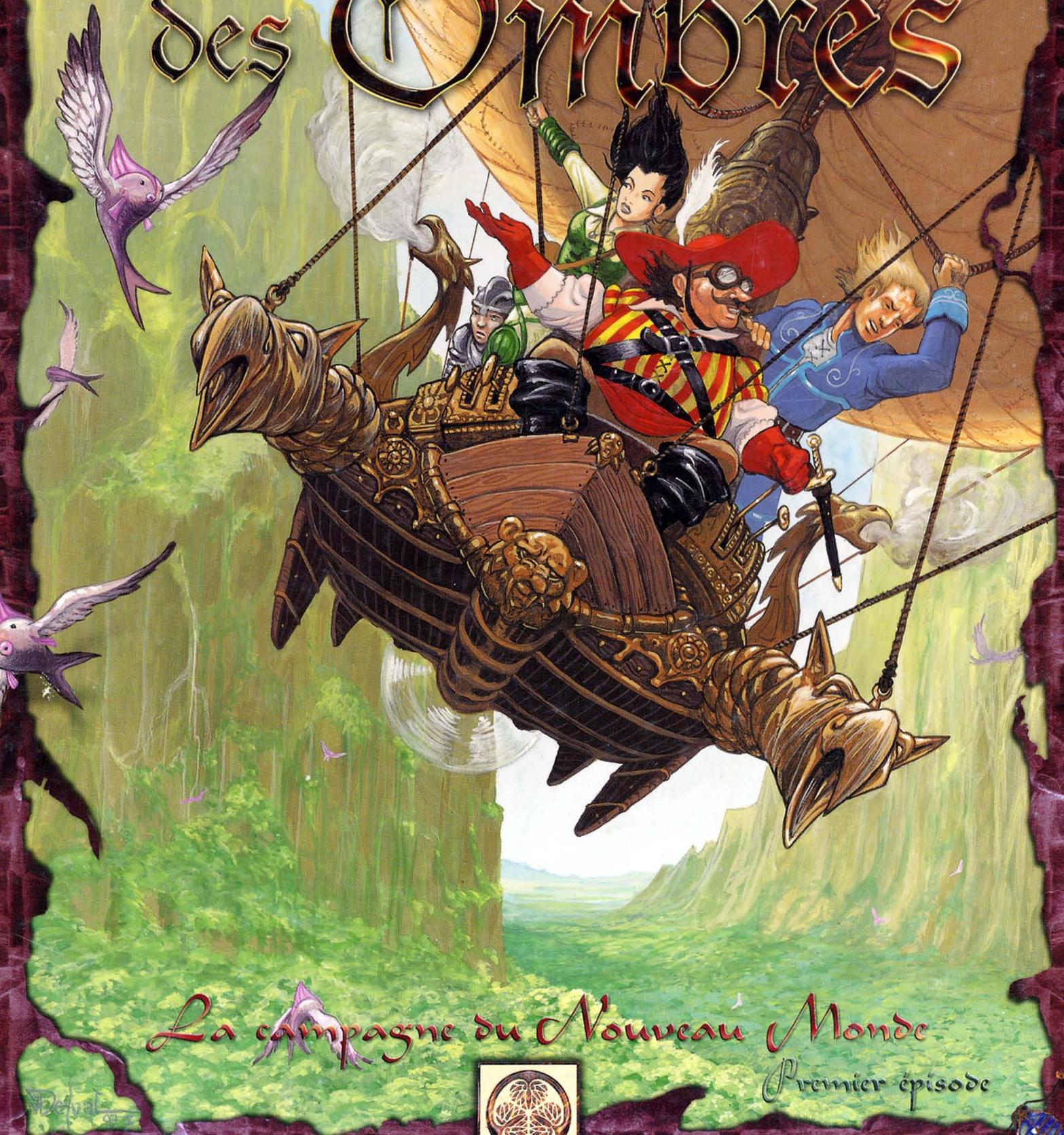


Le Requiem des Ombres



La campagne du Nouveau Monde
Premier épisode



Supplément pour le jeu de rôle

MultiSim

Guildes : la quête des origines

La contrée de Gillian



La campagne du

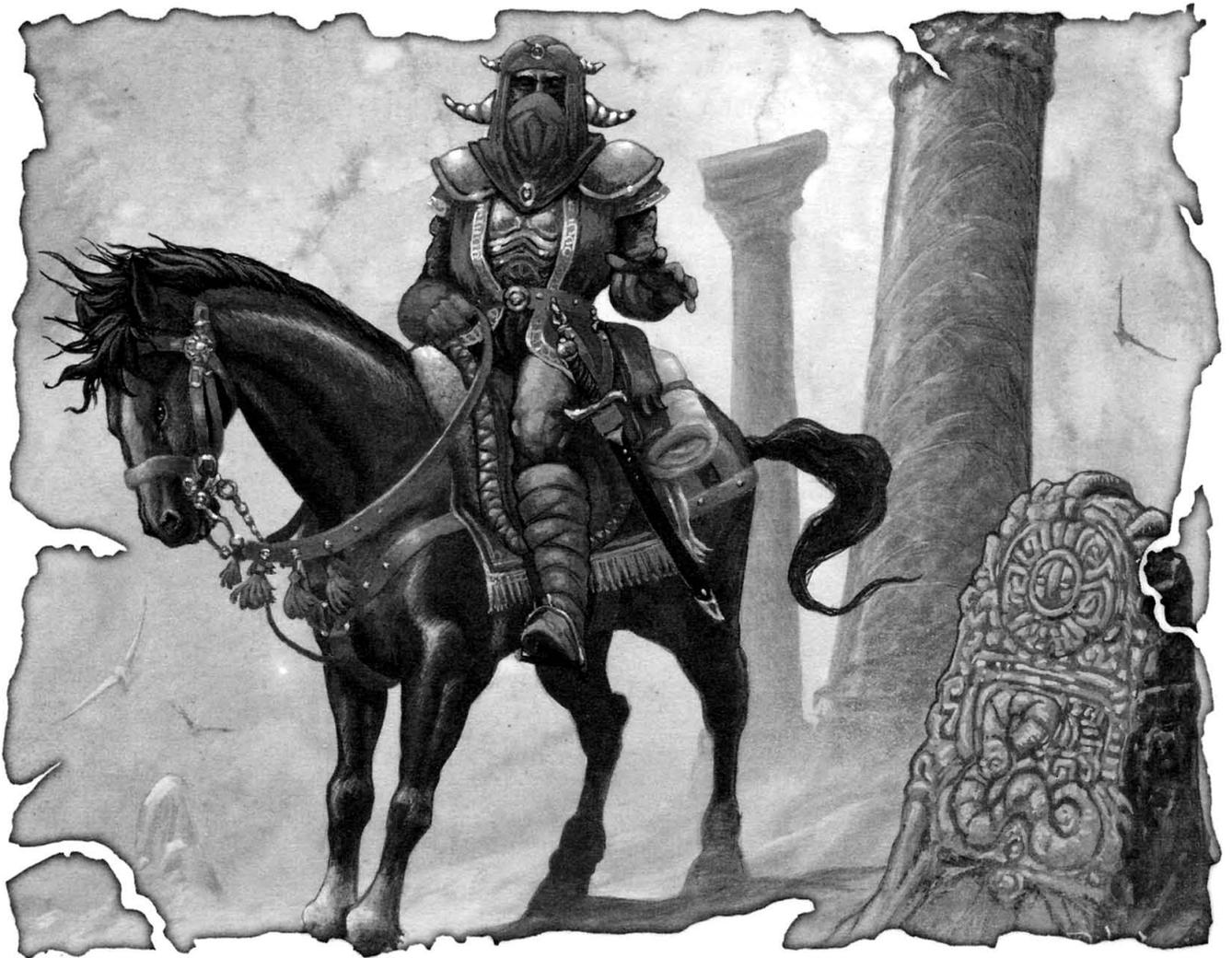
Nouveau Monde



Premier

Épisode

La contrée de Gillian



La campagne du Nouveau Monde
Premier épisode

Crédits

directeur de collection

Tristan Lhomme

textes

Livret *La contrée de Gillian*

Antoine Chéret, Étienne de la Sayette et Tristan Lhomme

Livret *Le requiem des ombres*

Tristan Lhomme et Frédéric Ménage

couverture

Julien Delval

illustrations

David Sala

conception de la maquette
plans

Cyrille Daujean

maquette

Fabrice Lamidey

Éditions **MULTISIM**
22 rue des Carmes
75005 PARIS



e-mail multisim@planete.net

Table des matières

Introduction 7

À propos des auteurs 9

Première partie : De quelques peuples et lieux remarquables de la contrée de Gillian

L'empire de Phaleen 10

Les Dynasties Fantômes 21

La principauté de Mirol 26

La libre cité de Rask 30

Le Peuple-Pierre de Lebd 38

Deuxième partie : De ce que l'on trouve dans toute la contrée

Les routes 42

La guilde d'Almara 50

La Scabarre 55

Inventaire 62

PréAmbule

et Avertissement Au Lecteur

Certains, trop nombreux à notre goût, considèrent la Contrée de Gillian comme un aimable terrain de jeu pour aventuriers novices, un territoire « bien connu, bien exploité, et ne révélant plus guère de surprises » (Aldemard Mallurne, *Le Continent. Perspectives et prospective*, p. 45). Ces opinions fallacieuses ne sont pas innocentes, car elles s'accompagnent d'une dommageable habitude : celle qui consiste à expédier vers cette Contrée nos jeunes Aventuriers tout juste émoulus de l'Académie. Combien d'enfants avons-nous perdu là-bas ! Combien ne sont pas revenus et ont été sacrifiés sur l'autel de la bêtise !

La contrée de Gillian n'est pas un terrain de jeu, pas plus qu'une « contrée bien connue et sans surprises ». Trop nombreux sont ceux qui, à peine débarqués sur le Continent, ignorent ce qui les entoure pour rêver de lointaines contrées et à de mythiques royaumes. Gillian lui-même, le premier débarqué, ne pris pas le temps de s'attarder dans la contrée à laquelle il devait donner son nom, mais fila droit au sud vers Jonril la mythique. Il n'y a pas de quoi l'en féliciter.

La contrée de Gillian pâtit donc d'une réputation trompeuse. Loin d'être bien connue et inventoriée, elle porte en son sein d'inquiétants mystères, d'insoupçonnés trésors, d'étourdissantes surprises. Le présent ouvrage n'a d'autre objet que d'en apporter la preuve. Ce modeste opuscule n'est donc pas un guide exhaustif. Il ne s'agit pas ici de livrer un inventaire ennuyeux et vide de sens. Nous avons préféré mettre l'accent sur tel peuple étrange ou tel royaume méconnu, proposant ainsi une sélection d'exemples qui nous paraissent hautement significatifs.

Les sources

L'ouvrage qu'il vous est donné de lire céans est le fruit d'un long et fastidieux labeur. Combien de parchemins moisissés, de légendes obscures, de rapports codés et de carnets de voyage

avons-nous exhumé, dépouillé et compilé ! Nul ne sait. Ni mon camarade ni moi-même ne sommes en mesure d'opérer un recensement exhaustif de ces sources innombrables.

Nonobstant, il nous faut mentionner certains ouvrages essentiels. Ceux-là, et ils ne sont pas si nombreux, constituent la charpente du présent ouvrage.

Parmi les sources qui nous ont été particulièrement précieuses, et que vous découvrirez grâce à de nombreux extraits, se trouvent :

Essai sur les peuples et civilisations indigènes de la contrée de Gillian

Par Salvatore Thomasi

Sous ce titre anodin se dissimule un ouvrage des plus précieux. Thomasi est un érudit venn'dys, ancien guildien, qui a mené une dizaine d'expéditions privées sur le Continent avant de disparaître corps et biens au sud des hauts plateaux d'Haenk, vers le milieu de l'année 206 AA. L'ouvrage en question est de fait resté inachevé. Le manuscrit est actuellement en la garde de don Franceko Franni, éditeur-imprimeur à Brizio, qui nous a permis de le consulter à loisir. Qu'il en soit ici vivement remercié.

L'objet de *L'Essai sur les peuples et civilisations indigènes de la contrée de Gillian* est des plus clairs. Horrifié par les méfaits et les exactions menés par les guildes sur le Continent, en révolte contre ce qu'il appelle « la colonisation dévastatrice et l'écrasement des peuples au nom du profit aveugle », Salvatore Thomasi n'eut de cesse d'étudier et d'enregistrer tout ce qui concernait les peuples indigènes du Continent. Persuadé, à tort ou à raison, que l'irruption des natifs sur le Continent s'accompagne d'une disparition progressive des cultures autochtones, Thomasi décida de sauvegarder par l'écrit ce qui risque de disparaître dans les faits.

Point de vue excessif s'il en est, mais qui ne manque pas d'in-

térêt, ni par sa singularité, ni par les pages remarquables qu'il a engendré. Notre homme se révèle un observateur de premier ordre et son œuvre n'a pas d'équivalent. Toutefois, il faut bien comprendre que Thomasi n'est jamais objectif. Il a une tendance évidente à prendre le parti des peuples qu'il examine, à embellir, à exalter, et ce avec d'autant plus d'emphase que ce qu'il décrit lui semble menacé.

Carnets de notes

Par Afgad Moëriil

Nous avons là affaire à une toute autre littérature. Les carnets d'Afgad, inconnus jusqu'à présent, nous ont été vendus par un capitaine ashragor dont il nous faut taire le nom. Plus précisément, nous avons gagné ces précieux documents au jeu dans une taverne misérable de Port Lillian. Le capitaine en question n'avait manifestement aucune idée de la valeur de ce qu'il avait misé. Comment ces carnets sont-ils arrivés en sa possession ? Mystère... De la vie d'Afgad Moëriil, nous ne savons rien, si ce n'est ce qui transparaît dans les carnets. L'homme est d'origine obscure, sa Maison est indéterminée. Le seul fait assuré est qu'il a écumé le Continent à la recherche de coups fumants et de combines lucratives. Qu'importe la morale ! Afgad était d'une cupidité presque inimaginable. Il semble avoir fait plusieurs fois fortune, et avoir tout perdu aussi rapidement. Il avait l'habitude de noter ses cogitations sur de petits carnets. Il n'y est question que de trésors cachés, de cambriolages à entreprendre, de richesses inconnues à exploiter. Souvent seul, Afgad n'avait pas les moyens de mettre ses plans en œuvre. Aussi prenait-il des notes, dans l'intention, semble-t-il, de revenir par la suite équipé et accompagné pour la circonstance. Que le lecteur veuille bien nous pardonner ; son style, dont on trouvera plus loin des extraits, n'est pas des plus policés et pourra choquer les doctes. Nous avons préféré l'authenticité à une réécriture fastidieuse.

Mémoires

Par l'amiral Kinradd

Il y a deux ans à peine mourut dans le plus grand dénuement un certain Joan Hepar, tavernier miteux résidant à Kashmin. Il laissa pour seule fortune un vieux coffre en bois, où l'on trouva du linge sale, un sabre d'abordage rouillé et un épais volume manuscrit sobrement intitulé *Mémoires*. Le notaire chargé de liquider les biens du défunt jeta un œil sur l'ouvrage, l'emporta chez lui, et resta enfermé une semaine durant dans ses appartements, absorbé par sa lecture, sourd aux protestations inquiètes de sa famille.

Ce qui semble en premier lieu constituer les mémoires d'un moins que rien se révèle être un récit passionné et épique, retra-

çant la vie d'un des plus grands pirates de l'histoire de la Scabarre. Quelle sombre déchéance a bien pu amené le fameux amiral Kinradd, terreur des mers australes, à finir sinistrement ses jours derrière le comptoir d'une taverne des bas quartiers de Kashmin ? C'est bien la seule chose que ce livre ne dit pas. Les mémoires de Kinradd constituent à ce jour le document le plus complet et le plus précis sur la Scabarre, son histoire, ses usages et ses membres. L'ouvrage est resté inédit et nous a été communiqué par le susdit notaire, qui désire par modestie garder l'anonymat. Qu'il accepte ici l'expression de nos remerciements sincères et amicaux !

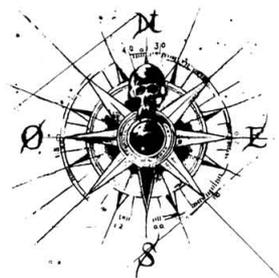
Charte de fondation de la guilde d'Almara

Nous avons tiré de ce document l'essentiel de nos informations concernant cette guilde jeune et dynamique. Nous en avons extrait un texte que vous aurez l'occasion de lire plus loin et qui raconte de manière étrange la façon dont la guilde fut créée. On trouvera une copie de cette charte aux archives sénatoriales (cote P921 — n°307).

Journal

Par Asha Loon

Ce journal intime est conservé à la bibliothèque académique d'Astienne. Son auteur, une jeune et belle Felsin, fut envoyée à Snake par sa guilde à la fin de l'année 199 AA. Elle entreprit la rédaction d'un journal de route dès son arrivée à Port MacKaer. Ce journal constitue un témoignage digne d'intérêt, notamment en ce qui concerne la fameuse route des Cascades qu'Asha Loon dut emprunter pour rallier Snake. Les impressions de la jeune femme sont parfois naïves, mais toujours empreintes d'un sens aigu de l'observation. À peine arrivée à Snake, elle s'attira les faveurs d'un aristocrate local. Les détails de l'affaire sont obscurs, mais on sait que, six mois plus tard elle fut poignardée dans les bras de son amant par une rivale jalouse.



Présentation Générale

HISTOIRE

La Contrée de Gjillian fut découverte par un aventurier ulmèque qui lui donna son nom. Les érudits n'ont toujours pas fini de batailler et de s'écharper pour savoir si ce fut en 32 AA, ou en 34 AA que le jeune Gjillian posa pour la première fois le pied sur cette petite plage en demilune qui allait, bien des années plus tard, devenir le mouillage de Port Lillian. Cette question ne vaut sans doute pas une querelle. On sait que Gjillian ne s'attarda pas dans la région, préoccupé qu'il était de rallier la mythique cité de Jonril, bien plus au sud. Il eut néanmoins le temps de nouer des rapports amicaux avec les peuplades locales. Il ouvrit avec ses compagnons deux routes devenues mythiques : la route Noire et la route des Mille Peuples, qui permettent encore aujourd'hui de gagner Jonril.

La première guilde implantée dans la contrée fut la guilde des Boréales Éternelles. Elle connut cependant un rapide déclin, et elle fut bientôt supplantée par la guilde de Rubisque et la guilde Océane.

Géographiquement parlant, la Contrée de Gjillian n'a aucune existence. Elle ne correspond ni à une région naturelle, ni à un ensemble cohérent de peuples. Ses limites furent fixées dans les années 130, par un Sénat de la Constellation désireux de reprendre en main le développement anarchique des guildes dans le secteur. Une importante législation fut mise en place, qui était censée s'appliquer à l'intérieur des limites ainsi définies. Cette tentative pour ramener l'ordre fut un fiasco complet, et le processus fut abandonné au bout de deux ans. Qu'importe, les limites de la Contrée venaient d'être définitivement fixées. Ne nous méprenons point ! La Contrée de Gjillian n'a jamais été, et ne sera jamais un ensemble homogène. C'est une pure entité administrative, une circonscription dessinée à la va-vite sur une carte par des bureaucrates qui n'avaient jamais mis les pieds. Allez dire à un chevalier de Lonedal ou à un prêtre de Phaleen qu'il habite la Contrée de Gjillian ! Il vous rira au nez... si vous avez de la chance.

La Contrée rassemble de façon totalement arbitraire pas

moins de six royaumes et autant de peuples reconnus, sans compter les peuplades plus modestes passées sous silence ou simplement ignorées.

GÉOGRAPHIE

La Contrée de Gjillian, nous l'avons dit, ne possède aucune unité géographique. C'est un ensemble de régions naturelles des plus hétérogènes.

Parmi celles-ci, on distingue :

Plusieurs massifs montagneux

- Le massif du Kenga à l'ouest, frontière naturelle entre l'Empire de Phaleen et le territoire soumis aux Dynasties Fantômes. Ces monts acérés et vertigineux culminent à 2800 m.
- Les montagnes Dorsales, qui culminent à près de 9000 m et qui s'accompagnent au sud des hauts plateaux d'Haenk.
- Au nord-est, sur les terres appartenant aux dynasties de Lonedal, se trouve le massif de Khum, ensemble d'éminences volcaniques érodées par le temps et riches en minerais. Les monts de Khum ne dépassent pas 1500 m.
- Le massif d'Al-Hanj, au sud-est, marque la frontière de la contrée.

Des archipels côtiers

- La Dorsale du Saurien à l'ouest.
- Les îles Boucanes plus à l'est, qui sont mal connues mais dont on soupçonne qu'elles servent de repaire aux pirates de la Scabarre.
- L'île des Glyphes, à l'extrême est, avec tout les îlots qui l'accompagnent.

Trois massifs forestiers d'importance

- La forêt d'Ish, à l'ouest, qui se poursuit par une mangrove côtière.



- La forêt des Prismes, qui commence à quelques lieues de Port MacKaer, et qui constitue le cœur de la principauté du même nom.
- La forêt d'Amorth, plus à l'est, constituée exclusivement d'épineux au tronc noir comme l'ébène.

Des déserts

Deux déserts, l'un naturel, l'autre créé par magie, sont de formidables obstacles naturels.

- Le désert Sable au sud-est.
- Le désert Bleu, au cœur de la contrée, qui sépare de ses étendues arides plusieurs royaumes.

Des fleuves

La contrée est sillonnée par deux grands fleuves orientés sud-nord.

- L'Iskar, dans l'Empire de Phaleen, réputé pour ses eaux vert émeraude.
- Le Kōros coupe littéralement la contrée en deux. Il prend sa source dans le lac Adhana, et sa largeur n'est jamais inférieure au kilomètre. C'est donc un obstacle naturel de taille, qui nécessite l'usage d'embarcations.

Le reste est constitué de tout ce que l'on peut s'attendre à trouver sur le Continent : collines, vallées fertiles, landes désolées, marais putrides... autant de lieux qu'il nous sera donné de détailler le moment venu.

Les limites de la Contrée de Gïllian, telles qu'elles sont généralement admises, et telles qu'elles ont été définies par le Sénat de la Constellation sont :

- L'Océan au nord.
- Vers le sud, en allant d'ouest en est : la forêt d'Ish, les premiers sables du désert, la rive nord du lac Adhana, les crêtes des montagnes Dorsales, les abords des plateaux d'Haenk, les premières hauteurs du massif d'Al Hanj et la lisière ouest des Landes de l'Oubli.

Les différents peuples, quant à eux, sont répartis selon un schéma des plus simple : à l'ouest sont les Wishes, divisés en trois peuples, celui de Phaleen, celui des Dynasties Fantômes et celui de Djil.

Au sud se trouve le royaume urbis de Jaad.

Quant à l'est il est occupé par trois entités politiques lores : le royaume d'Orzar au sud-est, la principauté de Mirol plus au nord, et enfin les maisons de Lonedal, qui se partagent un imposant territoire occupant toute la partie est de la contrée.

Si vous désirez un aperçu exhaustif des royaumes et des lieux remarquables de la Contrée de Gïllian, consultez le **Répertoire**, à la fin du présent ouvrage.

ATCH-GU-YLIAN, DIT GÏLLIAN (VERS 5 AA — 41 AA ?)

Le découvreur de la Contrée a sa statue sur la grand-place de Port Lillian, et son nom sur les murs du Dôme de la Constellation. Toutefois, comme pour beaucoup des premiers découvreurs, on sait peu de choses sur lui, en dehors de la légende qu'il a lui-même soigneusement cultivée...

À l'en croire, il était né dans une famille d'artisans de Twalika et, s'il avait suivi la voie de ses parents, il serait devenu potier. Mais il était rebelle, et convaincu d'être destiné à de grandes choses. Vers l'âge de dix ans, il devint l'apprenti du capitaine Deneb. Il servit comme mousse, puis comme matelot, puis, vers l'âge de vingt ans, il parvint à s'acheter son propre navire et à recruter un équipage.

L'époque n'était pas encore au commerce. Les premières guildes s'organisaient dans ce qui n'était pas encore la contrée de la Couronne Stellaire, mais il restait, relativement près, d'immenses étendues vierges, où les noms de cités inconnues brillaient comme des étoiles dans la nuit. La légende dit que Gïllian rencontra, dans un port de la Couronne Stellaire, une noble jonriloise. Ils eurent une brève aventure, puis elle le quitta pour rentrer dans son pays. C'est pour la revoir qu'il passa dix ans à la recherche de Jonril.

À une date indéterminée, au début des années 30, Gïllian finit par toucher terre sur la côte de la contrée qui porte aujourd'hui son nom. Les indigènes avaient entendu parler de Jonril, qu'ils situaient vaguement comme une immense métropole, très loin au sud. Gïllian établit un petit fort à l'emplacement actuel de Port Lillian, et se lança sur la piste des rumeurs. Il finit par atteindre Jonril, y séjourna deux ans, puis tenta de pousser plus au sud. Son expédition s'enfonça dans les terres inconnues, et n'en ressortit jamais.

Les Auteurs de La Contrée de Gillian

Antòn Cherezb

Ce Kheyza amoureux des lettres et des légendes suivit pendant plusieurs années l'enseignement bardique du fameux Beher Killian. Il entra ensuite à l'académie guildienne de Kashmin, où il devint un des meilleurs spécialistes de la civilisation falash (ce peuple arkhè en perpétuel exode se retrouve un peu partout sur le Continent, et a généré bien des mythes et des fantasmes). Son premier ouvrage, *L'invention des Falash*, est devenu une référence dans ce domaine.

Il rencontra Al Sayed sur les bancs de l'académie, et se lia d'amitié avec lui. À l'époque, toutefois, les deux compères étaient plus célèbres pour leurs expéditions nocturnes dans les harems de Kashmin que pour leur contribution à l'Aventure. À 23 ans, Cherezb devint titulaire de la chaire de Civilisation Arkhè de l'académie de Kashmin. Mais ses cours, de plus en plus confus, finirent par provoquer un mouvement de protestation au sein des étudiants. Les autorités découvrirent qu'Antòn Cherezb usait et abusait du ghras, une herbe hallucinogène importée du Continent. Il fut renvoyé de l'académie. S'ensuivent plusieurs années d'errance, durant lesquelles Cherezb parcourut le Continent. Il finit par y trouver la paix de l'âme et la sagesse.

Ses écrits, poignants et pertinents, reflètent autant la rigueur scientifique d'un grand érudit que l'expérience intérieure d'un homme tourmenté.

Estàen Al Sayed

Ce jeune Felsin de noble lignage entra à l'âge de 17 ans à l'université de Kashmin, et se spécialisa dans l'histoire ancienne des Rivages. Il fit ensuite de brillantes études au sein de l'académie de cette ville. Mais Al Sayed était d'un naturel colérique et emporté. Un triste soir de Prime Ardence, il tue en duel Gianroberti Gaglio, le fils aîné d'un armateur de Grandponton. N'ayant plus le choix qu'entre la mort ou l'exil, Al Sayed s'embarqua pour la Contrée de Gillian, où il commença une nouvelle vie. Comme Cherezb, il se contenta d'une appartenance nominale à une guildie, et mena une vie d'aventurier indépendant. On le retrouve successivement maître en arts martiaux dans une école de combat à Jaad, écrivain public en Orzar, cuisinier à la cour d'un chevalier-sorcier de Mirol. Il finit par se consacrer exclusivement à la musique, qu'il pratique depuis son plus jeune âge. Errant de taverne en taverne, il jouait pour quelques guilders, absorbé dans une quête nouvelle : la recherche de la note mystique. Alors qu'il se produisait dans un bouge de Rask, Al Sayed retrouva son vieil ami Antòn Cherezb. Les deux hommes décidèrent de rentrer ensemble sur les Rivages.

Cet ouvrage a été imprimé sur les presses de

maître Franni, éditeur à Brizio.

Avec privilège du doge.

Année 210 de l'Âge de l'Aventure.

Première édition

Première partie De quelques peuples et lieux remarquables de la Contrée de Gillian

L'empire de Phaleen

PRÉSENTATION

L'empire de Phaleen fut une des premières entités politiques de la Contrée à instaurer des relations amicales avec les guildes. Bien qu'il s'agisse d'un royaume wish, l'empire de Phaleen est ouvert sur l'extérieur et a réservé un bon accueil aux premières guildes débarquées dans la Contrée. L'appellation « empire de Phaleen » ne doit pas prêter à confusion

On est en droit de s'étonner de ce terme ridicule « d'empire » appliqué à un territoire qui ne fait pas plus de 280 km de long pour 100 de large. L'origine de cette expression vient de l'ignorance des guildiens. Les Wishes de Phaleen s'appellent entre eux Al Jahour, ce qui signifie « Peuple Infini », et ils désignent leur royaume sous le nom de Shaal Kangara, qui veut dire en notre langue « Pays Rouge ». Le terme d'empire n'est donc employé que par les Natifs des Rivages Son origine provient sans doute dans la mauvaise traduction du terme Ipyr, qui signifie « cité », la cité de Phaleen, Ipyr Phaleeni, s'étant transformée en « empire de Phaleen ».

Il serait donc plus juste d'abandonner cette appellation fallacieuse d'empire de Phaleen pour parler du Shaal Kangara ou du Pays Rouge.

Salvatore Thomasi, Essai sur les peuples...

GÉOGRAPHIE

Un pays rouge et vert

L'empire de Phaleen est un pays d'abondance, dominé par le printemps. C'est une succession de vallées humides et chaudes, de bosquets de bambous sauvages et de douces collines. La terre, fertile, nourrit les hommes avec générosité. Les vallées sont occupées le plus souvent par des rizières en terrasses, qui forment autant de miroirs où viennent se refléter les grands nuages venus de l'océan. Les villages sont installés sur les hauteurs, ou à mi-pente des coteaux, se prévenant ainsi des fréquentes inondations. Les demeures phaleeni sont faites de cette terre rouge qui a donné son nom au pays (Le Pays Rouge, Shaal Kangara pour les autochtones). C'est donc un pays rouge et vert, entre la terre, les villages couleur de sang, les jeunes pousses printanières et les rizières émeraude.

Les frontières du Shaal Kangara sont l'océan au nord ; le fleuve Kōros à l'est ; et au sud la mer de Brume, puis un alignement de pierres levées qui va jusqu'au massif du Kenga et sert



traditionnellement de frontière avec Jaad. Ce même massif constitue la frontière naturelle entre l'empire de Phaleen et les Dynasties Fantômes.

Salvatore Thomasi dresse dans son étude un inventaire des lieux remarquables du pays phaleeni. En voici un résumé :

- Au nord-est se trouve la **forêt noyée d'Amal**. C'est une mangrove invivable, infestée de redoutables lézards géants et de moustiques porteurs des germes mortels. Les guildiens, « dont la cupidité est sans limites », dicit Salvatore, exploitent les essences précieuses qui poussent dans cette forêt. Les Phaleeni laissent faire. Les grumes de bois précieux sont embarquées sur des chébecs et emmenés par voie de mer à Port MacKaer.
- Le **golfe d'Eliab** est remarquable, car bordé de vertigineuses falaises, comme du reste toutes les côtes de Phaleen. Les fameuses falaises d'Emynor s'élèvent à plus de quatre cents mètres au-dessus des flots. C'est l'un des points de repères utilisés par les marins qui croisent à proximité des côtes.
- Le **fleuve Igarka** est connu pour ses eaux vert émeraude. Nul ne sait d'où vient cette étrange coloration. L'Igarka est le fleuve sacré du Peuple Infini. Ses eaux ne doivent pas être souillées, et il est interdit d'y naviguer.
- Le **fleuve Iskar**, quant à lui, ne possède pas ce caractère sacré. Il est abondamment utilisé pour le transport de marchandises, et toujours encombré de petites embarcations à fond plat.
- Le **massif du Kenga**, à l'ouest, s'élève à près de 2800 m. Dans ses contreforts se trouve la Cité Interdite, dite aussi Cité des Nymphes.
- Le **havre de Kerlan** n'est pas une ville phaleeni, mais un modeste havre qui sert de départ à la Route des Mangroves.
- Le **Repaire de l'Alchimiste**. Ce sont les gens des Rivages qui ont baptisé ainsi ce lieu étrange, situé dans la région dite des Collines Obscures. C'est une cuvette rocheuse ressemblant à un cratère, bien que la région ne soit pas du tout volcanique. Elle est occupée par un lac aux eaux rougeâtres, en perpétuelle ébullition. Personne ne sait s'il s'agit de sources d'eau chau-

de ou d'une espèce d'acide. Toujours est-il que le lac a l'aspect d'un chaudron en train de bouillir. Son pourtour est fait de falaises qui sont percées d'habitations troglodytiques abandonnées, qui s'enfoncent très profondément en terre.

- Les deux cités du Pays Rouge, **Phaleen** et la **Cité des Nymphes**, sont reliées entre elles par une voie pavée parfaitement entretenue. C'est la plus importante route du Royaume, et elle est parsemée de relais de poste qui permettent aux cavaliers porteurs de messages de parcourir la distance dans les plus brefs délais (190 km en une dizaine d'heures).

Les ressources naturelles du Shaal Kangara

Les principales ressources du Pays Rouge viennent de l'agriculture et notamment de la culture du riz. Le riz constitue l'essentiel du régime alimentaire des Phaleeni. Ces derniers ne consommant pas de viande, les animaux sont utilisés pour le transport ou les travaux des champs.

On sera étonné du peu d'intérêt que les Phaleeni portent à la mer. Il faut dire que les côtes de l'empire sont faites de hautes falaises, qui ne facilitent pas l'accès à l'océan. Les Phaleeni pêchent peu, et sont tout sauf un peuple de marins.

En ce qui concerne les matières premières, on note la prédominance de l'argile, utilisé aussi bien pour les objets quotidiens que dans la construction (torchis, briques...). Cette argile rouge que l'on retrouve partout dans le pays lui a donné son nom.

Enfin, le bambou peut être considéré comme le symbole de la civilisation matérielle Phaleeni. Il en existe une grande variété, de couleur et de taille très diverses, qui pousse à l'état sauvage. Le bambou est omniprésent et permet de multiples usages : construction (poutres), vaisselle, instruments de musique, papier, outils...

Les villages-monastères

Le Pays Rouge compte peu d'habitations isolées. L'essentiel des communautés rurales vit dans des villages-monastères. Ce sont des villages clos de murs, fermés sur eux-mêmes. En plus des habitations usuelles, chacun d'eux comprend un monastère proprement dit. Il sert à la fois d'école (instruction civique et religieuse), d'auberge (accueil gratuit des voyageurs) et de lieu de culte (temple). Dans les villages les plus modestes, il peut s'agir de quelques baraquements en pisé. Mais dans les bourgs, les monastères atteignent souvent une bonne taille et servent aussi d'hôpitaux. Les villages-monastères sont tous situés sur les hauteurs, principalement pour éviter les inondations qui sont fréquentes dans tout le pays.

Phaleen la profane

Phaleen compte environ 35000 habitants. C'est la capitale officielle de l'empire de Phaleen. Salvatore Thomasi en a fait une description quelque peu dithyrambique, mais qui donne une idée assez exacte de son aspect physique.

.. Éléance des formes et des proportions, harmonie des couleurs... Phaleen est une ville faite de peu. Le bambou et l'argile sont rois, donnant à la capitale du Shaal Kangara l'aspect d'un grand village. Les toits de tuiles vernissées sont doucement inclinés. Les rues sont d'une grande propreté, tous les quartiers étant desservis par un réseau d'égouts des plus efficace. Ni monuments tapageurs, ni palais prétentieux, mais la moindre maison, la plus petite ruelle est conçue de façon simple et élégante. S'il n'y a à Phaleen aucun monument de renom, on ne trouvera pas non plus ces quartiers misérables, ces rues puantes et sombres qui gangrènent bon nombre de cité des Rivages. Il faut dire que les Phaleeni ont horreur du luxe tapageur et considèrent toute ostentation comme une vulgarité. C'est seulement à l'intérieur des demeures que se déploie le raffinement et le luxe : mobilier de bois marqueté, épais tapis, tentures de soie...

Et pourtant Phaleen s'est bâtie petit à petit, sans plan d'urbanisme. Mais le peuple Phaleeni, dans sa grande sagesse, a su ordonner avec harmonie la croissance de la cité. Même l'arrivée des guildes n'a pas perturbé la beauté sercine de Phaleen. Le quartier qui leur est réservé, au sud de la cité, est l'un des plus élégants et des plus propres de la cité.

Salvatore Thomasi, *Essai sur les peuples...*

La ville de Phaleen n'est protégée par aucun rempart. Y entre et y circule qui veut. Une seule restriction : certaines demeures appartenant aux notables sont strictement interdites aux étrangers. On ne connaît pas la raison exacte de ce tabou. Peut-être ces demeures accueillent-elles les prostituées sacrées de la Cité des Nymphes (voir plus loin)... Peut-être sont-elles le lieu de célébrations rituelles secrètes. On trouve aussi à Phaleen de nombreux temples. Ce sont de petits bâtiments circulaires construits en briques. Ils sont ouverts à tous. L'intérieur en est totalement vide.

Phaleen est une étape importante sur la route des Cascades, qui va de Port MacKaer à Snake. De fait, toutes les guildes de la contrée possèdent des comptoirs dans le quartier sud de la ville.

Si la cité n'a pas changé physiquement avec l'arrivée des guildes, les mentalités ont évolué (voir plus bas). C'est ainsi que toute la partie ouest de la cité est devenue le quartier du sexe, une sorte de bordel géant réputé sans égal sur toute la surface du Continent.

La Cité Interdite

La Cité des Nymphes, appelée aussi Cité Interdite, est nichée au cœur des premiers escarpements du massif du Kenga. Elle est en principe interdite aux étrangers, et rares sont les natifs des Rivages qui purent y pénétrer. Toutefois, Salvatore Thomasi parvint à la visiter après s'être déguisé en Phaleeni.



Il m'a fallu porter des vêtements indigènes et m'enduire la peau de savon noir afin de passer pour un Phaleeni. La Cité des Nymphes est réputée interdite, mais le fait est qu'aucun étranger ne cherche à s'y rendre. Cette cité est en dehors de toutes les routes des guildes et ne produit aucune richesse particulière. C'est donc un endroit considéré avec indifférence par mes compatriotes, qui ne voient d'intérêt que là où il y a des guildes. Je pense que si je m'étais présenté sans déguisement aux portes de la Cité des Nymphes, j'aurais été poliment repoussé, sans plus. J'avais donc pris mes précautions : en plus du costume, j'avais pris le soin de me renseigner sur les pratiques rituelles à accomplir en gagnant la Cité Interdite. La voie pavée qui mène à la Cité des Nymphes se transforme sur les derniers kilomètres en un vertigineux escalier monumental, qui serpente au milieu des escarpements. Sur ce chemin sont disséminés sept temples mégalithiques. En arrivant au pied de l'escalier le voyageur se fait pèlerin : il doit, avant d'atteindre la Cité, faire une halte dans chacun de ces temples pour s'y adonner à une méditation rituelle. Ayant observé ce rituel avec la plus grande rigueur, je parvins aux portes de la ville sans encombre. Nul contrôle, nul examen. Je pus en toute tranquillité m'engager au cœur de la cité.

Salvatore Thomasi, *Essai sur les peuples...*

On devine que cette cité « interdite » n'est pas inaccessible, et qu'elle pourrait être visitée par d'audacieux aventuriers.

La Cité des Nymphes est la véritable capitale de l'empire de Phaleen, car elle est le siège des autorités religieuses. Elle est considérée comme une ville sacrée dont Phaleen serait le pendant profane.

C'est une ville perchée, accrochée à des escarpements. Alors que Phaleen s'étale dans une douce vallée, la Cité des Nymphes est une ville tassée sur elle-même, faite d'escaliers abrupts, de passerelles vertigineuses et de rues pentues. Elle abrite environ 20 000 habitants, dont une bonne partie vit dans des habitations troglodytes creusées dans la montagne. En dehors de ces demeures souterraines, l'essentiel des bâtiments est construit en bambou et en pierre. La ville est dominée par un temple-forteresse de marbre bleu. Ce lieu, sévèrement gardé, est le siège suprême du pouvoir suprême et le repaire des prostituées sacrées (voir après).

On retrouve dans les demeures de la Cité des Nymphes le même raffinement intérieur que dans les maisons de Phaleen. L'essentiel de l'activité de la Cité des Nymphes concerne la politique et la religion. La cité est d'ailleurs occupée pour une bonne moitié par des monastères et des temples. On n'y trouve ni tavernes ni hôtelleries, et le seul lieu de réunion public est le marché hebdomadaire, qui permet son approvisionnement. Notons par ailleurs que l'existence de dragons-brumes (livret *Le Continent*, p. 30) est attestée à proximité de la Cité des Nymphes.

CIVILISATION

Le peuple phaleeni

Les Phaleeni ont la peau sombre, de même que leurs cousins des Dynasties Fantômes. Ils sont généralement grands, et toujours assez minces. Leur alimentation végétarienne rend d'ailleurs impossible l'obésité. Leur yeux sont toujours très clairs : bleus pâles, verts d'eau, gris ou bruns/jaunes.

Ils portent en général les cheveux longs et nattés. Certains prêtres, cependant, ont le crâne rasé. Le costume traditionnel est fait d'un grand pantalon noir bouffant et d'une courte tunique colorée pour les hommes. Les femmes portent le kimono. Les prostituées, sacrées comme profanes portent des chignons fixés par de fines baguettes de bambou (et parfois de métal, ce qui en fait une arme discrète). Les Phaleeni, hommes comme femmes, ignorent les chaussures et vivent nu-pieds.

La diaspora

Les Phaleeni croient qu'ils ont été séparés de leurs frères lors d'un Grand Cataclysme, dont la date oscille entre deux et vingt-cinq siècles, selon l'interlocuteur à qui vous vous adressez (il semble assez clair qu'ils ne désirent pas révéler cette information aux étrangers). À présent, le « Peuple Infini » est disséminé à la surface du Continent. Les Phaleeni considèrent le Pays Rouge non comme leur terre natale, mais comme un pays d'adoption. Cela ne les empêche pas d'avoir un grand respect pour lui, et de chercher à vivre en harmonie avec la nature.

Les Phaleeni espèrent pouvoir un jour rejoindre leur terre d'origine, et retrouver tous leurs frères disséminés sur le Continent. Ceci explique qu'ils soient relativement ouverts sur l'extérieur, ce qui est assez rare pour des Wishes. Sans doute cherchent-ils inconsciemment, en multipliant les relations avec les guildes, à obtenir des nouvelles de leur frères de « diaspora ».

Les guildes

Les premières guildes furent bien accueillies par les Phaleeni. Certains, parmi les premiers visiteurs, furent choqués par la mentalité phaleeni, notamment en ce qui concerne le sexe. Mais les relations furent toujours excellentes. Les Phaleeni vendent notamment beaucoup de produits d'artisanat aux guildes qui les exportent sur les Rivages. La tranquillité du Pays Rouge fut préservée du fait que les guildes se sont toujours cantonnées à la cité de Phaleen. Il est vrai que les guildiens ne voient guère d'intérêt au reste du pays (et c'est un tort).

Croyances

La religion phaleeni est complexe, elle peut sembler contradictoire et échappera de toute façon à l'entendement des guildiens. La divinité des Phaleeni se trouve en chacun d'eux. Plutôt que de prier ou d'implorer une quelconque déité habi-

tant dans les nuages, les Phaleeni pratiquent l'introspection afin d'entrevoir l'étincelle divine qui siège en eux-mêmes. Chaque individu, disent-ils, fait partie du Grand Tout. La pratique religieuse, complexe et assez réglementée, est à base de méditations, d'introspection, d'exercices physiques, d'ascèse et de contemplation. Parmi tous les actes religieux, la copulation est le plus chargé de sens et le plus sacré. Ceci n'empêche pas apparemment les Phaleeni de croire en l'existence d'une sorte de messie et d'attendre son retour. Shaez Averak, autrement dit « Celui qui réunira le Grand Tout » est son nom.

Le clergé se divise en deux groupes : les prêtres (exclusivement masculins) et les prostituées sacrées (uniquement des femmes). Les prêtres ont suivi un enseignement particulier dans un monastère, mais ils mènent ensuite une vie profane et ont un métier qui leur permet de vivre. Ils ont pour rôle de guider leur frères sur la voie de la connaissance de soi et de la révélation. Ce sont aussi les garants de la tradition et souvent de fins lettrés. La plupart des érudits sont prêtres.

Les prostituées sacrées suivent un enseignement secret dans la Cité des Nymphes. Nous n'avons à vrai dire pas bien compris leur rôle. Ce sont des personnages rares, très respectés mais qui semblent aussi inspirer une certaine crainte aux Phaleeni.

Salvatore Thomasi, *Essai sur les peuples...*

Nous aurons l'occasion de revenir plus loin sur le rôle des prostituées sacrées, qui semble-t-il a complètement échappé à Salvatore Thomasi. Ajoutons, en ce qui concerne la religion, que les Phaleeni sont très respectueux des croyances étrangères.

Érotisme sacré et sexe profane

L'acte sexuel est la composante essentielle de la vie des Phaleeni, à tel point que l'empire de Phaleen à la réputation d'être un Eldorado de l'érotisme, le pays de tous les fantasmes.

En vérité, l'arrivée des guildes a provoqué des changements important dans les mentalités et les pratiques sexuelles.

Primitivement, l'acte sexuel est un acte profondément religieux. L'irruption des guildes a provoqué l'apparition de pratiques sexuelles profanes, ce qui a contribué à la perversion d'un système auparavant harmonieux.

Salvatore Thomasi, *Essai sur les peuples...*

En effet, l'acte sexuel est considéré dans les coutumes phaleeni comme une pratique sacrée. L'importance qui lui est accordée a amené les Phaleeni à développer un véritable art du sexe, comme d'autres peuples wishs développent les arts martiaux. À côté d'eux, nous sommes de véritables enfants. Les Phaleeni

sont capables d'exploits sexuels qui nous semblent invraisemblables. Le plaisir que nous ressentons n'est rien en comparaison de l'extase à laquelle les Phaleeni parviennent. Mais le plaisir n'est pas l'unique but du rapport sexuel. Celui-ci recouvre en effet d'autres fonctions :

- C'est la meilleure voie pour parvenir à la connaissance de soi et à une parfaite maîtrise du corps.
- C'est la forme suprême de communication, une façon de transmettre des sentiments, des émotions mais aussi des idées qu'aucun mot ne pourrait exprimer.
- L'acte sexuel a une fonction curative. Utilisé à bon escient, il peut guérir bon nombre de maux, physiques comme mentaux. À contrario, il peut aussi amener des désordres corporels, instiller des maladies. Il est avéré que les experts phaleeni (masculins comme féminins) peuvent créer chez leur partenaires une véritable dépendance physique, semblable à celle des drogues les plus virulentes. La légende veut que les prostituées sacrées connaissent cent méthodes différentes d'asservissement sexuel.
- L'acte sexuel est à la source de la magie phaleeni. Cette dernière est très mal connue, mais on sait qu'elle tire son essence de l'énergie générée par l'acte.

Les Phaleeni n'ont pas notre pudeur. L'acte sexuel est pratiqué de mille et une manières, mais est aussi très codifié. Ainsi, certaines relations sexuelles auront lieu dans l'intimité mais d'autres se feront en public, ou avec le soutien d'un orchestre adapté... Les phaleeni n'ont pas nos tabous. Néanmoins, l'inceste, la pédophilie et la zoophilie sont proscrites. L'homosexualité est tolérée, et correspond à certains rituels religieux. Beaucoup d'actes civils se font en fonction du fonctionnement sexuel. Ainsi, tout individu est majeur civilement lorsqu'advient sa puberté. Cet événement donne d'ailleurs lieu à de grandes fêtes.

Dans un autre ordre d'idée, notons que l'élite du clergé est constitué par l'ordre des prostituées sacrées. Celles-ci ont reçu une éducation secrète qui en fait, entre autres, des expertes dans les choses du sexe. En la matière, les prostituées sacrées n'ont pas d'équivalent sur le Continent (pour ce que nous en savons), ni sur les Rivages. Ces femmes ont de nombreux devoirs religieux. L'un d'entre eux consiste à donner leur corps gratuitement lors des fêtes religieuses (une douzaine de jours par an). En dehors de cette période, leur activité sexuelle est très réglementée.

L'acte sexuel est donc sacré, mais aussi extrêmement codifié. On ne le commet pas n'importe comment n'importe quand, et rarement pour le seul plaisir. En cela, bon nombre de guildiens se trompent. Les Phaleeni ne passent pas plus leur temps à forniquer que nous !

Hélas, l'arrivée des guildes a perturbé ce beau système.

Les gens des Rivages, avec leur cupidité et leurs grossiers appétits sexuels, ont perverti l'harmonieux système phaleeni. À



côté du sexe sacré est apparu une sexualité profane, un ensemble de pratiques qui nie tout l'aspect spirituel et magique du sexe pour n'en faire qu'un pur moyen de plaisir. Ainsi se sont créés les célèbres bordels de Phaleen. On y vient de tout le Continent pour découvrir des extases que l'on ne connaît pas ailleurs. Mais c'est toute la religion phaleeni qui se trouve salie et polluée par ce phénomène. Bon nombre de prostituées sacrées ont abandonné leur sacerdoce pour utiliser leurs connaissances à des fins purement lucratives. Ces femmes ont abandonné leurs traditions, leur culture, pour devenir des prostituées de luxe et satisfaire les appétits les plus bas des étrangers. Qui plus est, une véritable société secrète appelée la Bramance s'est implantée depuis quelques années à Phaleen. Elle organise et gère les réseaux de prostitution comme une vulgaire association de maquereaux. On suppose qu'elle est liée à la Cariapode, une gigantesque organisation criminelle ayant son siège à Rask. C'est cette même Bramance qui traite avec la guilde d'Almara pour la vente de courtisanes (voir p. 50 pour la description de cette guilde). Les Phaleeni acceptent toutes ces transformations avec leur flegme habituel, ce qui ne peut manquer de m'irriter. Quand donc comprendront-ils qu'on est en train de faire disparaître leur traditions, leur culture, leur identité ?

Salvatore Thomasi, *Essai sur les peuples...*

Les prostituées profanes, qu'elles soient d'anciennes prostituées sacrées ou non, se distinguent clairement des prêtresses éduquées dans la Cité des Nymphes. Ces simples courtisanes sont appelées « houris ». Nous verrons plus loin que l'apparente tolérance des Phaleeni, qui énerve tant Thomasi, trouve des explications dans la politique secrète des prostituées sacrées.

La culture matérielle phaleeni accorde bien entendu une place importante au sexe. Ainsi toute demeure comprend une pièce réservée à l'acte sexuel, appelée *tounga*. Cette pièce comprend tous les objets et tous les meubles nécessaires à une multitude de pratiques sexuelles. On sera par contre frappé de voir qu'il n'existe pas d'art figuratif inspiré des motifs sexuels. La religion phaleeni n'a rien à voir avec ces cultes de la fertilité qui existent au sud du Continent, et qui ont donné ces fameux temples ornés de phallus titanesques, de vulves cyclopéennes, ou de scènes représentant la copulation dans toutes ses positions.

Les Phaleeni sont aussi experts dans l'art du maquillage et des produits de beauté (qui sont d'ailleurs utilisés aussi bien par les femmes que par les hommes).

LA SOCIÉTÉ PHALEENI

Les Phaleeni ne connaissent pas la noblesse de sang. Son rôle est largement rempli par le clergé. Certains prêtres (pas tous) jouissent d'un grand prestige et d'un pouvoir de fait sur la population. Ces « grands prêtres » peuvent être riches, mais il peut

aussi s'agir d'ermites ou de vagabonds démunis de tout. Par ailleurs, certaines familles marchandes se sont enrichies en commerçant avec les guildes. Elles possèdent un pouvoir lié à leur fortune. Ce sont elles qui possèdent les grandes demeures interdites, au nord, de Phaleen. Il n'existe aucune famille marchande d'importance dans la Cité des Nymphes.

Le reste de la population n'est guère cloisonnée et même les prêtres, nous l'avons vu peuvent être de toute origine et exercer n'importe quel métier. Il existe une toute petite armée de métier, mais la carrière militaire est ressentie comme éloignant l'individu du sacré. En cas d'invasion, la défense de l'empire dépendrait d'une levée en masse de la population... et celle-ci ne donne pas l'impression d'y être préparée.

Les prostituées sacrées

Il existe une exception de taille aux règles de mobilité sociale, la caste des Prostituées Sacrées. Elles sont choisies dès leur plus jeune âge, et vivent dans un monde clos. Nous avons dit que leur éducation se déroule dans les palais fermés de la Cité des Nymphes. Elles y sont assistées par un autre groupe d'individus, ignoré des guildiens et très peu connu des Phaleeni. Ce sont les eunuques. Il s'agit toujours de métis, nés d'une prostituée sacrée et d'un natif des Rivages. Ces enfants sont castrés dès leur plus jeune âge et passent ensuite leur vie à servir leurs maîtresses.

La vie et l'activité des prostituées sacrées restent mal connues. Voilà ce que nous pouvons en dire (ce qui suit est strictement inconnu des guildes).

Cette caste (ou est-ce un ordre religieux ?) est dirigée par celle que l'on appelle Al Hanj, « la Mère ». Cette femme mystérieuse n'a pas d'identité connue. Les prostituées sacrées sont aussi anciennes que le Pays Rouge lui-même. Elles président à la destinée spirituelle de leur peuple et poursuivent un but secret : préparer et déclencher la venue (ou le retour !) du Shaez Averak, le messie de leur religion. Les moyens employés pour y parvenir nous sont totalement inconnus, et relèvent probablement d'une stratégie complexe, qui se déroule sur plusieurs siècles et à l'échelle du Continent.

Il semble cependant que, depuis quelques décennies, le « plan » des prostituées sacrées soit passé à un nouveau stade. Il s'avère en effet qu'elles encouragent l'expatriation dans les Rivages et sur le Continent de courtisanes formées par leur soin. Cela explique les bonnes relations que les Phaleeni entretiennent avec les guildes, la création de maisons closes et le nombre grandissant des houris. La fameuse Bramance, l'organisation qui gère la prostitution, est une sorte de société-écran derrière laquelle se cachent les prostituées sacrées. Le but premier est clair : disperser un grand nombre des leurs à la surface du monde. Quel objectif occulte se cache sous cette opération ? Trouver le Shaez Averak ou celle qui pourra l'enfanter ? Retrouver les membres de la diaspora disséminés sur le Continent ? Sélectionner le mâle qui fécondera Al Hanj et qui sera le père du messie !



L'Ak Téash, le Sabar et Al Hanj

L'empire est en principe dirigé par un conseil appelé l'Ak Téash. Cette assemblée est constituée de quarante membres, vingt hommes et vingt femmes, qui y siègent à vie. Ils sont nommés par cooptation. Tous les dix, l'Ak Téash désigne l'un de ses membres, qui devient le représentant officiel de l'empire mais aussi le justicier suprême. Il est appelé le Sabar. Mais le pouvoir de fait est détenu par Al Hanj, « la Mère », le mystérieux personnage qui dirige la caste des prostituées sacrées. La gestion courante des affaires du pays est laissée au conseil, mais toutes les décisions importantes sont prises par la Mère, qui fait parvenir ses ordres jusqu'à Phaleen par un moyen inconnu. Les membres du conseil lui obéissent aveuglément. Cette réalité n'est connue que des Phaleeni éclairés (prêtres et érudits), et il y a peu de risques qu'ils en informent des étrangers...

Aperçu des sciences et des arts phaleeni

Dans le domaine du sexe, le Peuple Infini est expert. Il y a dans le Pays Rouge des savants qui dédient leur vie à explorer une question précise dans le domaine. Ces chercheurs publient leur résultats dans des ouvrages et se réunissent en séminaires des plus sérieux.

Par extension, si j'ose dire, les Phaleeni excellent dans tout ce qui concerne le corps, ses capacités et son entretien. La médecine phaleeni est remarquable. Elle possède une pharmacopée

élaborée mais elle procède avant tout par le contact : massages de toutes sortes, attouchements et acupuncture suffisent à éliminer l'essentiel des maux !

(...) Les Phaleeni sont souvent de fin lettrées. La plupart d'entre eux parlent le guildien. Leur écriture est typique des systèmes *wish* à idéogrammes, mais elle comprend néanmoins un ensemble de marqueurs phonétiques appelés « *falassis* ». Les Phaleeni sont en outre de brillants poètes, plus que des érudits rigoureux. La poésie occupe une place de premier ordre dans leur culture.

(...) Parmi les « arts », selon l'acceptation propre aux Rivages, la musique est sans doute le domaine le plus élaboré. À chaque moment de la vie correspond une musique. Il existe des musiques sacrées et des musiques profanes, des musiques pour rire, des musiques pour pleurer, des musiques pour penser... et bien évidemment des musiques pour faire l'amour. C'est d'ailleurs dans cette catégorie que les musiciens phaleeni excellent. Le principe est qu'il y ait interaction entre les participants à l'acte et les musiciens qui l'accompagnent. La « musique pour l'amour » comme je l'ai baptisée, est structurée selon les principes suivants :

— Pauvreté harmonique, compensée par une utilisation de modes complexes, qui s'étendent sur deux octaves et utilisent le quart de ton. Les modes se succèdent au cours d'un même morceau selon des règles complexes, fixées par la tradition depuis bientôt un siècle.



— *Prédominance des rythmiques composées, notamment des mesures en 13/8 et en 21/8. La décomposition rythmique de la mesure est improvisée, elle évolue au gré des ébats sexuels.*

— *Utilisation de chants diphoniques.*

— *Absence d'instruments harmoniques et prédominance des instruments de percussion.*

— *Présence obligatoire du pentapode, un instrument à percussion fait de bambous creux de tailles différentes, dont on excite la colonne d'air en utilisant une sorte de mailloche en éponge.*

Salvatore Thomasi, *Essai sur les peuples...*

Relations avec l'extérieur

L'empire de Phaleen, nous l'avons vu, entretient des relations avec les Rivages par l'intermédiaire des guildes. En apparence, les Phaleeni ne sont guère soucieux de leurs voisins, d'autant qu'ils sont officiellement en paix avec eux. Ne nous méprenons pas, toutefois. Les Phaleeni ne sont pas obsédés par leur religion au point d'ignorer ce qui les entoure. Quand relations il y a, elles sont simplement discrètes. La diplomatie phaleeni n'a pas à être rendue publique, tel est le dogme communément admis.

Le Peuple Infini entretient des relations d'amitié avec ses cousins du royaume de Djil. Il s'agit moins de relations commerciales que d'échanges culturels et intellectuels. Nombre d'érudits des deux pays s'efforcent d'entretenir une correspondance. En outre, certaines familles de Phaleen ont des liens de parenté avec celles de Djilsaï. Cela explique qu'il y ait à Phaleen une petite communauté d'émigrés djiliens.

L'empire de Phaleen soutient secrètement la résistance aux Dynasties Fantômes (voir p. 21). Ce soutien est du ressort exclusif des prostituées sacrées. On suppose qu'il consiste à fournir de la « main-d'œuvre spécialisée » : magiciens, espions, médecins et courtisanes.

Nous avons vu que l'empire de Phaleen s'ouvrait aussi sur l'extérieur avec l'exportation sur le Continent et les Rivages de courtisanes venues de la Cité des Nymphes. Il est clair que ce phénomène n'est pas gratuit. Ces femmes ont une mission secrète à accomplir, en rapport avec les plans occultes de la caste des prostituées sacrées.

Histoire à venir

Parmi les événements à venir, notons la célébration rituelle du Sagiri Làn ou « fête de la Petite Mort ». Il s'agit de la fête la plus

SALAMA SHAÏAN

PROSTITUÉE SACRÉE PHALEENI

Âgée de 24 ans, la peau mate, superbe, Salama Shaïan est une fille de la Cité des Nymphes, une prostituée sacrée. Originnaire d'une modeste famille paysanne, elle a été recrutée à l'âge de 7 ans. Elle a passé les douze années suivantes de sa vie au sein des monastères. Elle y appris à lire et à écrire, mais a surtout reçu l'enseignement des prostituées sacrées. Elle connaît les cent méthodes d'asservissements sexuel, et participe à la quête du messie. Ses supérieures comptent lui faire parcourir le vaste monde afin de rencontrer les puissants, rois, princes, maîtres de guilde, et de les asservir. Salama vient d'être confiée à la guilde d'Almara. On lui a proposé de devenir une des courtisanes attirées de l'Empereur de Lunedor qui règne sur un gigantesque pays, loin, très loin vers le sud-est.

Agile 6 / Fort 2 / Observateur 4 / Résistant 3
Charmeur 6 / Rusé 5 / Savant 2 / Talentueux 4
Art guerrier 5 / Art étrange 4
Vie 12

Compétences : Premiers soins 4, Chirurgie 2, Empathie 5, Herboristerie 3, Esquive 4, Scruter 4, Vigilance 3, Arme courte 2, Bagarre 2, Arts Martiaux 2, Chercher 4, Comédie 5, Discrétion 4, Poisons 3, Plaisirs charnels 5.

importante de la religion phaleeni. Sa périodicité est fixée selon certaines conjonctions astrologiques. Elle revient environ une fois par siècle. Durant une semaine le Peuple Infini cesse symboliquement de vivre. C'est une période de jeûne, où chacun doit rester couché sur le sol, face contre terre, et accomplir un minimum de gestes. Cette mort symbolique est censée régénérer le Peuple Infini et le conduire vers une nouvelle naissance. Les premières guildes implantées à Phaleen ont vécu avec étonnement et respect cet étrange rituel. Le développement de Phaleen, le nombre grandissant de guildes depuis cette époque laisse présager quelques troubles pour le prochain Sagiri Làn. Certains s'inquiètent déjà des pillages éventuels.

Revenir avec plusieurs chariots lors de leur fête de la mort. Ces maudits fornicateurs restent paraît-il immobiles pendant des jours. Se renseigner sur la date exacte demander à un astrologue. Revenir avec chariots et se contenter de prendre les tapis : c'est ce qu'ils ont de plus précieux. Revente assurée à Kerlan ou Port MacKaer. Penser aussi à jeter un coup d'œil dans leur fameuses maisons interdites.

Afgad Moërrill, *Carnets*

CHAAB KALOD

EUNUQUE EN FUITE

Chaab Kalod est un eunuque de la Cité des Nymphes, un ancien serviteur des prostituées sacrées. Il est né de l'union d'une fille de la Cité, Tara, et d'Umka Pachec, un Ulmèque membre de la guilde de Rubisque. L'enfant, de sexe féminin, qui devait naître de cette union aurait du servir le plan, et permettre de se rapprocher du messie. Mais Tara a donné naissance à un garçon. Celui-ci fut gardé à la cité, et opéré à l'âge de quatre ans. Chaab a ensuite passé vingt-cinq ans à servir directement la Mère. Il est au courant de nombreux complots, plans et secrets de la caste. Il sait que les femmes de la Cité cherchent un messie et que certaines d'entre elles sont envoyées sur les Rivages et sur le Continent. Il sait même où et pourquoi... Aujourd'hui en fuite, ne pouvant plus supporter la Cité des Nymphes, Chaab craint pour sa vie. Il en sait trop...

Il aimerait, si c'est possible, retrouver son père. Mais il craint que cette rencontre ne soit douloureuse.

Agile 4 / Fort 2 / Observateur 5 / Résistant 3
Charmeur 4 / Rusé 5 / Savant 4 / Talentueux 3
Art guerrier 4 / Art étrange 4
Vie 13

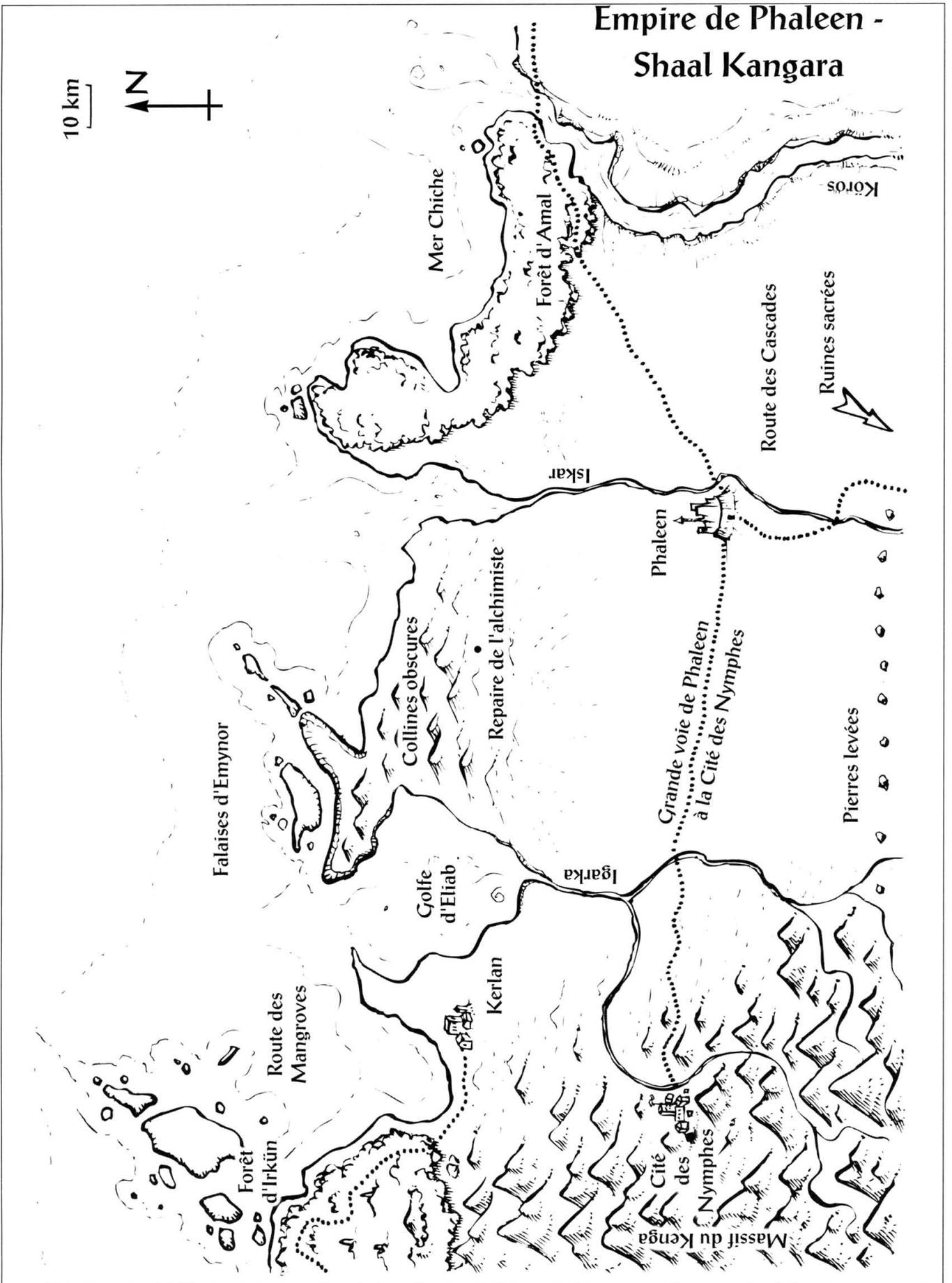
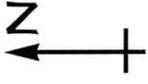
Compétences : Diplomatie 2, Discours 4, Négocier 3, Empathie 4, Esquiver 1, Scruter 2, Vigilance 2, Bagarre 2, Histoire et légendes 5, Chant 3, Comédie 4, Contes 3, Musique 2, Déguisement 2.

En dehors de cet événement ponctuel, voici un aperçu de l'avenir de l'empire.

- Les guildes commencent enfin à s'intéresser au pays entier et non plus seulement à Phaleen. Elles commencent à lorgner vers la Cité Interdite. De ce fait, on s'achemine vers des relations moins amicales entre l'empire et les guildes.
- Une série de phénomènes étranges va apparaître dans le massif de Kenga, liés semble-t-il à l'existence des dragons-brumes. Ces « lueurs dans le ciel », ces « tremblements », ces « chants étranges », iront en s'intensifiant avec les années.
- La Scabarre projette de monter une armada pour attaquer Phaleen en remontant le fleuve Iskar. Les Phaleeni ignorent totalement ce danger. Auront-ils l'occasion d'être prévenus à temps ?
- La caste des prostituées sacrées va accentuer le phénomène d'exportation des courtisanes. Vers 220 AA, il n'y aura presque plus de prostituées sacrées dans le Pays Rouge, la plupart étant à l'étranger.

Empire de Phaleen - Shaal Kangara

10 km



Mer Chiche

Forêt d'Amal

Koros

Route des Cascades

Ruines sacrées

Iskar

Phaleen

Grande voie de Phaleen
à la Cité des Nymphes

Pierres levées

Falaises d'Eymnor

Collines obscures

Repaire de l'alchimiste

Golfe
d'Eliab

Igarika

Kerlan

Route des
Mangroves

Forêt
d'Inkūn

Massif du Kenga

Cité
des
Nymphes

Les Dynasties fantômes

UNE RÉGION SOUS INFLUENCE

Je n'ai cessé, au long de ces pages, de critiquer l'influence trop souvent néfaste que nous exerçons sur les Natifs du Continent. Mais j'ai pu constater qu'en certaines régions, ils n'ont pas besoin de nous pour connaître le mal. Si ce pays n'avait pas été aussi difficile à pénétrer, j'aurais aimé écrire quelques lignes sur ces Dynasties Fantômes, dont on dit qu'elles sont l'ombre de l'Empire du Noir Couchant...

Salvatore Thomasi, *Essai sur les Peuples...*

L'écrit des Dynasties Fantômes est d'origine wish. Bordé au nord par de terribles mangroves, il jouxte l'empire de Phaleen à l'est (massif du Kenga) et le royaume de Djil au sud (halte des Transhumances). Mais c'est sans doute à sa proximité avec l'empire du Noir Couchant, à l'ouest, au-delà de la forêt d'Ish, que cet écrit doit son état actuel.

C'est un pays de collines et de rizières, de terres humides (mangroves et marécages) que rend plus sinistres encore un hiver permanent. Les habitations, maisons de bois et de bambous sur pilotis, s'organisent autour de cours intérieures. Les habitants de l'écrit sont grands, leur peau est sombre, presque noire pour les membres des castes supérieures. Leurs yeux sont verts ou gris. Leurs traits sont fins, et leurs visages sont souvent assez beaux. Les hommes portent le bouc et ont le crâne rasé. Les femmes ont la tête rasée à l'exception d'une longue natte ou d'une queue de cheval. Tous portent de longs pantalons de toile, très amples, de coupe géométrique et des tuniques étroites, portées près du corps. Les membres des familles régnantes portent aussi des capes arborant les emblèmes de leur clan.

Les dynasties régnantes sont issues de cinq grands monastères, autrefois centre de méditation, de formation aux arts martiaux, lieux de culture et de conservation du savoir. Ces monastères sont les seules habitations en pierre de l'écrit. Juchés à flanc de collines, ils pourront évoquer aux voyageurs les monastères de la Cité des Nymphes ou de la ville de Phaleen, dont ils sont inspirés.

Sous l'influence de l'empire du Noir Couchant, les membres de ces monastères ont étudié les arts loomiques les plus sombres, ont perverti leur âme, et ont lutté pour le pouvoir. Aujourd'hui, les membres d'une même dynastie se rattachent tous, à l'aide de généalogies parfois artificielles, à un fondateur, un ancien grand maître de monastère. Les monastères n'existent plus en tant que tels. Ils ont été transformés en palais, et ne recrutent plus personne. Les dynasties se développent par les liens du sang, descendance et mariages. Chaque dynas-

MONASTÈRES ET FAMILLES RÉGNANTES

— *Kang'tsé* : le monastère-capitale se dresse sur une colline hérissée de gibets. L'atag (chef du clan) se nomme Oolan. C'est dans ce monastère que vit l'Homme Voilé, l'ambassadeur du Noir Couchant, dont on murmure qu'il est le véritable maître du pays.

— *Nen'etsa* : ce monastère est le plus peuplé, et le seul à être situé près d'une ville (qui porte le même nom que lui). Son atag se nomme Hren'. Il est jeune, ambitieux et cruel. Il met beaucoup d'ardeur à réprimer la rébellion.

— *Po'lo'wan* : ce monastère garde le col qui sépare les Dynasties Fantômes de Phaleen. Autrefois, c'était un site stratégique vital. Aujourd'hui, il est au trois quarts vide. L'atag du clan est Yigga'Yi'Rë, un vieil homme amer, qui rêve de supplanter les Kang'tsé.

— *Mir'Im'a* : en plein centre du pays, ce monastère a encore la réputation d'un centre de culture, essentiellement à cause de sa bibliothèque, accumulée avant que le pays ne soit assujéti à l'empire du Noir Couchant. Son atāga (la forme féminine du mot) est Va'Lang, une toute jeune fille qui vient d'accéder à ce poste après avoir empoisonné dix-huit de ses proches parents.

— *Son'Hu'a* : ce monastère a la réputation d'être hanté, et les membres de ce clan sont considérés avec méfiance, même par les autres Dynastes. Son atag est Tek'Fu'R, un eunuque, qui se préoccupe fort peu de politique et préfère entretenir à grands frais une cour d'artistes dépravés.

tie possède son étendard, ses couleurs et ses méthodes de combat, hérités des anciens monastères.

Comme dans la plupart des écrits wishes, il n'existe pas d'autorité suprême. Le pouvoir appartient à la famille la plus puissante : les retournements d'alliance, les conflits dynastiques, les complots, les luttes d'influence sont monnaie courante. Toutes les dynasties ont exercé le pouvoir au moins une fois, et chacune a connu son heure de gloire. C'est actuellement la dynastie Kang'tsé qui tient les rênes du pays.

Les chefs des dynasties asservissent les populations des castes inférieures, (c'est-à-dire les 9/10e des habitants de l'écrit) corvéables à merci, qui cultivent les terres des grandes familles. La majorité de la population vit dans la misère et la famine. Mais le peuple ne peut se révolter : les chefs des Dynasties entretiennent une armée puissante, bien équipée, et ses soldats font régner l'ordre par la force. Les familles régnantes ont, en fait, le monopole de la violence. Il est en effet interdit aux membres des castes inférieures de posséder des armes. Pour compenser, les gens du peuple ont développé de nouvelles formes de combat, qu'ils camouflent sous diverses activités : la danse et le mime (imitations d'animaux : singe, chien, héron, etc.).

Ce pays en vérité peu accueillant n'est pas officiellement interdit aux autres peuples du Continent ou aux membres des guildes. Mais dire qu'ils sont bienvenus serait un grossier mensonge. Les étrangers sont considérés comme inférieurs, et sont méprisés. Certains, cependant, suscitent la curiosité des combattants des Dynasties, toujours prêts à calculer combien de coups de pieds retournés sont nécessaires pour fracasser la mâchoire d'un guerrier gehemdal. La plupart des guildes hésite à commercer avec cet écrin. Les rares caravanes qui aient tenté le passage ont été pillées, sur ordre des chefs des Dynasties. Tout ceci suscite chez les guildiens les rumeurs les plus folles. On murmure beaucoup à propos de fantômes loomiques, invoqués par les membres de ces Dynasties. Mythe ou réalité ? Nul ne le sait. Mais l'influence du terrible empire du Noir Couchant laisse craindre le pire.

LES MINES DE LA CLAIRVOYANCE

On trouve au cœur du pays de gigantesques mines à ciel ouvert. C'est un véritable enfer de terrasses, d'échelles et de rampes boueuses dans lequel des milliers d'hommes triment, au mépris de leur vie, pour extraire un minerai noirâtre. Les abords des mines sont sévèrement gardés, et strictement interdits aux étrangers. Un tel mystère suscite bien évidemment la curiosité des guildes.

Laboratoires de la Guilde des Arcanes, Brizio.

*Du Dottore Bennassar
à maître Kern Grandesprouesses*

Excellence,

Force m'est de constater, après trois semaines d'expériences, de tests en tous genres et de recherches éprouvantes, que le minerai étrange dont vous m'avez fait parvenir quelques échantillons n'a aucun intérêt ! Le métal que l'on en tire se forge mal. Il est lourd, malléable, et se corrode à grande vitesse. À moins que vous ne souhaitiez vous lancer dans la production d'armes molles, je ne vois aucun usage possible à ce matériau... Si ce n'est d'en lester, avant de le jeter à la mer, l'imbécile qui ordonna d'aller en chercher des échantillons au prix de trois mois de revenus et de deux de nos meilleurs agents.

L'on a coutume de dire que tout ce qui se trouve sur le Continent a de la valeur. Certes. Est-ce une raison pour ramasser tout ce qui traîne ?

Je reste votre dévoué quoiqu'excédé serviteur.

Emiliano Bennassar

Le minerai qu'extraient les Dynasties Fantômes n'a en soi aucun intérêt. La véritable richesse de ces mines réside dans le noo. Au cœur du minerai, on trouve parfois des cristaux de noo. Ces étranges sécrétions minérales, qui se forment au plus profond de la mine, ont la forme et la transparence de gigantesques gouttes d'eau.

Ces cristaux permettent de voir l'avenir. Ils offrent des visions, une prescience des événements futurs. Le curieux voit se refléter dans le cristal qu'il contemple des images de pays lointains, d'individus, d'événements à venir, et parmi ceux-ci, il distingue le moment de sa mort. Il se voit mourir, il ressent les affres du trépas. C'est une expérience que peu sont capables de supporter. Seuls quelques personnes, dotées d'une philosophie particulière et ne craignant pas la mort, peuvent endurer une telle épreuve. Les Felsins des Rivages en font partie, et les membres de cette maison pourraient lire l'avenir dans le noo sans devenir fous. Mais il existe aussi sur le Continent des peuples ayant atteint une sagesse suffisante, et qui pourraient, eux aussi, profiter pleinement des capacités de ces cristaux.

Ceux qui peuvent voir dans ces cristaux et y lire l'avenir détiendraient un réel pouvoir de prédiction. Ce serait un avantage non négligeable, dans l'exploration et la découverte du Continent... Encore faudrait-il que l'existence, et les capacités du noo soient bien connues.

Notons enfin que le noo est chargé de loom noir, mais que celui-ci ne peut être prélevé.

LA QUÊTE DE L'HARMONIE

Une partie du peuple de l'écrin résiste à la tyrannie des Dynasties. Ces rebelles vivent dans la clandestinité. Ils ont trouvé refuge dans un ancien temple, caché dans des marais impénétrables. Leurs actions sont politiques et militaires, mais aussi mystiques, et toutes visent au « retour à l'harmonie », autrement dit au mode de vie traditionnel d'un écrin wish. Les envoyés de la résistance apportent secours et aide aux familles les plus démunies. Certains de ses membres montent de véritables actions commandos contre les membres des Dynasties, leurs habitations et leurs possessions. D'autres enfin, accomplissent d'étranges rites. Usant d'une magie collective, les chefs de la résistance peuvent propager des messages d'espoir, sous la forme de rêves, qui touchent tout le peuple.

Cette capacité magique ne suffit pas à elle seule à expliquer la permanence de la résistance, qui s'attaque à forte partie. Malgré les efforts de plus en plus violents des Dynasties Fantômes (certains Dynastes songent à louer les services de guildes sans scrupules, et dotées de moyens de destruction modernes : poudre, canon, etc.), la résistance continue ses actions, menée par un chef mystérieux. Son nom, son origine et ses motivations sont obscurs. Seule certitude, il est d'une intelligence supérieure. Ses plans sont d'une précision extraordinaire. Les chefs des Dynasties ont offert une récompense



plus que coquette (20 000 guilders), mais, pour l'heure, personne ne leur a ramené sa tête. Il serait difficile de la ramener : elle est fermement attachée à un corps de plus de cent mètres de long... le chef de la résistance n'est autre que le Grand Ver, aussi nommée Bête du Dessous par certains.

Créature gigantesque, sans doute indestructible, le Grand Ver est doté d'une intelligence supérieure, quoique non-humaine. Ses plans, complexes, déroutent parfois ses subordonnés. Si ses moyens d'action sont étranges, son but est clair. Il entend renverser les Dynasties Fantômes. Une telle motivation peut surprendre chez une créature de ce type. Mais il semble qu'il ne soit pas le seul à mener un tel jeu. Certains doctes, qui s'intéressent tout particulièrement à cette région, ont fait remarquer d'étonnantes ressemblances entre la Bête du Dessous et le Kzudarth, le Dévoreur de Mirol. Certains avancent l'hypothèse que ces deux créatures appartiendraient à une même race de créatures intelligentes, appelées à jouer, dans le futur proche du Continent, un rôle majeur.

Il n'est pas impossible que des aventuriers puissent entrer en contact avec la résistance, et donc, qui sait, rencontrer son chef. En effet, ce mouvement a en permanence besoin d'hommes et de matériel. Depuis toujours, c'est sur la route des Mangroves que se postent les contacts de la résistance. Ils travaillent dans les comptoirs et les relais comme aides, inter-prètes, palefreniers...

CE QUI POURRAIT ÊTRE FAIT

Si les Dynasties Fantômes sont une région troublée et difficile d'accès, elle n'en recèle pas moins d'intéressantes opportunités.

Tout se met en place. Enfin. Tolomée est sûr de son coup. Le noo peut être taillé. Il a trouvé trois artisans ashragors, trois frères aveugles. Apparemment ils ont été mutilés peu après leur naissance. Impossible de savoir comment les Ashragors ont pu mettre au point ce trafic de bijoux empoisonnés. L'idée est si grandiose que je voudrais l'avoir eue. Selon Tolomée, des artisans aveugles ne pouvaient pas voir dans cristaux. Impossible donc qu'ils deviennent fous. Bijoux avec noo, taillés, jolis. Après, envoyés dans petit coffret... pauvre hère qui ouvrait le coffret devait avoir sacrée surprise !

Enfin, plan est aujourd'hui différent. Si Tolomée se trompe pas, commerce de bijoux de voyance pourrait nous rapporter gros. Reste à rentrer dans ce pays, et à prendre contact avec la résistance. Si renseignements sont bons, ils ont un agent au comptoir de la Crique, sur la route des Mangroves. Seraient à la recherche de nourritures, armes, etc. Bref, tout ce qu'il faut pour se taper dessus entre métèques. Suis sûr que poudre venn'dys leur plairait beaucoup.

Ensuite, ils guident petit groupe jusqu'aux mines. Pas plus de trois. Moi, Gordran et Salim Keçem, qui devrait être capable de transporter les pierres et de les inspecter sans devenir dingue.

Faut espérer que résistants auront organisation suffisante pour nous faire traverser incognito Dynasties Fantômes. À proximité de mines, établir campement discret et repérer le terrain. Combien de gardes, palissades, rondes de surveillance ? Résistants devraient réussir à faire diversion, le temps pour nous de nous introduire dans la mine. Gagner au plus vite filons de noo, emporter pierres, mettre les voiles. Une fois qu'on a les cristaux, retour aux Rivages, et fissa. Cristaux taillés, montés sur bagues ou bracelets en argent. Voir alors si possibilité vente aux Wishes, et aux Felsins des Rivages. Combien pourrait valoir, pour eux, pareil objet ? Énormément de guilders, sans aucun doute...

Afgad Moërril, *Carnets*

Notons, en guise de conclusion provisoire, que les guildes sont amenées à jouer un jeu étrange sur cet échiquier des Dynasties Fantômes. D'une part, certaines familles sont prêtes à engager des groupes de conquistadores pour lutter contre la résistance, voire contre d'autres familles, en échange d'avantages commerciaux (facilité de passage, concessions, vente d'objets). D'autre part, la résistance pourrait contacter de petites guildes afin de se fournir en armes et provisions.

Certaines guildes n'hésitent pas, en d'autres endroits, à jouer des rivalités intérieures pour prendre le contrôle d'une région. Il semblerait que ce soit ici le contraire, et que les guildes soient les outils utilisés par les peuples du Continent pour gagner le pouvoir. Dans ce jeu de tromperie et de manipulations, une guilde aventureuse et sans scrupules pourrait faire fortune...

L'ANNEAU DE MYME

Ce bijou est une chevalière d'argent finement ciselée, actuellement en possession d'Eloise Myme, à Port MacKaer. Il peut être acquis pour un prix raisonnable par un collectionneur ou un aventurier curieux. L'anneau soulève en effet de nombreuses questions, quant à son style, la pierre qui l'orne, et sa véritable fonction.

Un orfèvre peut identifier le travail de taille comme étant de facture ashragor, mais les thèmes et les motifs sont purement géométriques, alors que les Ashragors affectionnent les figures grimaçantes et les personnages grotesques.

L'anneau s'orne d'une pierre transparente et lisse, inconnue de la plupart des joailliers.

Quant à la nature véritable de l'anneau, le mystère demeure. Il s'agit d'une chevalière, mais elle ne porte aucun sceau ou signe représentatif d'une guilde ou d'une Maison. A-t-elle appartenu à un descendant d'une riche famille ? Est-elle originaire des Rivages ou du Continent ?

Seule la découverte des *Carnets* d'Afgad pourraient permettre à l'acquéreur du bijou de comprendre son origine. Il s'agit bien de l'anneau dont il parle, orné d'un éclat de noo, le cristal qui rend fou.

KARN OSAO

MAÎTRE EN ARTS MARTIAUX

Grand et délié, Karn Osao est un maître typique des Dynasties Fantômes : sa peau est très sombre, presque de couleur ébène, et il arbore pour seul ornement pileux un bouc impeccablement taillé. Il se pare toujours de riches kimonos de couleur sombre. À 35 ans, c'est un guerrier plein de morgue, sûr de lui et de son art (peut-être est-ce là sa principale faiblesse). Il a développé une technique de combat nommée « cercle de feu », dans laquelle le combattant tourne sans cesse autour de sa victime, l'entourant d'un cercle infranchissable. Maître cruel et implacable, il est prêt à dispenser son enseignement à des disciples qui lui ressemblent. La guilde d'Almara songe à s'attacher ses services, et à lui proposer un contrat de placement.

Agile 6 / Fort 5 / Observateur 5 / Résistant 5

Charmeur 3 / Rusé 5 / Savant 2 / Talentueux 2

Art guerrier 5 / Art étrange 3

Vie 19 • Armes : Sabre 9 (1d6 + 3),

Mains nues 11 (2d6).

Compétences : Esquiver 5, Scruter 3, Vigilance 5, Arme à une main 4, Arme courte 5, Arme de jet 4, Bagarre 4, Arts martiaux 5

Notons qu'un jet de Sentir le loom révèle la présence de loom noir, à l'intérieur même du cristal, mais qui ne peut être pompé. Dès qu'il est passé au doigt, l'anneau entame son insidieux travail de sappe. Son porteur doit réussir un jet difficile d'Art étrange. S'il est réussi, le porteur ne ressent qu'un vague malaise, mais un autre jet doit être tenté le lendemain. Si le jet est raté, le porteur s'absorbe dans la contemplation de l'anneau, et comprend son pouvoir. Des visions qu'il a alors, il retire une satisfaction malsaine, la sensation d'un pouvoir obscur qu'il ne révélera à personne. Ce pouvoir de prescience peut certes s'avérer utile : connaissance d'un événement mineur à venir, avertissement d'un danger, etc. Le porteur peut utiliser le pouvoir de l'anneau quand il le veut. Avant de basculer définitivement dans la folie, il peut consulter l'anneau un nombre de fois égal à son attribut Résistant. Tôt ou tard, l'anneau finit par gagner, et son porteur par succomber.

Si l'anneau est utilisé par un Felsin ou un Wish, les risques de folie sont bien moindres (un jet d'Art étrange par mois). Mais le pouvoir de l'anneau est par essence maléfique (il est chargé de loom noir, rappelons-le). Un Felsin aura de nombreuses visions relatives à la quête de sa propre Maison, visions obsédantes qui pourront, progressivement, le détourner de ses préoccupations premières.

ITJALL SAWA

MEMBRE DE LA RÉSISTANCE, PALEFRENIER

AU RELAIS DU BAYOU, ROUTE DES MANGROVES

Itjall est un Natif des Dynasties, dont il a la couleur de peau. Âgé de 30 ans, il travaille depuis deux ans comme palefrenier au relais du Bayou. Avec ses cheveux gras et mal coiffés, sa barbe de trois jours et ses vêtements couverts de taches suspectes, il ne paye franchement pas de mine. De plus, il pue le crottin de cheval. As du déguisement, Itjall sait, à merveille, se faire passer pour un benêt, sympathique certes, curieux et toujours prêt à discuter avec de nouveaux arrivants, mais benêt. C'est lors de ces contacts qu'il jauge les aventuriers, avant de révéler sa nature et de leur proposer, éventuellement, un travail pour la résistance.

Agile 4 / Fort 3 / Observateur 5 / Résistant 3

Charmeur 4 / Rusé 5 / Savant 4 / Talentueux 3

Art guerrier 4 / Art étrange 4

Vie 18 • Armes : Sabre 9 (1d6 + 3),

Mains nues 11 (2d6).

Compétences : Contacts 3, Diplomatie 3, Empathie 1, Esquiver 2, Scruter 4, Vigilance 4, Arme à une main 3, Bagarre 3, Arts martiaux 4, Comédie 5, Camouflage 4, Déguisement 3, Discrétion 3, Falsification 3, Passe-Passe 4.



La principauté de Mirol

LE PAYS DE LA PEUR

« Pour nous autres, habitants de Port MacKaer, le Mirol est un voisin proche, traversé par une route très fréquentée. Beaucoup de jeunes guildiens en viennent à le considérer comme un arrière-pays soumis, oubliant qu'il s'agit encore d'une contrée indépendante, fort diminuée certes, mais souveraine. L'ignorer est une erreur, la mépriser un crime. »

Salvatore Thomassi, *Essai sur les peuples...*

HISTOIRE

La principauté de Mirol n'est plus que l'ombre de ce qu'elle était dans les années précédant la découverte dans la région. Dans les années 50 AA, le Mirol était un royaume puissant, qui s'étendait sur de nombreux jours de voyage, d'est en ouest.

Hélas, le Mirol a eu plus que sa part d'infortune. La première est d'être situé à une portée de flèche de Port MacKaer. Les guildes se sont toujours montrées peu désireuses d'avoir un voisin puissant, et ont donc fait tout leur possible pour réduire l'influence des princes de Mirol. Ils n'y seraient sans doute pas arrivés, ou en tout cas pas aussi facilement, sans l'intervention du Kzudarth. De cette créature, connue aussi sous le nom de Fléau de Mirol, on ne sait pas grand-chose. Elle s'est manifestée pour la première fois en 84 AA. Pendant l'été de cette année-là, un groupe d'homme blafards sont venus à la cour du prince, et ont exigé des sacrifices, au nom de la « Grande Bête qui vient de s'éveiller ». On leur a ri au nez avant de les renvoyer. Ils sont revenus l'année suivante, avec le même résultat. En 86 AA, ils ont rendu visite à tous les ducs. Hoeva, le duc des Plaines, les a fait décapiter. Le lendemain, son duché était englouti dans une monstrueuse tempête de feu et de sable, qui dura cent quarante jours, et dont les effets se firent sentir jusqu'à Port MacKaer. Une fois qu'elle a été terminée, un océan de sel et de roches vitrifiée recouvrait le duché. Le désert Bleu venait de naître. Des trente ou quarante mille personnes qui peuplaient la région, une poignée arriva à la capitale, avec suffisamment de récits d'épouvante pour faire blanchir les cheveux des chevaliers les plus endurcis. L'année suivante, les émissaires du Kzudarth furent accueillis avec les honneurs. Ils demandèrent que leur soient livré, dorénavant, tous les nouveau-nés nobles qui ne porteraient pas une marque en forme de flamme sur le front. Ils furent obéis.

En 117 AA éclata la Triste Guerre contre le royaume voisin de Lonedal. Elle connut des hauts et des bas, mais se termina en 124 AA par un verdict sans appel : le Mirol fut amputé de sa moitié ouest, qui devint un duché lonedalais (au grand soulagement de ses habitants, nobles y compris, qui y virent un bon moyen d'échapper au Kzudarth).

Le prince Moeyon tenta, en 145 AA, de récupérer les provinces perdues. La guerre d'Ardenne fut courte : à peine plus d'une saison, et ce fut un désastre dont le Mirol ne s'est pas encore remis. Moeyon fut tué sur le champ de bataille, et sa principauté n'échappa à l'annexion par le Lonedal que parce que les guildes s'y opposèrent.

En 153 AA, la principauté confia aux guildes le soin de sa défense et de ses affaires étrangères. La perception des impôts a été affermée à la guilde des Boréales éternelles en 177 AA. Deux ans plus tard, une violente révolte paysanne fut matée dans le sang. Depuis, tout est calme.

GÉOGRAPHIE

Ce qui reste du Mirol se divise en deux grandes régions : la forêt de Mirol, ou des Prismes, qui est fort peu peuplée, et les grandes plaines, qui sont légèrement vallonnées par endroits, très giboyeuses, et coupées de plusieurs rivières larges et navigables. Les routes sont mal entretenues, à l'exception de la route des Terrasses Brumeuses, qui traverse la partie sud de la principauté.

La population est clairsemée, et huit Miroliens sur dix vivent dans de petits villages. Les nobles résident généralement dans de grandes villas, et sont de gros propriétaires terriens, ainsi que des éleveurs de chevaux. Le côté « guerrier » de leur fonction est largement tombé dans l'oubli. Nombre de maisons sont encore bâties en anneau, une forme caractéristique, qui rappelle les cercles de chariots que formaient les premiers Miroliens, il y a des siècles, pour se protéger des pillards. Elles sont de forme ronde, avec un vaste terre-plein central, généralement converti en jardin. Il n'y a qu'une seule porte, et le mur extérieur est aveugle.

Avant la venue du Kzudarth, il existait une capitale, Miralion. Elle est aujourd'hui largement abandonnée. Ses remparts sont en ruine, et elle n'abrite plus que quelques milliers d'habitants. Le prince et sa suite, quant à eux, ont pris l'habitude de vivre en nomades, à bord d'une immense caravane de chariots. L'Errance, c'est le nom de cette capitale itinérante, se déplace dans les plaines, entouré d'une nuée de serviteurs, de parasites et autres messagers.

La forêt de Mirol, quant à elle, se divise en deux : le duché de Vieux-Mirol, au nord, est un territoire forestier tout à fait fréquentable et habité. Ses habitants ont mauvaises réputation, et méprisent les guildiens. Dans la mesure où ils ne sortent jamais de leur forêt, les guildes ont choisi de les laisser tranquille. Plus au sud, la forêt change de nom pour devenir la forêt des Prismes. La végétation se modifie. On passe de chênes et de frênes parfaitement ordinaires à de grands arbres lugubres, d'essences impossible à identifier. C'est là que se trouve le Mirol, l'arbre extraordinaire. C'est aussi là que viennent les sacrificateurs, avec les bébés qu'ils amènent au Kzudarth. Victimes et bourreaux mis à part, personne n'est entré dans la région depuis des décennies (à part, bien sûr, l'expédition de Leweln, mais ses résultats n'ont pas été rendus publics...).

CULTURE

À première vue, les Miroliens forment une masse amorphe de drogués. Dans toutes les couches sociales, à tous les âges, on mâche l'anjun, un hallucinogène léger, qui a des effets calmants. Lorsqu'on se donne la peine de regarder, le paysage change un peu. Même le moins attentif des voyageurs retrouvera des traces de l'influence lore, qui forme la base de la civilisation mirolienne. Mais, au fil du temps, elle a été profondément altérée par des apports wishs, puis guildiens. Le résultat final est étrange...

Les notions d'honneur et de fidélité au seigneur, qui sont au cœur de la plupart des cultures lores, sont toujours présentes, mais de moins en moins respectées. Les cérémonies d'hommage sont de plus en plus élaborées mais, d'année en année, elles se vident de leur contenu.

Autrefois, la notion de liberté était très importante pour les Miroliens. Tout homme devait avoir la possibilité de trouver sa voie, de devenir ce que les Dieux attendaient de lui. De nos jours, c'est plutôt un objet de dérision. Paradoxalement, les Miroliens croient aussi que la place de chacun est fixée par les Dieux, et qu'il est mauvais de tenter de prendre une place qui ne doit pas vous revenir. Depuis un demi-siècle, cette philosophie est devenue un étrange mélange de fatalisme et d'amertume. Chez certains individus, elle encourage l'arrivisme le plus frénétique... Il existe toujours une frontière invisible, et complètement hermétique, entre la noblesse et le peuple, mais on commence à voir des plébiens plus riches que leurs seigneurs (c'est courant, notamment, parmi ceux qui collaborent avec les guildes).

Avant l'arrivée du Kzudarth, les Miroliens adoraient un panthéon varié et abondant. Constatant que leurs dieux ne faisaient rien pour les protéger, ils se sont détournés de la religion (massacrant au passage tout le clergé lors des émeutes de 149 AA). Certains fanatiques se sont mis à adorer le Kzudarth comme un dieu, mais les sacrificateurs eux-mêmes découragent fortement cette pratique (comprenez : ils la répriment brutalement à chaque fois qu'ils en ont l'occasion). Les superstitions, souvent absurdes, fleurissent. On craint les génies bons et mauvais, on prend soin de ne pas briser une multitude de tabous absurdes, et ainsi de suite.

Les gens du peuple sont monogames. En revanche, les nobles ont droit à plusieurs épouses. Leur nombre exact est déterminé par leur rang, et seul le prince a le droit (et, depuis l'arrivée du Kzudarth, le devoir) d'avoir autant de concubines qu'il le désire. Dans toutes les classes de la société, les mariages sont arrangés. Il existe tout un système d'intermédiaire, et la profession de marieuse est fort respectée.

Dans le domaine des arts et des sciences, la poésie tragique est le seul genre qui ait progressé de manière sensible depuis un siècle. Pour le reste, les Miroliens vivent sur les acquis du passé, ou ont complètement renoncé. L'art de la tapisserie, qui était l'orgueil de l'ancien Mirol, a été abandonné. L'anjun aidant, la musique a profondément changé. Elle est devenue discordante et monotone, et même les Ashragors la trouvent perturbante.

« D. m'a parlé du Mirol. Pays de tarés, camés jusqu'à l'os. Une grande ville, pas surveillée, avec des palais immenses, tout meublés. Suis sûr qu'avec quelques efforts, on pourrait y trouver des bijoux et autres trucs négociables. »

Deux mois plus tard. D. rentré du Mirol. Rien à faire. Les palais sont plein de grands tapis accrochés aux murs. Ils appellent ça des tapisseries, et il paraît que ça a de la valeur. Pas chez mes fourgues, en tout cas ! Et pour les bijoux... ils en ont, mais ils ont aussi des gardes, avec des pouvoirs bizarres. D'accord, tout le monde est dans les vapes la moitié du temps, mais le jeu n'en vaut pas la chandelle. »

Afgad Moëril, *Carnets*

SOCIÉTÉ

Le prince se trouve au sommet de la pyramide sociale. Immédiatement en dessous de lui, il y a les cinq ducs : de Vieux-Mirol, des Baies et des Criques, des Fleuves, des Vallons et des Plaines-en-exil (dont le territoire se trouve, aujourd'hui, sous le désert Bleu). Tous lui sont apparentés. Théoriquement, ils tiennent leur pouvoir et leur autorité du prince, et doivent le servir. En pratique, à part le duc des Vallons et celui des Plaines, les ducs sont des bons à rien, encore plus insignifiants que leur maître.

Juste en dessous, il y a une importante classe de propriétaires terriens. Ils sont censés défendre le territoire que leur confie un duc. En échange, ils sont libres d'y faire à peu près ce qu'ils veulent... Faute d'un meilleur terme, les guildiens les ont baptisés « chevaliers », puis « chevaliers-sorciers » lorsqu'ils se sont rendus compte que nombre d'entre eux maîtrisaient le loom. Il ne faut pas les confondre avec les véritables chevaliers sorciers, qui forment la garde d'honneur du prince, et qui portent tous une marque en forme de flamme sur le front.

Encore plus bas dans la pyramide, il y a les paysans. Ils nourrissent le royaume, et ont donc un statut plus élevé que les citoyens, les artisans et les marchands, qui exercent des professions « viles ». Le plus riche des marchands aura droit à un certain respect, mais il aura du mal à se débarrasser du mépris discret des nobles. Les professions les moins respectées sont celles de croque-mort, de médecin et, d'une manière générale, toutes celles qui sont liées à la mort et à la maladie (à l'exception des sages-femmes, qui sont associées aux naissances et au renouveau). Normalement, les professions « intellectuelles » sont juste en dessous des paysans. En pratique, tout dépend du talent de l'intellectuel en question, et de son domaine de compétence. Un astrologue médiocre est, à l'heure actuelle, plus apprécié qu'un troubadour doué... Les sacrificateurs, qui parlent au nom du Kzudarth, sont littéralement « hors la loi », au sens de « en dehors de la loi ». Ils peuvent faire exactement ce qu'ils veulent, ils ne risquent pas d'être poursuivis. En revanche, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes. Peu de Miroliens sont désireux de les aider activement...

L'anjun

Les feuilles d'anjun ont toujours été consommées en Mirol. C'est un calmant et, à forte dose, il donne des hallucinations. À forte dose, il engendre une importante dépendance. Jusqu'à l'arrivée du Kzudarth, c'était un vice réservé à une minorité d'aristocrates. Depuis un siècle, c'est devenu un véritable fléau, qui dévore une grande partie des ressources du pays. Les rares Miroliens assez lucides pour chercher des responsables incriminent l'influence corruptrice des guildes, ou celle du Kzudarth. En fait, il semble bien qu'il s'agisse d'une réaction tout à fait spontanée de fuite devant le réel...

Une ou deux fois par mois, une grande caravane arrive de l'ouest. Elle est chargée d'anjun. Les caravaniers travaillent pour deux grandes maisons marchandes Phaleeni, qui cultivent l'anjun au nord du pays, à la frontière des mangroves. Tout cela est parfaitement légal. Les guildes laissent faire, et encaissent les taxes.

On reconnaît facilement les mâcheurs d'anjun. Ils ont l'air absent, rient sans raison, parlent tout seuls, fredonnent des bribes de chanson incohérentes et, d'une manière générale, se comportent comme s'ils n'étaient pas vraiment là.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le Kzudarth

On ne sait rien de lui, pas même à quoi il ressemble. Les sacrificateurs en ont fourni des descriptions, mais elles se contredisent (sauf sur un point : elles insistent toutes sur sa taille). En dehors du fait qu'il est immense et féroce, il est, tour à tour, ailé, cornu, griffu, doté d'une crinière, d'un pelage ou d'écaillés...

Se plans, s'il en a, sont encore plus mystérieux.

Les sacrificateurs

Ces six hommes sont les yeux et les oreilles du Kzudarth dans la principauté. L'un d'entre eux réside en permanence à la cour. Les autres sillonnent le pays, et vont examiner chaque nouveau-né issu de la noblesse. Ceux qui présentent la marque en forme de flamme sur le front sont autorisés à vivre. Ils emmènent les autres (deux sur trois, en moyenne). Les actes de rébellion sont toujours horriblement punis. Les sacrificateurs n'hésitent pas à faire des exemples, et à entretenir leur légende. Quelques récits de mère récalcitrante changée de statue de sel, ou de père rétif éventré par des créatures invisibles, font beaucoup pour convaincre les nouveaux parents. De plus, « dans son infinie miséricorde », le Kzudarth veille à ce que toutes les familles aient au moins un héritier pour continuer la lignée.

Les sacrificateurs sont reconnaissables à leurs robes rouges et argent et à leur crâne rasé. Ils sont froids, arrogants, cruels et sûrs d'eux. Ou, du moins, c'est l'image qu'ils donnent.

Le prince

Sa Noblesse, le prince Nœyot II, a une trentaine d'années. Il est complètement abruti par l'anjun, mais conserve encore quelques lambeaux de dignité. Il se sait incapable de gouverner, et laisse très volontiers les guildiens faire le travail à sa place.

La cour

Elle se compose essentiellement des enfants du prince, de ses concubines, de ses eunuques, et des domestiques de tout ce petit monde. Cela représente plusieurs centaines de personnes, aux intérêts fort divers. Tout le monde est là pour devenir riche et puissant, mais tout le monde a des idées différentes sur la marche à suivre. Certains se rangent derrière le Kzudarth, d'autres rampent devant les guildiens, une poignée de traditionalistes continue à se prosterner devant le prince comme si rien n'avait changé depuis cent ans. Comme toutes les cours, celle du Mirol est un nid de vipères.

Les nobles

Les chevaliers se contentent, pour la plupart, de rester dans leurs terres. Les ducs se livrent une guerre feutrée, que la présence des guildes a jusqu'ici empêché de se transformer en conflit ouvert.

Reste les chevaliers sorciers. Leur cas est très, très particulier. Ils disposent effectivement de pouvoirs considérables, mais ils ne les contrôlent pas complètement. Ils leurs sont « prêts » par le Kzudarth, pour la durée de leur vie, mais il leur arrive d'agir de manière apparemment irrationnelle, comme s'ils étaient possédés. En tant que groupe, leur seule action est de protéger à tout prix le prince contre toute menace extérieure. En tant qu'individus... Eh bien, la plupart semble fort occupée, et beaucoup agissent, en secret, contre le Kzudarth...

«Avez-vous une idée de ce qu'endurent ces hommes et ces femmes ? Laissez-moi vous en donner une idée. Ce sont des rescapés. Ils sont nés, comme bien d'autres, de la noblesse. Mais alors que la plupart des nouveau-nés sont emmenés dans la forêt pour être livrés au Dévoreur, eux survivent, parce qu'ils portent sa marque.

Et ce stigmaté les suit, et les suivra toujours. On se tait lorsqu'ils s'approche. On se prosterne lorsqu'on leur parle. Et, secrètement, on les déteste, et on les considère comme des agents du monstre. J'ai longuement parlé avec l'un d'eux, et il m'a avoué que beaucoup d'entre eux se suicidaient avant l'âge de vingt ans. Quant à leurs pouvoirs... Je me suis laissé dire qu'en combat, ils étaient littéralement invincibles, insensibles à la fatigue, et capables de faire pleuvoir des flammes sur leurs adversaires, entre autres prodiges. Mais, bien sûr, je n'y ai pas assisté. Personne – personne de vivant – ne les a jamais vu se battre.

Reste une question : en cas de guerre, qui serviraient-ils ? Le



prince, qui est leur oncle ou leur père ? Ou le Kzudarth, a qui ils doivent la vie et leurs pouvoirs ? »

Salvatore Thomassi, *Essai sur les peuples...*

Le peuple

Pour l'heure, le peuple ne forme pas un tout cohérent. L'anjun aidant, les Miroliens sont parfaitement capables de supporter une oppression bien pire que celle qu'ils connaissent aujourd'hui. Toutefois, il suffirait sans doute de peu de chose pour les faire changer... Reste à savoir contre qui ils se retournerait. Le prince ? Il est protégé à la fois par les guildes et le Kzudarth. Les guildes seules ? Dans l'imaginaire du Continental moyens, les guildiens sont innombrables et invincibles, et disposent d'armes inconnues et de pouvoirs étranges. Le Kzudarth ? Le dernier acte de rébellion contre lui a entraîné la destruction d'un duché entier. Alors, franchement, pourquoi faire autre chose que de mâcher de l'anjun ?

Les guildes

Depuis plus d'un demi-siècle, les guildes sont la principale autorité du pays. Il reste une administration princière, mais elle est gérée par un guildien. Les titres *gehemdals* de baillis, sénéchaux et prévôts se substituent lentement aux anciens termes indigènes. De toute façon, la plupart des fonctionnaires locaux sont payés à la fois par le trésor princier (chroniquement vide) et par celui des guildes (toujours plein, et apparemment inépuisable). Très logiquement, les administrateurs sont plus fidèles aux guildes qu'à leur souverain. La même réflexion vaut, de manière encore plus nette, pour l'armée. Les guildes entretiennent leurs propres troupes, recrutée parmi les Miroliens. Elles sont mieux entraînées et beaucoup plus motivées que le fantôme d'armée princière, qui se compose de quelques centaines d'incompétents hagards. Mais, même dans les armées guildiennes, l'anjun reste un problème...

Pour le moment, l'homme fort du Mirol est le seigneur Lorgham *Grandesprouesses*, de la guilde des Boréales éternelles. Il a pris le titre de chancelier, s'est installé dans l'ancien palais princier de Miralion, et a mis en place un embryon d'administration. Son principal souci est de veiller à ce que les impôts rentrent, et qu'ils soient d'un montant supérieur à ceux de l'année précédente, mais ce n'est pas un mauvais homme. Il prend soin de laisser à ses sujets de quoi vivre, et tenir jusqu'à l'année suivante. Il méprise cordialement le prince et son entourage, et déteste tout ce qui vient du Kzudarth.

Rask, cité des voleurs

Rask est une cité indépendante, construite en bord de mer, sur l'île du Moine, au nord des Dynasties Fantômes. Elle concentre une grande majorité des activités criminelles de la contrée de *Gillian*, et est le siège d'une formidable association de malfaiteurs nommée la *Cariapode*. Toute la racaille de cette partie du Continent, empire du Noir Couchant y compris, s'y retrouve. Véritable enfer du jeu, Rask est aussi l'un des endroits favoris des pirates de la *Scabarre*.

LA CARIAPODE

Cariapode : terme *kheyza*. Nom savant du *kraak*. Le terme désigne aujourd'hui une organisation criminelle, et n'est plus utilisé dans son sens premier. Voir *Kraak*.

Kraak : *Pieuvre*. Le *kraak* se distingue par sa grande taille et le nombre de ses tentacules. Ses trois bras armés de ventouse entourent une bouche armée d'un bec. Le *kraak* se nourrit des plus gros crustacés. On le trouve essentiellement le long des côtes de la Contrée de *Gillian*, dans les eaux les plus chaudes. Voir aussi *Cariapode*.

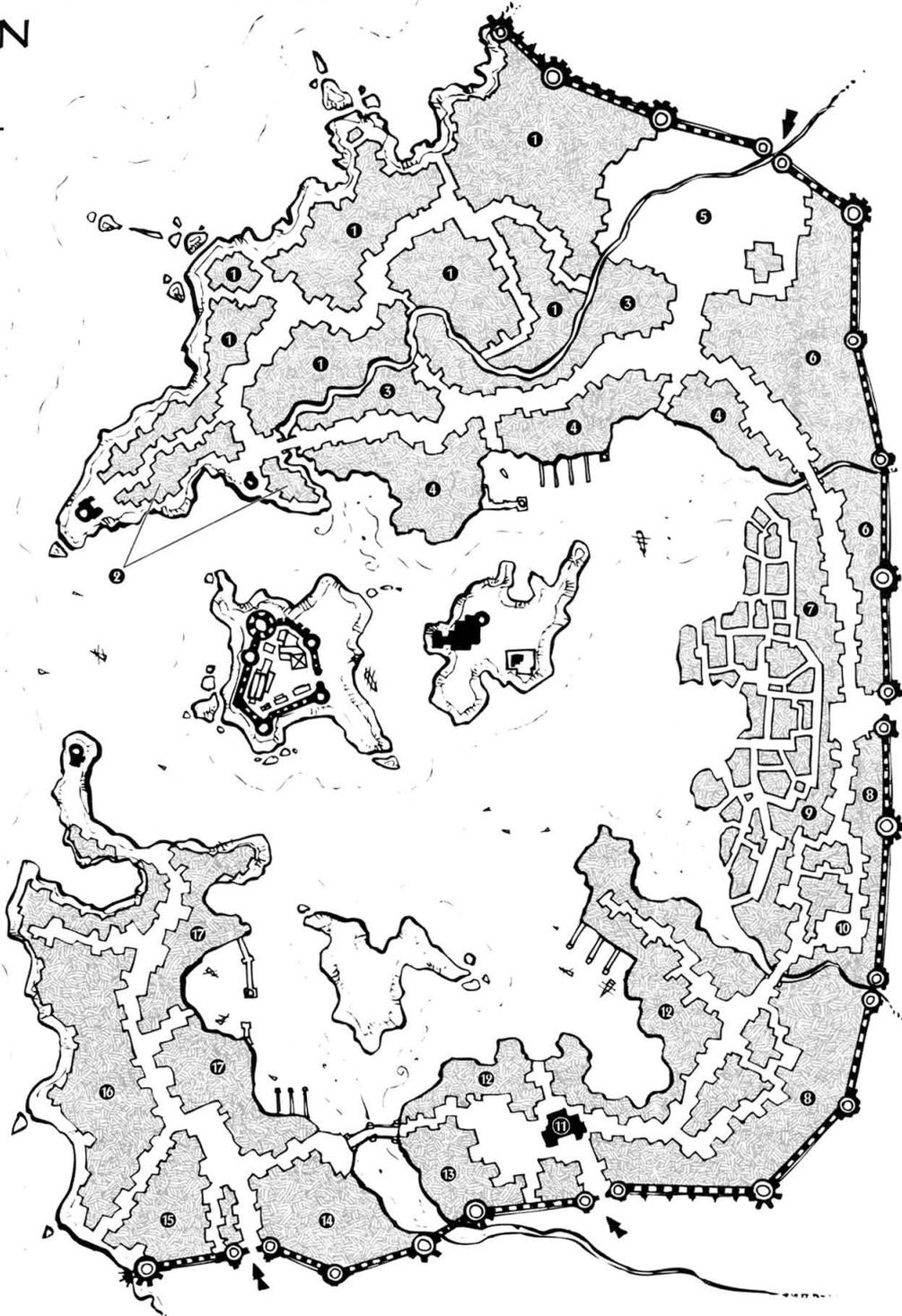
Précis de taxinomie continentale

Les organisations criminelles de Rask sont organisées en une société nommée *Cariapode*, qui fait régner sa loi sur toute la contrée. Une bonne partie des activités criminelles qui se déroulent dans la Contrée de *Gillian*, ont, de près ou de loin, un lien avec elle.

Les associations de malfaiteurs qui composent la *Cariapode* recouvrent toute les activités criminelles possibles et imaginables : vol, assassinat, jeux, prostitution, paris, contrebande, etc. Ces associations sont vieilles comme le Continent, mais se sont organisées à l'exemple des guildes depuis leur rencontre avec les gens des Rivages. On entend parler de la *Cariapode* dès 52 AA, mais ce ne sont alors que de vagues rumeurs. Elle fut mentionnée par écrit pour la première fois par Jarl *Könrath*, compagnon *gehemdal* et chef de la guilde des Cornes, dans une lettre datée d'Ardecence 54. Il y relate sa rencontre avec un émissaire de cette mystérieuse organisation. La guilde des Cornes, alors en pleine expansion, cherchait à s'implanter à l'est de Mirol. Un homme est venu demander à *Könrath* une forte somme d'argent en échange de sa protection. Suite aux refus répétés de *Könrath*, les comptoirs de la guilde ont brûlés. Puis ses compagnons de guilde ont disparus. Les membres de sa famille ont été assassinés. Enfin ses amis, ses relations, ses voisins et les gens à qui il avait prêté de l'argent ont tous été tués dans l'année qui a suivi. *Könrath* s'est pendu en 55. Les guildes avaient compris le message.

RASK

1	<i>La Sanie</i>	7	<i>Négociature</i>	15	<i>Casernes</i>
2	<i>Le village</i>	8	<i>La Suie</i>	14	<i>L'Oracle</i>
3	<i>Les Laborieux</i>	9	<i>Coffre</i>	15	<i>Brumes</i>
4	<i>Les Cales</i>	10	<i>Place des forges</i>	16	<i>Quart-Orient</i>
5	<i>Les Champs</i>	11	<i>La Gouvernance</i>	17	<i>Quartier Rouge</i>
6	<i>Tirelaine</i>	12	<i>Les Voiles</i>		



Dans les deux décennies qui suivirent, l'ensemble des bandes, associations et groupes de malfaiteurs œuvrant dans la contrée de Gjillian ont été intégrées à la Cariapode. Le crime prit alors une ampleur et une efficacité inconnue jusqu'alors. En fait, on peut dire que si aujourd'hui la Cariapode et les familles de Rask sont si puissantes, c'est grâce aux guildes dont elles se sont inspirées.

Les bandes de malfrats qui gangrènent cette ville et le reste de la région semblent décidées à nous imiter ! Les bandes, ici appelées familles, et qui regroupent des structures de taille et de puissance variées s'organisent en formes complexes, à l'image des chartes stellaires de nos guildes. J'ai pu identifier les structures suivantes.

Les clans ressemblent à nos nébuleuses : structures lâches et contractuelles, ils regroupent apparemment des individus différents autour de quelques buts communs. Ce sont les familles les moins dangereuses, car les moins bien organisées.

Les patriarcats sont l'équivalent de nos planètes : ces sont des organisations redoutables, dirigées par un seul homme. L'impitoyable sélection qui mène à la tête de telle structures fait apparemment de ces dirigeants de véritables monstres sans scrupules. La famille Dargarn est organisée sur ce modèle, et contrôle la vente et la fabrication du tssal, un hallucinogène puissant. Dois-je vous rappeler qu'Auréliano Vergal, notre directeur de comptoir à Djilsāi, a succombé à ce fléau ?

Les descendants sont, vous vous en doutez, des familles nées d'une scission avec une autre famille. J'ai d'ailleurs pu rencontrer Feder Kassan, chef des Moines, une petite famille d'assassins issue des Frères des Ombres, (qui est l'une des plus grandes bandes de voleurs de Rask). Il s'est montré ouvert à toute proposition, et je me demande si nous ne pourrions pas lui confier le travail dont nous parlions dernièrement.

Les orphelins fonctionnent comme nos guildes en étoiles. La famille Djarkoen s'est apparemment fait une spécialité des jeux de cartes. J'ai retrouvé leur trace en pays lore (dans les Maisons de Lonedal), mais aussi dans le royaume de Djil où une de leurs cellules, connue aussi sous le nom de Fils des Oracles, a monté une gigantesque arnaque aux tarots divinatoires. [...]

*Lettre de Jaime Enriquase, de la Guilde Océane
Destinataire inconnu*

Ces familles, aux organisations variées, peuvent compter de quelques dizaines à plusieurs milliers de membres. Toutes ont leur particularités, leurs pratiques, leurs régions de prédilections. Afin d'éviter les conflits, meurtriers et peu rentables, elles ont préféré s'associer et créer une instance supérieure qui leur permette de gérer leurs différends.

C'est proprement écœurant ! Leur Cariapode fonctionne exactement comme notre Sénat de la Constellation. Ces ruffians

se partagent tranquillement le gâteau de la Contrée de Gjillian, répartissant les territoires, les villes et les trafics, comme on distribue des concessions.

Quant à son origine, mystère. La pieuvre, comme on l'appelle ici familièrement, a près de 150 ans d'existence. Certains disent qu'elle se nomme ainsi, car, comme l'animal, elle ne lâche jamais prise. D'autres disent que l'organisation porte ce nom car la Cariapode a trois bras, comme les trois peuples wish, lore et urbis de la contrée. Un joueur, saoul au dernier stade, rencontré à la Gouvernance, m'a raconté enfin une histoire confuse, relative à trois fondateurs mystérieux. Peut-être est-ce pour toutes ces raisons à la fois ! Quoi qu'il en soit, la bête immonde est bien vivante.

Jaime Enriquase, Guilde Océane

Tout comme le Sénat de la Constellation, la Cariapode est une assemblée consultative. Les familles disposent d'un certain nombre de voix, proportionnel aux versements effectués au trésor de l'organisation. Les familles les plus puissantes financièrement sont donc aussi les plus puissantes politiquement, et ce sont souvent les plus anciennes. Ce trésor de guerre est utilisé par la Cariapode lorsqu'elle doit mener des opérations de grande envergure, conquête de nouveaux « marchés », élimination de guildes, etc. Une partie du trésor est également consacrée à l'administration de Rask. La cité est confiée à la surveillance de cinq Veilleurs, mandatés par les familles afin de faire régner l'ordre.

La Cariapode est aujourd'hui une organisation d'une puissance incomparable. Elle joue, avec les guildes, un jeu dangereux. Alors que la Scabarre tue le commerce, la Cariapode est parfois en situation de véritable concurrence avec les colons des Rivages. Les trafics qu'elle organise à l'échelle de la contrée ne sont pas sans ressembler aux opérations commerciales que montent les guildes : transports de marchandises, d'hommes, achat et vente de produits exotiques, recherche d'appuis politique dans certains écrans afin de « faciliter le commerce »...

Mais si les méthodes des guildes sont parfois douteuses, leurs intentions sont nobles (pour la plupart, s'entend). Tous voient dans le Continent la solution aux problèmes des Rivages, une source de vitalité ou la promesse d'un monde meilleur. Les méthodes de la Cariapode sont toujours discutables, et n'ont pas d'autre but que l'enrichissement de ses membres, surtout si cela passe par le vol et le crime...

La cité

Vue en coupe d'une ville malade

La cité occupe une partie de la côte orientale de l'île du Moine, qui se découpe en criques et en baies nombreuses. Elle est pro-

tégée, à l'est et au nord, par de hautes falaises. Une partie de la ville a été gagnée sur l'eau : canaux, jetées et pontons dessinent un plan complexe. Ville de mer, Rask en porte les stigmates : maisons de bois rongées par le sel et l'humidité, odeur d'algues et de varech, piailllements incessants des mouettes... Le bois, qui est le matériau de construction le plus utilisé, provient pour une bonne part de bateaux naufragés ou arraisonnés. Les balcons de Rask, les statues qui ornent ses places, les poutres qui soutiennent ses toitures sont en fait les plats-bords, les figures de proue et les mâts de bateaux disparus.

La ville, qui compte près de 50 000 habitants, s'organise en plusieurs quartiers. La vie y est fébrile, dangereuse, excitante. Rask est l'une des seules citées de la contrée où l'activité nocturne est vraiment frénétique. La ville vit essentiellement la nuit, et ses rues sont éclairées de dizaines de torches, lampes et lanternes, qui contribuent à l'ambiance si particulière de cet endroit. Les incendies, malheureusement, sont fréquents.

Le climat de Rask est humide : pluies abondantes, qui parfois tournent à la tempête et inondent certains quartiers de la ville, atmosphère moite, température élevée. Un climat que certains doctes qualifient de délétère, c'est-à-dire de propice à la propagation des maladies.

Les habitants ressemblent à leurs cousins des Dynastie Fantômes et de l'empire de Phaleen. S'ils ont, comme eux, la peau sombre, ils sont cependant plus petits. Contrairement au peuple des Dynasties Fantômes, ils ne se rasent pas la tête. Les hommes ont souvent une abondante chevelure, et portent la moustache ou le bouc. Mais ils ne prennent pas grand soin de leur personne : cheveux mal coiffés, coupés n'importe comment, moustache mal taillée, vêtements souillés...

Hommes et femmes se vêtent de grands pantalons bouffants. À cause de la chaleur et de l'humidité, les hommes sont souvent torse nu, arborant tatouages et cicatrices. Les femmes se drapent dans de grandes étoffes, qu'elles rabattent sur une épaule, laissant l'autre découverte.

Les îles et la baie

Au centre de la baie se trouvent trois grandes îles. La première abrite un fort de pierre, d'inspiration venn'dys quant à l'architecture et aux canons qui l'ornent. Il défend l'entrée de la baie, et fait de Rask une cité quasi imprenable. Il est à noter que des chaînes peuvent être tendues entre le fort et les berges nord et sud, interdisant ainsi le passage des navires.

La deuxième île, la plus grande de la baie, est le cœur de la Cariapode. On y trouve des palais, au creux de quelques magnifiques jardins. Le plus grand d'entre eux permet aux membres de la Cariapode de se réunir et de délibérer. Seuls les chefs de famille sont autorisés à se rendre sur l'île.

La troisième et dernière île, enfin, est « territoire » de la Scabarre. Les pirates peuvent y accoster librement, y entreposer provisoirement une partie de leur butin et se loger dans

quelques misérables cabanes en bois s'ils veulent faire l'économie d'une chambre en ville. Mais l'île est toujours sous la surveillance discrète des membres de la Cariapode. La Scabarre le sait, et ne se sert de cette île que comme d'un vaste ponton, un quai mis à leur disposition par les autorités portuaires les plus dépravées qui soient.

Entre ces îles et le reste de la ville, la baie est couverte d'une multitude de bateaux : barques de pêche, navires marchands, vaisseaux de guerre, jonques pirates, nef ventruées transformées en bordels flottants, en maisons de jeux ou en arènes. Dans certaines anses, des dizaines de bateaux ont été amarrés ensemble et reliés par des passerelles de bois, formant ainsi un véritable quartier, labyrinthique à souhait.

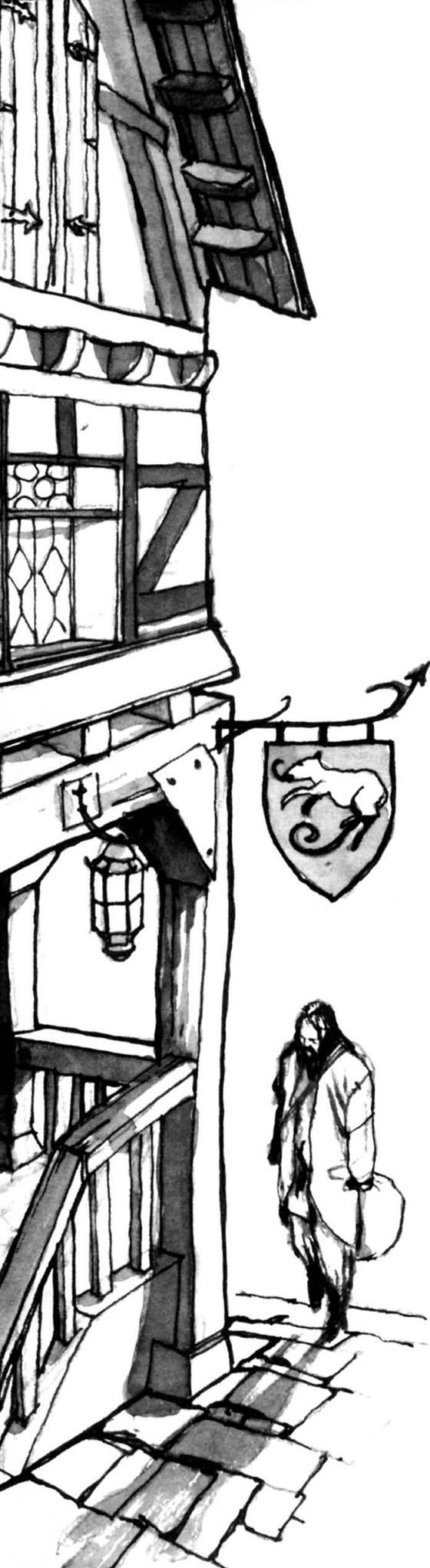
Sur la terre ferme

Le **Quartier Rouge** est dédié aux plaisirs de la chair : maisons closes, filles de joie, cabarets aux spectacles douteux, salons de massage, etc. À noter l'existence d'un cabinet de curiosités ash-ragor, voué aux choses du sexe et aux pratiques les plus déviantes, dont la visite est déconseillée aux âmes sensibles, par ailleurs rares dans cette bonne ville de Rask. Les « maisons » et autres lieux de plaisir sont reconnaissables à la couleur rouge de leur porte d'entrée. Et il n'est pas une rue de ce quartier qui n'ait au moins une porte rouge. Le Quartier Rouge vit sans interruption, le jour comme la nuit. On a de fortes chances d'y rencontrer des pirates de la Scabarre, bien décidés à fêter en charmante compagnie leur dernier pillage.

À l'ouest de cet endroit de perdition, on trouve l'un des lieux les plus paisibles de la ville. Le **Quart d'Orient** donne sur la mer, au bord des falaises qui protègent la cité. Les maisons qui composent le quartier sont faites en bambou, sur le modèle des palais des Dynasties Fantômes (chaque pièce est un pavillon en soi, et tout s'organise autour de cours ou de jardins intérieurs). C'est là que les capitaines, autrement dit les chefs des bandes continentales, vivent lorsqu'ils sont à Rask. C'est un quartier paisible en apparence, mais dans le secret de ces maisons s'élaborent les plans criminels qui gangrènent la contrée de Gjillian.

Au sud, le **Quartier des Brumes** est dédié aux rêves, aux chimères que procurent les drogues et les poudres étranges que l'on y trouve. Architecturalement, il ne se distingue guère du Quart d'Orient. Mais les maisons de bambou n'abritent que des fumeurs fracassés...

Plus à l'est, le **Quartier de l'Oracle** est celui des conseillers occultes, des devins, des marabouts, des sorciers et des diseurs de bonne aventure, dont les bandits de Rask font grand usage. Chaque famille possède en effet son magicien. Ils maudissent les ennemis de la famille, fournissent leurs chefs en poisons subtils, lisent dans les entrailles des concurrents l'avenir d'une opération criminelle... Tous les voleurs et les brigands de Rask, avant de faire un gros coup, vont dans l'Oracle consulter un de ces devins. La plupart d'entre eux, bien sûr, sont des char-



latans. Certains, cependant, sont dotés de réels pouvoirs. Mais seuls ceux qui sont au service des plus puissantes familles sont de véritables sorciers, aux capacités redoutables. Les membres de la Scabarre et les visiteurs occasionnels ont eux aussi adoptés cette pratique. L'Oracle s'est donc transformé en un véritable marché. Dans toutes les rues, sous des auvents de toile, sur des tapis miteux, autour de braseros fumants, des devins proposent aux passants de lire leur avenir dans les cartes, les étoiles, les os et les tripes...

Remontant vers l'est, et passant le pont, le voyageur découvre à sa droite l'ancien **Quartier des Casernes**, l'un des rares dont les bâtiments soient en briques. Il n'y a plus aujourd'hui de soldats, mais les truands de Rask ont récupéré ces grands bâtiments, et les ont transformés en entrepôts sévèrement gardés, ou en tripots. Dans ces gigantesques salles, on peut faire des parties de cartes et de dés, et découvrir un éventail de tous les jeux d'argent de la contrée de Cillian et d'ailleurs. Certaines casernes ont été transformées en arènes. On y assiste à des combats d'animaux, mais aussi de gladiateurs, sur lesquels on peut parier.

Sur la place qui sépare les Casernes du quartier des Docks, s'élève l'ancien palais du gouverneur de Rask, nommé la **Gouvernance**. La place, située sur un promontoire, surplombe l'ensemble de la ville, et le palais, haut de trois étages, est visible de tous les points de la cité. Point de repère incontournable dans le paysage de Rask, le palais est aussi l'un des symboles de la ville. Autrefois bâtiment administratif, la Gouvernance est aujourd'hui le plus grand salon de jeu de Rask. Tous les jeux y sont pratiqués. Les mises sont impressionnantes, et certains ont perdu en une soirée le butin de plusieurs années de trafics.

Le **Quartier des Voiles** est un quartier de docks et d'entrepôts. C'est là aussi qu'on fabrique les voiles (d'où son nom), dans de grands hangars de bois. C'est l'un des rares quartiers industriels de Rask, et pourtant l'un des plus calmes le soir venu.

Au fond de la baie, essentiellement composée de canaux, la **Négociature** est le quartier marchand de Rask. C'est un des endroits les plus riches et les plus fascinants de la ville : tout ce qui est produit dans la contrée s'y vend, et il n'est pas rare d'y trouver des marchandises en provenance de destination si lointaines que même les guildiens les plus aventureux en ont à peine entendu parler. On y trouve de tout, et le concept de marchandise illicite n'y a pas cours : pour peu qu'on y mette le prix, on peut trouver de la drogue, du poisons, des armes, de la poudre (en petite quantité), des esclaves (en abondance), etc.

Les marchandises les plus précieuses sont vendues à part dans le quartier du **Coffre**. Bâti sur la terre ferme, le Coffre est clos de murs et fermé par de lourdes portes durant la journée, alors que les artisans travaillent. Le Coffre s'ouvre à la nuit tombée, quand s'allument les premières torches, et on peut alors faire l'acquisition de bijoux, de pierres précieuses, de soieries, d'armes étranges, et d'une foule d'autres objets plus ou moins compréhensibles.

JEUX INTERDITS

La roue est l'une des spécialités des tripots de Rask. Elle se joue avec un grand plateau, sur lequel on pose autant de verres qu'il y a de participants, généralement sept ou huit. Un de ces verres contient de l'austère (un poison virulent), les autres de l'alcool. On fait tourner le plateau, puis, les uns après les autres, les joueurs boivent le verre qui est devant eux... Le perdant, celui qui écope du verre empoisonné, meurt presque toujours, les intestins brûlés. Il est possible de miser sur tel ou tel joueur ou sur le temps que le perdant mettra à mourir.

Un autre jeu très apprécié est un jeu de cartes nommée l'escalade. C'est un jeu de combinaisons et de bluff. Les règles de mise sont assez complexes, et celles-ci, par un système d'enchères (véritable jeu dans le jeu), peuvent atteindre des sommes faramineuses. L'escalade, très apprécié et très pratiqué par tous les truands de la contrée, pirates compris, connaît plusieurs variantes, toutes pratiquées à Rask. Dans les parties dites de *Chute*, on peut jouer son propre corps. On peut ainsi miser un ou plusieurs doigts, un œil, une main, ses parties viriles, etc. Une tendance hypocrite et cynique de ce jeu consiste à se fournir en esclaves auparavant, et s'en servir comme source de mises. Le maître de Chute actuel est un Ashragor nommé Dojar Tsayan. Dans les parties d'*Ivresse*, les participants sont obligés de boire un verre de lkill avant de jouer. C'est un psychotrope puissant, qui décuple les émotions et les sensations. Il n'est pas rare de voir, lors de certaines parties d'ivresse, des joueurs s'effondrer, en larmes. Ils ont été incapables de supporter la tension.

À l'est, le **Quartier des Suies** compte quelques ouvriers de renom, parfaitement capables de redonner tout son fil à une hache d'abordage de la Scabarre, ou de réparer un mousquet venn'dys. Les fumées noirâtres qui se dégagent des forges situées sur la place du même nom ont couvert de suie les murs de maisons voisines, et font de ce quartier un endroit sinistre.

Le quartier voisin des **Tirelaines** est le repaire des voleurs de Rask. Certes, la ville tout entière est consacrée au crime, et tous ses habitants sont des criminels en puissance. Mais il existe dans ce quartier plusieurs familles de coupeurs de bourses, pickpockets et autres voleurs à l'étalage. Ils exercent peu dans la cité (la plupart des habitants sont armés et prêts à riposter) mais il faut éviter de perdre la main. En fait, la plupart considèrent Rask comme un bon terrain d'entraînement. Après quelques années de formation, les meilleurs éléments de ces familles vont passer quelques temps sur le Continent.

Les **Cales** est le deuxième quartier de Rask qui soit consacré à la mer. On y trouve cales sèches et bassins de radoub, ainsi que plusieurs entrepôts bien fournis en bois de construction navale. Le quartier des artisans qui le jouxte est un quartier morne, où est produit une bonne partie des biens manufacturés destinés à la vie courante des habitants de la ville.

Les **champs** qui lui font face sont une grande étendue d'herbe, couverte de tentes et baraques en bois rudimentaires. On y trouve tout ce que l'on peut trouver ailleurs dans la ville, alcools, femmes, nourritures, drogues, à des prix dérisoires. Mais leur qualité est plus que douteuse, et les empoisonnements ne sont pas rares. C'est là que viennent se fournir les plus pauvres, comme les habitants de la **Sanie**.

Dans ce quartier s'est rassemblée la lie de Rask, le petit peuple de ceux qui ont tout perdu. Enfants en haillons, lépreux, fous, malades et crève-la-faim, c'est le quartier le plus sale et le plus dangereux de la ville ; une certaine vision de l'enfer et l'assurance, pour le visiteur curieux, d'une mort douloureuse...

Coincé entre la Sanie et la mer, le quartier des pêcheurs de Rask, nommé le **Village**, se compose de toutes petites maisons dont l'entchevêtrement dessine un dédale de rues étroites. À la pointe du Village, sur la falaise, un phare éclaire l'entrée de la baie de Rask.

Rask, ville ouverte

Rask est ouverte à tous : brigands, pirates, mais aussi commerçants et même guildiens. Certes, ceux-là ont quelques soucis à se faire. Rien n'échappe à la Cariapode, et mieux vaut s'assurer de quelques sauf-conduits avant de pénétrer dans Rask. Certains imprudents, persuadés de pouvoir y faire de bonnes affaires, y ont été dépouillés de tous leurs biens. Parmi ces inconscients, il existe une sous-catégorie de courageux qui ont tenté de résister aux voleurs. Ils ont tous fini au fond du port. Mais pour peu que l'on ait l'air louche, une grande gueule et une bonne droite (sans oublier des yeux dans le dos !), Rask est une ville des plus accueillantes.

Les pirates ne s'y sont pas trompés. Il y a en permanence à Rask au moins un navire de la Scabarre, dont l'équipage dilapide en quelques nuits de fêtes colossales le butin de leurs rapines.

Contrairement à ce que pensent certains, la Scabarre n'a rien à voir avec les malfrats de Rask. La Scabarre, hélas, étend son influence méphitique sur toutes les mers qui bordent le Continent, alors que la Cariapode ne chasse que sur la contrée de Gjillian, et c'est déjà bien suffisant. Cela dit, bien que Rask ne soit pas une des bases de la Scabarre, c'est le seul endroit que je connaisse où l'on est sûr de pouvoir rencontrer ses membres. Je tente actuellement, par tous les moyens, d'avoir une entrevue avec Gaetano Vendez, capitaine de la Scabarre. J'espère pouvoir négocier avec lui un sauf-conduit pour nos navires...

Jaime Enriquase, Gilde Océane

On raconte, dans les milieux les mieux informés, qu'il n'est pas rare de rencontrer dans certains quartiers de Rask les membres éminents de quelques guildes fameuses. Maîtres de guildes venus s'encanailler ? Ou ambassade discrète des guildes ?

diens auprès des chefs de la Cariapode ? Il paraît clair qu'une guilde voulant réussir dans la contrée de Gjillian doit composer avec les bandits de Rask. Et qui sait ce que les maîtres de guilde consentent à faire pour s'attirer les faveurs de la Cariapode ? Cette organisation, si puissante, préoccupe de plus en plus les guildes. La *Liste annuelle des rapports au Sénat*, publiée chaque année, est un bon indicateur des soucis des guildiens. Depuis quelques temps, les noms de Rask et de la Cariapode reviennent fréquemment...

Et demain ?

Si la situation actuelle est stable, qui sait de quoi l'avenir sera fait ? On peut craindre que certaines guildes, aveuglées par l'ambition, ne fassent appel à la Cariapode afin de se débarrasser de concurrents gênants. Ce serait faire entrer le loup dans la bergerie. Mais le mariage, aussi honteux qu'il soit, est depuis longtemps consommé. Ils ne sont pas rares, les compagnons de guilde, qui, après une vie laborieuse et pénible, reclus dans un comptoir isolé, sont passés de l'autre côté de la barrière, et sont allés chercher l'aventure ailleurs. On en retrouve certains, quelques années plus tard, dans les rangs de la Cariapode, chefs de bande dans la Contrée ou tenanciers de maisons closes à Rask. C'est, somme toute, une vieille habitude. En 51 AA, Tsayer Losé et de deux de ses compagnons abandonnèrent leurs responsabilités au sein de leur guilde et partirent pour Rask chercher fortune. Ils furent les premiers à « trahir » ainsi l'idéal guildien. Triste exemple ? Oui, en vérité. Mais l'histoire, qui juge les hommes, n'a pas jugé bon de nous informer du destin de ces trois misérables compagnons. Sans doute périrent-ils, seuls et abandonnés, au fond d'une ruelle sordide de la cité des voleurs...

Pour en revenir à l'avenir proche, il existe une variable dont les bandits de la Cariapode n'ont pas tenu compte : l'existence des grandes guildes, pour qui la contrée de Gjillian n'est qu'une région comme les autres, et qui contrôlent d'immenses flottes et de considérables forces terrestres. Aucune des guildes qui se sont partagés la contrée n'est de cette taille, mais au gré des rachats et des fusions, il est possible que l'une d'elles s'implante à Port MacKaer. Et le jour où la pieuvre deviendra vraiment gênante pour l'un de ces colosses, elle se retrouvera avec une armada dans son port...

L'escalade

L'escalade est un jeu de cartes, qui dépend essentiellement de la compétence Jeu. Une partie d'escalade réunit de deux à cinq participants.

L'escalade est un jeu de mise et d'enchères. Cette phase initiale se simule avec des jets difficiles de Rusé/Jeu, appelés jets d'enchères. Tous les participants effectuent un jet. Celui qui obtient la meilleure réussite remporte la phase d'enchères. À qualité de réussite égale, c'est celui qui a la meilleure compé-

NOUVELLE COMPÉTENCE

Jeu

- Grand métier : Malandrins.
- Défaut : 0.
- Caractéristique : Savant.
- Description : c'est la connaissance des jeux de cartes et de dés, la capacité à assimiler de nouvelles règles, la faculté d'élaborer des stratégies gagnantes.
- Autres utilisations : Jeu/Agile permet de tricher, de faire des tours de cartes, d'utiliser des dés pipés, etc. Quant à la combinaison Jeu/Charmeur, elle permet de dire la bonne aventure, de « tirer les cartes » de manière crédible.

tence. À niveau de compétence égal, c'est celui qui a le meilleur attribut.

Le vainqueur fixe librement le niveau des enchères, quantifié en points. Le nombre de points d'enchère ne peut être supérieur à la somme Rusé + Jeu. Un point peut représenter une somme d'argent plus ou moins importante. Pour les petites tables, et les petits joueurs, considérez qu'un point est égal à un guildier. Aux tables réunissant des joueurs confirmés, un point vaut dix guilders. Pour les grands joueurs, les vrais, un point représente cent guilders. Le vainqueur de la phase d'enchères peut donc décider de la somme investie par chacun pour ce coup, et que l'on nomme mise. À ce stade, on peut toujours *démâter* (se retirer de la partie). On perd cependant au moins un point d'enchère.

Exemple : Enrik Quatre-doigts (Rusé 3, Jeu 3), guildien audacieux, se lance dans une partie de chute (une variante meurtrière de l'escalade, voir p. 37). S'il remporte la phase d'enchères, il peut faire monter les mises jusqu'à 6 points. Comme il s'est installé à une des plus grandes tables de la ville, cela représente des mises de 600 guilders par joueur ! Avec quatre joueurs en face de lui, Enrik se dit qu'avec un peu de chance, il pourra empocher 2400 guilders... Mais il perd la phase d'enchères. Et s'il veut jouer, il doit mettre sur la table... 800 guilders (le vainqueur de la phase d'enchères est un grand joueur, avec Rusé 3 et Jeu 5). S'il veut démâter, il peut quitter la table. Mais il aura perdu au moins 100 guilders avant de se rendre compte qu'il joue avec des professionnels.

L'escalade est surtout un jeu de combinaisons : échanges de cartes, distribution, redistribution, donnes supplémentaires alternent selon des règles complexes. À la fin, les joueurs abattent leur jeu. Celui qui a la plus forte *bannière* (la plus forte figure, ou combinaison) a gagné. Cette phase de jeu se simule avec des jets difficiles de Savant/Jeu, appelés jets de combinaison. Tous les participants effectuent un jet. Celui qui obtient la meilleure réussite remporte cette phase finale. À qualité de réussite égale, c'est celui qui a la meilleure compé-

ce. À niveau de compétence égal, c'est celui qui a le meilleur attribut. Celui qui gagne empoche toutes les mises.

La chute

Cette variante de l'escalade est peu pratiquée, car dangereuse et très malsaine. Seul le système de mise varie, puisque l'on peut parier des parties de son corps. Selon les tables, les échelles de valeur sont différentes. Voici celles utilisées à la Gouvernance.

- Un doigt : 100 guilders ;
- Une main : 600 guilders ;
- Une oreille : 100 guilders ;
- La deuxième oreille : 300 guilders ;
- Les parties viriles : 800 guilders.

Ces listes de tarifs ne sont pas sans rappeler celles de la Scabarre pour le dédommagement des blessures, dont elles s'inspirent sans doute. Il est possible de mixer les deux systèmes, et de mélanger mises en argent et en nature.

L'ivresse

Cette autre variante de l'escalade est moins dangereuse, et par conséquent plus jouée. Elle n'est cependant pratiquée que par les joueurs les plus chevronnés, avides de sensations fortes. Le joueur sous l'effet du *kill* est à la fois mort de peur, triste, angoissé, et prêt à fondre en larmes lorsqu'il perd. À contrario, la victoire lui fait éprouver une joie peu commune, et démultiplie ses capacités intellectuelles.

Chaque fois qu'un joueur d'ivresse perd une phase de jeu (enchères ou combinaisons) il doit effectuer un jet de difficile de Résistant. S'il est raté, le joueur est pris de tremblements, les larmes lui montent aux yeux, ses mains se mettent à trembler, sa voix chevrote, comme un enfant sur le point de fondre en larmes, et sa compétence de jeu diminue d'un niveau. En cas d'échec critique, il éclate définitivement en sanglots, et doit quitter la table de jeu.

Chaque fois qu'un joueur gagne un tour, c'est-à-dire qu'il remporte les mises, sa compétence de jeu augmente d'un niveau (pour cette partie uniquement, bien sûr !). Elle ne peut dépasser le maximum usuel, c'est-à-dire 5.

Des cartes dans les manches, des nerfs d'acier...

- *Passé-passé* permet de tricher, par exemple en camouflant des cartes dans ses manches. Mais il est possible que les autres joueurs le remarquent (avec des jets d'opposition, voir *L'Aventure*, p. 6). Une réussite spéciale ou critique à un jet de *Passé-passé* apporte respectivement un bonus de +1 ou de +2 à la compétence *Jeu du joueur d'escalade*, pour ses jets de combinaison uniquement.

- Mais l'escalade est aussi un jeu de bluff,

auquel un bon comédien peut participer. Une réussite spéciale ou critique à un jet de *Rusé difficile* apporte respectivement un bonus de +1 ou de +2 à la compétence *Jeu du joueur d'escalade*, pour ses jets d'enchères uniquement (le bonus n'est pris en compte que dans le calcul de la mise)

Cependant, si le joueur perd l'échange malgré son bluff, il ne pourra pas bluffer le coup suivant. Il lui faut attendre d'avoir de nouveaux de bonnes cartes en main, c'est-à-dire de remporter la phase de combinaison.

Comme le déclara Dojar Tsayan, un des meilleurs joueurs de chute de Rask, à Enrik Trois-doigts, guildien malchanceux, « cela ne sert à rien de bluffer, petit, si tu as un mauvais jeu entre les mains. À supposer que tu aies encore suffisamment de doigts pour tenir les cartes ».



La Lebdäide, légende des hommes-pierres.

Le peuple de Lebd vit dans la partie orientale des montagnes Dorsales. Peuple mystérieux de transients, les hommes de Lebd ont suscités les rêveries des poètes et des chercheurs, et l'on a colporté sur eux de nombreuses légendes. La réalité, parfois, dépasse les rêves. Mais ce peuple fantastique est aussi un peuple qui souffre, un peuple qui lutte pour sa liberté, menacée par le proche et puissant royaume d'Orzar.

LA LEBDAÏDE, MYTHE OU RÉALITÉ ?

La partie orientale des Dorsales est une région de hauts plateaux nommée la Lebdäide, contiguë aux hauts plateaux d'Haenk, plus au sud. Le Rasdashan, le plus haut sommet connu de cette région, culmine selon les observations d'experts venni'dys à plus de 9000 mètres. L'altitude moyenne y est très élevée. La plupart des habitations et des refuges du peuple de Lebd se situent entre 2000 et 3000 mètres. Le climat est rigoureux et très froid, et se partage entre deux saisons. Pendant la saison froide les températures diurnes descendent bien en dessous de zéro, et les températures nocturnes approchent de ce que Karbath Enzis, anatomiste ashragor, a défini dans une conférence désormais célèbre comme *le zéro absolu, c'est-à-dire la température à partir de laquelle le sang et les humeurs se figent dans le corps, entraînant la congélation des membres exposés, et obligeant à l'amputation*. Les chutes de neige, les tempêtes, les rafales de vent glacé sont alors le lot commun de cette région, et ce pendant huit mois.

Lors de la saison humide, de fortes pluies détrempe les terrains et rendent ardue l'exploration de cette zone de hauts plateaux. Elle dure quatre mois. Ces deux saisons alternent régulièrement depuis soixante-dix ans (et probablement davantage, mais les premiers explorateurs n'y sont arrivés que vers 130 AA).

Sous de telles conditions climatiques, la Lebdäide offre des paysages peu engageants et essentiellement minéraux. La végétation est composée d'herbes rases et de grands bouleaux dispersés sur les plateaux. Les flancs des vallées sont laminés par les eaux de ruissellement : ce sont des terres stériles, lavées, où le roc affleure. Au fond des vallées sont les terres humides, presque marécageuses, riches en petit gibier et en plantes.

Les hommes de Lebd sont aussi appelés hommes-pierres. Il est vrai que par bien des aspects, ces êtres appartiennent davantage au règne minéral qu'au règne animal, et il faut voir dans ce fait étonnant la source des nombreuses légendes qui courent à leur sujet.

Les Transients de Lebd sont souvent très grands et massifs, et les hommes de ce beau peuple font jeu égal avec les plus

robustes des Gehemdals. On a longtemps cru qu'ils se rasaient. C'est faux. Les hommes et les femmes du peuple de Lebd sont parfaitement imberbes. Ceci, bien sûr confirme leur nature sur-humaine. Sous des climats identiques, mais moins rigoureux les Gehemdals arborent une pilosité qui n'a rien à envier à celle des ours. Or, le peuple de Lebd est insensible au froid. Hormis les kilts que portent hommes et femmes, et sur lesquels nous reviendrons plus loin, ils n'ont aucun habit : ni fourrure ni cape, ni vestes de peau, dont un humain ne peut faire l'économie lorsqu'il hiverne dans cette partie du Continent. (...)

Leur peau ne présente pas de teintes ni de textures uniformes. Certains ont la peau grise, d'autres la peau blanche, d'autres enfin arborent une carnation qui rappelle le marbre. Au toucher, leur peau évoque d'ailleurs la pierre : le grès, le calcaire, voire le marbre lisse et froid, pour reprendre les exemples précédents. Ces différences de carnation ne reflètent aucune hiérarchie politique ou sociale. Elles témoignent par contre de la véritable nature de ces Transients, une nature minérale. (...)

En vieillissant, les caractéristiques physiques décrites plus haut vont en s'accroissant. La peau se fait moins souple, et acquiert de plus en plus l'apparence de la pierre. Il n'est pas rare de voir se développer des lichens sur le visage et le corps. Il faut y voir, encore une fois, l'origine d'une des nombreuses légendes colportées sur ce peuple. Ils ne portent pas d'armure de pierre, contrairement à ce que l'on a raconté. C'est leur peau même qui est pierre.

Il est à noter que leurs articulations ne sont pas protégées, ce qui renforce l'illusion d'une armure : les articulations des coudes et des genoux sont souples. Ces parties du corps ne se minéralisent qu'avec l'âge, entraînant donc une immobilité progressive. De façon remarquable, la force croît avec les années, et certains vieillards sont capables, malgré des gestes d'une lenteur infinie, de soulever des blocs de pierre de plus de cent kilos. (...)

Les plus vieux ont la peau si dure qu'ils ne peuvent presque plus bouger. On ne voit aucun membre de ce peuple mourir de vieillesse. Les individus très âgés disparaissent et vont se cacher dans la montagne.

Selon leur principale légende, les montagnes dans lesquels ils vivent sont composées des corps de leurs ancêtres. Cailloux, pierres, rocs, tous seraient les anciens du peuple de Lebd. La Lebdäide ne serait donc pas une région, mais l'histoire même d'un peuple, le fruit de son existence...

Salvatore Thomasi, *Essai...*

Les hommes et les femmes du peuple de Lebd sont immortels. Mais c'est une immortalité minérale, figée, immobile. Ils vieillissent comme les humains jusqu'à la cinquantaine. Ils déclinent lentement à partir de ce moment, et leur vieillesse dure près d'un siècle. À la fin de cette période, ils sont presque incapables de bouger : leurs bras sont collés le long du corps et leur peau a l'exacte consistance de la pierre. Ils entament alors

un dernier voyage vers les plateaux d'Aléménne et rejoignent les anciens de ce peuple : une assemblée de vénérables, pierres dressées les unes contre les autres en une série d'alignements gigantesques, et qui conversent sans que nul ne les entende. Ce que certains pourraient prendre pour un alignement de menhirs est en fait le conseil des sages de Lebd. C'est un lieu de savoir extraordinaire, une source de connaissances incroyables pour qui saurait parler avec eux. Les hommes de Lebd, qui comprennent le langage des pierres, viennent y chercher des réponses et des conseils.

Nul, pour l'instant, n'a pu expliquer cet étrange phénomène de minéralisation. Sans aucun doute s'accompagne-t-il d'autres capacités, d'autres pouvoirs, que nous ignorons encore.

Messieurs, le sujet que nous allons étudier aujourd'hui est un transient des montagnes, originaire des plateaux de la Lebdaïde, dans la contrée de Gjillian. Vous remarquerez l'extrême dureté de la peau. Les premières incisions révèlent l'existence d'un fluide, qui semble être l'équivalent de notre sang, qui irrigue les principaux organes. Ce fluide, comme vous le constatez, Messieurs, est... du sable. On note la présence de nombreux cristaux et autres grains de matière solides. Les plus rapides d'entre vous l'ont déjà noté : il semblerait que ce fluide soit chargé d'énergie loomique...

Conférence anatomique de Karbath Enzis,
Académie de Korlonn, 184 AA

LA PENSÉE DU ROC

Le peuple de Lebd vit dans des habitats troglodytes. Leurs objets manufacturés et tous les accessoires de la vie courante, mais aussi leurs armes, sont en pierre qu'ils taillent à la perfection. Ces pièces d'artisanat sont très recherchées par les collectionneurs, et feraient sans doute fureur sur les Rivages. Les habitations, taillées dans le roc, comprennent plusieurs pièces dont les murs sont magnifiquement décorés : bas-reliefs, cimaises, frises... Les motifs sont géométriques, successions de lignes qui se croisent en entrelacs complexes. Les maisons de la Lebdaïde comprennent toujours une façade sculptée, à l'extérieur de la roche, et font appel à un vocabulaire architectural riche : colonnes, frontons, chapiteaux, etc.

La taille de la pierre est réservée aux hommes. Tous y excellent. Certains, cependant, y consacrent leur vie à l'exclusion de toute autre activité. Ces maîtres tailleurs possèdent des talents magiques, qui leur permettent de modeler la pierre à volonté, et leurs réalisations sont stupéfiantes : des volutes minérales, véritables dentelles de formes abstraites, qui composent de véritables œuvres d'art.

Le bois est très peu utilisé. Ce n'est pas un matériau suffisamment solide aux yeux des gens de Lebd, qui se moquent

royalement de ses capacités de chauffage, au grand désespoir de leurs visiteurs humains.

Le tissage est un art aussi important que la taille de la pierre. Ce sont les femmes qui tissent la laine des lamas bleus. Elle sert ensuite à faire des kilts aux couleurs chatoyantes. Ces pièces de tissus, ornés d'étranges motifs entrelacés, sont en fait les seuls supports d'écriture qu'utilise ce peuple. Les tissages, les motifs, racontent son histoire, ses principales légendes, les hauts faits de ses grands guerriers d'antan. La totalité du corpus tient sur plusieurs milliers de pièces de tissus, qui narrent toutes un fragment de l'histoire de la Lebdaïde. Cette histoire est « lue » lors d'une fête annuelle, où se rassemblent tous les habitants du plateau. Les danseurs arborent tous un kilt différent, et composent une farandole. En dansant, ils défilent devant les autres représentants de leur peuple et narrent ainsi l'histoire de leur nation.

Hommes et femmes sont égaux. Les valeurs du courage, de la liberté, de la loyauté et du respect de la parole donnée priment. Si ces idées sont compréhensibles pour les gens des Rivages, il est d'autres concepts plus difficiles à appréhender.

Qu'est-ce qu'une pensée juste pour le peuple de Lebd ? Ce n'est pas une pensée bien argumentée, rigoureuse. C'est une pensée qui est née dans la durée, que son auteur a mis plusieurs heures, voire plusieurs jours à formuler. La parole d'un ancien, qui a mis plusieurs semaines à mûrir sa déclaration, vaut plus que tout... Ils opposent « la pensée du torrent », ainsi nomment-ils la pensée des autres peuples (les nôtres y compris), pensée rapide, vive, brillante mais de peu de valeur à la « pensée du roc », lente, minérale, qui s'inscrit dans un temps géologique et qui est la forme véritable de la sagesse. Il est vrai que ce peuple aurait bien des leçons à nous donner.

Salvatore Thomasi, *Essai...*

Le peuple de Lebd s'organise autour de la notion assez lâche de clans, qui réunissent plusieurs familles et qui correspondent à chaque fois à un lieu d'habitation, vallée ou plateau spécifique. Salvatore Thomasi recense dix-huit clans, qu'il divise entre clans des vallées et clans des plateaux, sans qu'il soit possible de distinguer de différences autres que géographiques. Les relations entre clans ont de tous temps été cordiales, et les mariages interclans sont très fréquents. Il n'existe pas de roi, ni d'autorité suprême. Les chefs de clan, qui sont élus par acclamations, se réunissent parfois pour discuter non loin du plateau d'Aléménne, qui est le lieu le plus sacré de leur civilisation.

Ces mêmes chefs de clan sont censés arbitrer les conflits entre familles dont ils ont la responsabilité. Cependant, la plupart des décisions sont prises par les hommes capables de porter une arme et les femmes ayant déjà enfanté, lors de conseils en plein air. Mais ce peuple est aujourd'hui menacé, dans ses traditions et ses libertés, par le proche royaume d'Orzar.

LA LIBERTÉ OU LA MORT

Orzar est un royaume lore, centré autour du lac des Veilleurs. Son souverain actuel, le roi Koliman IV, a des visées expansionnistes sur les territoires environnants, et notamment sur les Maisons de Lonedal, ravagées par les conflits intérieurs. Les nécessités politiques et militaires (constructions de forts et de tours de guet aux frontières du royaume, ainsi que de bâtiments administratifs dans les territoires nouvellement conquis) ont rendu indispensable l'édification de nombreux bâtiments. Le souverain d'Orzar a décidé d'utiliser, de gré ou de force, les talents des hommes de Lebd. Des clans entiers ont été capturés, au prix de féroces combats, et menés en esclavage. Ils sont parqués dans des réserves, où croupissent les femmes et les enfants, alors que les hommes suivent les armées en campagne. Dès lors, les mentalités et les coutumes du peuple de Lebd ont évolué.

La liberté ou la mort. Tel est aujourd'hui le credo de ceux qui, parmi les clans de Lebd, ont pu échapper au joug d'Orzar. Ceux-là méprisent leurs frères tenus en esclavage, et sont même prêts, pour certains, à les abandonner à leur triste sort. Sort d'autant plus injuste que la supériorité d'Orzar est en partie due à l'action honteuse de guildes des Rivages, qui, au mépris des libertés essentielles, favorisent à leur seul profit financier l'action de quelques despotes. De plus, d'autres oppositions sont apparues entre les anciens et ceux qui souhaitent faire payer Orzar, bien souvent les plus jeunes. Les plus vieux semblent dire que ces tressaillements de l'histoire ne signifient rien, et que la destinée du peuple d'Orzar se joue sur des millénaires et non sur d'aussi courtes périodes. Généralement respectés, ils sont aujourd'hui contredits par leurs descendants, qui ne supportent pas l'infamie orzarienne. Et on peut craindre que le respect dû aux anciens, fondement de la société lebdaiide, soit menacé d'extinction.

Ainsi partagé, il semble impossible que l'ensemble des clans puisse se liquer contre Orzar afin de libérer leurs frères captifs. Ce sont plusieurs pans de la culture de ce peuple qui risquent donc de disparaître. Les motifs traditionnels de tissage sont abandonnés, au profit de motifs appelant à la guerre contre l'envahisseur. Il faut cependant noter que les hommes d'Orzar, toujours incapables de décrypter ce langage des tissus, ne font rien pour en interdire la circulation et la diffusion. On peut espérer que ces vêtements aux messages révolutionnaires, en circulant au sein du peuple, permettront d'éveiller les consciences et de fédérer les clans et les groupes d'âges.

Salvatore Thomasi, *Essai...*

LES GUILDES ET LA LEBDAÏDE

Les capacités du peuple-pierre et la situation politique actuelle peuvent faire le jeu des guildes. Les talents de tailleurs de pierre des hommes de Lebd intéressent les architectes gehem-

dals, qui aimeraient convaincre certains des artisans de ce peuple à travailler pour eux. On raconte que des émissaires de la guilde d'Almara auraient été envoyés sur les hauts plateaux de Lebd afin de recruter des tailleurs de pierre. On ne sait pas encore, aujourd'hui, si cette tentative a porté ses fruits.

Quant à la situation politique, elle est plus difficilement exploitable. Ceux qui, parmi le peuple de Lebd, veulent lutter contre Orzar entendent le faire sans l'aide d'étrangers venus d'outre-océan. Les seules sources de profit se trouvent donc en Orzar. Les besoins d'un royaume en guerre contre ses voisins sont grands : armes, provisions, métal, hommes de troupes, experts, en tous genres...

Mais la situation d'Orzar pourrait devenir délicate si les anciens de Lebd décidaient de prendre part au combat actuel. Bien que la plupart d'entre eux jugent insignifiants les événements actuels, ils sont de plus en plus nombreux à écouter les plaintes de leurs descendants. Si ces anciens, âgés d'un siècle et donc encore capables de se mouvoir, mais que leur peau plus dure que le granit rend virtuellement indestructible, se mettaient en mouvement, il y a fort à parier que la victoire changerait de camp...

LES ARMES DE PIERRE DE LA LEBDAÏDE

Ce sont les armes de pierre polie des hommes de Lebd. Ils taillent des dagues, des épées larges, des haches, des pointes de flèches. Façonnées avec art et maîtrise dans les rocs les plus durs, les armes des hommes de Lebd supportent pour les meilleures d'entre elles la comparaison avec des armes normales. Leurs dégâts sont identiques à ceux de leurs équivalents métalliques. De plus, les armes de pierre ne rouillent pas, et durent des siècles et des siècles... En certains endroits du Continent et, sur les Rivages, parmi les Maisons guerrières (Gehemdal, Felsin, et certaines castes ulmèques), ces armes peuvent trouver acquéreur. On peut estimer leur valeur au double ou au triple des prix indiqués dans les règles. Une grande hache de granit peut ainsi se revendre 600 guilders.

Les armes de pierre les plus courantes ont 1 chance sur 12 (faire deux fois de suite 1 sur 1d6) de se briser lors d'un combat (le test est fait lors de la première parade effectuée avec cette arme).

HOMME-PIERRE DE LEBD

Agile 2 / Fort 7 / Observateur 4 / Résistant 6

Charmeur 2 / Rusé 4 / Savant 3 / Talentueux 2

Art guerrier 5 / Art étrange 3

Vie 22 • Armure naturelle 1d6 + 10 • Arme : Hache 8
(de pierre polie, à deux mains), 2d6 + 3

Compétences : Travail de la pierre 5, Contact 1, Grimper 4, Esquiver 1, Arme à une main 3, Bagarre 3, Architecture 2, Arts picturaux 2.



Deuxième partie

De ce que l'on trouve

DANS toute la CONTÉE

Sur les routes du CONTINENT

Les routes sont l'une des principales innovations des guildes, la marque la plus flagrante de leur présence sur le Continent, une des obsessions de ces entrepreneurs visionnaires que sont les maîtres de guildes. Mais qu'est-ce qu'une route ? Au delà du simple chemin, qui lie un point à un autre, une route est une infrastructure, avec ses haltes, ses balises, sa propre littérature. C'est un territoire en soi, générateur de rêves et d'envies, une promesse de prospérité, et le plus court chemin vers l'Aventure...

DES ROUTES

Route : voie de communication. Mais c'est aussi le cap que suit le navigateur, l'itinéraire emprunté pour parcourir un espace, la méthode juste pour atteindre son but, une métaphore de la vie.

Parchemin kheyza, vers 250 AC

Route : organisation commerciale, pouvant regrouper plusieurs guildes, et qui assure l'entretien d'une voie de circulation des marchandises. Par extension, le terme désigne l'ensemble des infrastructures et des productions dédiés à l'exploitation d'une voie commerciale : relais, comptoirs, guides de voyages et itinéraires, etc.

Index des structures commerciales
Sénat de la Constellation, 186 AA

Près de quatre siècles séparent ces deux définitions, et résument toute l'évolution de l'idée de route dans l'esprit des Natifs des Rivages. Ce qui n'était autrefois qu'un chemin est aujourd'hui devenu une structure, parfois très complexe, et à vocation commerciale.

Comment ouvre-t-on une route ? Au départ est le chemin, c'est-à-dire l'itinéraire, la succession de sentiers, de voies ou de pistes qui mènent d'un point à un autre. Généralement, les routes mettent en relation les emplacements des guildes (par exemple les havres, comme Port MacKaer) et les royaumes, les villes et les régions du Continent. On ouvre une route que lorsqu'elle possède un intérêt commercial : parce qu'elle permet d'atteindre un royaume riche et développé, parce qu'elle facilite le commerce de matières précieuses et rares, parce qu'elle dessert des régions densément peuplées où le commerce est important. Une route non rentable est une route mort-née.

L'itinéraire établi emprunte souvent en partie d'anciennes pistes continentales, que les guildiens développent, amplifient et mettent en relation. Une fois que le chemin est défini, il faut, pour que la route existe, la doter d'infrastructures, assurer son exploitation et lui donner un nom.

Les infrastructures les plus courantes sont les comptoirs. On appelle « comptoir » tout relais ou halte tenu par les membres d'une guilde, et dans lequel les caravanes peuvent s'arrêter pour s'approvisionner, se reposer, etc. Ces comptoirs peuvent être édifiés spécialement pour cela, mais les guildes aiment à transformer d'anciens bâtiments continentaux, caravansérails ou simples bergeries, en relais accueillants. Ces comptoirs, tenus par des guildiens, emploient souvent une main-d'œuvre continentale chargée d'entretenir la portion de route qu'ils contrôlent : travaux de voirie, remblaiement, construction de ponts, etc. Dans les territoires les plus difficiles, les comptoirs sont fortifiés, et se limitent parfois à une tour, solidement gardée par des hommes d'armes.

Ces constructions (relais, comptoirs, tours) sont autant de balises qui précisent le dessin de la route. Mais il existe aussi tout un système de signaux et d'indications destiné aux caravanes afin que nul ne se perde : bornes de pierre, signes peints,



cairns disposés à intervalles réguliers, voire jeux de pancartes avec indications de distances pour les routes les mieux entretenues. Ils ne sont pas toujours fiables. Des individus malveillants (concurrents ou autochtones haineux) n'hésitent pas à les faire disparaître. Un bon guide est toujours indispensable lorsque l'on s'aventure sur le Continent.

Une route est donc sous le contrôle des guildiens, qui gèrent cette portion de territoire comme s'il s'agissait d'un pays. L'analogie est d'ailleurs fréquemment employée. Kaern Zoltan, maître de guildie, avait coutume de dire à ses élèves qu'une route est un état de 40 coudées de large sur des lieues et des lieues de distance, un État-ruban, un fleuve des Rivages qui irrigue les terres du Continent. Si une route traverse des dizaines d'écrins différents, elle reste sous l'administration d'une seule entité, la ou les guildes qui l'exploitent et y font régner leur justice et leur droit coutumier.

Plusieurs guildes peuvent se rassembler pour exploiter une route. Chaque guildie possède alors un certain nombre de parts, qui sont autant de voix lors des conseils. Les décisions sont prises en commun, les bénéfices et les prises de risques sont proportionnels au nombre de parts possédées.

Une route, pour être rentable, doit se faire connaître. La route des Mille Peuples est connue jusqu'au cœur des Rivages, a fait rêver tous les Natifs, et se trouve à la source de bien de vocations. Une route peut générer une littérature abondante : des guides bien sûr (avec plan, indications et commentaires), mais aussi des journaux de voyage, des recueils de croquis et de dessins d'artistes célèbres dont l'immense foule de ceux qui sont restés sur les Rivages est friande. On pense bien sûr au livre *Dessins et rêves des Mille Peuples*, du jeune artiste ashragor Lills, recueil de gravures et de textes inspiré par un voyage sur cette route fameuse, ou au surprenant *La route*, de Jaïque Ruhaq, texte halluciné écrit sous l'influence de la drogue et qui narre l'itinéraire de ce jeune auteur ulmèque dans la Contrée de Cjillian. Ces deux œuvres ont été récemment publiées par don Franceko Franni, installé à Brizio.

LA ROUTE DES CASCADES

Cette route, qui relie Port MacKaer à Snake, a été ouverte il y a plus de cent ans par la guildie des Boréales Éternelles. Elle s'étend sur près de 800 kilomètres, et est l'une des plus grandes routes de la contrée de Cjillian. Elle est aujourd'hui exploitée majoritairement par la guildie de Rubisque.

Bien entretenue, la route passe par l'empire de Phaleen, la cité de Jaad, et permet de rejoindre, à Snake, la route mythique des Mille Peuples.

La route des Cascades, autrefois propriété des Boréales Éternelles, risque d'être le théâtre de sanglants affrontements. En effet, la guildie des Boréales est fermement décidée à reprendre son bien, qui lui a été « dérobé » par la guildie de Rubisque. Si le conflit s'ouvrait entre les deux guildes, la route devien-

draît plus dangereuse qu'elle ne l'est actuellement. Les guildes qui font transiter leur marchandises par cette voie auront alors sans doute besoin d'une escorte, d'hommes solides capables de manier l'épée et le mousquet, suffisamment intelligents pour déjouer les complots tendus par l'une ou l'autre guildie, capables de s'adapter, de communiquer avec les peuples rencontrés et, si le besoin s'en fait sentir, trouver d'autres voies de passage.

Journal d'Asha-Loon, de Port MacKaer à Snake

Nous nous sommes permis d'ajouter, avant chaque paragraphe, les kilomètres parcourus par Asha-Loon, afin que le lecteur puisse estimer les distances, et, si le besoin s'en fait sentir, se servir de ce journal comme d'un itinéraire de voyage.

• Km 0 – Port MacKaer

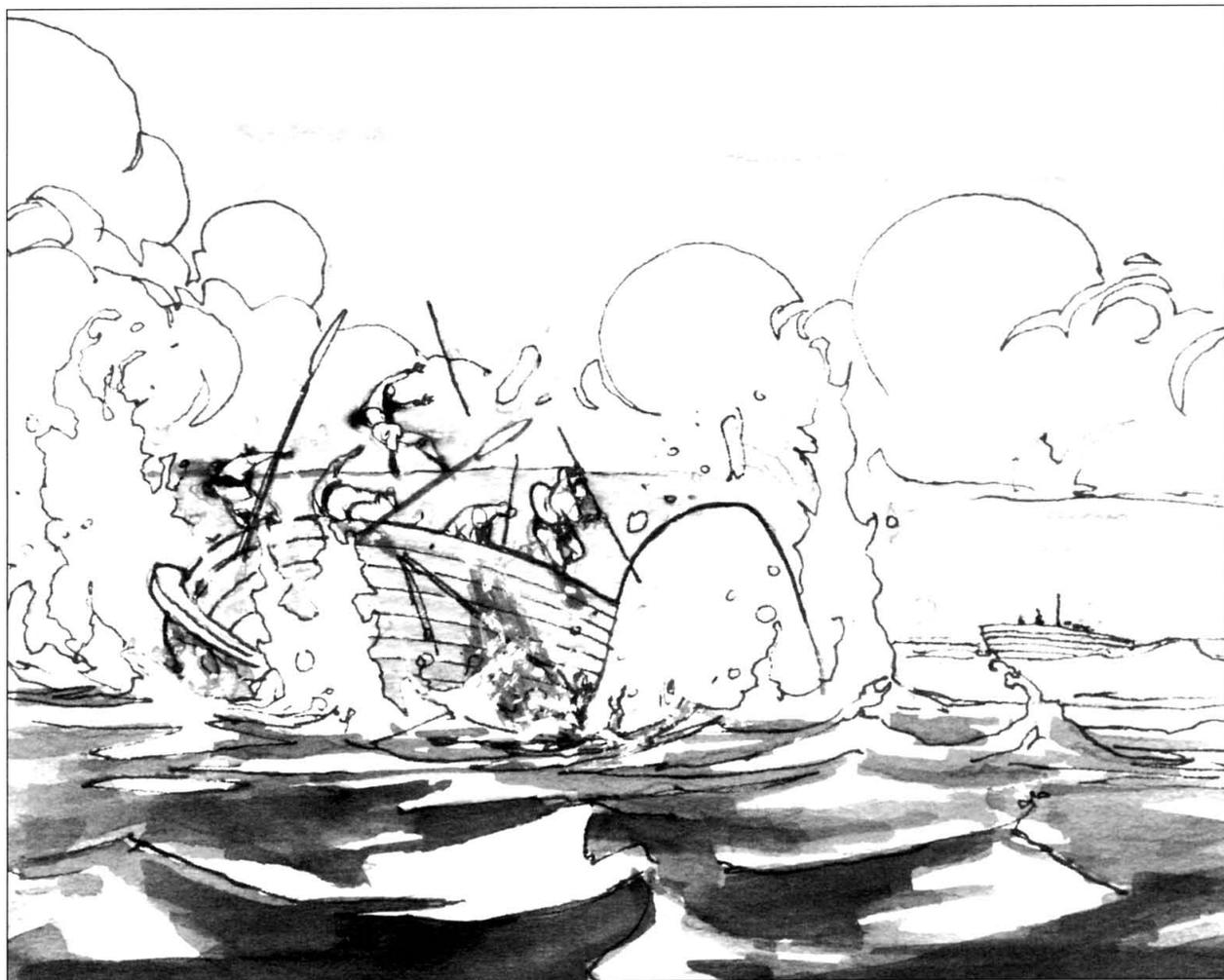
Premier jour de voyage. Nous quittons enfin Port MacKaer. C'est une ville triste et laide, que je ne suis pas fâchée de quitter. Malgré les cahots du chariot dans lequel je me trouve, j'arrive à écrire. Nous longeons la baie, mais j'ai du mal à apprécier le paysage. La route est encombrée de nombreuses caravanes. Ça hurle et ça meugle de tous les côtés. Ceux qui viennent en sens inverse sont si pressés d'arriver à Port MacKaer qu'ils tentent de passer en force. Le trafic est si intense, dans cette région, que la route, pourtant propriété de guildes puissantes, est complètement défoncée.

2e jour, fin d'après-midi. Nous longeons la forêt de Mirol. Les membres de la caravane ont l'air inquiets, comme s'ils craignaient de voir apparaître quelqu'un, ou quelque chose.

• Km 80 – Alkari

3e jour. Ce matin, Kaïmar, le chef de notre caravane, m'a raconté des histoires atroces sur les princes-sorciers de Mirol, et sur les sacrifices d'enfants. J'ai peine à croire à tout cela, mais je comprends mieux maintenant l'attitude de mes compagnons.

À midi, nous sommes arrivés au village d'Alkari. C'est un village-champignon, qui s'est installé ici, au croisement de la route des Cascades, de la vieille route de Bragance et de la route des Terrasses Brumeuses. Il y a, comme à la sortie de Port MacKaer, beaucoup de monde et de bruit. Je ne suis pas sûre d'apprécier cette ambiance. Les hommes en font trop, parlent fort, rient aux éclats, se tapent dans le dos et jurent à tout bout de champ dans leur langue natale, comme s'ils voulaient faire comprendre à la terre et au ciel du Continent que les hommes des Rivages sont là, et qu'ils n'ont pas peur. Moi qui ai quitté sans regrets les Rivages, je les retrouve ici et je ne m'en réjouis pas. Le Continent me reste une terre étrangère...



• Km 130 – Déroit de Lagàn.

4e jour, soirée. Sont-ce ces quatre jours passés à voyager, ou la vision superbe du déroit de Lagàn ? Toujours est-il que ce soir, je me sens bien plus proche du Continent qu'auparavant... Kaïmar m'indique que nous ne pourrons pas traverser ce soir, mais que demain nous essaierons de passer, sur un bac.

5e jour, au matin. Pas de bac disponible. Pendant que Kaïmar, avec toute sa patience et son obstination kheyza, tentait de trouver un moyen de traverser, j'ai fait quelques pas. Le fleuve est gigantesque, plusieurs kilomètres de large. Je comprends mieux toutes ces anecdotes que l'on m'a racontées sur le gigantisme continental. On aperçoit, au loin, l'autre rive, encore inaccessible. Puis, soudain, spectacle saisissant : dos lisse et puissant d'un cétacé, panache d'eau et le spectacle de sa nageoire qui découpe le ciel en un geste gracieux. Bientôt ce sont deux, puis six de ces animaux que je pus observer. Je n'étais pas la seule à m'intéresser à ce spectacle. Une petite flottille de pêcheurs s'est approché, et, au harpon, les hommes ont essayé d'abattre l'animal. Heureusement la pêche a été infructueuse...

Midi. Toujours rien. Tous les bacs sont réservés pour d'autres

caravanes. Les hommes de la guilde de Rubisque, qui contrôlent le passage, semblent durs en affaire : ils réclament 250 guilders pour la traversée de notre caravane.

Fin d'après-midi. Visite hallucinante. Un certain Marcelli Mastreno, compagnon d'une guilde majoritairement venn'dys, propose à Kaïmar de passer le déroit en ballon. Il possède un aérostat, qu'il met à la disposition des voyageurs pressés. Kaïmar a dû lui faire comprendre qu'il n'était pas possible de faire entrer six chariots, douze bœufs, trois chevaux et une quinzaine de compagnons dans une nacelle d'osier !

Soir. Après le repas, Kaïmar a pu discuter avec un certain Çahad de Blüse, capitaine gehemdal qui est venu directement de Port MacKaer à bord de son vaisseau. Après un long entretien, le Çehemdal accepte de nous faire passer de l'autre côté. Le prix est modique, et Çahad ne semble pas mécontent de jouer ce tour à la guilde de Rubisque.

• Km 140 – Presqu'île de Çoggam

7e jour. De l'autre côté du déroit, c'est la presqu'île de Çoggam, une forêt luxuriante, marécageuse, traversée de lambeaux de brume tiédasse et puante. On y coupe des bois précieux, me dit

Kaïmar. Je souffre de la chaleur et de l'humidité. La route empruntée est surélevée, sur pilotis. Je crois que je n'aime pas ces régions humides. Mes compagnons s'en fichent. Il semble que j'attire tous les moustiques et qu'eux soient tranquilles.

8e jour. Nous avons atteint ce soir un temple, au cœur de la forêt. Il faut s'y arrêter, y entrer, et s'agenouiller un instant devant le grand pilier de bois de la salle centrale : c'est un rite de purification, qui doit nous permettre d'entrer dans l'empire de Phaleen. Pendant la journée, nous sommes passés à plusieurs reprises devant des aires de coupe. Les arbres s'abattent dans un grand fracas de branches, et une odeur très forte de sève : essences variées, toutes splendides : bois-cristal, ébénier, hévéa, chênerose, altier... Kaïmar m'a ramassé quelques copeaux de bois-cristal, souples, translucides, avec une odeur de sève qui n'est pas sans rappeler celle de la peau.

10e jour, soir. Demain nous sortirons de cette forêt. Je ne suis pas fâchée d'en finir, et j'ai hâte de découvrir le « Pays Rouge ».

• Km 210 – Empire de Phaleen

11e jour. La route est sûre, bien carrossée. C'est le printemps. Joli paysage de collines douces, de rizières et de bosquets de bambous. Terres rouges. Pousses de bambou, si vertes. Maisons basses, aux formes lisses. Air vif, frais, agréablement parfumé. Ce soir, nous logeons dans un village-monastère. Ma chambre (j'avais envie d'écrire ma cellule !) donne sur la cour intérieure. Cour, basse-cour en fait. Comme chez moi, les enfants courent après les poules pour leur arracher les plumes.

12e jour. Sommes bloqués au village. Un des conducteurs de la caravane a repéré un essieu sur le point de se rompre. Nous passons la journée à réparer. J'en profite pour visiter le village, et discuter avec les Phaleeni. Tous baragouinent un peu le guildien. Grands sourires. Ce sont des gens charmants, si calmes. L'attitude de certains d'entre nous n'en est que plus désagréable. Quelques-uns, persuadés d'être arrivés dans l'empire du sexe, se montrent détestables, arrogants, et grossiers envers les femmes de ce pays. Il faut toute l'autorité de Kaïmar pour éviter que la situation ne dégénère.

• Km 250 – Phaleen

14e jour. Deux jours de voyage sans encombre sur les routes de l'empire et, ce soir, arrivée dans la capitale. Impressions étonnantes d'une cité sans monuments. Rien de notable. Mais tout est joli, soigné, jusque dans les plus petits détails.

Nous restons une journée. Nous en profitons pour faire le plein de marchandises. Je m'essaie au marchandage, appliquant les techniques que l'on m'a apprises à l'Académie. Et, ma foi, m'en

sors plutôt bien. Tout ça expédié au plus vite, afin de pouvoir découvrir la cité. Mais je dois passer toute la soirée à éplucher les comptes de la caravane, voir si nous aurons assez d'argent pour aller jusqu'à Snake. Dommage qu'il y ait tout cela à faire, et finalement si peu de temps pour soi, ou à consacrer aux autres.

• Km 300 — Ruines sacrées

16e jour. Le départ de Phaleen a été poussif. Nous avons dû attendre plusieurs caravaniers, partis faire la fête toute la nuit dans le quartier ouest de la ville. Nous campons ce soir aux ruines sacrées. Nous y sommes arrivés peu avant le crépuscule. J'en profite pour visiter les lieux. Grandes cathédrales de pierre, qui m'évoquent pour certaines les constructions démentes des Ashragors. Mais il ne reste que les piliers, des voûtes à moitié détruites, des murs effondrés, comme des esquisses de bâtiment. En fait, je suis incapable de dire s'il s'agit de ruines, ou si elles n'ont jamais été terminées. À la fin de la promenade, je ne peut m'empêcher de croire qu'elles ont été conçues ainsi dès le début. Construites pour avoir l'apparence de ruines. J'essaie d'imaginer quel peuple, quelle religion pourrait ainsi glorifier le passage du temps, la décrépitude, le flétrissement ? Kaïmar m'a rejoint, inquiet. Cet endroit est censé être le repaire de créatures nommées ruinards. Transients ou simples monstres ? Il ne le savait pas. Bâisseurs de ces cathédrales, ou y ayant trouvé refuge ? « Il nous faudrait tous bien plus d'une vie, pour découvrir tout cela et mettre un nom sur toutes ces choses », a-t-il ajouté, avec un beau sourire triste.

Le journal de voyage d'Asha-Loon s'arrête momentanément, et reprend quatre jours plus tard. Nous ne savons pas ce qui a motivé cette interruption.

• Km 375 – Landes brumeuses

20e jour. Nous nous arrêtons dans l'après-midi, à la sortie des collines. Devant nous, paysages de landes tristes, ciel gris, nuages qui menacent. Un vent glacé venu du sud nous gèle les os. Sur la piste, autour d'un feu, trois guides du peuple de Lank nous attendent. Grands, presque humains si ce n'est leur peau bleue, tendue sur des visages osseux et maigres, que dévorent leurs grands yeux blancs d'aveugle. Façon étrange de vous parler en ne vous regardant jamais, tête penchée sur le côté ou vers le haut.

Sont les seuls capables de nous faire passer au travers de la mer de Brume, dont les hommes parlent avec angoisse depuis quelques jours.

Une autre caravane est là, qui attend aussi pour passer. On m'explique pourquoi. Les hommes de Lank prélèvent un tribut humain, un homme ou une femme, parmi ceux qu'ils font traverser. Alors, autant être le plus nombreux possible ! En proportion, le prix à payer est moindre. Les hommes s'épient, essayant de deviner qui sera la victime... Personne



ne sait comment les Lanks choisissent celui ou celle qui disparaîtra avec eux, et personne ne connaît le pourquoi de cette coutume. Pas moyen de faire autrement.

21e jour. À l'abri sur un piton rocheux, les caravanes ont établi le campement. Tout autour de nous, la tempête fait rage. Des vagues de brumes viennent s'écraser et se déchirer contre le roc. Certains me racontent qu'elles sont aussi traîtresses que les vagues marines, et peuvent emporter des hommes. Seuls ceux de Lank sont capables de prévoir ces tempêtes et de tracer une route sûre. Mais à quel prix terrible !

• Km 410 – Sortie des Landes brumeuses

22e jour. À la fin de l'après-midi, sortie des landes. Nous nous séparons. Silences lourds, regards chargés de reproches. Les hommes de Lank ont pris Quanun, un de nos meilleurs conducteurs. Kaïmar ne dit rien. De toute façon, je suis incapable de lui parler.

23e jour. Nous nous déplaçons dans un paysage de collines, où le roc affleure parfois. Les arbres se font plus nombreux, plus grands, les bosquets plus fréquents.

24e jour. Nous sommes en territoire Urbis, et devrions gagner Jaad demain. Dans la forêt, au sud, à 30 ou 40 kilomètres de la piste, se trouvent le sanctuaire de la Mandragore et les

mines de Rubisque. Nous avons d'ailleurs croisé plusieurs représentants de la guilde de Rubisque, et aux taxes qu'ils ont prélevées s'ajoutent celles des émissaires de Jaad. Toujours ce même sentiment, chaque fois que je retrouve ceux des Rivages, et qui semble contaminer les habitants du Continent : seul le profit compte. Nous devrions atteindre Jaad demain à midi. Nous nous y arrêterons quelques jours, histoire de faire se reposer les hommes et les bêtes.

• Km 470 – Jaad

25e jour. Arrivée à Jaad dans l'après-midi. Un éblouissement ! La ville est splendide, sous le soleil de la fin de journée. Nous campons dans un caravansérial au cœur de la cité, à proximité de quelques-uns des plus grands marchés de la cité. J'ai passé le reste de la journée à m'y promener. J'ai acheté quelques étoffes superbes, un couteau, et trois petites boucles d'oreilles en argent, comme en portent les femmes d'ici. Ceux de la caravane ont cillé en me voyant arriver ainsi parée. Le Continent vous gagne, m'a dit un de nos conducteurs. Cette phrase, ce soir encore, me hante. Je crains, moi, qu'il ne me perde.

28e jour. Avons quitté Jaad au matin. La route que nous empruntons est pleine de monde : pèlerins, voyageurs et caravanes qui se rendent à Snake. Mais il paraît que ce n'est rien. Dans quelques jours, nous devrions croiser la route Noire et là, attention aux pieds ! D'après Kaïmar, il s'y trouve plus de monde qu'un jour de carnaval à Brizio !

• Km 540 – Route de Jaad à Snake

31e jour. Nous traversons la forêt. Les haltes sont confortables, et le voyage est sûr. Les caravanes sont très nombreuses. À intervalles réguliers, des relais de poste ont été installés par les Jaadéens. Ils ressemblent à nos comptoirs. On y trouve gîte et couvert, marchandises, montures, forges pour réparer outils ou chariots. Contrairement à ce que je pensais, ce système n'est pas imité du nôtre. Il existait déjà lors de l'arrivée des guildes. Tout un système de commerce interécrlins fonctionnait déjà depuis fort longtemps. Qu'avons-nous apporté de neuf à ce pays ?

• Km 570 – Lac Adhana

34e jour. Nous campons ce soir au bord du lac. Nous allons en longer la rive pendant plusieurs jours, jusqu'à atteindre, enfin, Snake. Nous dormons dans une véritable ville de tentes de toile et de chariots, au milieu des animaux. Certains semblent cependant installés ici à demeure : vendeurs de nourriture, de boissons, prostituées, maquereaux et joueurs professionnels. Il faut dire qu'il y a tant de guildiens ici ! C'est le croisement avec la route Noire, l'un des carrefours du Continent. Près du lac, un village de pêcheurs, qui semblent avoir tout compris. Ils parlent le guildien à la perfection (j'en

ai même entendu dire quelques mots dans ma langue) et proposent le produit de leur pêche, grillé sur de grands braseros.

35e jour. Halte dans la forêt, et discussions animées auprès du feu de camp. Nous sommes censés approcher des Repaires Fatidiques, que les conducteurs évoquent avec crainte. Je n'ai pu écouter que d'une oreille distraite. Obligée de vérifier tout l'inventaire de la caravane avant d'arriver à Snake. Routine un peu pénible, mais sans doute nécessaire. Comme toujours, j'imagine, il manque deux ou trois choses. Certains caravaniers se sont servis au passage. Mais qu'importe ! La guilde est encore suffisamment riche.

36e jour. De nouveau dans la forêt, nouvelles discussions animées. Les hommes réclament de monter la garde à deux. Certains semblent inquiets. Kaïmar, avec un sourire ironique, me parle des Repaires Fatidiques, d'où aucun guildien n'est revenu vivant. Ils ne sont pas très loin d'ici, mais il est déconseillé d'y aller. Ils seraient gardés par une créature nommée le Schreik, toutes pleines de crocs et de dents, animée d'une haine éternelle pour les étrangers venu de l'autre côté du monde pour asservir le Continent. Kaïmar en convient, une telle histoire est grotesque. Mais alors pourquoi ont-ils tous si peur ? Je me demande si, en plus de nos armes, de nos maladies, de nos coutumes parfois déplacées, nous n'amenons pas sur ce Continent nos propres peurs. Et moi, qu'ai-je amené en ces terres ? Une écorce vide de sentiments et des incertitudes, sur ma vocation et sur tout le reste.

37e jour. Le repaire du Schreik est loin derrière nous. Avec Kaïmar, nous rions encore des mines effrayées de nos compagnons, hier soir. Ils sont encore tendus, puisque les moindres bruits d'animaux les font sursauter.

38e jour. Journée paisible, sans encombre. Encore une semaine de voyage. Je commence à penser à l'arrivée, prendre mes fonctions, ne plus travailler que pour la guilde. Que pourrai-je voir alors du Continent ?

39e jour. Après-midi. Nous nous sommes arrêtés plus tôt que de coutume. Chariots disposés en cercle, armes sorties. Sur les collines, silhouettes menaçantes de pillards en arme. Vont-ils oser attaquer ? Nous ne sommes guère nombreux...

Soirée. Rien. L'attente est pénible. Quelques flèches lancées de temps en temps. Avec la tombée de la nuit, l'inquiétude augmente. Nous instaurons des tours de garde et nous nous préparons à une nuit difficile.

40e jour, au matin. Nous avons été réveillés durant la nuit. Les pillards ont lancé une attaque. Petits hommes barbus, vêtements de fourrure, épées de métal, tous à cheval. Ils manquent cependant de montures, puisqu'ils nous ont volé l'une de nos

meilleures bêtes. Disparition aussi de deux caisses contenant soies et parfums, volées sans doute pendant que nous protégeons nos montures. Jéfea blessé à la tête. Nous repartons, les pillards toujours en vue, sur les collines. Les hommes s'inquiètent d'une nouvelle attaque, de nouveaux blessés. Sourire blasé de Kaïmar, qui m'énerve. Je craque et lui demande ce que la situation a de drôle. Me répond par une phrase énigmatique sur l'arrivée prochaine de la cavalerie.

Fin de la matinée. Soudaine irruption d'une autre bande à cheval, qui fond sur les pillards et les disperse. Mêlée confuse, au loin, beaucoup de poussière, mais nos hommes encouragent de la voix « nos sauveurs ». À la fin, ils approchent. Leur chef est un grand guerrier aux cheveux noirs. Il entame la conversation avec Kaïmar, tous les hommes de la caravane autour. Il propose de nous escorter... moyennant finances. Nos compagnons sont si soulagés qu'ils ont l'air prêts à payer de leur poche ! Kaïmar emmène l'homme avec lui, discussion à voix basse plus loin, air offusqué du guerrier qui finit apparemment par céder et revient, l'air revêché. Le prix de ses services a bien diminué. Sourire ironique de Kaïmar. Bizarre.

Soir. Enfin l'explication ! Nos sauveurs sont de mèche avec les pillards. Affaire bien réglée. Kaïmar le sait, et l'a fait comprendre à notre grand guerrier. C'est comme cela qu'il a obtenu une réduction. Il paraît que nombre de jeunes aventuriers tombent dans le panneau, « paient » plein tarif, et se confondent en plus en remerciements...

• Km 750 – Snake

42e jour. Snake, enfin, est en vue. Murailles de la ville, au loin, au pied du lac. J'hésite encore à entrer. Je relis ces pages, songe à ce voyage et à ces rencontres, à la vie qui m'attend à Snake, à ce que me réserve l'avenir...

LE COMPTOIR DU LAC

Situé à quelques centaines de kilomètres de Snake, en bordure du lac Adhana, et au croisement de la route des Cascades



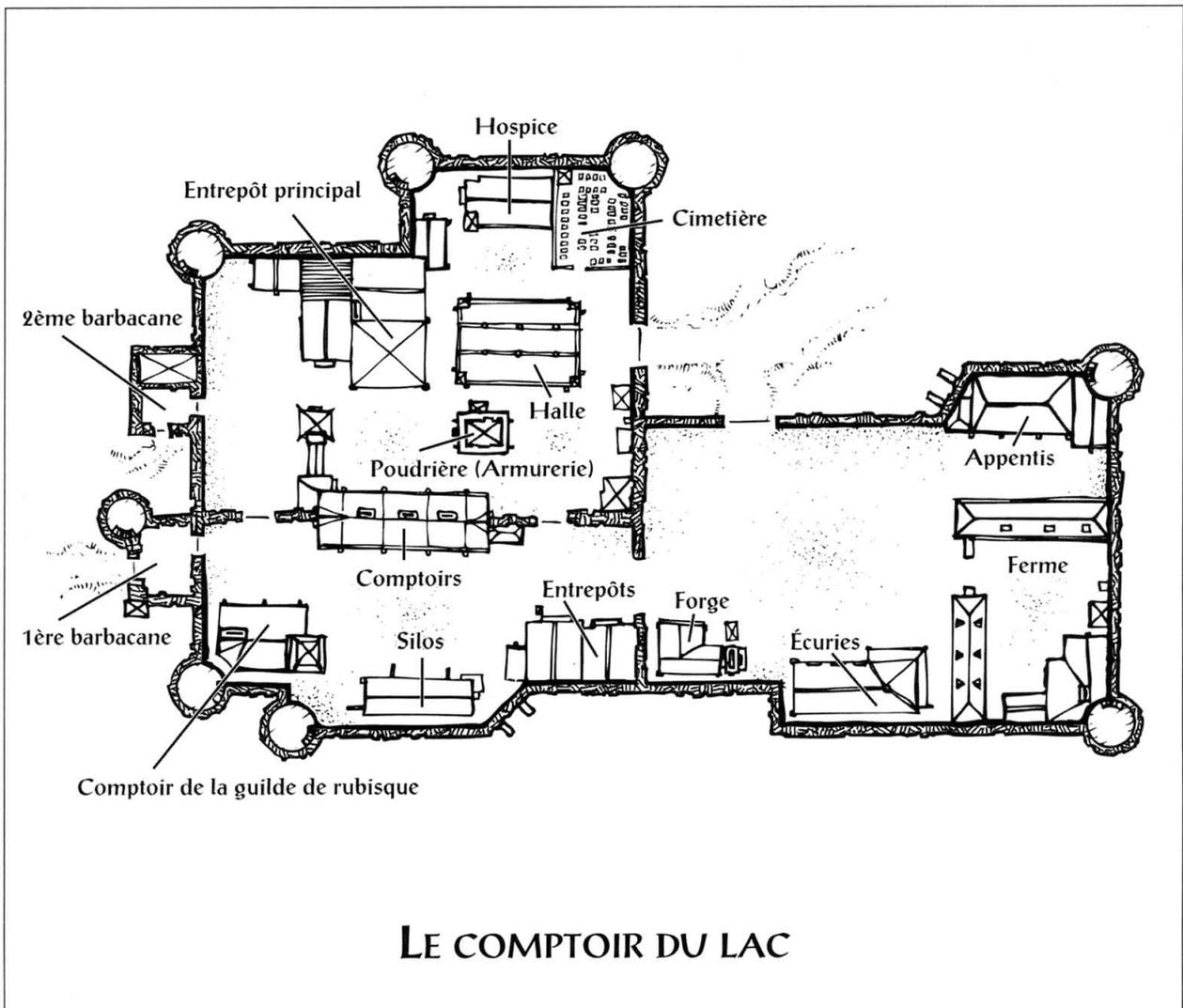
et de la route Noire, le comptoir du Lac est un lieu typique. Nombre de comptoirs routiers lui sont semblables.

Construit à l'origine par les architectes gehemdals de la guilde de Boréales Éternelles, le bâtiment a subi de nombreux ajouts et modifications depuis sa création. Les architectes de la guilde de Rubisque, très influencés par l'art felsin, y ont adjoint coupes, arcades et piliers, et y ont percé de nombreuses fenêtres en ogive. La guilde de Rubisque, qui possède le bâtiment et la majorité des parts de la route des Cascades, loue certaines portions du bâtiment à d'autres guildes, qui y entreposent armes, bagages et provisions. Toutes les guildes présentes sur la route des Cascades et la route noire y ont au moins un représentant. L'ambiance y est donc parfois un peu difficile, entre alliances secrètes, trahisons, petits complots et espionnage. Le gérant, Ahoud Kemle, un Felsin ventripotent et obséquieux, ne fait rien pour calmer le jeu.

Tout autour du comptoir se sont installés des baraques de toile, tenues par des gens de la région, qui profitent de cette manne commerciale.

Le comptoir du Lac est presque un village, avec sa ferme, sa forge, son hospice et son cimetière. Précisons que la Halle est un grand bâtiment ouvert, sous lequel se tient régulièrement une sorte de marché interguildes, ouvert aux seuls compagnons. On y entrepose aussi chariots et engins en attente de réparation.

Deux barbaccanes, vestiges des architectes gehemdals, sont prévues pour défendre l'entrée du comptoir. Au sommet de la première se trouve une couleuvrine venn'dys, dont nul ne s'est jamais servi (et qui, de fait, aurait besoin d'être nettoyée de fond en comble pour être de nouveau en mesure de faire feu).



La guilde d'Almara

La guilde d'Almara est implantée depuis peu sur le Continent. La contrée de Cjillian est son territoire de prédilection. Cette guilde est une entreprise en devenir, très dynamique et promise à un bel avenir. Elle est spécialisée dans le commerce de la main-d'œuvre humaine. Ses détracteurs veulent y voir une entreprise esclavagiste. L'idée est là, même si le propos est sans doute excessif.

ÉTENDARD

Un pégase de sable (noir) sur champ d'argent (blanc).

SIÈGE

Le centre administratif de la guilde se trouve à Port Lilian.

HISTOIRE

La guilde fut fondée en 173 AA par un aventurier ulmèque, transfuge de la guilde de Rubisque. Bien que récente, la guilde d'Almara possède déjà une histoire riche, ainsi que sa propre mythologie. Voici son mythe fondateur, tel que l'on peut la trouver dans les annexes de la charte de la guilde.

Ibcân Mehec, notre fondateur, commença sa carrière d'aventurier dans la guilde de Rubisque. Il quitta cette noble institution à la suite d'un rêve, dans lequel il se vit chevauchant un merveilleux cheval ailé. Persuadé qu'un tel animal existait quelque part sur le Continent, Ibcân Mehec rassembla quelques fidèles compagnons et partit à la recherche de cette créature extraordinaire. Les années passèrent. Ibcân ne trouva pas le pégase de son rêve mais, à force d'insistance et de bravoure, il découvrit nombre d'animaux étranges et fantastiques. Afin de financer ses recherches, il monta un commerce, capturant ces animaux et les vendant aux riches familles des Rivages et aux potentats du Continent. Cette entreprise fut transformée en une petite guilde, à laquelle Ibcân donna le nom de son village natal : Almara. La fortune lui fut favorable, mais Ibcân Mehec cherchait toujours son pégase. Après avoir vécu comme un roi, il reprit la route. Il marchait seul, assoiffé et désespéré, dans un désert sans fin lorsqu'une voix retentit derrière lui : « Que cherches-tu, Ibcân Mehec, que tu n'aies déjà ? » Ibcân se retourna. L'homme était petit, vêtu d'une simple robe de paysan. Il s'appuyait sur un bâton noueux, son corps semblait frêle, mais son regard brillait d'une grande sagesse. C'est ainsi qu'Ibcân Mehec rencontra Josapha Kaïni, l'homme qui changea sa vie. Le mystérieux vieillard expliqua à Ibcân que le pégase n'était pas un animal réel, mais un symbole, que son rêve n'était pas une vision de l'ave-

nir mais une allégorie. Il représente la liberté absolue, celle que donne la fortune. La fortune est comme les ailes du pégase, elle donne le pouvoir d'accomplir ce qui est interdit au commun des mortels. Josapha Kaïni fit comprendre à Ibcân qu'il avait en main tous les éléments pour accomplir ce destin.

Extrait de la charte de la guilde d'Almara

Quelques mois plus tard, Ibcân cessa le commerce des animaux, pour se lancer celui bien, plus lucratif, des hommes. Josapha Kaïni devint son bras droit et son principal associé. Les deux hommes acquirent rapidement une fortune considérable.

Nul ne sait l'origine de ce mystérieux Josapha, qui souffla à Ibcân Mehec l'idée de « faire commerce des hommes ». Ce personnage semble condamné à rester un mystère. Peut-être est son existence est-elle liée aux buts occultes poursuivis par la guilde (voir plus bas)...

Ibcân Mehec mourut de sa belle mort le 12^e jour de la tierce bise 191. Son âme damnée, le mystérieux Josapha, disparut le même jour, comme volatilisé.

La guilde est désormais aux mains d'un triumvirat qui poursuit la politique engagée par les deux fondateurs.

ACTIVITÉS

La guilde d'Almara est spécialisée dans le « transfert de compétences », pour employer un euphémisme dont elle fait abondamment usage. Il s'agit de faire venir des continentaux sur les Rivages, mais aussi d'assurer des déplacements de personnes au sein même du Continent, d'une contrée ou d'un royaume à l'autre.

En théorie, la guilde se charge de trouver des personnes désireuses d'exercer leur métier à l'étranger et de leur trouver un employeur. Elle prend en charge le voyage et touche une commission payée par l'employeur lors de la réception de son nouveau travailleur. Il existe de nombreuses variations sur ce même thème. La guilde recrute par exemple des miséreux des bas quartiers de Jaad qui partent, jusque sur les Rivages pour devenir serviteurs dans des familles venn'dys. Ces domestiques sont réputés pour leur obéissance et leur capacité de travail. Il en est de même pour certains individus exotiques, qui sont « importés » sur les Rivages parce qu'ils possèdent une couleur de peau étonnante, ou tout simplement une drôle d'apparence. Il est en effet de bon ton, dans certaines familles des Rivages, d'avoir un serviteur jaune, noir ou bleu, et tant mieux s'il est couvert de tatouages obscènes et ne baragouine qu'un dialecte incompréhensible !

En fait, l'essentiel des opérations concerne ce que l'on pourrait appeler une « domesticité de luxe ». Cela peut concerner de simples serviteurs, mais aussi des individus plus spécialisés.

Par exemple, la guilde d'Almara importe de la contrée de Cjillian :



- Des maîtres d'armes wisks du royaume de Djil, experts en arts martiaux ;
- Des sorciers wisks des Dynasties Fantômes, qui s'engagent notamment auprès des prêtres ashragors ;
- Les fameuses courtisanes de l'empire de Phaleen, importées sur les Rivages, mais aussi dans plusieurs royaumes du Continent (voir p. 15) ;
- Des acupuncteurs wisks de Phaleen ;
- Des cuisiniers urbis de Jaad ;
- Des sculpteurs de pierre lores d'Orzar ;
- Des précepteurs wisks, et la liste est loin d'être close.

Ce type de commerce obéit à des règles assez strictes, qui ont été fixées par le Sénat de la Constellation dès les premières années de l'Aventure. Le but est d'éviter de faire de ces gens un simple bétail. En principe, les personnes exportées choisissent en toute liberté de s'engager à l'étranger. Bien souvent, leur contrat stipule qu'une partie de leur salaire sera reversée à leur famille dans leur pays natal. Enfin, leur engagement à l'étranger ne peut dépasser dix années. Il est cependant renouvelable.

On imagine aisément le fossé qui existe entre la réalité et la théorie. Les méthodes de la guilde d'Almara ne sont pas toujours respectueuses de l'individu. En outre, les principes fixés par le Sénat ne s'appliquent qu'à l'importation sur les Rivages. Le commerce intracontinental n'obéit à aucune règle, à part celle du profit. Ce domaine d'activité représente donc la « branche dure » de l'organisation : méthodes expéditives, absence de préoccupations morales, mépris pour les autochtones...

Il existe, au sein de la guilde, une nette séparation entre le secteur d'activité « Rivage » et le secteur « Continent ». Les éléments les plus fidèles sont engagés dans ce dernier, ce sont aussi eux qui traînent la plus mauvaise réputation.

Les détracteurs de la guilde d'Almara crient non sans raison à l'esclavagisme. Il faut cependant nuancer. L'esclavage n'existe pas *officiellement* sur les Rivages (à part, bien sûr, dans la Maison Ashragor). En principe, toute personne travaillant doit recevoir un salaire, et aucun être humain ne peut être la possession d'un autre. Dans la mesure où elle respecte ces principes, la branche « Rivages » de la guilde est n'est pas attaquant.

En revanche, dans certaines régions du Continent où l'esclavage est la base de l'économie, c'est une toute autre affaire. Toutefois, même dans ce cas, l'activité de la guilde n'affecte qu'une poignée d'individus. Il ne s'agit jamais de déplacement massifs de populations. La guilde ne fait pas commerce de main-d'œuvre de masse (la force de travail ne manque pas sur les Rivages) mais de compétences.

La guilde exporte aussi des transients, ce qui est interdit par le Sénat de la Constellation... quand on se fait prendre. Mais la demande est constante, et les sénateurs ferment les yeux. De plus, aucune preuve de ce trafic n'a pu pour le moment être apportée.

ORGANISATION INTERNE

La guilde d'Almara est une organisation assez centralisée. Elle est, à l'heure actuelle, dirigée par un triumvirat composé d'anciens lieutenants d'Ibcân Mechec.

- **Kalùn Shamesh**, un ancien baroudeur felsin ayant exploré le Continent pendant plus de trente ans. Cet homme à l'âge indéfinissable était le fils spirituel d'Ibcân Mechec.
 - **Faroa Sandès**, une Ulmèque de 35 ans. C'est une femme superbe, énergique et ambitieuse. Elle s'occupe particulièrement du commerce des courtisanes et des différents types de « marchandise » à vocation sexuelle.
 - **Isgad Gûdsund**. Ce Çehemdal manchot s'occupe principalement de l'activité intracontinentale de la guilde.
- En 207 AA, la guilde comptait au total 350 membres. Sa hiérarchie est assez rigide. Sa charte distingue différents « postes », nettement définis.

- Les *éclaireurs* sont censés parcourir le Continent, seuls ou à deux, afin de découvrir de nouvelles ressources exploitables (autrement dit, une population comprenant des individus « vendables »).
 - Les *recruteurs* ont pour tâche de convaincre les éléments intéressants de partir à l'étranger exercer leurs talents. Le « recrutement » peut prendre des formes variées, de la discussion honnête et polie jusqu'à l'enlèvement, en passant par le simple baratin et le chantage.
 - Les *placeurs* sont chargés de trouver un « lieu d'embauche » pour les individus importés, c'est-à-dire quelqu'un qui soit prêt à acheter ce type de marchandise. Ils côtoient les riches familles des Rivages et ont leurs entrées dans bon nombre de cours princières du Continent.
 - Les *diplomates* restent en poste dans les régions très exploitées et représentent la guilde auprès des autorités.
- Il convient d'y ajouter les métiers habituels, que l'on rencontre dans toutes les guildes.
- Traducteurs/interprètes.
 - Caravaniers.
 - Soldats.
 - Matelots.
 - Explorateurs.
 - Archivistes.
 - Comptables, etc.

INSTALLATIONS

La guilde d'Almara est bien implantée dans la contrée de Gillian, où elle possède plusieurs comptoirs.

- un à Port MacKaer ;
- un à Port Lillian ;

HARAK KALÛN

ASHRAGOR, PLACEUR POUR LA GUILDE D'ALMARA, 42 ANS

Harak Kalûn est un personnage plutôt répugnant, qui a passé une bonne partie de son existence à trouver des acheteurs pour le compte de la guilde. Il s'est spécialisé dans les trafics peu reluisants : esclaves sexuels, mignons, etc., qu'il vend à différents potentats locaux. Il a ses entrées dans la plupart des cours de la région. Il est l'ami de tous les souverains dépravés que compte la contrée de Çillian. Il s'est, depuis quelque temps, fixé dans les Dynasties Fantômes, dont les dirigeants sont d'excellents acheteurs.

Agile 3 / Fort 5 / Observateur 5 / Résistant 3

Charmeur 5 / Rusé 6 / Savant 1 / Talentueux 2

Art guerrier 5 / Art étrange 8

Vie 13

Compétences : Esquive 4, Vigilance 3, Épée courte 4, Arme de trait 2 ; Contacts 5, Prix 2, Négocier 4, Diplomatie 3 ; Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2.

Tours : Dégradation du métal 2, Terreur 2, Piqûre 2.

- un à Snake ;
- deux à Jaad ;
- trois à la Porte Noire ;
- un à Theom.

Elle possède également deux galions, l'*Ibcân Mehec* et le *Josapha Kâini*, qui font de constants allers-retours avec Port Franc. Il lui arrive également de faire transporter ses « marchandises » par d'autres vaisseaux.

Militairement, la guilde d'Almara n'est pas considérée comme dangereuse. Ses dirigeants préfèrent entretenir de bonnes relations avec les souverains locaux, et faire appel à leurs troupes en cas de besoin. Elle possède néanmoins suffisamment de convoyeurs pour escorter ses clients d'un point à l'autre, plus une petite force de défense dirigée par Oodoconne, un Mirolien dont on dit qu'il est un chevalier-sorcier renégat. Ses quarante hommes, remarquablement entraînés, s'occupent essentiellement de protéger les comptoirs, ainsi que les membres du triumvirat.

RÉACTIONS ET OPPOSITIONS

Les activités de la guilde d'Almara provoquent quelques polémiques. La guilde a beau s'entourer d'un discours de circonstance, il est clair que ses activités ne sont pas toujours bien propres. Certains ont demandé sa dissolution pure et simple, d'autres un meilleur contrôle du Sénat. Mais ce sont des voix

ETSIR SAMISH

FELSIN, RECRUTEUR POUR LA GUILDE D'ALMARA, 28 ANS

Etsir Samish est recruteur pour la guilde d'Almara, à laquelle il appartient depuis l'âge de 20 ans. Il connaît bien la guilde et ses rouages. Ce jeune homme au regard franc est d'une honnêteté sans faille. Il a pleinement conscience d'appartenir à une guilde qui ne respecte pas toujours les droits des continentaux. Mais Etsir est une sorte d'idéaliste. Il pense que la meilleure façon de lutter contre les excès de la guilde est d'agir de l'intérieur. Il accomplit son métier avec beaucoup de rigueur, et les contrats qu'il propose à ses « clients » sont toujours honnêtes. Etsir n'a que mépris pour les recruteurs qui utilisent des méthodes violentes.

Etsir Samish est l'un des rares « purs » de la guilde. Ses opinions moralisatrices lui valent d'être mal considéré au sein même de la guilde. Il est écarté des décisions importantes, et sa carrière est bloquée. Il ne s'en est pas (encore) rendu compte, mais cela finira par arriver.

Agile 3 / Fort 2 / Observateur 6 / Résistant 5

Charmeur 6 / Rusé 5 / Savant 3 / Talentueux 1

Art guerrier 4 / Art étrange 5

Vie 18

Compétences : Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 2 ; Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 3, Arme à une main 3, Arme de trait 2 ; Contacts 3, Prix 2, Négocier 3, Diplomatie 3, Lois 2.

isolées. Même ses détracteurs les plus acharnés ignorent tout des activités de la « branche dure » de la guilde, qui n'opère que sur le Continent. De plus, même ses activités les plus répréhensibles restent fidèles aux formes de la légalité.

Et puis, qui irait protester ? Une bonne partie des natifs ont la certitude d'être supérieurs aux peuples du Continent. Quelques individus éclairés protestent, mais la plupart des gens se moquent de ce qui peut arriver aux « barbares du Grand Loin ».

Il faut dire aussi, que la guilde possède de nombreux appuis financiers, notamment dans les maisons Çehemdal, Venn'dys et Ashragor.

L'AVENIR

Pour l'instant, la guilde d'Almara jouit dans la contrée de Çillian d'un parfait monopole. Mais son exemple va faire des émules. De nouvelles guildes vont se développer dans ce secteur d'activité à partir des années 210 AA.

La guilde d'Almara elle-même va grandir et recruter des dizaines de compagnons, jusqu'à faire jeu égal avec des struc-

tures beaucoup plus anciennes qu'elle. Elle comptera un millier de membres vers 210, et presque quatre mille vers 220.

DESSEINS OCCULTES

Ce qui va être dit ici n'est connu que d'une ou deux personnes. Les activités de la guilde d'Almara obéissent bien évidemment à des nécessités économiques, à la volonté de faire du profit. Mais, derrière, se cache une Volonté autre, mystérieuse et effrayante. Il semble que la guilde soit un instrument destiné

à mêler les peuples entre eux, et surtout à envoyer sur les Rivages différents membres des peuples continentaux. Cela peut être vu comme une forme subtile d'invasion, mais aussi comme un renversement du phénomène habituel : ce ne sont plus les Natifs qui colonisent le Continent, mais les Continentaux qui s'implantent sur les Rivages. Quel plan occulte, quel stratagème se dissimule derrière tout cela ? Et par quelle Puissance mystérieuse a-t-il été conçu ? L'heure n'est encore pas venue d'apporter la réponse.



La Scabarre

La Scabarre est un nom générique, qui sert à désigner la piraterie qui sévit sur toutes les côtes continentale. La contrée de Gïllian est l'une des régions les plus touchées, avec ses nombreux archipels côtiers, qui sont autant de repaires pour les « frères de la côte ».

L'ORIGINE DE LA SCABARRE

La Scabarre accueille en son sein bon nombre de ceux que les Rivages mais aussi le Continent rejettent ; bannis et proscrits, assassins, voleurs, mais aussi pauvres gens dont l'origine est considérée comme un tare en soi. Ces derniers forment une population grandissante, étrangement ignorée des Natifs bien pensants des Rivages. Nous voulons parler des métis, les enfants de la Découverte, ceux qui sont à la fois des Rivages et du Continent. D'un côté comme de l'autre de l'Océan, les infortunés sont mal vus. On les considère bien souvent comme des bâtards indignes d'appartenir à une Maison. Rares sont ceux qui vivent sur les Rivages, encore plus rares sont ceux qui ont une position sociale d'importance. Ils sont parfois mieux intégrés sur le Continent, mais force est de constater que la plupart des peuples continentaux rejettent, eux aussi, ces éternels étrangers.

Pour beaucoup d'entre eux, la Scabarre est une nouvelle patrie, une communauté qui a le grand mérite d'être peu regardante sur l'origine de ses membres. De fait, la majorité de la population pirate est métisse.

Viennent ensuite ceux qui ont été bannis de leur contrée d'origine : voleurs et assassins, nous l'avons dit, mais aussi réfugiés politiques, proscrits religieux, hérétiques... Il est souvent difficile de dire si c'est l'appât du lucre, le goût du banditisme ou la nécessité de fuir qui amène tel ou tel à rejoindre la Scabarre.

Enfin, et c'est là un fait nouveau, la Scabarre accueille de plus en plus de jeunes Natifs des Rivages, bien souvent de bonne famille. Ces jeunes gens ont raté leur éducation guildienne et n'ont pas réussi à partir à l'aventure au sein d'une guildie. D'autres refusent tout simplement le système guildien. Presque tous sont motivés par la possibilité de faire rapidement fortune, et ne sont pas rebutés par les moyens à employer. Une minorité rêve d'utopie, et de créer une société idéale, où l'argent n'existerait pas, et où tout le monde vivrait en harmonie. Leurs tentatives sont toujours des échecs sanglants, mais certaines durent plusieurs années.

La Scabarre rassemble donc des gens de toutes origines, Continentaux, natifs, métis de tous les peuples et de toutes les Maisons. Dans une certaine mesure, c'est une communauté d'esprit. Ses membres ont en commun le désir de mener une vie de pillages et de beuveries, de coups fumants et de conquêtes. En intégrant la Scabarre, il est obligatoire d'oublier une fois pour

toutes ses origines. En ce sens, la Scabarre est une organisation des plus égalitaires. Les frères de la côte, comme ils se nomment entre eux, n'ont plus qu'une seule patrie : la Scabarre.

ORGANISATION

Nul ne sait combien il existe de pirates, et il est difficile d'avancer un chiffre. Mais la Scabarre est souvent mieux organisée que ne le pensent les gens des Rivages. Elle possède, pour pouvoir opérer, de nombreuses bases. Ce sont souvent des îles côtières, que les guildes, trop pressées d'explorer le Continent, ont jugé sans intérêt. Elles ne se distinguent guère, à vrai dire, de toutes les autres îles colonisées. Elles possèdent toutes un chef-lieu, gros village, fortin ou petite ville, et sont dirigées par un gouverneur, souvent un ancien capitaine. Elles ont été mises en culture, et sont habitées par de modestes agriculteurs, qui n'ont pas tous fait le choix de devenir pirate. Certains sont des indigènes, d'autres des esclaves, d'autres encore d'anciens hommes d'équipages qui en ont eu assez de risquer leur vie. De ces îles partent les armadas qui iront attaquer les convois ou les cités côtières.

La Scabarre qui croise au large de la contrée de Gïllian est une des plus actives. Elle possède de nombreuses îles, dont la plupart ne sont pas clairement situées. On sait que la Scabarre est installée dans les îles de la dorsale du Saurien, et l'on suppose qu'elle possède aussi des bases près de l'île des Glyphes. Moins connu est l'archipel des îles Boucanes, qui manque d'ailleurs sur la plupart des cartes. Les mémoires de l'amiral Kinradd attestent avec certitude que ce réseau de petites îles coralliennes est un repaire de pirates.

Les expéditions sont montées par un capitaine ayant en sa possession un bateau. L'organisateur se désigne lui-même amiral et tente de rassembler sous ses ordres d'autres capitaines afin de constituer une armada. Selon le coup envisagé, il faudra simplement un ou deux navires et une quarantaine d'hommes, ou bien une armada de vingt vaisseaux et une armée de 500 hommes... L'amiral Kinradd s'est illustré dès l'âge de 19 ans, en capturant deux galions venn'dys chargés d'écume qui regagnaient les Rivages. Ses mémoires nous relatent la façon dont il monta sa seconde expédition. Il avait à peine vingt ans.

Il me fallait pour cette fois une huitaine de navires, dont au moins quatre d'un bon tonnage et armés de canons. La rumeur selon laquelle je voulais attaquer par surprise les comptoirs de Londh fit bien vite le tour des auberges. Londh, le havre tranquille, Londh la Cité d'Écume... Ce simple nom allumait dans les regards des lueurs de convoitise. J'eus bientôt près de deux cents hommes désireux me suivre. Une partie d'entre eux étaient déjà à mon bord lorsque nous capturâmes les deux galions venn'dys. Les autres s'étaient contentés de regarder mes marins dilapider des poignées de guilders dans les bordels et les bouges de Khan'am. Ma réputation était faite ! Plusieurs





capitaines acceptèrent de mener l'armada sous mes ordres. Parmi eux, le célèbre capitaine Shig le Çlabre et don Rabaro Estefàn, de trente ans mon aîné. J'invitai à mon bord tous les capitaines de Khan'am et leur exposai mon plan. L'affaire fut conclue en moins d'une heure, et seul Grimán Saldaor refusa de se joindre à cette folle entreprise. Il avait raison.

Mes cartes étaient fausses, les rapports d'espions qui détaillaient les défenses de Londh étaient pure invention, la route à suivre des plus difficile en cette saison. Nous nous apprêtions pourtant à réussir un coup d'audace qui restera longtemps dans les mémoires : le fameux sac de Londh.

Amiral Kinradd, *Mémoires*

Pour monter une expédition intéressante, il est nécessaire d'avoir un plan ingénieux, ou au moins prometteur de richesses. La deuxième chose nécessaire est le prestige. La renommée est, parmi les capitaines pirates, la clé de la réussite. C'est grâce à leur prestige qu'ils fédèrent sous leur pavillon d'autres navires et qu'ils gagnent l'obéissance de leurs hommes. Or, ce prestige s'acquiert en réussissant de « bons coups », c'est-à-dire des opérations lucratives. On voit qu'après son expédition contre les galions venn'dys, Kinradd bénéficie d'une cote de popularité suffisante pour lever une armada de huit bateaux. À l'inverse, plusieurs capitaines perdirent leur crédit en menant des opérations qui furent coûteuses en hommes et ne rapportèrent quasiment rien. Ainsi en fut-il du capitaine Samaël le Sanguinaire qui mena ses hommes deux mois durant à la recherche d'un convoi prétendument chargé d'or. Affamés, atteints du scorbut, les forbans se mutinèrent, et passèrent Samaël par dessus bord. Lorsque le convoi fut enfin capturé, ils se rendirent compte qu'il était complètement vide.

En ce qui concerne les matelots, il faut admettre que la discipline sur les navires n'a rien à envier à celle de la flotte venn'dys. Les manœuvres pirates requièrent souvent un équipage bien rôdé et répondant comme un seul homme. Un contrat tacite lie le capitaine à ses hommes. Avant chaque départ, il expose son plan aux matelots. Ceux-ci sont libres de partir ou pas ; s'ils embarquent, ils s'engagent à obéir aveuglément au capitaine. En échange de leur engagement, ils ont droit à une part du butin. Il n'est pas rare que le capitaine consulte ses hommes au cours de la navigation. En fin de compte, ce mode de fonctionnement est bien plus égalitaire et démocratique que ce qui se fait sur les navires des Rivages.

Tout cela laisserait à penser que la Scabarre est une et unie. C'est à moitié vrai et à moitié faux. On distingue différentes Scabarres selon les régions et les îles qui lui servent de base. Ainsi, il existe un clan des îles Tortes, un clan des îles Boucanes, etc. Si ces différents clans sont parfois en concurrence économique, ils n'en viennent jamais à se battre. D'ailleurs, les grandes expéditions nécessitent souvent des alliances entre

clans. Si la Scabarre est faite d'une multitude de flottes, de bases parfois isolées les unes des autres, il n'en reste pas moins un état d'esprit, une certaine fraternité qui lie tous les pirates du Continent entre eux. Bien sûr, ce type d'organisation laisse de la place pour les rivalités amicales, et parfois pour des haines franches et massives, mais ce genre de chose se règle plus facilement par des duels dans les tavernes que par des abordages.

L'APPÂT DU GAIN

La motivation exclusive des pirates, hommes d'équipages comme amiraux, reste l'appât du gain, la capture de richesses appartenant pour l'essentiel aux guildes : guilders, écume, matières précieuses, esclaves...

Plusieurs moyens existent pour y parvenir. On a trop tendance à imaginer que l'action de la Scabarre est uniquement maritime. Pourtant, une bonne partie des expéditions menées ne sont pas des captures de navires, mais des attaques à terre. Si les pirates ne rentrent jamais profondément dans les terres, il s'en prennent bien souvent aux villes côtières. Ainsi l'attaque que mena l'amiral Kinradd contre le havre de Londh en 178 AA, ou l'attaque de Port Blizzard en 161 qui porta un coup fatal à cette ville. Les havres et les cités ne sont pas les seules victimes... De simples villages suffisent parfois à exciter la convoitise des redoutés pirates.

Les attaques à terre ont un grand mérite : elles peuvent être préparées méticuleusement. Cartes et rapports d'espions permettent de mettre au point une stratégie d'attaque. Le débarquement est généralement suivi d'une bataille, les pirates n'hésitant pas à se faire soldats si nécessaire. La prise d'une ville ou d'un village s'accompagne toujours d'un pillage en règle, dont le but est de débusquer et d'embarquer toutes les richesses possibles. La tactique générale est parfaitement bien réglé, et ce depuis des années.

Une fois la garnison défaite, je pris mes quartiers dans les appartements du gouverneur et donnai mes ordres. Les hommes de Londh furent enfermés dans les prisons du fort, les enfants et les femmes laissés chez eux. Je ne laissai pas plus d'une journée à mes marins pour se remettre du combat (grossier euphémisme signifiant qu'il fut accordé un quartier libre d'une journée aux pirates, une journée pour violer à peu près tout ce qui passerait à leur portée). Le lendemain furent conduit au navire amiral les biens saisis dans les demeures, le trésor du temple et les réserves de la garnison. On me fit savoir que nombre d'habitants semblaient avoir caché des biens précieux. On leur donna la gêne (ils furent questionnés sous la torture). Je pris ensuite une dizaine d'otages parmi les familles notables. Je libérai leurs parents et déclarai que, faute d'une rançon de 8000 guilders par tête, versée avant cinq jours, les otages seraient exécutés. Les rançons encaissées, nous embarquâmes et le cap fut mis sur les Boucanes.... Le butin fut partagé aux îles, et

nombre d'hommes partent dilapider leur fortune dans les bordels et les tripots de Rask.

Amiral Kinradd, *Mémoires*

Le partage du butin se fait selon des règles précises : 40 % à l'amiral, 30 % à diviser entre les capitaines, les 30 % restant à diviser entre les hommes. Il arrive que certaines expéditions soient financées par des hommes restés à terre. Dans ce cas, une part du butin leur est réservée.

Les attaques maritimes dépendent plus de la chance. À moins d'avoir des rapports d'espions très précis, il est difficile pour les pirates de savoir où et quand vont passer les navires des Rivages. La tactique la plus simple est de croiser dans les eaux fréquentées, en attendant de rencontrer une proie intéressante. Si elle est trop grosse, on l'ignore. Sinon, c'est l'abordage. On ne laisse guère de survivants. Les plus chanceux sont mis dans une barcasse avec quelques vivres, ou abandonnés sur une île déserte. Les bateaux qui ramènent les richesses du Continent sont les plus convoités. Pour éviter ces attaques, les guildes de la Contrée ont instauré le système du Grand Convoi. Ce grand convoi, appelé aussi convoi de la Quinte Bise, part une fois par an du Continent pour rejoindre les Rivages. Son port de départ change d'une année sur l'autre, et c'est le secret le mieux gardé du Continent... ou plus exactement, de la partie explorée du Continent. Le Grand Convoi est une armada gigantesque, escortée de nombreuses frégates de guerre et des fameux caravillons venn'dys. L'essentiel des richesses importées sur les Rivages transite par ce convoi. Aucun pirate n'a encore osé y s'y attaquer.

J'ai passé la soirée d'hier avec Hadrak Grimalkin, gouverneur en chef des Boucanes. Nous avons beaucoup bu, beaucoup causé aussi. En fait il n'a été question que du convoi de la Quinte Bise. C'est devenu une sorte d'obsession. La simple mention de ce nom fait pâlir de convoitise tous nos valeureux forbans. Mais comment aller au-delà du fantasme ? Je ne vois pas comment nous pourrions, en l'état actuel des choses, nous emparer de ce pactole. Pourtant, et Grimalkin en a convenu, le convoi de la Quinte Bise finira un jour ou l'autre aux mains des frères de la côte. Nous avons levé plusieurs verres à ceux qui bientôt, écriront les pages les plus glorieuses de notre histoire...

Amiral Kinradd, *Mémoires*

Il reste cependant suffisamment de bateaux solitaires et de flottilles isolées tout au long de l'année pour permettre à la Scabarre de remplir ses coffres.

À L'ABORDAGE !

Les attaques pirates obéissent à quelques règles immuables.

- **Un maximum d'hommes par bateau.** Le but est de posséder la force de frappe la plus importante. En outre, les pirates privilégient les petits navires rapides et maniables. Il n'est donc par rare de voir une cinquantaine d'hommes sur un simple chébec.

- **Les attaques ont souvent lieu à proximité des bases pirates.** Ceux-ci profitent alors de leur excellente connaissance de la région pour utiliser à leur avantage les hauts-fonds et les anomalies climatiques propres au Continent.

- **On cherche en général à capturer le navire ennemi, et donc à le laisser intact.** L'essentiel de la flotte pirate est constituée de vaisseaux guildiens capturés. Si la proie paraît trop grosse, les pirates utilisent le feu : canons (quand ils possèdent suffisamment de poudre), ou plus souvent flèches enflammées. Parfois, on sacrifie un brûlot, autrement dit un petit navire bourré d'huile ou autre substances inflammables, qui est envoyé pour mettre le feu à l'ennemi. La poudre est beaucoup trop précieuse pour la gaspiller dans ce genre de manœuvre.

À propos de poudre et d'explosions, nous nous devons de rapporter une anecdote relatée dans les mémoires de Kinradd. Le 16 de la tierce ardençe 180, l'amiral Kinradd parvient à capturer le *Flamboyant*, un caravillon venn'dys chargé de métaux précieux et de rubisque. L'armada dirigée par l'amiral était partie dans l'intention de mettre à sac quelque comptoir côtier, mais la Providence mit sur sa route ce géant isolé et trop sûr de lui.

Le combat fut rude, mais les marins venn'dys, finalement submergés par le nombre, durent se rendre. Nous n'étions pas moins de six cents hommes à participer à l'assaut. J'avais conclu un mois auparavant une précieuse alliance avec le clan Austral, ce qui nous avait permis de rassembler une armada fort jolie.

Nous mouillâmes avec notre prise sur la côte d'un atoll de ma connaissance, et les tonneaux d'alicante furent mis en perce. J'invitai les officiers de la flotte sur le navire amiral et nous fêtâmes comme de juste cette victoire inespérée. Les hommes, pendant ce temps, se réunirent sur le caravillon et organisèrent un banquet somptueux. J'avais autorisé à ce que l'on gaspille un peu de la poudre du caravillon pour tirer des coups de canon à blanc. La nuit tomba. La fête battait son plein. Du bastingage, j'admirais nos vaisseaux endormis dans la nuit et le fier caravillon tout illuminé. La musique des orchestres improvisés sur le caravillon me venait aux oreilles, portée par une brise tiède, et se mêlait aux cris et aux chants des hommes. Quelques coup de canons furent tirés. La liesse était à son paroxysme, nous savions bien qu'avec un pareil vaisseau de nouveaux espoirs étaient permis. À nous bientôt les grandes cités du Continent et des Rivages !

Soudain tout explosa ; un feu d'artifice de sang et de métal. La lumière, immense, monta jusqu'au ciel, un vent brûlant me projeta à terre tandis que déjà, des débris tombaient en pluie

autour de moi. Le caravillon venait d'exploser. Nous perdîmes cinq autres vaisseaux, gagnés par l'incendie. Les trois quarts des hommes disparurent, volatilisés.

Je ne saurai jamais ce qui s'est exactement passé. On a longtemps voulu croire que c'était l'acte délibéré d'un prisonnier venn'dys qui se serait échappé. Je crois plutôt que les matelots qui faisaient donner les canons étaient ivres, et que l'un d'eux est entré dans la réserve de poudre la torche à la main. Je n'irai pas pleurer sur son sort.

Amiral Kinradd, *Mémoires*

LES COMPLICITÉS

Que faire du butin ? Une fois riches, la principale préoccupation des hommes d'équipage est de tout dépenser. Nul ne sait de quoi demain sera fait, alors pourquoi attendre pour jouir de la vie ? Les tavernes, les bordels et les tripots des îles pirates et de certaines cités comme Rask permettent de dilapider les gains dans la bombance, les beuveries, le jeu et la fornication. En ce qui concerne les prises plus grosses, les fortunes parfois gigantesques de certains capitaines ou gouverneurs des îles, il faut bien supposer qu'elle s'inscrivent dans un circuit d'échange.

Cela nous oblige à admettre que la Scabarre n'est point si isolée qu'on voudrait le faire croire. Il existe sur les côtes du Continent de nombreuses villes qui entretiennent des relations avec elle. Plus ou moins ouvertement, parfois avec une grande hypocrisie, mais toujours avec des bénéfices confortables. Ces cités amies, comme Rask, permettent aux pirates d'écouler leur butin, d'échanger des produits, d'acheter les biens qui leur manquent... en un mot de commercer.

On raconte aussi que certains navires des Rivages viennent aborder en tout tranquillité dans les îles Boucanes, pour en repartir les cales pleines. Rumeur infondée ou réalité ? Il nous est difficile de trancher.

LA CONTRE-SCABARE

Les guildes, bien évidemment cherchent à se prémunir des attaques pirates. Nombre de cités côtières sont fortifiées et possèdent une garnison. Les convois vers les Rivages tentent de se rassembler à l'image du Grand Convoi. Néanmoins, la Scabarre est plus active que jamais, et sait où frapper.

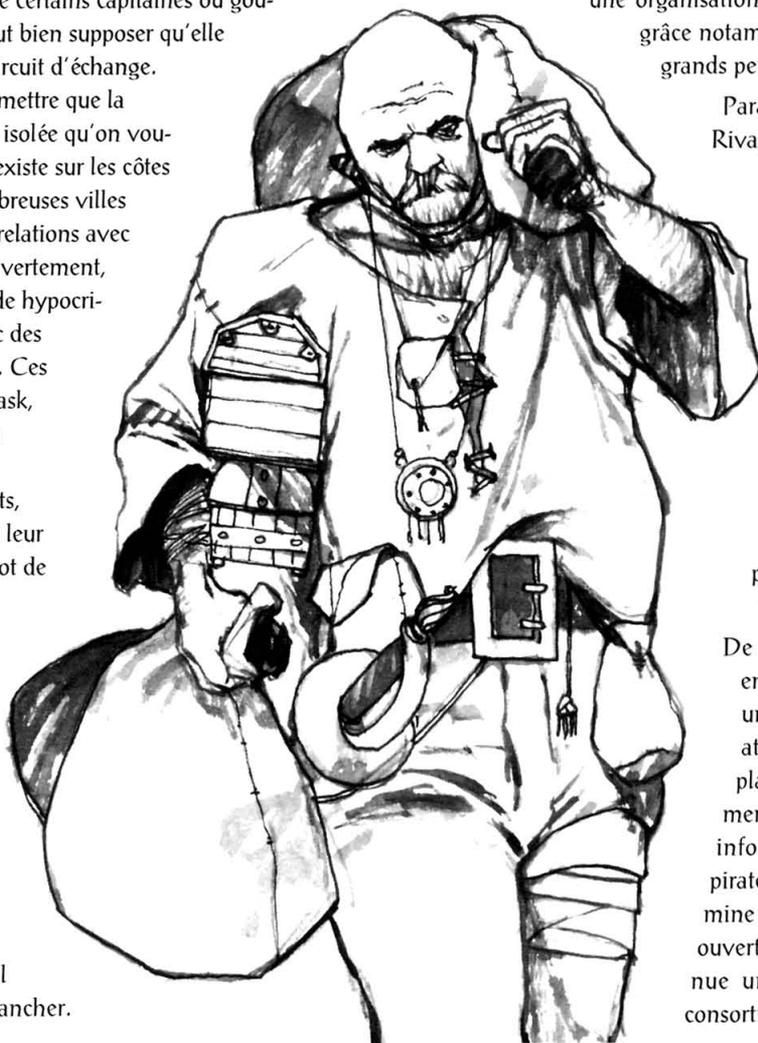
À contrario, les Guildes sont impuissantes et n'arrivent pas à localiser les bases pirates. Il faut dire qu'il n'existe aucune volonté réelle d'éradiquer le mal. Après tout, tant mieux si un navire d'une guildes concurrente est capturé ! Pourtant, nul doute qu'une flotte nombreuse et bien armée pourrait porter des coups mortels aux repaires pirates. Mais cela nécessiterait une alliance des principales guildes, ce qui est encore loin d'être le cas.

L'AVENIR DE LA SCABARRE

La Scabarre s'organise de mieux en mieux. Il se crée petit à petit un véritable État, à la frontière du Continent et des Rivages, tant sur le plan géographique (les îles côtières) qu'humain (prédominance des métis). La Scabarre va peu à peu abandonner ses méthodes « artisanales » pour adopter une organisation plus efficace et centralisée, grâce notamment à l'action de quelques grands personnages fédérateurs.

Parallèlement, l'implication des Rivages dans la Scabarre va aller croissante. Certaines grandes familles des Rivages financent déjà secrètement la piraterie et en tirent de juteux bénéfices. Le phénomène va se développer. Sans doute faut-il y voir une tentative, de la part de certaines Maisons, pour rogner les ailes des guildes jugées trop puissantes, et accessoirement de renflouer leurs caisses.

De leur côté, les guildes vont enfin s'allier pour mettre à flot une armada destinée à contre-attaquer, et surtout mettre en place un réseau de renseignement, destiné à leur fournir des informations tactiques sur les pirates et leurs bases. On s'achemine petit à petit vers une guerre ouverte entre une Scabarre devenue un État en soi et un vaste consortium de guildes.



PAOLO CUCCILLO

JEUNE CHIRURGIEN VENN'DYS

23 ANS, SÉDUISANT, PETITE TAILLE, YEUX NOISETTES, CHEVEUX BRUNS FRISÉS

Paolo est un fils de bonne famille, natif de Brizio. Sa destinée était de devenir chirurgien et aventurier. Seulement voilà, Paolo a toujours préféré courir les filles et faire la noce, plutôt que de préparer ses examens. Il a échoué quatre fois de suite au concours final de l'école de médecine. Ses résultats à l'Académie guildienne ne furent pas plus brillants. Paolo ne trouva pas de guildes prête à engager un cancre tel que lui. Dépité par ses échecs, dégoûté par le conformisme des Venn'dys, Paolo décida de gagner le Continent à ses frais, pour vivre l'aventure en solitaire. On le retrouve quelques mois plus tard au sein d'un équipage de la Scabarre, mais on ne sait pas par quel moyen il a réussi à s'engager. Ce jeune homme au sourire agréable est surtout avide d'aventure. Ce n'est pas (encore) un forban sans foi ni loi. Il s'est engagé sur le *Démoniaque* comme médecin de bord. Il semble enfin mener la vie dont il rêvait...

Agile 4 / Fort 4 / Observateur 2 / Résistant 3
Charmeur 5 / Rusé 3 / Savant 4 / Talentueux 3
Art guerrier 6 / Art étrange 5
Vie 12

Compétences : Esquiver 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 2, Arme courte 3, Bagarre 2 ; Canotage 2, Nage 2, Navigation 2, Nœuds 1 ; Bricolage 2, Courir 2, Grimper 2, Premiers soins 5 ; Camouflage 2, Discrétion 2 ; Chirurgie 3, Empathie 2, Herboristerie 1, Médecine 1, Pharmacie 1.

TALSIMA OGARTH

CAPITAINE PIRATE

25 ANS, ROUSSE AUX YEUX VERTS, TRÈS BELLE

Cette jeune femme d'origine inconnue est promise à un grand avenir. Elle est pour l'instant une toute jeune capitaine, qui a encore du mal à se faire respecter par ses hommes. Il faut dire que c'est la première fois, dans l'histoire de la Scabarre, qu'une femme accède au grade de capitaine. Son ascension sera fulgurante. Talsima possède toutes les qualités pour devenir un grand pirate : elle est belle, courageuse, déterminée et énergique, capable de diplomatie et dotée d'une grande intelligence. Il ne lui reste plus qu'à s'endurcir, et à apprendre à se montrer aussi impitoyable que ses pairs. Ce sera chose faite d'ici quelques années.

Sa réputation atteindra bientôt les Rivages. D'immenses régions du Continent trembleront bientôt en entendant son nom. Talsima Ogarth sera l'un des premiers capitaines à prôner l'unification de la Scabarre et la création d'un véritable État côtier. Elle deviendra peu à peu le symbole de cette unité.

Agile 6 / Fort 4 / Observateur 5 / Résistant 5
Charmeur 6 / Rusé 5 / Savant 2 / Talentueux 2
Art guerrier 7 / Art étrange 6
Vie 20

Compétences : Canotage 3, Nage 2, Navigation 4, Nœuds 2 ; Bricolage 2, Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 2 ; Esquive 4, Scruter 3, Vigilance 4, Arbalète 5, Bagarre 4, Sabre 5 ; Cartographie 0, Orientation 2, Survie 2 ; Camouflage 2, Discrétion 2 ; Commander 5.



Aides de jeu

DÉDOMMAGEMENT DES DÉGÂTS CORPORELS

En plus des parts de butin déterminées comme indiqué plus haut, seront versés en prime, pour la perte

- d'une jambe, 100 guilders
- des deux jambes, 400 guilders ;
- d'un bras, 150 guilders ;
- des deux bras, 300 guilders ;
- d'un œil, 50 guilders ;
- des deux yeux, 350 guilders ;
- d'une oreille, 20 guilders ;
- des deux oreilles, 100 guilders ;
- du nez, 100 guilders ;
- des parties viriles (perte partielle), 200 guilders ;
- des parties viriles (perte totale), 800 guilders.

EXTRAIT DE LA CHARTE DE NAVIGATION

*établie par l'Amiral Kinradd
sur son vaisseau le Brise Écume*

Types d'embarcation utilisés par la Scabarre

Les différents types de bateaux sont décrits dans le supplément *Les Venn'dys*, p. 156 à 159.

Caravillion

Le géant des mers surarmé, construit par les Venn'dys. L'un d'entre eux, le *Lion des mers*, a rejoint la Scabarre des Baronniees rouges. Un autre, le *Cassiopé*, a été capturé par les pirates des îles Boucanes.

Caractéristiques : Rapide, très peu maniable. 120 m de long (avec le beaupré), 25 m de large, tirant d'eau 16 m. 5 mâts, 300 hommes d'équipage, 10 canons.

Un exemplaire recensé dans la Scabarre de Gïllian.

Galion

Grand navire de transport, lent et peu maniable. La Scabarre en a capturé un bon nombre, mais les utilise assez peu comme vaisseau d'attaque.

Caractéristiques : 50 m de long, 10 m de large, 8 m de tirant d'eau. 3 mâts, 100 hommes d'équipage, parfois armé de 2 à 4 canons. Six exemplaires recensés dans la Scabarre de Gïllian.

Frégate

Navire de guerre fin et rapide et maniable. Le type de vaisseau favori de la Scabarre.

Caractéristiques : 35 m de long, 7 m de large, 5 m de tirant d'eau. 2 mâts, 50 hommes d'équipage (certaines frégates pirates transportent jusqu'à 100 hommes), parfois un canon à l'avant.

Une vingtaine d'exemplaires dans la Scabarre de Gïllian.

Caraques, chébecs, caravelles, pinasses, cotres

Une foule d'embarcations très diverses, rapides et maniables, mais peu adaptées à la haute mer. Elles constituent l'essentiel de la flotte pirate.

PORT MACKAER

Port MacKaer, est, dans la vie d'un aventurier, une étape obligatoire. C'est la porte d'entrée de la contrée de Gillian. Né il y a plus d'un siècle de la volonté de quelques colons, Port MacKaer est une création artificielle. Fondée par des pionniers venn'dys, la cité abrite aujourd'hui des représentants de toutes les maisons des Rivages. La première jetée s'est vu adjoindre de nouveaux pontons, les chébecs ont laissé la place à de puissants caravillons, et les maisons de bois ont fait place à de solides bâtisses de pierre. Restent l'esprit d'aventure, le goût du voyage, les rêves de gloire...

Le havre

En un siècle, Port MacKaer a eu le temps de prospérer. Les premières familles de pionniers ont été rejointes par d'autres, et les générations ont progressivement transformé la ville. Combien, aujourd'hui, compte-t-elle d'habitants ? Voilà une question à laquelle nul ne saurait répondre, pas même le bourgmestre Longhade. Car Port MacKaer est essentiellement une ville de transit, un « point de rupture de charge » comme jargonent les doctes du Sénat (on appelle point de rupture de charge le lieu où les marchandises sont déchargées et passent d'un moyen de locomotion à un autre). C'est une ville dédiée aux échanges entre le Continent et les Rivages, qui voit passer, jour après jour, hommes et marchandises.

C'est cette population de marchands, d'aventuriers et de compagnons de guilde qui fait la vie de Port MacKaer, qui peuple ses tavernes et dévalise ses comptoirs. Mais il ne faudrait pas oublier les familles installées ici depuis plusieurs générations. Beaucoup de gens sont nés à Port MacKaer de familles des Rivages, mais n'ont jamais connu que le Continent. Ceux-là sont de Port MacKaer avant d'être des Rivages. Ce sont eux qui tiennent les échoppes et les boutiques, forgent le métal et tissent les étoffes dont ont besoin les aventuriers. On observe d'ailleurs depuis quelques années une tendance de plus en plus importante aux mariages inter-maisons, preuve supplémentaire que ces notions ont, à Port MacKaer, une influence toute relative.

Port MacKaer, lieu de transit, est la dernière étape avant le grand saut dans l'inconnu. Un Natif des Rivages peut donc s'y loger, s'y équiper et surtout s'y renseigner. Puis, lorsque s'il se sent prêt à partir, il ne reste plus qu'à emprunter une des nombreuses routes qui part de la cité, et gagner les merveilles du Continent.

Visite guidée de Port MacKaer

Rappelons que la proche région de Port MacKaer et la ville

PORT MACKAER

1	Boutique de Nicodémus
2	Tanière aux griffons
3	Hostellerie des Moindres
4	Capitainerie
5	Ambassade Venn'dys
6	Comptoir de la guilde de Rubisque
7	Comptoir de la guilde d'Almara
8	Taverne de Lascareigne
9	Boutique d'Eloïse Myme
10	Hospice

elle-même sont presque tout le temps en automne. La saison dure 100 jours, et se clôt par un unique et terrible jour d'hiver (voir *Le Continent*, p. 101). La ville a déjà été décrite en détail dans *Le Continent (LC)*.

Pour plus de simplicité, le lecteur pourra donc se reporter aux pages indiquées. Les autres références intéressantes sont : le roman *L'épreuve de l'Astramance (EA)*, et le scénario *Fleur-naufage*, paru dans le n° 98 de *Casus Belli (CB)*

• La vieille ville

C'est là que s'installèrent les premiers pionniers. C'est un quartier paisible et résidentiel (*LC*, p. 80).

• Le bas quartier

Un des quartiers « louches » de la ville. Y traînent voleurs, ruffians et marchands véreux (*LC*, p. 80).

• La plage des coques

Là sont abandonnés les navires naufragés, victimes des récifs qui joutent Port MacKaer. Les coques les plus solides sont reconverties en auberges ou en boutiques. Mais certaines sont aussi le repaire de bandes de malfrats, ou d'enfants désœuvrés qui ont fait du cimetière marin leur terrain de jeu favori (*LC*, p. 80).

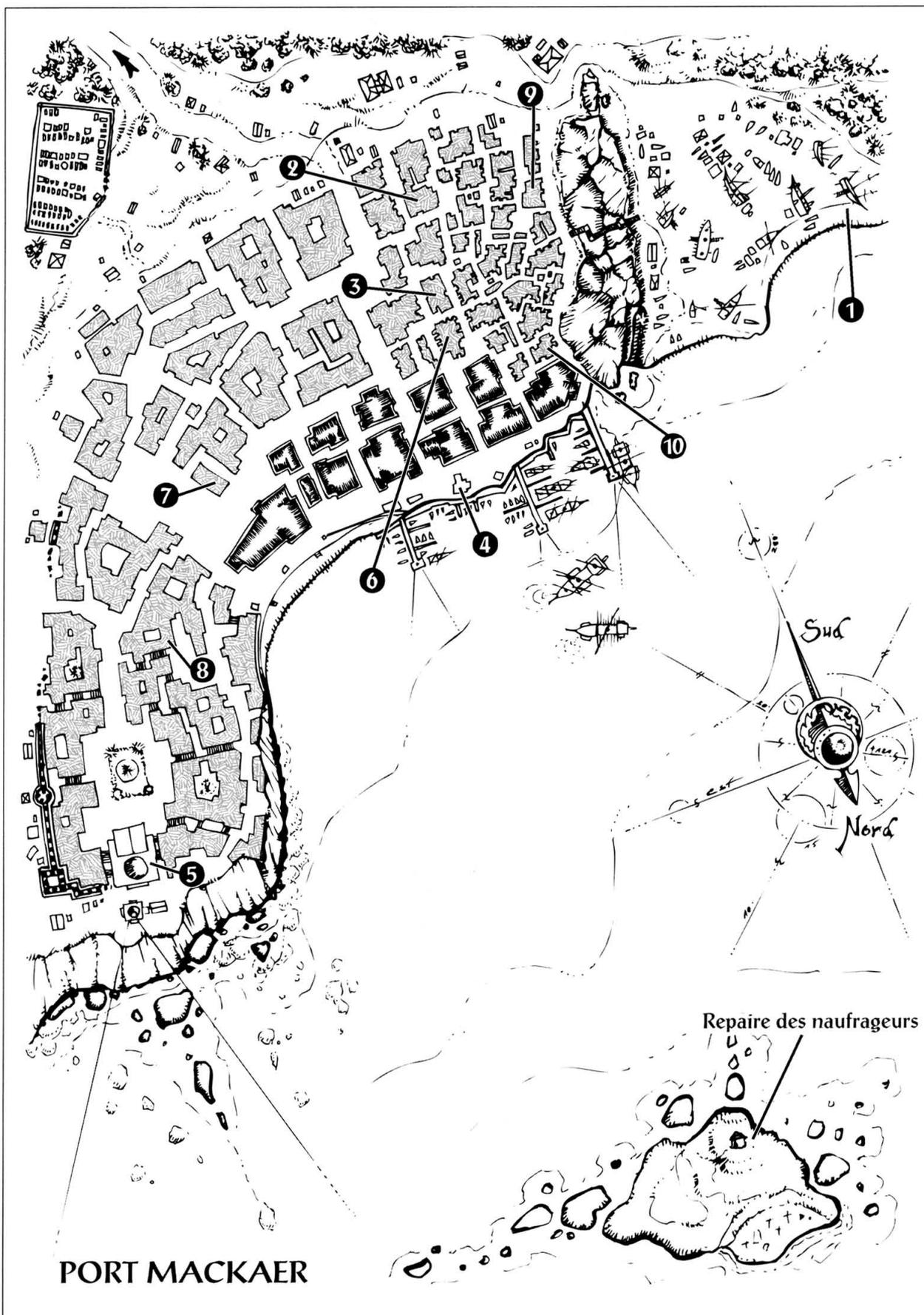
On y trouve aussi la boutique de Nicodémus, un vieil antiquaire felsin qui a installé son bric-à-brac dans une vieille caraque (*CB* n° 98).

• Le rocher noir

Cette arête rocheuse sépare la ville du cimetière marin, comme si on avait voulu épargner à ses habitants le triste spectacle de ces navires perdus. Des escaliers, taillés à même le roc, permettent aux gens de Port MacKaer de passer la Barrière, comme ils l'appellent familièrement (*LC*, p. 80).

• Le port

Les structures portuaires sont remarquablement aménagées, et



PORT MACKAER

Repaire des naufrageurs

permettent d'accueillir tous les types de bateaux utilisés par les Natifs pour gagner le Continent (LC p. 80).

- Les venelles escarpées

Ce quartier pittoresque de Port MacKaer est aussi un des plus dangereux lorsque vient la nuit. Non pas à cause d'éventuels malfrats, mais à cause de ses rues qui donnent directement au sommet de la falaise (LC, p. 80).

- La Tanière des griffons (2)

Située dans le quartier des Vieilles Colères (la vieille ville), cette taverne est l'une des plus célèbres de la ville. On y trouve toujours un vieux loup de mer, prêt à donner à de jeunes aventuriers quelques conseils avisés. (EA)

- L'Hostellerie des moindres (3)

C'est l'une des plus fameuses de Port MacKaer (LC p. 81).

- La capitainerie (4)

On y accède par la rue des Proues (LC p. 80). C'est le repaire de Longhade, le bourgmestre de la ville (LC p. 83).

- L'ambassade de la République Venn'dys (5)

Une imposante bâtisse, à l'est de la ville. Ses réceptions sont fameuses (LC p. 83).

- Le comptoir de la guilde de Rubisque (6)

C'est une des guildes les plus importantes de la région, et son comptoir de Port MacKaer est une source de matériel précieuse pour tout aventurier (LC p. 81).

- Le comptoir de la guilde d'Almara (7)

Ce comptoir récent est en plein développement (voir p. 50).

- La taverne de Lascareigne (8)

On ne présente plus cette taverne... c'est la cantine des maîtres de guilde de la région, l'endroit où l'on se montre lorsque l'on est riche et ambitieux (LC p. 82).

- La boutique d'Eloise Myme (9)

Cette receleuse est l'une des plus grandes connaisseuses des étranges animaux qui peuplent le Continent, et dont elle fait commerce (LC p. 83).

- Hospice (10)

Tenu par la guilde des Hospitaliers, cette bâtisse est le dernier refuge de certains aventuriers malheureux, rendus fous par ce qu'ils ont découvert (LC p. 82).



RÉPERTOIRE EXHAUSTIF DE LA CONTRÉE DE GILLIAN

Note concernant la carte fournie dans les règles : la carte en couleur livrée avec les règles est bien une carte de la contrée de Gillian. Mais elle est pleine d'oublis et d'erreurs. Le scribe qui l'a conçue en était déjà à sa troisième bouteille de Château-Calliani 195, lorsqu'il a commencé son travail. Donnez-la aux joueurs afin d'ajouter un peu de piment à la partie («ah, je ne croyais pas que c'était si grand ! » ou « un désert ! ? Comment ça, un désert ! D'après la carte, il devrait être à au moins cinq jours de route ! »). La carte exacte est celle de ce supplément.

Abréviations

Règles de base, livret *Le Continent*, abrégé en *LC*.

Règles de base, livret sur les guildes (pochette *Les Rivages*), abrégé en *LG*.

Les entrées sont accompagnées d'un bref résumé et d'un renvoi aux ouvrages et aux pages offrant des informations sur le sujet.

Royaume de Djil

Petit royaume wish vivant dans l'harmonie.

LC p. 72.

— Djilsaï. La capitale, oasis aux portes du désert

LC p. 72.

— Le désert Sable. Gigantesque désert de sable sombre

LC p. 73.

— Les Portes du désert. Monument mégalithique mystérieux

LC p. 72.

— Halte des Transhumances. Lieu de commerce avec des Draks venus d'au-delà du désert Sable

LC p. 72.

Dynasties Fantômes

Pays aux mains de dynasties wishes perverses.

Voir p. 21-25 et *LC* p. 73.

— La Bête du Dessous. Un ver monstrueux vivant sous terre. Légende ou réalité ?

Voir p. 24.

— Les Nécropages. Peuple d'insectes charognards et pilleurs de tombes

LC p. 73.

— Le Temple des marais. Siège de la résistance aux Dynasties Fantômes

Voir p. 22.

— Les mines de la clairvoyance. On en extrait un étrange métal qui rend fou

Voir p. 22.

— La mangrove. Forêt marécageuse, le long de la côte. Lieu de passage de la route des Mangroves

Voir p. 21.

Rask

La cité des voleurs.

Voir p. 30.

Dorsale du Saurien

Un archipel d'îles étranges, aux mains de la Scabarre.

Voir p. 55 et *LC* p. 73.



Royaume et cité de Jaad

Jaad. Une cité-État mais aussi un havre.

- Les Repaires fatidiques. Lieu étrange et légendaire
- Mines de Rubisque. Lieu où se trouvent les filons de Rubisque exploités par la guilde du même nom
- Le Sphinx. Immense statu
- Mer de Brumes

Voir p. 47 et *LC* p. 74 et 21.

Voir p. 48 et *LC* p. 74.

Voir p. 47 et *LG* p. 17-18.

LC p. 74.

Voir p. 46.

Empire de Phaleen

Royaume wish paisible.

- Phaleen. Capitale du royaume
- Cité des Nymphes. Cité interdite
- Repaire de l'Alchimiste. Étrange lac bouillonnant
- Ruines sacrées. Vestiges d'une civilisation disparue

Voir p. 10-20.

Voir p. 12, 46.

Voir p. 12-14.

Voir p. 11.

Voir p. 46 et *LC* p. 74

Principauté de Mirol

Pays des farouches chevaliers/sorciers.

- Fort des Strankars. Un fort venn'dys abandonné
- Le Mirol. Un arbre gigantesque, et aussi un locus
- Forêt des Prismes
- Le désert Bleu. Désert de pierre et de sel

LC p. 74, p. 26-30.

LC p. 74.

LC p. 66.

LC p. 74.

LC p. 74.

Maisons de Lonedal

Royaume lore autrefois harmonieux à présent plongé dans le chaos.

LC p. 75.

- Londh. Ville côtière indépendante où se trouvent plusieurs comptoirs de guildes. N'est cependant pas un havre.

Attaqué par la Scabarre en 178 AA

- Forteresse des Espions. Lieu de formation de sorciers-espions
- La Nécropole. Grand tumulus de terre
- Fanaux des naufrageurs
- île des Glyphes. îles recouvertes d'étranges symboles
- Tombeaux émergés. Monuments recouverts d'Écume
- Terrasses brumeuses. Gigantesques cuvettes concentriques imbriquées les unes dans les autres
- Golem des trois ors. Palais d'une créature de métal

LC p. 75.

Royaume d'Orzar

Royaume lore ayant des visées expansionnistes.

- Lac Bleu ou Lac aux Veilleurs. Lac qui entoure la capitale
- Sveltana : la Capitale
- La Maîtresse Tour. Ruines d'une gigantesque tour
- Les montagnes Dorsales. Domaine du Peuple de Lebd
- Les Domaines Cristallins. Ruines d'un palais de cristal

LC p. 76.

LC p. 76.

LC p. 76.

LC p. 76.

Voir p. 38-40.

LC p. 76.

Havres

- Theom. Havre côtier à l'extrémité ouest de la contrée. Point de départ pour l'Empire du Noir Couchant
- Snake. À l'extrémité sud de la contrée, au départ de la fameuse route des Mille Peuples
- Jaad. Voir plus haut
- Port MacKaer. Le havre la plus peuplé de la contrée
- Port Blizzard. Havre abandonné, suite notamment à un pillage de la Scabarre
- Port Lillian. Jeune havre servant de point de départ pour les Terrasses Brumeuses
- La Porte Noire. Au sud-est de la contrée, immense havre fait de campements et de baraques précaires

LC p. 77.

LC p. 77.

Voir p. 62 et LC p. 79-83.

Voir LC p. 76.

LC p. 77.

LC p. 77.

Les routes (Voir leur tracé sur la carte ci-jointe)

- La route Noire. La première route ouverte dans la contrée, de Port Lillian à Snake
- La route de Bragance. Route qui part de Port MacKaer et s'enfonce dans la forêt des Prismes.
Désormais abandonnée
- La route des Mangroves. Va de Kerlàn à Djsaï en contournant le territoire des Dynasties Fantômes
- La route des Terrasses Brumeuses. Relie les Terrasses Brumeuses à Port MacKaer
- La route des Cascades. La principale route de la région. Va de Port MacKaer à Snake

LC p. 78.

LC p. 78.

LC p. 78.

LC p. 78.

Voir p. 44-48.

Les guildes

Les principales guildes implantées dans la Contrée de Gjillian sont :

- La guilde de Rubisque.
- La guilde des peaux.
- La guilde d'Albâtre.
- La guilde Océane
- La guilde Pourpre
- La guilde d'Almara.

LG p. 17-18.

LC p. 76.

LC p. 84.

LC p. 84.

LC p. 76.

Voir p. 50-54.

Guil̄des

la qūte des origines

La campagne du Nouveau Monde



LA CONTRÉE DE GILLIAN - LA PORTE DE L'AVENTURE

De nos jours, Gillian est à peine plus qu'une note en bas de page dans les annales de la Conquête. Au Ier siècle, cet Ulmèque a reconnu une portion de côte, découvert quelques royaumes, et pénétré loin au sud... comme des centaines d'autres aventuriers. Mais par la grâce du Sénat de la Constellation, il a laissé son nom à une région.

Et quelle région !

Jungles tropicales, atolls coralliens, montagnes géantes, forêts démesurées, fleuves immenses... Pour les aventuriers récemment débarqués, la contrée de Gillian est un avant-goût de la diversité et du gigantisme du Continent. Sa visite suffirait à occuper une vie entière.

Et ce décor unique est habité. En fait, la contrée de Gillian regroupe des peuples très dissemblables, des sinistres Wish des Dynasties Fantômes aux Lore arrogants des royaumes d'Orzal et de Lonedal. Certains apprécient les étrangers venus d'outre-océan, d'autres moins, mais tous ont fini par s'incliner devant eux.

En ce début d'année 209, la contrée est solidement tenue par les guildes. Celles-ci, dans leur arrogance, sont persuadées qu'il en sera toujours ainsi. L'avenir leur montrera peut-être l'ampleur de leur erreur !

LIVRET I

LA CONTRÉE DE GILLIAN



MultiSim

Ce livret ne peut être vendu séparément

Le Requiem des Ombres



La campagne du



Nouveau Monde

Premier

Épisode

Le Requiem des Ombres



La campagne du Nouveau Monde
Premier épisode

Crédits

directeur de collection

Tristan Lhomme

textes

Livret *La contrée de Gillian*

Antoine Chéret, Étienne de la Sayette et Tristan Lhomme

Livret *Le requiem des ombres*

Tristan Lhomme et Frédéric Ménage

couverture

Julien Delval

illustrations

David Sala

conception de la maquette
& plans

Cyrille Daujean

maquette

Fabrice Lamidey

Éditions **MULTISIM**
22 rue des Carmes
75005 PARIS



e-mail multisim@planete.net

Table des matières

<i>Introduction</i>	5
<i>Mission à Mirol</i>	7
<i>Les enjeux</i>	22
<i>Intermède</i>	24
<i>Pirates !</i>	28
<i>Les Dynasties Fantômes</i>	41
<i>En ballon</i>	50
<i>Les cavernes</i>	52
<i>La venue du Portail</i>	56
<i>Conclusions et conséquences</i>	62
<i>La navigation dans le monde de Cosme</i>	64

Introduction

« Vous tenez entre les mains le premier volet de *La campagne du Nouveau Monde*. Cette longue suite d'aventures, étalée sur plusieurs boîtes comme celle-ci, mènera les personnages incarnés par vos joueurs dans les contrées les plus reculées du Continent. Elle les plongera au sein des intrigues politiques les plus tortueuses. Elle les amènera à forger leur propre destin et à entraîner celui de Cosme derrière eux. Les noms de ceux d'entre eux qui parviendront au terme de cette odyssée seront célébrés d'un océan à l'autre, et au-delà. Ils auront à jamais changé l'histoire des Rivages et du Continent. Des rires, des cendres, des chants et des larmes qu'ils auront laissé derrière eux naîtra un nouveau monde, qui...

— Eh ! Arrête ton char ! Tu ne crois pas que tu en fais un peu trop ?

— Qui ose interrompre l'éloge des plus grands héros qui aient jamais foulé le sol de Cosme ?

— Ben j'veux pas dire, mais tu auras du mal à faire croire à tes lecteurs que cette bande de bouseux tout juste débarqués des Rivages est capable de réaliser les exploits dont tu parles. Si tu veux mon avis, il n'ont pas l'air bien dégourdis. Tiens, j'ai bien envie de leur appuyer sur le nez, si ça ce trouve, il va en sortir du lait !

— Homme de peu de foi ! Je te concède que le destin ne leur a pas accordé jusqu'à présent la place qu'ils méritent, mais l'étrincelle héroïque brille en eux.

— Ha ! « Le destin ne leur a pas accordé la place qu'ils méritent ! » C'est une façon élégante de dire qu'ils sont sans le sou, mal habillés et qu'ils logent dans une auberge minable !

— Écoute, je vois bien que je ne pourrai pas te convaincre. Le mieux que nous ayons à faire est de les observer et de voir ce qu'ils ont dans le ventre.

— Ça me va. Mais ne te fais pas trop d'illusions, il vont probablement passer le reste de leur vie à gravir péniblement les échelons d'une guilde de second ordre.

— Nous verrons bien. En attendant, laisse moi inviter nos lecteurs à se joindre à nous dans cette observation, ou mieux encore, d'en être partie prenante en tentant de déterminer avec leurs joueurs quel sera le destin de cette « bande de bouseux ».

— OK, je te laisse finir ton boniment. Après tout, faut bien que tu vendes ta soupe.

— Comme mon volubile contradicteur vient de vous le signaler, les PJ sont pour le moment bien loin de se douter des incroyables exploits dont ils sont capables. Ils viennent juste de

débarquer sur le Continent. Peut-être ont-ils créé leur propre guilde, à moins qu'il n'aient passé un contrat avec une guilde existante. Il ont probablement eu l'occasion de faire leurs premières dents sur le Continent en participant à une ou deux missions hautes en couleur, mais guère plus. Avant de déterminer avec vous ce qu'ils vont devenir, je voudrais attirer votre attention sur deux aspects particuliers de *La campagne du Nouveau Monde*. »

UNE CAMPAGNE ÉPIQUE

La campagne du Nouveau Monde est avant tout une épopée, destinée à donner l'occasion aux personnages-joueurs (PJ) de vivre et de provoquer des événements extraordinaires. Cette dimension épique ne pourra prendre forme que par la continuité d'un groupe. C'est pourquoi je vous conseille la plus grande circonspection lorsque qu'au détour d'un jet de dés, les points de vie d'un personnage tomberont en dessous du seuil fatidique qui signifie sa mort. Si les PJ se font tuer à la moindre action un peu dangereuse, le groupe va vite perdre de sa cohérence. Bien sûr, le joueur concerné peut toujours créer un autre personnage pour remplacer l'ancien, mais le nouveau membre du groupe n'aura pas vécu les épisodes précédents. Il n'aura pas participé aux épreuves qui ont lié les autres protagonistes. Les plus grandes amitiés naissent souvent des dangers et des peines surmontés en commun. Et si le phénomène se reproduit trop souvent, le groupe se retrouvera vite détaché des motivations qui constituent le moteur de la campagne. Bref, tournez sept fois vos dés dans votre gobelet avant de tuer un personnage. Essayez toujours d'avoir sous le coude une ou deux solutions de rattrapage suffisamment discrètes pour ne pas paraître trop « parachutées ». En cas de besoin, n'hésitez pas à tricher avec les dés. Cela dit, il arrivera parfois que la mort soit inévitable, parce que les PJ auront voulu affronter un adversaire hors de leur portée, ou parce qu'ils auront commis des erreurs répétées et qu'ils se seront enfermés dans une voie sans issue. Dans ce cas, il faudra bien qu'ils assument les conséquences de leurs actes. Profitez-en alors pour faire de cette mort un lien supplémentaire entre les personnages survivants. Ils puiseront ainsi de nouvelles motivations en cherchant à honorer la mémoire de leur ami disparu. Ce genre de ficelle est utilisé par tous les auteurs de récits d'aventures depuis l'aube des temps, si elle ne fonctionnait pas, cela se saurait !

Cette campagne est aussi la vôtre !

CONSIDÉRATIONS MATÉRIELLES

Normalement, vous n'avez besoin que de la boîte de base de *Cuildes* pour jouer cette campagne. Lisez-la attentivement, ainsi que le livret consacré à la contrée de *Cillian*.

Bien entendu, il est chaudement conseillé d'acheter les autres suppléments. Tous. Plusieurs fois. Blague à part, vous aurez peut-être besoin du *Loom* pour certains PNJ magiciens (mais leurs sorts ont été expliqués à chaque fois que c'était nécessaire). Le livret *Les Venn'dys* contient des précisions de fond qui pourront vous être utiles, notamment dans l'épisode du voyage en ballon.

Darka Khan, le principal adversaire des PJ, a déjà fait une apparition dans le scénario *Les feux de la terre*, paru dans le numéro 95 de *Casus Belli*. Il n'est absolument pas obligatoire de le jouer, mais il leur donne l'occasion de rencontrer quelqu'un qui est destiné à devenir leur pire ennemi. Quant au scénario *Fleur-naufage* (*Casus Belli* n°98), c'est une visite guidée de Port MacKaer, qui détaille notamment Morgue-Roc, le rocher des naufrageurs, où les aventuriers feront peut-être un saut pendant cette campagne.

QUAND SOMMES-NOUS AU JUSTE ?

La campagne du *Nouveau Monde* est destinée à s'étendre dans le temps aussi bien que dans l'espace. La situation décrite dans la boîte de base de *Cuildes* est celle de l'année 206 de l'Âge de l'Aventure (AA). *L'ombre du démon* commence dans les derniers jours de l'année 208. D'un supplément à l'autre, d'une aventure à l'autre, le temps passera. Lorsqu'ils auront terminé la campagne, les aventuriers auront vécu une vie bien remplie, et auront connu plusieurs décennies remplies de bruit et de fureur. Voici donc une brève esquisse de chronologie, qui prend en compte les aventures et les suppléments qui mentionnent une date de manière explicite. Les autres peuvent être intercalés n'importe quand, en fonction de vos besoins.

- Début 206 AA. La boîte de *Cuildes*.
- 207 – 208 AA. Les événements des *Venn'dys*.
- Fin 208. Début de *La campagne du Nouveau Monde*.

Bien entendu, nous vous fournirons tous les éléments nécessaires pour le jeu. Chaque volet de la campagne contiendra de quoi vous occuper pendant des heures. Vous y trouverez tout ce qui doit accompagner les scénarios : plans, aides de jeu, background, nouvelles règles, etc. Rien n'est plus désagréable pour un maître de jeu (MJ) que de devoir passer des heures à préparer un scénario, uniquement parce que l'auteur n'a pas inclus tous les éléments nécessaires au jeu. Le travail de préparation d'un MJ devrait se limiter à lire une ou deux fois l'histoire, et à ajouter les quelques touches personnelles qui font que chaque partie de

PRÉPARATIFS

Ou : quelques conseils destinés à vous faciliter la vie.

- Lisez attentivement et à plusieurs reprises le texte des deux livrets, jusqu'à ce que vous ayez l'impression de bien maîtriser les événements des différents scénarios. Si vous maîtrisez bien le background des différentes régions, vous devriez pouvoir en introduire des éléments au fur et à mesure des actions des PJ. Ils sont à Rask et vont faire un tour à la Gouvernance ! Les règles des jeux de cartes qui y sont pratiquées vous attendent p. 36-37. Ils cherchent noise à un passant dans les Dynasties Fantômes ! Ils vont probablement prendre une raclée, et leur « victime » va sans doute appeler des amis à la rescousse...
- Avant la partie, réfléchissez systématiquement à ce que vont faire les joueurs, placés dans une situation donnée. Aucun scénario ne peut détailler la totalité des réactions possibles, et vous avez sur nous un avantage : vous connaissez bien vos joueurs. S'ils sont du genre à répondre à toute menace par la violence, ils ne feront pas long feu. Au mieux, ils risquent de passer une bonne partie du scénario enchaînés, à passer de main en main comme de vulgaires colis. Cela vaut peut-être le coup de préparer une petite scène où ils s'évaderont.
- Si, à la lecture, vous avez l'impression qu'il y a un trou dans l'histoire, essayer de le combler chez vous, à tête reposée. Cela ne servira peut-être pas, mais c'est infiniment plus confortable que de devoir bricoler quelque chose alors que cinq joueurs vous regardent d'un air inquisiteur.
- Les caractéristiques des PNJ ont systématiquement été mises en encadré au moment où elles étaient nécessaires. Si vous préférez les avoir sous la main en permanence, photocopiez-les et découpez-les pour vous en faire des fiches. Si vous avez besoin de PNJ complémentaires, reportez-vous aux p. 32 à 34 du livret *L'aventure* (dans la boîte de base).

jeu de rôles est différente d'une autre. Nous espérons que *La campagne du Nouveau Monde* répondra à ces critères.

D'un autre côté, il ne faut pas tomber dans l'excès inverse. À tout prévoir sur le papier, on finit par tuer l'improvisation, qui est un élément essentiel à une bonne partie de jeu de rôles. Chaque maître de jeu ressent le désir légitime de développer ses propres intrigues, même au sein d'une campagne qu'il s'est procuré dans le commerce. C'est pourquoi, nous veillerons du mieux possible à vous ménager d'amples espaces d'improvisation dans les scénarios qui composent cette campagne. Il seront en général signalés dans le texte par des phrases du genre : « vous possédez tous les éléments du décor (plans, PNJ), rapports de forces... » à vous de jouer maintenant ». Si vous souhaitez personnaliser encore plus la campagne, vous avez la possibilité d'insérer vos propres créations entre les différents épisodes.

Mais assez d'explications, et place au jeu !

Mission à Mirol

Les longs voyages commencent par de tous petits pas.

— Proverbe guildien

INTRODUCTION

Port MacKaer, fin de l'année 208. Nos aventuriers sont des jeu-
nots fraîchement débarqués et désireux de faire leurs preuves, ou
des guildiens aguerris qui ont déjà connu deux ou trois scénarios.
Peu importe !

S'ils ont leur propre guilde, ils sont recrutés par la guilde des Mille
Peuples. Sinon, on supposera qu'ils travaillent pour cette dernière,
ou que leur guilde les a « loué » à celle des Mille Peuples dans
le cadre d'un contrat à durée déterminée. Le briefing est rapide,
et effectué par messire Argund, un secrétaire blasé, qui a visi-
blement des choses plus urgentes à faire. La sieste, par exemple...

En tout état de cause, leur mission n'est pas particulièrement
enthousiasmante. Les personnages-joueurs (PJ) sont tout bêtement
chargés de convoier un don de la guilde des Mille Peuples au
prince de Mirol. Cela rentre tout à fait dans la politique des guildes
à l'écart des princes indigènes : les ignorer et, de temps en temps,
leur offrir un cadeau, histoire de se rappeler à leur bon souvenir.

Argund leur explique que le trajet, par le désert Bleu, ne devrait
pas leur prendre plus d'une dizaine de jours, et qu'une fois à Mirol,
il n'y a moins d'une semaine de chevauchée jusqu'à la capitale.
Le pays est complètement soumis, il n'y a pas eu d'attaques de
brigands depuis des générations, bref, la balade s'annonce par-
faitement tranquille, pour peu qu'ils prennent un minimum de
précautions lors de la traversée du désert.

Les PJ n'ont plus qu'à faire leurs bagages et prendre livraison du
colis. Le cadeau de la guilde tient dans deux grosses caisses, soli-
dement fixées sur le bât d'Antonia, un mulet particulièrement
borné. Il s'agit tout simplement d'une horloge de fabrication
venn'dys. Elle sonne les quarts, les demies et les heures, et de petits
jacquemarts en sortent à midi et à minuit, esquissent quelques pas
de danse, et rentrent dans leur logement. Bien sûr, ce petit bijou
de technologie s'accompagne d'un spécialiste : Gugliemo
Lantozzi, « ingénieur et soldat de fortune ». C'est un grand écha-
las, avec une moustache hérissée et des yeux protubérants. Les
premiers contacts avec lui sont bons, ce qui démontre que, par-
fois, on a tort de se fier aux premières impressions...

GUGLIEMO LANTOZZI

Gugliemo est un bricoleur génial, qui se considère aussi (et
surtout) comme un docte. Dans sa partie, il est extrêmement
compétent, et est tout à fait capable de bricoler toutes sortes
de mécanismes ingénieux, pour peu qu'il ait un atelier de
mécanique et un peu de temps. En revanche, il reconnaît bien
volontiers que le combat n'est pas son point fort. Hélas, cela
ne l'empêche pas d'avoir lu pas mal de traités de stratégie (ou
plus exactement, d'en connaître les titres. Ses connaissances
lui viennent des romans d'aventure qu'il dévore en cachet-
te). Il ne rate pas une occasion d'expliquer aux PJ ce qu'ils
auraient dû faire... après le combat. Bien entendu, il dispa-
raît dans la nature à chaque situation un peu dangereuse. Non
content d'être une poule mouillée, il est également persuadé
d'être un grand séducteur. S'il y a une femme dans le grou-
pe, il commence immédiatement à lui faire une cour effrénée
et peu discrète, à base de quatrains boiteux et de promenades
nocturnes et romantiques à la lueur des lunes (y compris et
surtout dans les zones dangereuses).

Une menace directe sur son horloge est la seule chose qui soit
capable de lui donner un bref accès de courage. Si cela devait
arriver, il la défendra comme une tigresse défend ses petits...
à ceci près que les tigresses se prennent rarement les pieds dans
le fourreau de leur rapière.

Le pauvre Gugliemo est essentiellement là pour servir d'élé-
ment comique, et pour motiver un peu les PJ. Selon toute pro-
babilité, ils seront pressés d'arriver à Mirol, ne serait-ce que
pour se débarrasser de ce boulet.

UN VOYAGE (PRESQUE) SANS HISTOIRE

À la sortie de Port MacKaer, la grand-route du sud est noire de
monde. Des caravanes venues de partout convergent vers la ville,
et d'autres en partent vers les royaumes mystérieux du Midi. La
route est large, et traverse un pays cultivé et paisible, avec des
villages propres et des auberges pimpantes. Les deux premiers
jours de voyage se déroulent dans ce décor idyllique, puis les
choses se gâtent.

Laisant la grand-route continuer vers le sud, les PJ prennent au
sud-est, le long de la forêt de Mirol. S'ils ne le savent pas déjà,



on aura pu leur dire, aux étapes, que l'endroit était hanté. Ils devront camper une nuit à la lisière de la forêt mais, à part une désagréable sensation d'être observés, il ne se passe rien.

La partie dangereuse du trajet commence immédiatement après, avec l'entrée de la troupe dans le désert Bleu. La route se change en piste, et la plaine fertile devient une étendue aride de roches brunes et grises, entrecoupées de bassins emplis de sable ou de sel. De loin en loin, un cairn indique la direction à suivre. Les rares points d'eau sont repérés par des crânes de chevaux, indiquant qu'ils sont toxiques. L'eau est saumâtre, imbuvable, mortelle. Il fait une chaleur accablante, et les nuits sont glaciales. À l'horizon, des mirages dansent... À l'exception de quelques lézards venimeux, les strankars, ces grands rapaces apparentés aux vautours, sont la seule trace de vie. Ils tournoient sans cesse dans le ciel, très loin au-dessus des PJ. Le désert présente tout de même un avantage : Cugliemo, assommé par la chaleur, cesse complètement de parler.

Après trois jours dans ces conditions, le groupe arrive à Fort Hellian, une petite oasis cultivée, gérée par la guilde de l'Eau (une guilde mineure, très peu implantée dans la contrée de Çillian, mais qui participe à la gestion du Mirol). L'hôtellerie est correcte, et les PJ partagent le ragoût de chèvre du commandant du fort, Ateztepec, un Ulmèque taciturne.

L'EMBUSCADE

De Fort Hellian, il ne reste plus que trois jours avant d'arriver à la Grande Oasis, une base guildienne bien plus importante que le fort. Ensuite, il n'y aura plus que quarante-huit heures de route avant d'entrer au Mirol.

Le destin frappe avant même que les PJ soient arrivés à l'oasis. C'est le milieu de la matinée. Le groupe vient, à grand-peine, de parvenir au sommet d'une dune monumentale. Il y a un campement et du monde, en contrebas. Beaucoup de monde. En fait, les PJ arrivent juste à temps pour assister à la fin d'une bataille. Une bande de cavaliers aux tuniques noires est en train de massacrer un petit groupe d'hommes vêtus de robes bleu sombre. Tout cela se déroule dans un petit creux de terrain, où étaient plantées trois pavillons de soie multicolores.

Les agresseurs sont une dizaine, et il ne reste plus que trois défenseurs en état de se battre. De toute évidence, ce ne sont pas des guerriers, et ils font preuve d'une grande maladresse...

C'est le moment de poser aux PJ la question traditionnelle « Que faites-vous ? »

La plupart de groupes n'ont pas besoin d'autre motivations pour se ruer à l'assaut. Si vos PJ sont du genre à rester les bras croisés pour assister au spectacle, faites-leur ce plaisir ! Décrivez-leur chaque rôle d'agonie des victimes, le sable mêlé au sang qui se change en boue, les stankars qui commencent à tourner autour du champ de bataille... Lorsque vous les avez suffisamment écoeurés, les agresseurs lèvent la tête, voient qu'ils ont des spectateurs, et les chargent en poussant des hurlements sauvages.

Dans les deux cas, nos héros ne couperont pas à un combat. Il sera rapide, et tournera à leur avantage (voir les caractéristiques des hommes en noir dans l'encadré ci-contre).

Une fois les bandits tués ou mis ou en fuite, les PJ restent maîtres du terrain. Cela se limite à une pile de cadavres, trois tentes, quatre chameaux... et une voix faible, qui appelle « au secours ». Cela vient de la tente centrale. À l'intérieur, sur une pile de coussins souillés de sang, un vieillard barbu agonise. Comme les autres victimes, il porte une robe de soie bleue brodée d'or. Il a pris plusieurs coups de sabre, et ne va pas tarder à mourir d'une hémorragie si les PJ ne font rien. Il est encore conscient, mais n'en a plus pour longtemps. Il sourit faiblement en les voyant arriver, et prend la parole dans un guildien correct, mais entrecoupé de longues pauses douloureuses.

« Trop tard, je pense. Merci quand même. Grâce à vous, l'essentiel est sauf. Je... je crains d'abuser de votre bonté, mais j'ai un service à vous demander. C'est important. Plus important que ma vie, et sans doute que la vôtre. Prenez ce médaillon (il leur tend un petit objet, plus petit qu'un guider). Il faudrait... que vous le remettiez à... maître Omakayan, à Mirol... À la cour du prince... Il... vous récompensera généreusement. Dites-lui que... nous avons échoué... pour cette fois. Je... » Là-dessus, il entre dans le coma. Il mourra dans quelques minutes.

Et si... les PJ se contentent de passer tranquillement leur chemin ?

Alors, comme ça, ils n'aiment pas prendre de risques ? Peu après, ils tombent sur le même vieillard, qui a réussi à s'éloigner du camp. Il s'est traîné sur le bord de la route, et attend d'hypothétiques secours. Les PJ seraient vraiment abominables s'ils le laissent mourir là.

LES AGRESSEURS

Agile 4 / Fort 4 / Observateur 2 / Résistant 5

Charmeur 1 / Rusé 3 / Savant 1 / Talentueux 2

Art guerrier 5 / Art étrange 2

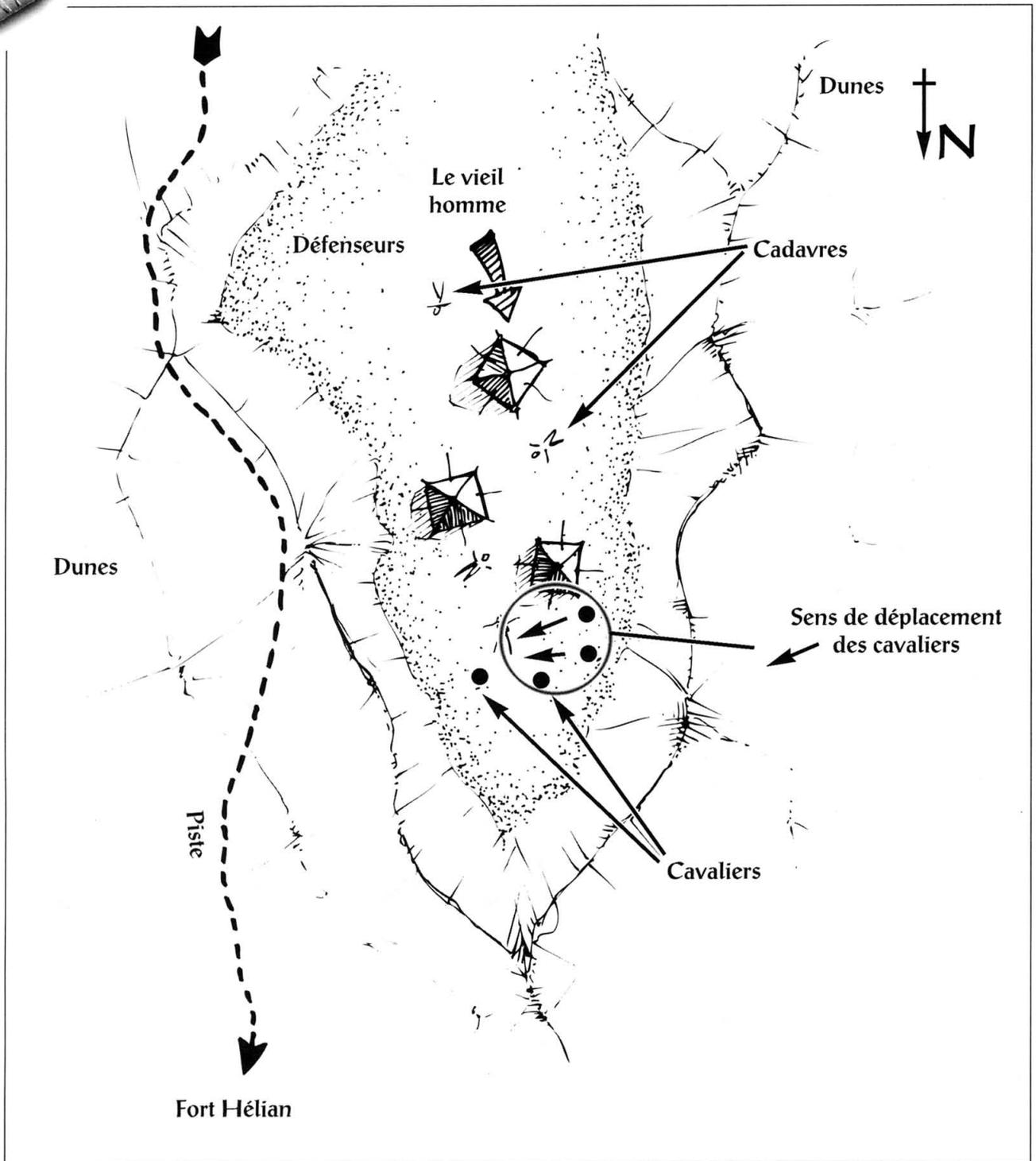
Vie 19 • Armes : Petit arc, 1d6 ;

Épée courte (lame courbe), 1d6 + 2. •

Armure : Manteau matelassé, 1d6 - 2.

Compétences : Arc 3, Épée courte 4, Bouclier 3, Esquive 4, Bagarre 4, Scruter 3, Vigilance 3, Çuildien 2, Survie (désert) 1.

Notes : Au moment où les PJ interviennent, il en reste six. Ils fuient dès que trois d'entre eux ont été blessés. Si vous estimez que les PJ ont besoin de se battre, ils peuvent vouloir se venger, et traquer le groupe jusqu'à la capitale. Normalement, ils sont trop lâches pour se lancer dans ce genre d'opération, mais c'est vous le patron...



Et si... les PJ soignent le vieillard ?

Des tours comme Soigne-plaie sont précisément conçus pour ça. Dans ce cas, en le déplaçant avec d'innombrables précautions, il sera possible de le conduire à l'Oasis ou à Fort Hélian, et de le remettre aux autorités locales, qui prendront soin de lui. Il a besoin de plusieurs semaines de convalescence et, le temps qu'il soit de nouveau sur pied, les PJ auront depuis longtemps quitté le Mirol...

Premières constatations

- **Les victimes.** À en juger d'après leurs vêtements et leur type physique, ce sont des Miroliens aisés. Visiblement, il s'agissait de doctes, pas de guerriers. Quant à ce qui les amenait dans ce coin perdu, mystère !
- **Le médaillon.** C'est un disque d'écume, gros comme une pièce de cinq francs, frappé d'une sorte de lion brandissant une épée (jet

très difficile de Savant + Histoire et légendes : c'est le blason de l'ancien duché des Plaines, qui se trouvait à l'emplacement actuel du désert Bleu). Un jet d'Art Étrange + Sens montre qu'il est chargé de loom violet et jaune mais, en dépit de tous leurs efforts, les magiciens du groupe ne parviendront pas à le récolter.

- **Les tentes.** Si les PJ les pillent, ils peuvent se faire une jolie somme en bibelots et en vêtements (1d6 x10 guilders chacun, disons). À part ça, tout ce qu'ils trouvent d'intéressant est une liasse de notes codées, rédigées dans un dialecte lore qui leur est inconnu (c'est le journal de bord de l'expédition, et Omakayan leur sera doublement reconnaissant s'ils le lui ramènent).

- **Les agresseurs.** Si les PJ sont parvenus à en capturer un, ils seront déçus. À en juger d'après le témoignage d'Iovaye, leur prisonnier, ces hommes sont de simples tueurs à gages, recrutés au Mirol. Ils devaient assassiner tous les occupants du campement, puis revenir à la capitale. Leur chef (qui a fui, ou qui est mort) était le seul à savoir qui contacter pour être payé.

Une fois ce rapide tour d'horizon effectué, nos héros n'ont plus qu'à enterrer les morts et à reprendre la route, quelques fantômes supplémentaires à leurs côtés...

DANS QUOI SONT-ILS TOMBÉS ?

Le duché des Plaines a été détruit lors de l'avènement du Kzudarth, il y a bien longtemps. Depuis cette époque, des Miroliens courageux ont tenté de défier la volonté du monstre en faisant refleurir le désert Bleu. En trois quarts de siècle, ils n'ont pas fait de progrès sensibles, mais ils ont commencé à identifier les « points faibles » de l'enchantement qui a stérilisé la région, et à y opposer leur propre magie. Bien entendu, ils agissent aussi discrètement que possible, mais les Sacrificateurs, profondément dévoués au Kzudarth, ne l'entendent pas de cette oreille. L'un d'eux a engagé une bande de tueurs pour liquider le dernier groupe à être parti dans le désert. Nos héros se sont retrouvés, tout à fait par hasard, à assister à la bataille...

Quant à Omakayan, sur lequel les PJ viennent d'être dirigés, c'est l'une des principales figures de cette timide « résistance ». Le médaillon est un objet loomique mineur, qui contient le « rapport » du groupe de résistants. Même si les PJ arrivaient à le lire, les informations qu'il contient n'auraient pas de sens pour eux.

MIROL

Le reste du trajet se déroule sans incidents. Le désert cède la place à une steppe déprimante qui, à son tour, se transforme en champs et en forêts. Les personnages trouvent rapidement une petite route défoncée, qui serpente à travers un paysage vallonné. De loin en loin, ils aperçoivent un village fortifié, juché au sommet d'une colline. À la fin de l'après-midi, ils arrivent devant un village plus important que les autres, flanqué d'un imposant château fort rond et hérissé de tours.

L'auberge est propre, dispose de bains chauds et de chambres confortables. Le paradis, après une semaine de désert ! En revanche, les indigènes sont peu bavards, et limitent leurs contacts avec les étrangers au minimum. La soirée dans la salle commune, se déroule dans une ambiance de veillée funèbre. Les PJ peuvent se creuser la cervelle et poser des questions jusqu'à ce que leur langue en devienne toute bleue, on ne leur dira que la vérité : non, il n'y a rien de spécial, et oui, c'est comme ça tous les soirs. Ces tristes soirées d'auberge sont une bonne occasion pour leur faire découvrir quelques faits de base sur le Mirol, au cas où ils auraient encore des lacunes. Ils devraient au moins apprendre l'existence du Kzudarth et de ses sacrificateurs, l'état de délabrement général du pays, et l'omniprésence des guildes. L'histoire de la destruction du duché des Plaines ferait également très bien dans le tableau...

Pendant la journée du lendemain, le paysage change encore. Les PJ arrivent dans le Mirol central, et la région est en automne. Pas un bel automne flamboyant, non ! Un automne sinistre, humide, avec un ciel bas, un vent froid, et des averses brutales¹.

Toutes les auberges sont confortables, et tous les clients ont l'air déprimés en diable. De soir en soir, on en voit de plus en plus qui mâchent une sorte de feuille brunâtre. C'est de l'anjun et, si les PJ veulent essayer, ils trouveront certainement quelqu'un pour leur en proposer... Ceux qui s'y adonnent ont l'air détendus et vaguement idiots. Ils sont patauds, mais très désireux de rendre service, et prompts à fondre en larmes si on les rudoie. Voir l'encadré *L'anjun*, p. 15, pour plus de précisions sur les effets de cette peu sympathique substance.

Miralion

Si les PJ ont été assez malins pour s'informer à une étape des faits et gestes du prince, on leur aura dit qu'il voyage dans ses provinces. Sinon, il y a gros à parier que le groupe va arriver à la capitale persuadé d'être enfin arrivé à destination, et qu'ils seront déçus.

Leur premier aperçu de la capitale de la principauté est rebutant à souhait. Les immenses murailles grises enserrant un amas de petites maisons branlantes, et le grand palais, au centre, écrase tout cela de sa masse. En se rapprochant, ils se rendent compte que

¹ Note climatologique, pour les doctes : le Mirol connaît huit mois d'automne, deux mois d'hiver, un mois de printemps et un mois d'été. Ce cycle n'a pas changé depuis la venue du Kzudarth. Bien entendu, les PJ arrivent au milieu de l'automne.

Les murs sont largement inutiles. Les fossés sont à moitié comblés, les remparts déserts, les créneaux ébréchés. Les quelques gardes qui stationnent à la grande porte les regardent passés, les yeux vitreux, perdus dans un rêve d'anjun... À l'intérieur, les rues sont étroites et étouffantes. Il y a quelques auberges, où l'on pourra dire aux PJ que le prince est absent. Personne ne sait au juste où il se trouve ; il n'est pas revenu dans sa capitale depuis trois ans. On conseille aux aventuriers d'aller demander au palais, « vu qu'y doivent bien savoir ça, là-bas, s'pas ! »

Le palais

La résidence des princes de Mirol a été magnifique, à une époque lointaine. Ce palais a été incendié lors de la révolte de 179 AA, et personne ne s'est soucié de le réparer. L'aile ouest est entièrement en ruines, et la façade du corps de logis est sillonnée de traînées noires. Il y a des gardes à l'entrée, ici aussi, mais ils n'ont pas l'air endormis du tout. Ils sont Miroliens, mais portent l'uniforme de la guilde des Boréales éternelles. À l'arrivée des PJ, ils se mettent au garde-à-vous, et leur demandent respectueusement ce qui les amène.

Très vite, les PJ sont remis à un officier, qui les conduit à travers d'interminables couloirs jusqu'à une zone habitée. Si les personnages ont demandé à être logés, il leur attribue des appartements somptueux (quoiqu'un peu délabrés). Sinon, il les laisse dans une petite salle d'attente, ornée de tapisseries fanées. Après quelques minutes, il revient, et les conduit dans un grand bureau.

Un vieil homme les attend. Chauve, avec une longue barbe grise, une robe noire et une massive chaîne d'or autour du cou, Lorgham Grandesprouesses a exactement l'air de ce qu'il est : un vieux guildien riche et puissant. En trente ans d'aventure, il s'est élevé dans sa hiérarchie jusqu'à devenir le gouverneur *de facto* du Mirol. Il est impressionnant, le sait, et en joue. Il se montre courtois avec les personnages mais, au fil d'une « conversation polie », fait de son mieux pour leur soutirer des détails sur la raison de leur séjour, leurs faits et gestes depuis leur arrivée, leur opinion sur le Mirol, et ainsi de suite. Les PJ n'ayant pas grand-chose à cacher, l'entretien devrait se dérouler sans incident. Au pire (s'ils se montrent insolents), Lorgham se contendra, au prix d'un gros effort, et mettra un terme à la conversation. Il n'a pas fait de difficultés pour leur dire que Sa Noblesse le prince Noeyot visite actuellement la côte, à seulement deux jours de cheval de la capitale.

À leur retour dans leurs appartements (ou à l'auberge), demandez-leur un jet difficile d'Observateur + Vigilance. S'il est réussi, ils se rendront compte que leurs affaires ont été fouillées par un professionnel. Rien ne manque.

Le lendemain, alors qu'ils se préparent à partir, les PJ reçoivent une visite. Un jeune homme pâle et élégant se présente à eux, un sourire aux lèvres. Il s'appelle Urwar. « Je suis l'un des secrétaires de maître Grandesprouesses, et je lui sers d'agent de liaison avec le cour du prince. Comme vous allez également rendre

visite à Sa Noblesse, j'ai pensé que nous pourrions faire route ensemble. » Comment dire non ! Si les PJ sont assez grossiers pour refuser, Urwar s'incline de bonne grâce. Les PJ le retrouveront sur place... S'ils acceptent, il les surveillera pendant tout le trajet. « Rien de personnel, les gars. Vous êtes sur notre territoire, et le vieux veut que je vous espionne. Vous feriez la même chose à ma place, non ! ».

URWAR GESCHTEK

Urwar est Ashragor, mais il est ouvert sur l'extérieur, prend sa religion assez peu au sérieux, et a tendance à rire de tout. Autrement dit, il est aussi peu Ashragor qu'on peut l'être. Il a fait ses études à l'académie d'Astienne, et il lui en reste nombre de maniérismes venn'dys, dont une élocution assez précieuse, et un vocabulaire fleuri.

Il est aimable, plein d'humour et très désireux de sympathiser avec les PJ. Ces derniers vont certainement y voir une manœuvre dissimulant Dieu sait quels desseins abominables, mais en fait, il est parfaitement sincère. Bien entendu, si les PJ le rudoient, il se vexe, mais il est incapable de rester fâché longtemps.

Agile 3 / Fort 3 / Observateur 3 / Résistant 2
Charmeur 4 / Rusé 4 / Savant 2 / Talentueux 2

Art guerrier 3 / Art étrange 2

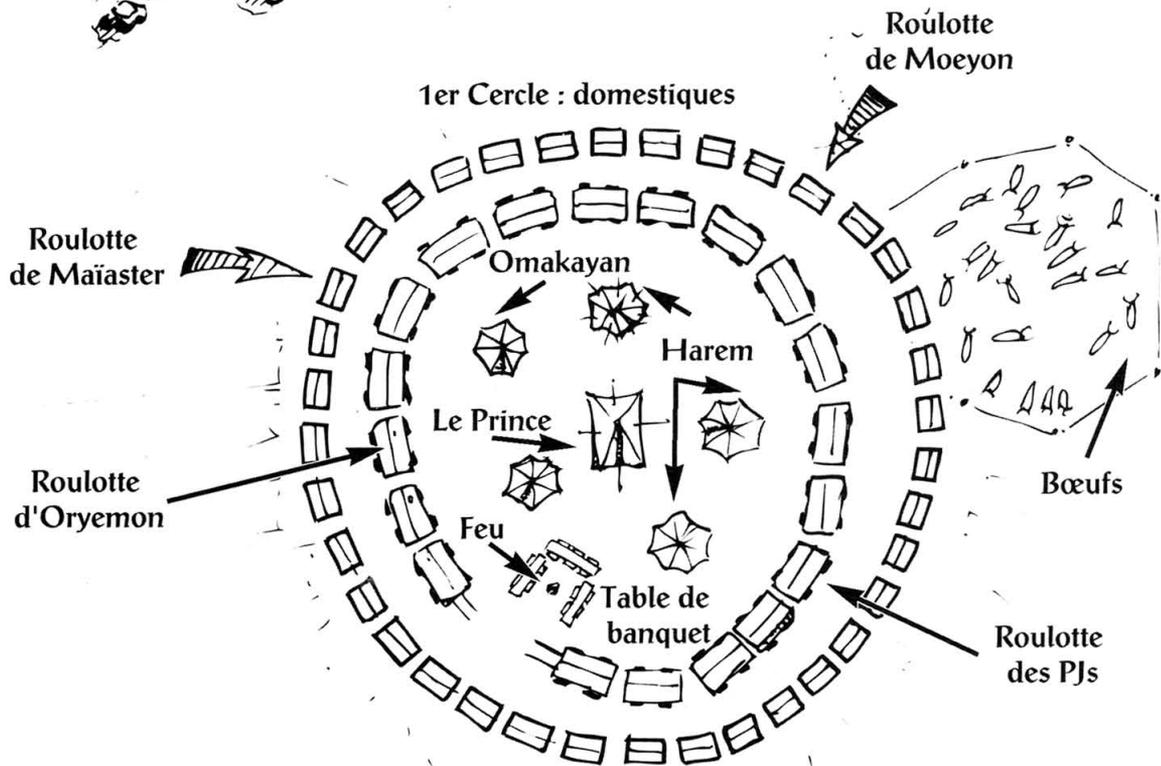
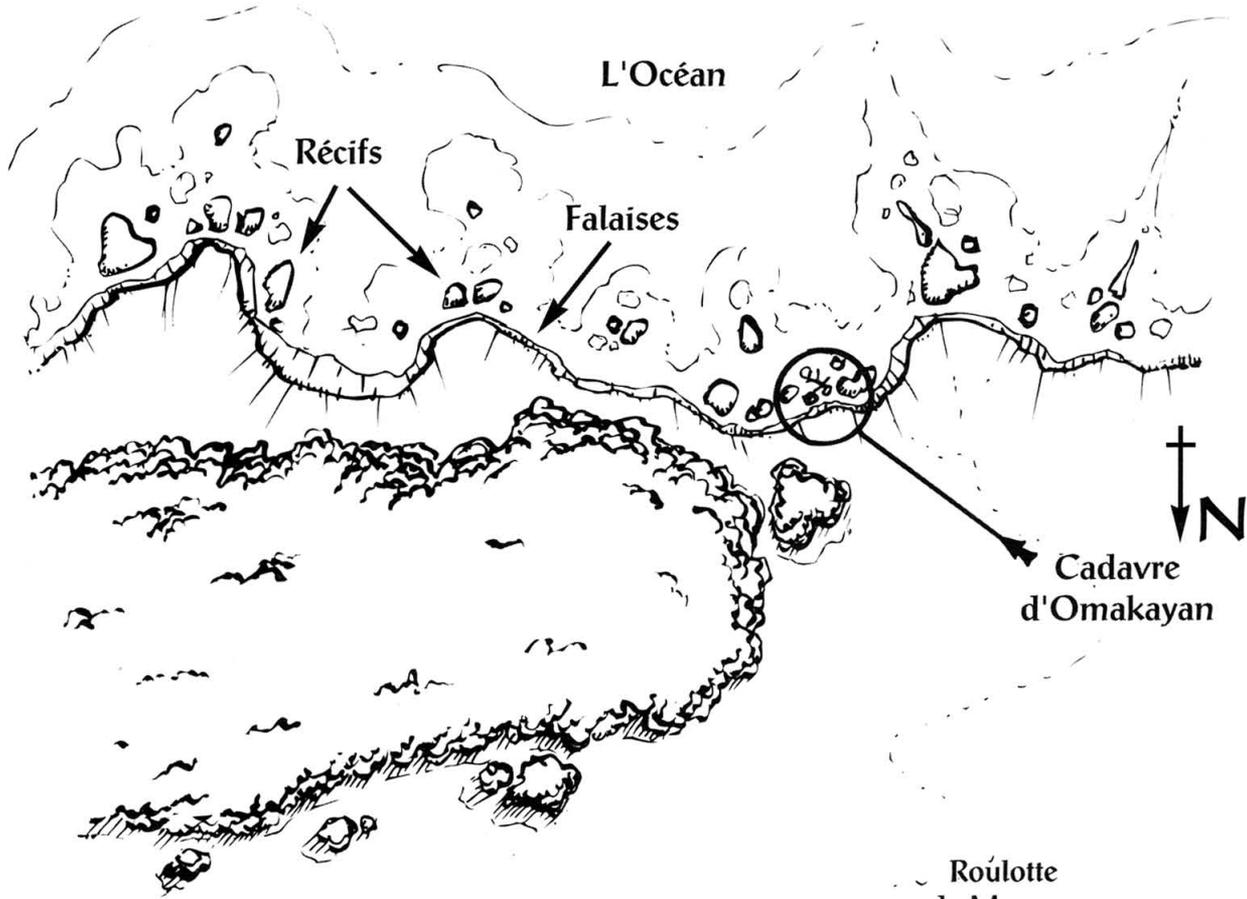
Vie 12 • Armes : Sabre 4, 1d6 + 3

• Armure : Manteau matelassé, 1d6 - 2.

Compétences : Contacts 3, Diplomatie 2 ; Premiers soins 3, Sagesse populaire 2, Guildien 4 ; Arme à une main 4, Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 1 ; Architecture 2, Biologie 2, Cartographie 2, Histoire et légendes 3, Alphabet 4 ; Mirolien 2 ; Arts picturaux (dessin) 2.

L'ERRANCE

Les PJ rejoignent la cour itinérante dans l'après-midi du second jour. Ils peuvent difficilement la manquer : c'est un véritable océan de chariots, tirés par des bœufs, des chevaux et des ânes. Les bêtes paissent à la périphérie du cercle de chariots. Il y a des serviteurs partout, et tout le monde a l'air fort affairé — tout le monde, moins ceux qui sont en train de mâcher de l'anjun, bien entendu. L'Errance s'est installée dans une plaine herbeuse. Tout près de là, il y a un petit bois, et juste au-delà, des falaises qui plongent dans l'océan. Il fait presque beau (un effet secondaire de la présence du prince et des chevaliers-sorciers, qui bénéficient de leur propre microclimat).



Une fois passé le premier cercle de chariots, le groupe est arrêté par une patrouille. Ses membres sont diminués par la drogue, mais pas au point de ne pas remarquer une troupe d'aventuriers...

Les soldats et leurs officiers sont tous dans le vague, et les PJ vont certainement avoir du mal à leur faire comprendre qu'ils ont un cadeau pour le prince. Une fois qu'ils y seront parvenus, tout ira bien. Ils seront conduits dans un grand chariot vide, réservé aux hôtes d'honneur (il peut loger cinq personnes dans des conditions de confort normales. Si besoin est, on installera les PJ surnuméraires dans une autre roulotte, à l'autre bout du camp). Au probable déplaisir de nos héros, Urwar insiste pour loger avec eux...

Les PJ n'ont pas grand-chose à faire pendant les deux heures qui suivent, à part se promener dans le camp et tenter de localiser maître Omakayan.

- Le camp. Il se compose de trois cercles concentriques, séparés par une vingtaine de mètres. Le premier, à l'extérieur, est celui des domestiques, des bouviers et des cuisines. Le deuxième, celui où sont installés les PJ, accueille les nobles, les invités de marque et le sacrificateur. Il est interrompu par un vaste espace libre, qui sert de salle de banquet en plein air. Le troisième, au centre, héberge le prince et son harem. Il est gardé en permanence par des soldats qui parviennent, par on ne sait quel miracle, à rester vigilants malgré l'anjun. Même si les PJ parvenaient à s'en débarrasser, il leur resterait à faire face aux eunuques, qui ne consomment pas de drogue et savent se battre...

- Tout le monde sait qui est maître Omakayan. C'est le Grand Eunuque, l'un des principaux personnages de la cour. Reste à le contacter. Il loge dans les roulettes centrales, et ne se dérange pas pour n'importe quels étrangers.

L'audience avec le prince

À la nuit tombée, les gardes viennent chercher les PJ. Une immense table en « U » a été installée dans l'espace entre les roulettes du deuxième cercle. Une foule de hauts personnages y est installée, de part et d'autre de Sa Noblesse Noxyot II. Tout le monde tient un rameau d'anjun à la main, et tout le monde en broute dévotement les feuilles. Sa Noblesse et ses conseillers sont loin, très loin, dans un autre monde. Deux exceptions : Urwar, qui est attablé non loin du prince et qui leur fait un clin d'œil, et un petit vieillard obèse en robe rouge sang, qui a l'air très attentif. S'ils posent la question aux gardes, ceux-ci leur confirment qu'il s'agit bien de maître Omakayan.

Le prince suit d'un œil vague la présentation des PJ, sans cesser de mâchonner son anjun. Lorsqu'ils ont fini de lui expliquer qui ils sont et ce qu'ils font là, il bafouille quelque chose d'incompréhensible sur un ton très aimable. Si les PJ ont le courage de débaler l'horloge pour la lui montrer, il les regarde faire avec un sourire idiot, écoute leurs explications en hochant mécaniquement la tête, glousse lorsque les Jacquemarts exécutent leur petite danse, puis se désintéresse complètement d'eux et de leur machi-

ne. Seul bon côté de l'affaire, Cugliemo est absolument effondré («vous n'allez quand même pas me laisser dans ce trou avec cette... cette bande de primitifs ! »).

Les PJ sont conduits à des sièges en bout de table. Le dîner est bon, mais ils sont pratiquement les seuls à y faire honneur. Le prince et sa cour grignotent, par habitude, avant de se remettre à l'anjun. Bien entendu, ils se font un devoir d'en proposer aux PJ. En consommer leur simplifiera sans doute les contacts avec les nobles locaux, mais cela présente suffisamment d'effets secondaires pénibles pour que ce ne soit pas une si bonne idée, sur le long terme...

Maître Omakayan

Après le repas, il s'attarde un peu, peut-être par hasard, peut-être parce que les PJ ont posé des questions sur lui et qu'il l'a su (donnez-leur toujours l'impression que leurs faits et gestes influent sur le scénario, même lorsque ce n'est pas vrai). Les aventuriers ne devraient pas avoir trop de mal à l'approcher discrètement. Personne ne les dérange. Même Urwar s'est éclipié.

Omakayan est méfiant, mais accepte de les écouter. Ils s'éloignent du camp, jusqu'à un coin tranquille, non loin des falaises. L'annonce du massacre dans le désert le plonge dans une grande agitation. Il se met à faire les cent pas, à se tordre les mains, et à gémir « C'est une catastrophe ! ». Si les PJ lui remettent le médaillon, il se rassérène un peu. À ce stade, normalement, ils devraient avoir des tas de questions à lui poser. Il y répond... en partie, et de manière aussi paranoïde que possible. À mots couverts, il leur explique que le Kzudarth a des ennemis, dont il fait partie, et que l'attaque, dans le désert, va retarder leur lutte de plusieurs années. Si les PJ manifestent de l'intérêt, il leur propose de rencontrer « les autres », et leur donne rendez-vous le lendemain matin. S'ils se bornent à réclamer une récompense, il marchandise un peu, pour la forme, et finit par se plier à leurs exigences. Il les réglera le lendemain matin. Il finit par quitter les PJ, à la limite du premier cercle de roulettes, après un commentaire sur le thème « vous comprenez, il vaut mieux que nous ne soyons pas vus ensemble ».

Le meurtre

Bien entendu, le lendemain matin, Omakayan n'est pas au rendez-vous. Les gardes ne l'ont pas vu rentrer, la veille au soir (ou, si les PJ ont insisté pour le raccompagner, ils l'ont vu repartir peu après). Ils souffrent d'une gueule de bois carabinée (un autre effet secondaire de l'anjun), et envisagent de s'inquiéter... plus tard, par exemple après déjeuner. Une rapide visite des alentours permet de découvrir le cadavre désarticulé de l'eunuque, au pied des falaises. Il ne reste plus aux PJ qu'à prévenir le camp.

Un rapide examen des lieux leur apporte quelques informations, toutefois :

— Il y a des traces de lutte au sommet de la falaise.

— Le corps d'Omakayan a été très abîmé par sa chute, mais ne

porte aucune blessure due à une arme blanche. Il a été simplement poussé...

— Le médaillon brille par son absence, si les PJ lui ont rendu la veille au soir.

Là-dessus, un petit groupe de gardes arrive et prend l'affaire en main, ramenant le corps dans sa roulotte, et semant une belle pagaille dans le camp.

L'ENQUÊTE

Les PJ peuvent partir dans deux directions.

- **Les autres résistants.** Une brève enquête parmi les eunuques démontre qu'Omakayan fréquentait beaucoup Maïaster, le peintre de la cour. Celui-ci vit et travaille dans une petite roulotte du troisième cercle. C'est un petit vieillard maigrichon, qui n'est au mieux qu'un conspirateur du dimanche. La mort de l'eunuque, qui était son supérieur, l'angoisse beaucoup. L'arrivée d'une bande d'aventuriers qui lui demande des précisions sur les autres conjurés achève de le faire sombrer dans la panique. Même s'ils l'approchent avec tact et douceur, les PJ le trouveront fermé comme une huître. Au mieux, il lui faudra plusieurs jours pour trouver l'audace de présenter ses collègues aux personnages. D'ici là, les événements auront marché...

- **Les assassins.** S'il est lancé assez tôt sur les plantes qui se trouvent au bord de la falaise, le tour Avoue-flore permet d'obtenir le nom de l'un des meurtriers (ou, au moins, d'un témoin). C'est un certain Mœyon. À défaut, les PJ peuvent poser des tas de questions aux gardes et aux domestiques, et essayer de voir qui était absent au milieu de la nuit. Vaste tâche ! L'approche dite « de la chèvre », qui consiste à se promener seul dans un coin éloigné, marche aussi : le courageux volontaire est attaqué par une ou deux grosses brutes, qui tentent de lui casser la figure. Interrogées, ils avouent travailler pour Mœyon, qui leur a demandé de « leur faire peur ».

Les ennuis s'accumulent

Mœyon est un palefrenier, qui travaillent dans un enclos situé à l'extérieur du troisième cercle. Si les PJ l'approchent, ou s'ils le surveillent, ils se heurtent à un mur de non-coopération. Mœyon ne sait rien, n'a rien vu, et quant à ce qu'il faisait la nuit dernière, c'est ses affaires, pas celles d'une bande « d'étrangers arrogants ».

Juste après cet entretien, Mœyon quitte son poste, et file vers l'une des roulettes du deuxième cercle. Renseignement pris, c'est celle d'Oryemon, le sacrificateur de la cour. Des PJ ingénieux pourraient se glisser sous le chariot pour espionner la conversation, mais c'est en pure perte : les deux hommes discutent à voix basse, et en Mirolien. Tous deux sortent au bout de quelques minutes, et se dirigent vers le camp du prince.

Les PJ peuvent décider de profiter de l'occasion pour visiter les appartements du sacrificateur. Mauvaise idée ! Ils auront à peine le temps de voir une table croulant sur les papiers, avec un crâne en presse-

L'ANJUN

Bien utilisé, l'anjun pourrait être un excellent anesthésique. Mâché à la mode mirolienne, c'est juste une drogue. Elle relaxe, décontracte, induit une agréable somnolence et donne des hallucinations, qui sont invariablement plaisantes. C'est aussi un coupe-faim. Ses utilisateurs réguliers ont tendance à être minces, voire maigres, et à avoir les dents noires.

Malheureusement, l'anjun engendre une forte dépendance. Si les PJ en prennent, faites-leur faire un jet facile de Résistant x2. La fois suivante, ce sera un jet difficile, et ainsi de suite. Une fois qu'il l'aura manqué, il sera accro et aura besoin de sa dose tous les jours. Le sevrage est une épreuve longue et douloureuse.

papiers... Lorsque celui-ci se mettra à pousser des cris stridents. Quelques secondes plus tard, une patrouille arrive... À moins d'être rapides et discrets, les PJ vont avoir un gros problème !

Une dizaine de minutes après le départ du sacrificateur, les patrouilles commencent à chercher les PJ. Ils sont arrêtés pour le meurtre d'Omakayan. Le capitaine des gardes y met les formes : il leur demande juste de lui remettre leurs armes et de le suivre, sans les brutaliser (à moins, bien entendu, qu'ils ne résistent).

Et si... les PJ ne se laissent pas faire ?

Faites-leur comprendre en douceur que résister équivaudrait à se reconnaître coupable. De plus, tuer des gardes ne ferait qu'aggraver leur cas. Au pire, ils vont commencer une belle carrière de fugitifs, avec toutes les forces armées du Mirol aux trousses. Lorsque la nouvelle atteindra Miralion, maître Cgrandesprouesses ne pourra pas faire autrement que d'ordonner à ses propres hommes de les rattraper. Au pire, s'ils parviennent à rentrer à Port MacKaer, leur propre guilde les arrêtera pour les remettre aux « autorités judiciaires d'un royaume allié ».

PROCÈS !

Le prince et une demi-douzaine de conseillers sont installés à la table du banquet, où le cadavre désarticulé d'Omakayan est étendu. Il n'y a pas beaucoup de changement par rapport à la veille : tout le monde mâche l'anjun et somnole. Urwar est là, et il a l'air très alerte. Le sacrificateur Oryemon s'est installé à la droite du prince, et il a l'air d'un chat qui vient d'attraper une bande de souris récalcitrantes. C'est un gros homme barbu, qui porte une ample robe noire, sur laquelle est brodée une sorte de dragon doré.

Oryemon prend la parole. Visiblement, il ne s'attend pas à être interrompu. En quelques phrases, il explique à la cour que les PJ ont assassiné maître Omakayan, qu'il a des témoins pour le prouver et que, dans ces conditions, leur condamnation à mort ne faisant aucun doute, Sa Noblesse serait bien inspiré d'ordonner immédiatement qu'on les mette à mort. Le prince et ses conseillers hochent machinalement la tête. Les gardes prennent



ce geste comme un assentiment...
« Excusez-moi, mais vous ne pouvez pas faire ça. Du moins, pas comme ça. » Urwar vient d'intervenir. Il poursuit « Ces gens ne sont pas vos sujets, mais de libres guildiens. Ils ont au moins le droit de présenter leur défense... et j'attends vos témoins, messire Oryemon. »

Le sacrificateur fait entrer Mœyon. Celui-ci a une splendide tête de faux témoin. Il explique qu'il a vu les PJ partir avec l'eunuque, et revenir seuls, avec l'air satisfaits. Il les a même entendu dire « bon débarras ». Alors, pour sûr, ce sont des meurtriers !

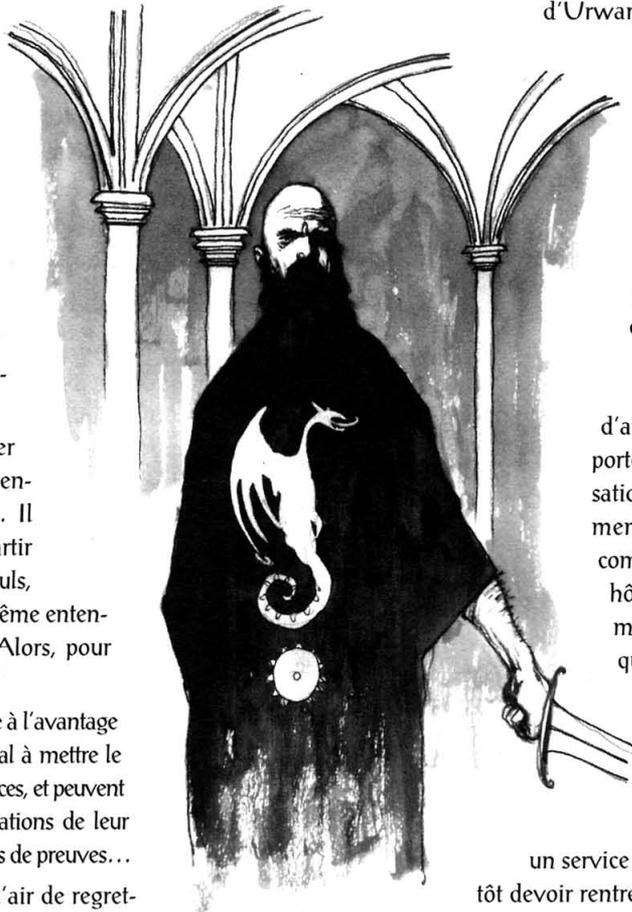
A partir de là, le procès tourne à l'avantage des PJ. Ils n'ont pas grand mal à mettre le témoignage de Mœyon en pièces, et peuvent même lancer quelques accusations de leur cru. Bien entendu, ils n'ont pas de preuves...

Le prince les regarde avec l'air de regretter de s'être levé. Il finit par interrompre la discussion. « Nous Nous sentons las, et Nous allons rendre la justice. Nous décidons que ce procès est terminé. La mort de Notre bien-aimé grand eunuque Nous a poussé à prendre une décision que Nous repoussions depuis fort longtemps : rentrer séjourner à la capitale pour un moment. D'ici là, vous êtes libres, tous ! Et maintenant, Nous allons faire la sieste... »

Oryemon rentre dans sa roulotte, mais en partant, il regarde les PJ d'un très sale œil. Ils viennent de se faire un ennemi dangereux. Quant à Urwar, il leur fait un grand sourire. S'ils vont le remercier, il leur dira quelque chose comme « pas de quoi ! On l'a bien eu, hein ? Des vieux malades assoiffés de sang comme celui-là, j'en ai plein chez moi, et ça fait plaisir d'en enquiquiner un, pour une fois. Mais je crains qu'il ne soit mauvais perdant, je propose que pendant les prochaines nuits, on fasse des tours de garde... »

RETOUR À MIRALION

Le trajet jusqu'à la capitale se déroule dans une atmosphère tendue. Dans une considérable confusion, la cour se réinstalle au palais. Les PJ auront du mal à échapper à un dîner protocolaire avec maître Grandesprouesses. Celui-ci a déjà eu un rapport



d'Urwar, et les interroge plus ou moins doucement sur la mort d'Omakayan, et leurs relations avec le sacrificateur.

Le lendemain matin, ils ont la visite de Maïaster, qui a « du neuf ». Ses « chefs » ont accepté de rencontrer les PJ.

L'entrevue a lieu dans une petite rose-raie, dans les jardins du palais. Maïaster est en compagnie d'un vieux gentilhomme à moustache blanche, qui ne se présente pas. Toutefois, à en juger d'après son maintien rigide et l'épée qu'il porte au côté, il est noble... Jouez la conversation d'oreille, en fonction du comportement des PJ. S'ils ont agi tout du long comme des mercenaires sans scrupules, leur hôte se contente de les remercier froidement et de leur tendre une bourse. Après quoi il s'en va, et laisse Maïaster terminer la conversation. Si, au contraire, ils ont exprimé leur sympathie pour la cause de la résistance, il sera plus ouvert et plus courtois.

Quoi qu'il en soit, ils ont encore un service à demander aux PJ. Ceux-ci vont bientôt devoir rentrer à Port MacKaer. Au lieu de faire un détour épuisant par le désert, accepteraient-ils de passer par la route directe, celle qui traverse la partie habitée de la forêt

ORYEMON

Le sacrificateur de la cour est un individu cruel, borné et mesquin. Il fait partie de la minorité qui considère le Kzudarth comme un dieu, et croit sincèrement qu'un jour, il étendra sa domination sur la totalité de l'humanité. Il ne consomme pas d'anjun, et fait partie des « proches conseillers » du prince, ce qui veut dire qu'il peut lui faire dire et faire tout ce qu'il veut... en temps normal. Il a horreur qu'on lui résiste et, s'il en a l'occasion, il expliquera longuement aux PJ tout ce qu'il compte leur faire si par hasard ils tombent entre ses mains.

Ce qu'il ne sait pas, c'est que le Kzudarth l'a placé au poste qu'il occupe précisément en raison de ses défauts. Pour le moment, il sied au Dévoreur de se faire représenter par un individu abject pour donner l'impression que lui-même est une créature abominable. Dans un avenir assez proche, Oryemon sera appelé devant son maître, et ne ressortira jamais de la forêt.

Magie : Si vous voulez lui attribuer quelques sortilèges, puisez-les dans le phylum nécromantique de Sotoph. Il n'a pas accès à beaucoup de loom, toutefois, il lance ses sorts avec beaucoup de parcimonie. Il préfère de beaucoup envoyer des hommes de main, c'est moins cher et tout aussi efficace.

de Mirol ! Cela leur fera gagner plusieurs jours et, normalement, ce n'est pas dangereux... Le chemin passe à plusieurs lieues du territoire du Kzudarth. Toutefois, en ouvrant les yeux, les aventuriers seront peut-être capables de repérer quelque chose — tout peut être intéressant, dans la mesure où aucun membre de la résistance n'a jamais osé entrer dans la forêt. Arrivés à Port MacKaer, ils n'auront qu'à rédiger un compte-rendu de leurs expériences, et à l'envoyer par la poste guildienne, aux bons soins de maître Maïaster. Bien entendu, ils seront récompensés. Le vieil homme leur offre 200 guilders chacun (ce qui est plus que correct, pour une simple balade en forêt). Si par miracle les PJ ont conservé le médaillon, il montera volontiers jusqu'à 500 guilders par tête... Les PJ n'ont aucune raison de refuser mais, s'ils le font, leurs interlocuteurs ne leur en voudront pas spécialement. (Brodez sur le thème « Après tout, ce n'est pas votre combat. Vous en avez assez fait, j'imagine. »)

SERVICE POUR SERVICE !

Une surprise attend les PJ dans leurs appartements. Urwar, l'air épuisé, somnole sur le lit de l'un d'eux. A leur arrivée, il sursaute, tire sa dague, et se détend en voyant à qui il a affaire. Il a un service à demander aux aventuriers. Laissons-lui la parole :

« Écoutez, je vous ai aidé l'autre jour. Va falloir que vous me rendiez la pareille. J'ai... une amie, une amie très chère qui a besoin de quitter le pays au plus vite. C'est une question de vie ou de mort. À Port MacKaer, elle sera en sécurité... enfin, j'espère. Accepteriez-vous de l'y accompagner ? » Il est réticent à en dire plus, mais les PJ finiront par lui arracher le reste de l'histoire.

Depuis plus d'un an, il a une liaison avec la duchesse Avélia, la femme du duc Orthéan des Vallons. Celle-ci est enceinte, proche d'accoucher, et terrorisée à la perspective de devoir abandonner son enfant au sacrificateur. « Parce que, vous comprenez, les enfants « marqués pour la survie » sont ceux qui ont du sang royal. Le duc est l'un des nombreux neveux du prince mais... comment dire, je doute que le duc ait joué un grand rôle dans la conception de mon... je veux dire, de son héritier. Donc, Oryemon va vouloir sacrifier le nouveau-né. Et je ne pense pas qu'Avélia y survive. » Une fois à Port MacKaer, les PJ pourront la confier à la sœur d'Urwar, Herwea. Elle s'occupera d'elle jusqu'à ce qu'Urwar la rejoigne. Comment refuser ?

Un examen rapide des trajets possibles n'est pas très encourageant. Pour rentrer à Port MacKaer, les PJ ont le choix entre :

— La route du désert. Long, épuisant et, dans l'ensemble, impraticable avec une femme enceinte.

— Repartir pour la côte, et essayer de trouver un pêcheur désireux de les déposer à Port MacKaer. Plus praticable, mais ce sera sans doute la région la plus surveillée. Urwar ne les prend pas en traître. Il les avertit que le duc va sans doute mal prendre la disparition de son épouse, et qu'Oryemon sera furieux de voir échapper sa victime.

— Tenter de traverser la forêt de Mirol par la route. C'est le tra-

jet le plus court, et il est relativement aisé. De plus, ils ont promis à Maïaster de passer par là. D'un autre côté, cela revient à mettre dame Avélia à portée des griffes du Kzudarth... mais il y a peu de chance pour qu'Oryemon anticipe ce coup-là.

Il n'y a pas de « bonne » solution, mais faites en sorte que les PJ finissent par se décider en faveur de la forêt. Ils n'ont plus qu'à faire leurs bagages, et à se procurer un chariot et des tonnes de coussins.

NOUVEAU DÉPART

Le lendemain matin, Urwar les attend à la porte nord de Miralion. Il est en compagnie d'une femme voilée, dont la silhouette ne laisse aucun doute sur son état. Bien entendu, elle est hors d'état de monter à cheval. Après des adieux pleins d'émotion, Urwar retourne au palais.

Dame Avélia, duchesse des Vallons, et troisième fille de l'atag du clan Po'lo'wan, dans les lointaines Dynasties Fantômes, est tout simplement ravissante. Peau sombre, pommettes hautes, cheveux d'un hallucinant blond-blanc, yeux verts en amande... Urwar a beaucoup de chance ! Elle est enceinte de huit mois, dort beaucoup, et passe le reste de son temps plongée dans de sombres méditations. Elle parle très mal le guildien, mais les PJ feraient une grave erreur en la prenant pour une simple « demoiselle en détresse ». Comme toutes les nobles des Dynasties Fantômes, elle a reçu un sérieux entraînement au combat à mains nues et, en cas de besoin, elle peut encore se battre. C'est une compagne de voyage agréable, lorsqu'elle est éveillée et d'humeur à bavarder. Elle racontera sans doute quelques histoires de son pays aux PJ (c'est une bonne occasion de leur donner quelques éléments sur les Dynasties Fantômes. Cela leur servira plus tard dans la campagne).

Il y a un jour et demi de route entre Miralion et l'orée de la forêt de Mirol. Titillez la paranoïa des PJ. Ce paysan, dans son champ, ne les a-t-il pas regardé avec trop attention ? Et ce cavalier qui chevauche derrière eux, est-ce un espion ? En fait, le duc et le sacrificateur concentrent tous les deux leur attention vers la côte nord de la principauté. Leurs hommes sont très occupés à s'entre-tuer, et personne n'a songé à couvrir la route de la forêt. Bien entendu, si vous le désirez, vous pouvez décider que les PJ sont rejoints par une horde de poursuivants. Prenez les caractéristiques des bandits du désert, p. 9, et mettez en scène une petite course-poursuite qui se terminera dans la forêt. C'est particulièrement conseillé si les personnages ont décidé de passer par la côte, finalement. Les hommes du sacrificateur les rabattent doucement vers les bois, et finissent par les y faire entrer. Ils sont persuadés que le Kzudarth va les dévorer, ce en quoi ils se trompent lourdement.

La forêt

La traversée du Vieux-Mirol devrait leur prendre trois jours. La piste est étroite et peu fréquentée. De temps en temps, d'autres sentiers la rejoignent. Ils conduisent à de petits villages, ou à des camps de bûcherons. Les arbres sont anciens, denses et étouffants. L'automne est particulièrement présent, et la pluie tombe sans arrêt. Les cha-

riot s'embourbe avec une régularité déprimante. Bref, la balade n'est pas gaie ! Seul point positif : ils ne croisent absolument personne. Bien entendu, c'est trop beau pour durer. Les ennuis commenceront dans la nuit du deuxième jour. Une bande de volatiles laids et patauds, apparentés aux vautours, s'attroupe non loin du feu. Ce sont les fameux strankars, les charognards qui ont donné leurs nom au Fort des Strankars, de l'autre côté de la forêt. Ils examinent les PJ en silence pendant un moment puis, avec un cri rauque, ils prennent leur vol.

Le lendemain matin, il neige. D'énormes flocons, qui tombent avec détermination. Visiblement, ce n'est pas près de cesser. Rien ne laissait prévoir ce changement de temps, mais les aventuriers vont devoir faire avec. Rester là, c'est s'exposer à mourir de froid. D'un autre côté, il faudrait être fou pour se risquer dans la tempête avec un chariot aux essieux fragiles. Laissez les PJ en débattre : partir ou rester ? La discussion est interrompue par une visite.

Petit à petit, des hommes et des femmes en robes blanches sortent de la brume. Il ne sont pas armés, et ne disent rien. Ils forment un cercle autour du chariot, et restent là pendant de longues minutes, à attendre. C'est le genre de chose qui provoque parfois des réactions bizarres chez les joueurs. Ils vont peut-être essayer de les secouer, ou de leur hurler à la figure, ou de prendre les chevaux pour partir le plus loin possible (en abandonnant dame Avélia !). Avant qu'ils aient eu le temps de faire de trop grosses bêtises, l'un des nouveaux venus s'approche, les mains levées en signe de paix. Brusquement, tous se mettent à parler à l'unisson. Ce chœur monocorde a de quoi donner la chair de poule, mais les paroles laissent une petite place à l'espoir. « Nous ne vous voulons pas de mal. Nous venons pour vous conduire à notre maître. Il désire vous rencontrer, et vous jure qu'il ne vous sera fait aucun mal. » Les PJ peuvent leur parler. Les réponses sont précédées d'un délai, au cours duquel leur interlocuteur a l'air d'écouter une voix lointaine. Elles ne sont guère passionnantes, de tout façon. Il y a des litières qui les attendent derrière les arbres, et ils seront portés jusqu'à leur maître. Ils reconnaissent bien volontiers qu'il s'agit du Kzudarth, mais assurent qu'il n'a rien de maléfique. Si les PJ en font une condition sine qua non, ils sont disposés à accepter qu'Avélia reste ici, éventuellement sous la garde d'un personnage (essayez de l'éviter, il serait dommage de priver l'un d'eux de ce qui les attend).

À moins d'être prêts à passer au fil de l'épée une vingtaine d'innocents désarmés, les PJ devraient finir par accepter (et, de toute façon, la curiosité devrait finir par prendre le dessus, même chez les plus prudents).

Les litières sont inconfortables, mais elles évitent aux PJ de patauger dans la neige. Celle-ci cesse de tomber presque immédiatement après leur départ de la clairière. Partant en début de matinée, ils arriveront en fin de soirée à la première étape de leur voyage, un village blotti dans une clairière. Ils se sont profondément enfoncés dans la forêt des Prismes. La végétation a changé, et le climat aussi. Ici, c'est toujours l'automne, mais il ressemble plutôt à un octobre ensoleillé qu'à un novembre hargneux.

Leurs guides installent les PJ dans une petite maison, leur servent à dîner, et les laissent dormir. Si nos héros vérifient, ils ne sont pas surveillés. À quoi bon ? Ils ne savent même pas où ils sont.

Le lendemain, on les laisse se promener un peu aux alentours. L'architecture du village est très simple. Ses habitants vaquent à leurs affaires sans prêter attention aux aventuriers. Ils sont vêtus comme n'importe quels paysans, et ont des réactions tout à fait normales. En milieu de matinée, l'une des guides de la veille rejoint les PJ, et leur fait signe de le suivre. Sans sa robe blanche, il ressemble à n'importe qui. Cette fois, ils marchent, mais ce n'est pas très loin. Au bout d'à peine un quart d'heure, ils arrivent à une petite corniche, qui surplombe une vaste dépression.

Le Kzudarth les attend au fond. Ce n'est pas un dragon. C'est un ver. Un immense tube de chair grisâtre, lové sur lui-même, parcouru de lents frémissements. Déroulé, il couvrirait des centaines et des centaines de mètres. Il n'a pas d'yeux, pas de visage, pas de bouche. Mais l'arrivée des PJ est saluée par une sorte de houle qui agite ses replis colossaux.

Entrevue avec un Ver

Soudain, sans avertissement, une voix monstrueuse résonne dans l'esprit des PJ. Si les personnages ratent un jet difficile de Résistant x2, ils se retrouvent à genoux, la tête entre les mains. L'entrevue terminée, ils resteront sourds pendant quelques heures. Le Kzudarth se rend compte qu'il incommoder ses hôtes, et ajuste le volume de sa voix mentale en conséquence.

« Enfin ! Ce moment couronne une longue attente, petits hommes. J'espère que vous serez à la hauteur. »

La réponse logique est « À la hauteur de quoi ? », suivie de peu par « Mais bon sang, qu'est-ce que vous nous voulez ? ». Le Kzudarth rétorque : « À la hauteur de votre destin, bien entendu. Moi, je ne veux rien de vous. Je vous ai choisi, et je vais vous montrer un chemin, mais le voyage, et les souffrances, et les récompenses, seront vôtres. J'ai été appelé à la conscience dans cette forêt, mais mon éveil n'est pas volontaire. Comme vous le savez, il a été accompagné de destructions terribles dans le monde extérieur. C'était nécessaire pour me donner forme, mais je le regrette. J'ai fait mon possible pour compenser les souffrances que j'ai infligées à mes voisins, en recueillant leurs enfants pour les élever ici, loin de la violence, des guerres et de... ce qui se prépare. (Petite pause dramatique, le temps que les PJ comprennent qu'aucun des « sacrifiés » n'a jamais été tué.) Bien entendu, il a fallu que je mente et que je mette le masque d'un tyran. Sans cela, j'aurais été submergé d'adorateurs. Et voici, ô mes enfants, ma première requête. Parlez-moi du monde extérieur. Dites-moi comment vont les frères et les sœurs de mes sujets bien-aimés. »

Les PJ n'ont aucune raison de lui mentir, et un compte-rendu exact et sincère de la situation du Mirol a l'air de plonger de grand Ver dans l'affliction.

« S'il en est ainsi, reprend le monstre, je veillerai à ce que mes



sacrificateurs modèrent leur zèle, et je les aiderai à faire reverdir le désert. Il faut que je réfléchisse à l'avenir. En attendant, il me reste à m'occuper de vous. Vous allez avoir besoin de connaissance, mais trop de savoir est aussi dangereux que trop d'ignorance. Posez vos questions, j'y répondrai de mon mieux. »

Voici un petit échantillonnage des questions et des réponses les plus probables. Bien entendu, les joueurs qui se trouvent autour de votre table ne poseront pas exactement celles-là, mais elles devraient vous fournir un bon modèle pour improviser les vôtres.

— Qu'êtes-vous ?

— J'étais un serviteur, mais je n'ai jamais voulu servir. Suis-je l'exception ou la règle ?

— Un serviteur de qui ?

— D'une Puissance telle que même les océans et les montagnes s'inclinent devant Elle. D'une Puissance qui a fait le monde, et qui le défera peut-être.

— Existe-t-il d'autres serviteurs ?

— Que je sois l'exception ou la règle, je n'ai pas été créé seul.

— Pourquoi avez-vous détruit le duché des Plaines ?

— Je n'en suis pas responsable. C'étaient... les douleurs de l'enfantement. Mon progéniteur m'a modelé de la souffrance des victimes. Je n'ai pas choisi ma nature, mais j'ai choisi de m'en détourner.

— Mais les sacrificateurs ont commencé à réclamer les enfants avant la destruction du duché ?

— (Pause gênée, puis) Les enfants n'étaient pas... prévus pour la tâche que je leur ait assignée, à l'origine. Mon progéniteur avait d'autres plans.

— Et nous, là-dedans ?

— J'attendais depuis longtemps des aventuriers. Vous êtes là, et le moment est venu. En fait, je craignais de devoir attendre encore des années. À ce moment-là, il aurait peut-être été trop tard. Vous allez vous engager sur une route sans retour, vous, vos amis, vos terres, et la totalité de Cosme. Si les dieux existent, j'espère qu'ils seront avec vous.

— Oui, c'est très joli, mais en pratique, qu'est-ce qu'on fait ?

— Observez et méditez...

Les visions

Là-dessus, les PJ ont l'impression de tomber dans un puits sans fond. Tout devient noir autour d'eux. Prenez chaque joueur à part, puis communiquez-lui l'une des visions suivantes. Elles sont classées par ordre d'importance décroissante. Commencez par la première et, si vous n'avez pas assez de monde, laissez tomber la ou les dernières. N'oubliez pas qu'Avélia est peut-être encore avec eux, et qu'elle peut y avoir droit, aussi. Par ailleurs, si vous avez des joueurs qui étaient absents pendant cette séance, vous pouvez parfaitement envoyer une vision à leur personnage, même s'il se trouve à Port MacKaer.

- **Survol d'un pays.** Deux fleuves, la mer, des villes, des routes. C'est la contrée de Gjillian. Soudain, des taches noires apparaissent, et des lignes d'obscurité commencent à les relier. En quelques instants, toute la contrée est recouverte d'une immense toile d'araignée noire. Le PJ a la sensation que *quelque chose* de monstrueux approche.

- **Un visage immense.** Ses traits sont humains et d'une grande beauté, mais ils respirent une cruauté inimaginable. Le PJ a la sensation d'être une mouche, et que la chose tourne une fraction de son attention vers lui. La sensation est tellement terrifiante qu'il s'évanouit.

- **Une salle taillée dans le roc,** avec d'étroites meurtrières qui laissent passer un jour chiche. Il y a une estrade au fond de la pièce. Une femme tourne le dos au PJ. Elle semble absorbée dans la contemplation d'une vasque. Soudain, elle éclate d'un rire effrayant, et se retourne. Elle est brune et très belle. Le PJ s'éveille, avec la certitude qu'il pourra la reconnaître n'importe où.

- **Une plaine de roche noire** sous un ciel où roulent des nuages rougeâtres. Elle est jonchée de fragments de statues et de ruines aux proportions gargantuesques. Le PJ plane au-dessus de ce décor de cauchemar, avec la certitude qu'il le verra un jour...

- **Il fait nuit.** Il y a une lumière dans le ciel. Un feu, qui dessine la silhouette ventrue d'un ballon. Soudain, celui-ci explose. Il est englouti par les flammes en une seconde, puis s'abat. Pendant une seconde, le PJ a l'impression d'être consumé, lui aussi.

L'explication détaillée de ces visions se trouve p. 22, au paragraphe *Qu'ont-ils vu ?*

RETOUR À PORT MACKAER

Là-dessus, les PJ reprennent leurs esprits. Ils sont toujours sur la corniche, mais la cuvette est vide. Le Kzudarth a disparu, à moins qu'il n'ait jamais été là. Le guide des PJ les raccompagne au village. De là, on les reconduit à leur chariot, qui les a sagement attendu, sous la surveillance d'un petit groupe de villageois.

Les deux jours de voyage qui restent se déroulent dans le calme, et les personnages finissent par retrouver le monde réel : les rues et les entrepôts de Port MacKaer, ses tavernes, son odeur de vase, ses portefaix grossiers et ses marchands venus de cités lointaines. Leurs supérieurs sont contents que l'horloge ait été convoyée sans problèmes. Laissez les PJ faire leur rapport comme bon leur semble. S'ils disent tout, leurs supérieurs accueilleront leurs « divagations » avec une incrédulité polie, et affecteront ces « doux rêveurs » à un poste aussi terre à terre que possible (faire d'interminables additions dans un bureau encombré, par exemple). S'ils gardent l'épisode de Kzudarth pour eux, personne ne mettra leur rapport en doute.

Quant à dame Avélia, elle est prise en charge par Herwea Geschtek, la sœur d'Urwar. Six jours après son arrivée, elle accouche d'une petite fille. Les PJ seront ses parrains et marraines.

Et la vie reprend son cours...

Les enjeux

Où le meneur de jeu découvre quelques secrets

Il n'est pas encore temps de lever tout le voile sur tous les mystères de *Guildes*. Toutefois, *La campagne du Nouveau Monde* est destinée à vous les faire découvrir, d'épisode en épisode, et surtout à les révéler aux joueurs. Il est donc temps de s'embarquer pour une première fournée de révélations. Bien entendu, ce qui suit vous est destiné, et à vous seul. Il est très probable que les PJ terminent les scénarios de cette première boîte sans avoir rien compris aux enjeux sous-jacents. Ce n'est pas très grave. Ils auront l'occasion de se rattraper par la suite.

Les Puissances et leurs serviteurs

Le Kzudarth n'a pas menti, même s'il s'est contenté d'exprimer des demi-vérités de manière obscure. Il a bel et bien été créé par une Puissance, une entité très ancienne, qui a des projets à très long terme pour les Rivages et le Continent. Sans entrer dans les détails, sachez qu'il en existe d'autres, et qu'elles ont de nombreux serviteurs, humains ou non. Les Puissances ont d'autres soucis que ce monde et l'ont quitté il y a quatre mille ans, au moment où les Rivages prenaient leur forme actuelle. Il y deux cents ans, au moment de l'apparition du Continent, elles ont de nouveau tourné leur regard vers Cosme.

Le Kzudarth est un dragon. Attention, ce terme ne désigne pas de gros lézards ailés et cupides ! Les "dragons" sont une race ou, plus précisément, une série de races de serviteurs, modelées par les Puissances, en fonction de leurs besoins. Certains sont conformes à l'image s'en font les rôlistes (et les gens des Rivages). D'autres, comme le Kzudarth, sont vermiformes. Il en est d'insectoïdes, ou de tout simplement "autres", si éloignés des formes de vie classiques qu'ils en deviennent incompréhensibles par de simples humains. Tous sont des magiciens redoutables, dotés de capacités inimaginables, notamment une forme limitée de prescience. Certains servent la Puissance qui les a créés, d'autres ont choisi la liberté et conspirent contre leurs anciens maîtres. C'est le cas du Kzudarth, qui a été conçu pour être un agent de destruction et qui a préféré se tailler un petit royaume idyllique dans les profondeurs de sa forêt. Mais les dragons ne sont pas les seuls serviteurs des Puissances.

QU'ONT-ILS VU ?

Le Kzudarth a fait partager, l'espace d'un instant, ses pouvoirs de prescience aux personnages. Cela les a tous affecté différemment. Reprenons leurs visions une par une.

- La toile d'araignée s'étendant sur la contrée est une image de l'outil utilisé par les agents d'Ashragor dans leur façonnage du portail. Ils ont consacré de nombreux sites à leur maître, et les ont reliés par des "liens" de loom noir. L'ensemble possède plusieurs propriétés impressionnantes, que les PJ découvriront d'ici quelques scénarios.
- Le visage est, bien entendu, celui d'Ashragor. Soit dit en passant, le PJ qui l'a contemplé a bénéficié d'une faveur unique dans l'histoire de Cosme. L'un des premiers commandements de l'archidémon, lorsqu'il est arrivé sur les Rivages, a été "Tu ne représenteras point Mon image". Évidemment, du coup, les PJ n'ont aucune chance de l'identifier... pour le moment.
- La salle est l'un des points nodaux du réseau, installé dans les Dynasties Fantômes. La femme qui s'y trouvait n'est autre que Darka Khan, l'un des principaux serviteurs d'Ashragor sur le Continent¹
- La plaine est, le site où le portail va apparaître. Elle est située dans les marches de l'empire du Noir Couchant, dans une région que même les sorciers locaux évitent.
- Enfin, la destruction du ballon est une préfiguration de l'accident qu'ils auront dans les montagnes, au sud des Dynasties Fantômes...

L'un de leurs plus anciens agents est un archidémon, connu des gens des Rivages sous le nom d'Ashragor. Depuis quatre millénaires, Ashragor sert les intérêts d'une entité plus puissante que lui, mais il le fait avec réticence. Les termes du contrat qu'il a passé avec sa Puissance tutélaire l'empêchent de rentrer directement dans son univers d'origine. Il en serait capable, mais la Puissance pourrait le châtier pour cela.

Toutefois, Ashragor n'a jamais renoncé à briser les liens qui l'attachent à son maître. Ne pouvant pas quitter directement Cosme, il a entrepris de trouver une sortie "toute prête". Depuis deux

¹ Darka Khan a déjà fait une apparition dans le scénario *Les feux de la terre*, paru dans le n°95 du magazine *Casus Belli*. Si vous avez la possibilité de le faire jouer avant de commencer la campagne, cela leur donnera un ennemi à haïr d'entrée de jeu, ce qui est toujours sympa (et qui facilite notablement le travail du MJ !).

siècles, il a lancé les gens de sa Maison à la recherche d'un portail ouvrant sur son enfer d'origine. Ses prêtres et ses agents sont tous persuadés qu'il cherche un moyen de faire venir sa famille sur Cosme, et ont mis sur pied plusieurs rationalisations théologiques complexes, mais fausses, pour motiver leurs fidèles. Ils ne savent pas que leur dieu médite de leur fausser compagnie...

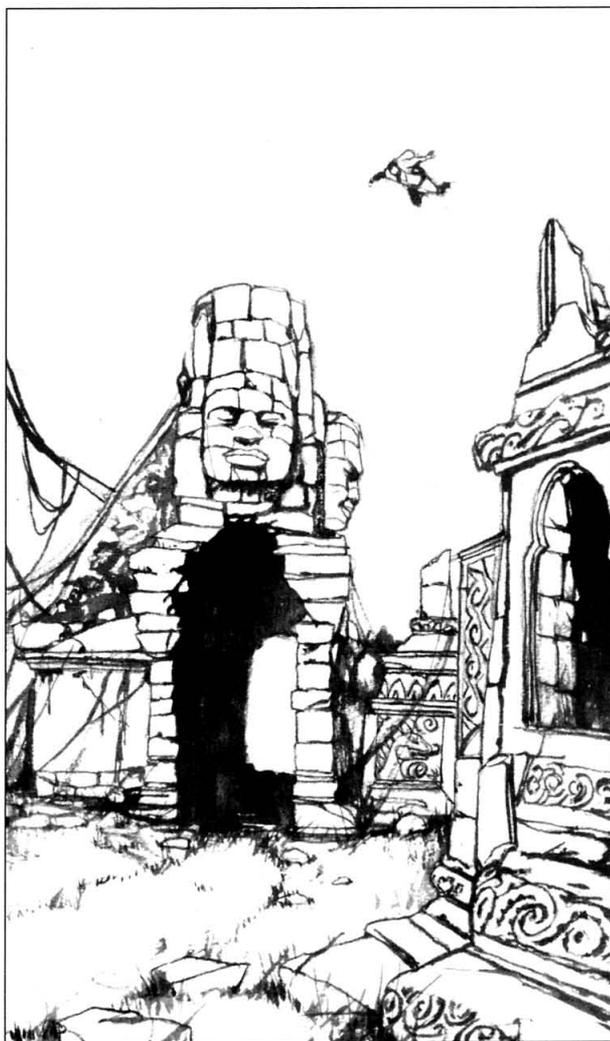
Au bout d'un siècle de recherches épuisantes, qui ont conduit les natifs de sa Maison aux confins du monde, Ashragor a fini par acquérir la certitude que son portail n'existait pas. Il a donc entrepris de le créer, ou plus exactement de le faire créer par des innocents, sans se "salir les mains", et donc sans que sa Puissance tutélaire puisse lui faire le moindre reproche. S'il y parvient, il sera libéré de ses liens, et pourra enfin rentrer chez lui.

Or, son départ détruirait de fond en comble la Maison qu'il a façonnée à son image. Vous en doutez ? D'où croyez-vous que les prêtres et les nécromants ashragors tirent le loom dont ils ont besoin pour lancer leurs sorts ? C'est Ashragor qui le fournit. Sans lui, ils en seraient réduits aux tours, comme tous les natifs. Sans

Ashragor, plus de démons, plus de serviteurs zombis, et plus personne pour terroriser les esclaves et les empêcher de se révolter... De plus, l'éclipse de la Maison Ashragor réveillerait sans doute l'appétit de revanche des Venn'dys et des Çehemdals, qui n'ont jamais pardonné la chute des deux Empires métalliques à leurs ténébreux voisins. À terme, le monde se porterait sans doute mieux sans nécromants ni démonistes, mais leur élimination nécessiterait au moins un siècle de carnage...

Le Kzudarth a vu que c'était l'un des futurs possibles, et a décidé de faire en sorte que cela ne se produise pas. Le Ver ignore qu'Ashragor ne désire pas partir immédiatement. L'archidémon a bien l'intention de régler ses comptes avec la Puissance qui l'a condamné à passer quatre mille ans sur ce monde aride et froid.

Peu après, les personnages se sont aventurés dans la forêt de Mirol, conduits par des événements sans liens avec toutes ces machinations. Le Kzudarth a sauté sur l'occasion d'en faire ses agents. À eux d'empêcher les serviteurs d'Ashragor de créer le portail (ou, à défaut, de l'ouvrir !).



Intermède

Où les aventuriers prennent conscience des joies et des périls de l'indépendance

Après le retour des aventuriers à Port MacKaer, la routine reprend comme si de rien n'était. La guilde qui les emploie les affecte momentanément à des postes administratifs peu réjouissants, du genre gestion d'un entrepôt. Jouez ce soudain retour au calme exactement comme les personnages doivent le ressentir : paisible, ennuyeux, mais surtout très reposant après leurs aventures au Mirol. Qu'ils en savourent chaque minute, car cela ne va pas durer !

PREMIÈRES RECHERCHES

À moins que les PJ ne soient déjà du bois dont on fait les retraités, il y a gros à parier qu'ils vont tenter de comprendre ce qui leur est arrivé. Ils vont sans doute interroger les « vieux » guildiens qui résident à Port MacKaer depuis des années, compulsent d'antiques récits de voyage et éplucher tout ce qui a jamais été écrit sur le Mirol et le Kzudarth... Et, dans l'ensemble, leurs recherches seront infructueuses. Voici, piste par piste, ce qu'ils peuvent espérer trouver.

- **Sur le Mirol.** S'ils ne l'ont pas encore, donnez-leur l'histoire officielle de la principauté, telle qu'elle est présentée dans le livret *La contrée de Cillian*.
- **Sur le Kzudarth et ses pareils.** L'examen attentif de vieux récits de voyage montre qu'il y a des contes sur des « dragons » d'un bout à l'autre des régions explorées du Continent, mais ne permet pas d'en dégager un fil conducteur. Les explorateurs ont baptisé « dragons » une foule de créatures, allant de l'honnête crocodile à des sauriens géants apparentés aux tyrannosaures. Dans le tas, il y a probablement de nombreuses créatures analogues au Kzudarth, mais il faudrait des années pour faire le tri entre tous les témoignages.
- **Sur les visions.** Il n'y a rien à trouver sur le visage, sur la caverne, sur la plaine et sur le ballon. En revanche, si les PJ ne l'ont pas encore rencontré, ils trouveront quelqu'un pour identifier Darka Khan, et les avertir qu'il s'agit d'une prêtresse d'Ashragor. Elle est associée à la guilde d'Ombre, une guilde ancienne et dominée par les Ashragors, dont le secteur d'activité se trouve à des milliers de lieues à l'ouest. À moins que les joueurs n'y pensent, leur personnage n'a aucune raison de comprendre que le réseau de la première vision relie les temples d'Ashragor établis sur le Continent. Si vous êtes un joueur assez brillant pour y penser, dites-lui qu'il existe des temples d'Ashragor là où les guildes dominées par la Maison des

Princes mortifères sont puissantes. Les quelques emplacements connus se trouvent tous sur l'une des « mailles » du réseau.

HORS DU NID !

Après quelques semaines de calme, les personnages sont convoqués par maître Hansen. Celui-ci, un vieux Çehemdal, est le chef suprême de leur guilde dans la contrée de Cillian. Les aventuriers l'ont sans doute aperçu une ou deux fois, mais ils ne lui ont jamais parlé.

Hansen a l'air grave, et entre directement dans le vif du sujet. Les actions des PJ au Mirol ont failli déclencher un conflit entre leur guilde et la guilde des Boréales éternelles. Tout s'est réglé courtoisement, avec quelques courriers échangés entre maîtres guildiens, mais les aventuriers se sont fait remarquer. Hansen a une proposition à leur faire. Accepteraient-ils de quitter la guilde ? Il ne les chasse pas, attention ! Il leur propose de racheter leurs contrats... et de leur fournir de l'aide pour fonder leur propre guilde ! Oh, bien entendu, ce ne sera pas gratuit. Les PJ devront rembourser leur ancienne guilde, que ce soit en argent, en renseignements ou en services. Hansen leur fait clairement comprendre que sa guilde préfère confier certains travaux à des groupes spécialisés et difficiles à relier à une structure précise. Bref, en même temps que l'indépendance, il leur propose de servir d'agents secrets pour sa guilde... Cela implique beaucoup de sale boulot, mais aussi l'indépendance et, à terme, la richesse et la gloire. Bref, c'est le genre d'offre qu'il est difficile de refuser, d'autant plus que ses conditions sont généreuses. Il offre un local, 5000 océanes et surtout son parrainage, sans lequel le Sénat de la Constellation n'enregistrera pas leur existence. Une occasion pareille ne se présente qu'une fois dans une vie ! Faites donc le nécessaire pour que les PJ acceptent.

Et si...

- Les PJ ont déjà leur guilde ? Tant pis pour vous ! Cela vous empêche de jouer cet intermède tel qu'il est présenté. En revanche, c'est un bon moment pour se pencher sur les activités des PJ, leurs subordonnés, etc.
- Les PJ refusent obstinément de quitter leur guilde-mère ! Hansen n'est pas un mauvais bougre, et il ne leur en voudra pas (pas trop). La prochaine mission sera formulée en termes beaucoup plus comminatoires. De plus, ne pas être maîtres de guilde



de handicapera certainement les PJ lors du deuxième épisode de la *Campagne du Nouveau Monde* (à paraître en octobre).

Premiers pas

Les PJ vont vivre quelques jours excitants. Ils sont présentés aux autres maîtres de guildes qui résident à Port MacKaer, abreuvés de conseils et de souvenirs de jeunesse. Ensuite, ils se retrouvent invités à une réception à l'ambassade Venn'dys. L'ambiance est feutrée mais, de toute évidence, bien des choses s'y négocient.

Les ennuis viennent ensuite. Pour commencer, il faut remplir les formulaires de création d'une guilde. Le Sénat de la Constellation est pointilleux au possible, et les PJ vont pâlir sur des documents bourrés de questions abscones. Au passage, ils vont devoir décider du nom de la guilde, de son blason, attribuer les postes de maître de chapitre, etc. Laissez-les discuter sur ces différents points aussi longtemps qu'ils le désirent, mais une fois les décisions prises (et les formulaires envoyés !), il ne sera plus question de changer d'avis.

Premier local

Hansen leur remet les clés d'un entrepôt désaffecté, situé rue des Matelots Morts, sur le port, dans le quartier le moins reluisant de la ville. C'est un espace sombre et caverneux, hanté par une bande de rats faméliques. Il reste quelques caisses vides. Un escalier conduit à une galerie, sur laquelle ouvrent une dizaine de petites pièces poussiéreuses. L'ensemble du bâtiment a désespérément besoin d'un grand nettoyage de printemps, d'un coup de peinture... et, surtout, d'un peu d'animation. Au bout de quelques jours, les PJ vont probablement en avoir assez de jouer aux cartes dans un entrepôt désert, assis sur des caisses retournées. Il est temps d'embaucher du monde !

Premières recrues

Les PJ auront sûrement des tas d'idées sur la manière de trouver des employés. Dans l'absolu, il suffit d'en parler aux patrons d'auberge ou d'afficher une annonce à la capitainerie. Ensuite, nos aventuriers vont devoir faire un tri. Ils reçoivent la visite de pas mal de canards boiteux, mais finissent par recruter les personnes suivantes (ou d'autres, avec des noms et des nationalités différentes, mais exactement le même caractère, s'ils les refusent sous une première identité).

- **Jusander Loaher**, comptable felsin. Petit, myope et affublé de gros lorgnons, Jusander fait partie de ces guildiens qui ne sont pas faits pour le grand air. Il manque un peu de chaleur, n'a pas plus d'humour qu'une bûche, et s'obstine à appeler les PJ « seigneurs » même s'ils le prient de n'en rien faire. En revanche, c'est l'homme idéal pour gérer la guilde quand les PJ seront au diable vauvert en train de sauver le monde.
- **Montlan Tzepec**, caravanier ulmèque. Ce gros homme aux bras couverts de tatouages a visiblement eu des ennuis avec ses

RUMEURS

Si les PJ font la tournée des tavernes, distribuez libéralement les informations suivantes. Certaines sont vraies, d'autres non, et la plupart n'ont aucune importance pour le moment.

- Un vieux Venn'dys cinglé sillonne la contrée à bord d'un ballon. On l'a vu dans les Maisons de Lonedal, et il manifestait l'intention de traverser la région d'est en ouest (tout ce qu'il y a de plus vrai).
- La région de Port Givre, qui a connu un brusque changement climatique (voir le scénario *Le réveil*, dans la boîte de base) va bientôt être ouverte à la colonisation, sous le contrôle des trois guildes de la région (vrai).
- La guilde d'Almara fait de mauvaises affaires, en ce moment (vrai, mais on dit la même chose d'à peu près toutes les guildes).
- La guilde des Hospitaliers dissimule de sombres secrets (vrai, mais qui n'en a pas !).
- Le royaume d'Orzar vient de remporter une grande victoire contre les montagnards de Lebd (faux).
- L'empire du Noir Couchant a annoncé son intention de s'ouvrir davantage aux guildes. Si vous avez l'estomac bien accroché, il y a des millions à se faire avec ces nécromants ! (faux)
- On a vu à plusieurs reprises l'Éternel Vagabond dans le centre de la Contrée. Sa dernière apparition remontait à trente ans (vrai, mais ce n'est pas lié aux événements de la campagne).
- Il se passe de drôles de choses dans le désert Bleu ! Les caravaniers parlent de violentes tempêtes de sable et de lumières dans le ciel (très exagéré, mais pas entièrement faux).
- Le vieux Nicodémus, l'antiquaire felsin, est au plus mal. À force de tripoter des objets bizarres et des grimoires malsains, il a fini par s'attirer des ennuis (Nicodémus est vraiment malade, mais la fièvre et les douleurs qui le clouent au lit ne sont pas liées à ses activités, mais plutôt à sa Maison. D'ici quelques jours, il ira mieux).

anciens employeurs, et répond évasivement si les PJ lui parlent de son passé. Mais il amène avec lui une demi-douzaine de copains (essentiellement des Miroliens) et autant de mules. De plus, il a plein de copains à droite et à gauche, et est parfaitement capable de trouver des contrats par lui-même. Il n'hésite pas à se servir dans les marchandises qu'il transporte, mais il maintient ses crapuleries à un niveau décent.

- **Pravon Grandarc**, soldat. Ce vieux Ghehmdal aux yeux las ferait un excellent chef des gardes. Il a roulé sa bosse dans toute la contrée, et est plein de bons conseils et d'anecdotes précieuses.
- **Piero Tiependi**, marin. Avec un père Venn'dys et une mère indigène, Piero est un métis. Cela lui a rendu la vie difficile et en a fait

un homme amer et méfiant, mais il est hautement compétent, et ferait un excellent capitaine. Contrairement aux trois autres, ce n'est pas un « vrai » guildien. Il n'a pas de guildier et n'a jamais vu les Rivages, mais cela n'empêche pas les PJ de l'embaucher...

Premiers achats

Laissez les personnages donner un peu de chair à leur guilde. Ils peuvent, par exemple, essayer de dénicher un bateau. En cher-

chant un peu, ils peuvent trouver un sloop à deux mâts un peu délabré, *L'orgueil des mers du sud*, dont le propriétaire a décidé de prendre sa retraite. Au terme d'une négociation serrée, les PJ le récupèrent pour 2000 guilders. C'est un navire de tonnage moyen, plutôt lent, mais idéal pour transporter des marchandises sur de courtes distances.

Au bout de quelques semaines, toutefois, il devient clair que sans un boulot, les PJ vont rapidement se trouver à sec. Et justement...



Pirates !

Où les PJ agrippent, sans le savoir, le fil qui les conduira à la fortune, et où ils découvrent les vertus explosives de la poudre venn'dys.

DU TRAVAIL !

Un beau matin des premiers jours de l'année 209, le premier client de la guilde des PJ frappe à la porte de l'entrepôt. C'est une Felsin nommée Harwar Oragla, une jeune beauté brune au visage ovale et à la peau mate. Elle travaille pour la guilde d'Almara. Après avoir tourné autour du pot pendant un moment, et avoir beaucoup insisté sur la nécessité du secret, elle finit par leur expliquer ce qu'elle attend d'eux.

Le *Flambeau* est un galion venn'dys dont le patron travaille pour Almara. Il était attendu il y a six jours, avec une cargaison importante : cent vingt colons, destinés à mettre en valeur une vallée située non loin de Snake, appartenant à la guilde des Mille Peuples. Il n'est jamais arrivé. Un messenger envoyé à Port Lilian confirme qu'il est bien passé dans cette ville. La guilde d'Almara est prête à payer 2000 guilders pour récupérer navire et cargaison. L'ancienne guilde des PJ a suggéré aux dirigeants d'Almara de s'adresser aux aventuriers. Acceptent-ils ce travail ?

Dans la mesure où c'est la seule proposition qu'on leur ait faite depuis des semaines, il y a peu de chances pour qu'ils refusent...

Oragla n'a pas beaucoup d'autres informations à leur donner. Maître Mattoon, le capitaine-propriétaire du *Flambeau*, servait la guilde d'Almara depuis sept ans, et s'était montré d'une grande fiabilité. Il y a peu de chances pour qu'il ait trahi. La côte entre Port Lilian et Port MacKaer est largement déserte, à part une poignée de villages de pêcheurs. Il y a cinq jours de mer entre les deux villes, et c'est un itinéraire sûr... en théorie.

En les quittant, Oragla leur signale qu'elle est installée à la *Taverne de Lascareigne*, et qu'elle attend de leurs nouvelles dès que possible.

Virée dans les tavernes

En y passant du temps et en dépensant quelques guilders dans les tavernes du port, il est possible d'entendre une nouvelle rumeur. Il paraît que plusieurs bateaux ont disparu au cours de ces dernières semaines. D'un interlocuteur à l'autre, il s'agit de barques de pêche ou de frégates lourdement armées, mais dans tous les cas, les circonstances sont les mêmes : le navire quitte le port et n'y revient jamais, alors que la mer était calme. On ne retrouve pas d'épave, bien entendu. Les plus anciens parlent des

CE QUI SE PASSE

Une armada pirate écume les eaux qui s'étendent entre Port Lilian et Port MacKaer. C'est déjà une mauvaise nouvelle, mais en plus, elle n'est pas tout à fait comme les autres. Pour commencer, elle compte un caravillon dans ses rangs (le fameux *Cassiopée*, rebaptisé *Le tonnant*). Ensuite et surtout, elle a des commanditaires et une mission précise. La famille Yarvalk, de Rask, a chargé l'amiral Esshevir de récupérer cinq cents personnes, et de les livrer à Rask dès que possible. Leur âge, leur sexe et leur forme physique importent peu, mais ils doivent, autant que possible, être originaires des Rivages. Les Yarvalk sont une famille criminelle de création récente, qui pratique de manière intensive le trafic d'esclaves. Yar Yarvalk, le chef du clan, a prêté Asenja, sa sorcière personnelle, à l'amiral. Utilisant un site sacré situé non loin de Port Lilian, elle aide la flotte pirate. Les Yarvalk ont eux-mêmes un employeur, mais nous en reparlerons plus loin.

naufreurs qui hantaient Morgue-Roc, au large, et qui ont fait un retour remarqué l'année précédente (voir le scénario *Fleurnaufrage*, dans *Casus Belli* n°98). On les croyait définitivement chassés, mais qui sait ?

La capitainerie

Logiquement, les PJ devraient y faire un saut pour confirmer ces informations. La capitainerie est le royaume du bourgmestre Longhade, un ancien guerrier gehemdal reconverti dans la graisse et l'oisiveté. Il ne recevra directement les PJ que si ces derniers insistent pour le voir. Autrement, il les fait recevoir par un troisième secrétaire adjoint préposé aux approvisionnements. Celui-ci fait de son mieux pour les aider, mais n'est pas très compétent...

Des jets de Savant + Intendance sont nécessaires pour se retrouver dans les archives du port, qui sont assez mal tenues. Après quelques heures de recherches, les PJ acquièrent la conviction que le *Flambeau* n'est pas le seul à avoir disparu. Le *Dix Fleurs* (une frégate appartenant à la guilde Océane) et la *Cuirasse de Romugard* (un galion des Boréales éternelles) sont également portés manquants. Tous deux devaient faire escale à Port MacKaer avant de continuer vers leurs destinations (respectivement Port Blizzard et Port Lilian). Leur absence n'a perturbé personne : il arrive parfois que des vaisseaux ne s'arrêtent pas aux étapes prévues. Par ailleurs, plusieurs barques de pêche semblent



également avoir été victimes du mauvais temps... Longhade ne s'est pas intéressé à la question, mais si cela continue, il sera obligé de réagir.

Morgue-Roc

Le roc des naufrageurs est une fausse piste. Sa visite est déprimante, et n'apporte aucune information. Bien entendu, si vous avez envie de lancer un petit scénario parallèle, avec le retour des naufrageurs, ne vous gênez pas ! Vous avez le temps : les pirates continueront à sévir tant qu'ils n'auront pas glané leurs cinq cents victimes, et cela leur prendra aussi longtemps que vous le désirerez.

Port Lilian

Port Lilian était le port de départ de deux des trois vaisseaux disparus (le *Flambeau* et la *Cuirasse de Romugard*). Le troisième devait s'y rendre après avoir quitté Port Blizzard. Un petit séjour là-bas semble donc s'imposer.

Port Lilian est une ville récente, blottie au fond d'une vaste baie, au pied d'un anneau de collines abruptes et encore peu explorées. C'est le territoire des *Gretzejh*, un peuple de nomades draks peu hospitaliers. Depuis une demi-saison, Port Lilian connaît un hiver rude, et les tempêtes sont fréquentes.

Les autorités de la ville n'en savent guère plus qu'à Port MacKaer. La disparition des vaisseaux a également été remarquée, mais aucune recherche n'a été entreprise. Le conseil des guildes, qui gère la ville, a estimé qu'il s'agissait de naufrages ordinaires.

Sur le front de mer, les vieux marins ont d'autres opinions. Les plus observateurs font remarquer que les navires disparus étaient tous les trois bien connus dans la région, et que leurs allées et venues étaient on ne peut plus régulières. Par ailleurs, les rumeurs parlent de monstres marins, de sorciers maléfiques et d'un complot « des sauvages des collines ». Ceux-ci estiment que le « froid maudit » qui a anéanti leurs récoltes de l'année est dû aux acti-

INSTANTANÉ : LE SOULÈVEMENT DES TRIBUS

Les *Gretzejh* finissent par décider que, tant qu'à procéder à des sacrifices humains, il vaut mieux sacrifier des gens de la ville. Du jour au lendemain, Port Lilian est assiégé par cinq mille Draks fous de rage, bien décidés à faire couler le sang. Le port est bien protégé par ses remparts, et les *Gretzejh* n'ont pas la moindre chance d'interrompre le trafic maritime, mais les assiégeants sont patients, et ils entreprennent de ravager les quelques fermes établies dans les collines. Les PJ se retrouvent pris au milieu du conflit. Les *Gretzejh* respectent le courage et accueilleront fort bien des aventuriers assez fous pour venir dans leur camp leur expliquer qu'ils ont tort. Reste à le prouver... Pour cela, il faudra convaincre *Gre'her* et les autres chamans de monter la garde en leur compagnie sur l'île, et espérer que les pirates ne tarderont pas trop à y venir.

LES GRETZEJH

Ce peuple drak, fort de quelques milliers de membres, vit entre les collines et la côte. Ce sont avant tout des nomades, mais ils ont plusieurs campements semi-permanents, qui sont presque de petits villages. Ceux qui vivent sur la côte sont d'excellents pêcheurs, qui ne disposent pourtant que de petits coracles (des embarcations en peau de vache tendue sur des cadres en bois). Hommes et femmes portent de longues tresses et se tatouent le visage. Physiquement, ils sont assez proches des Européens du nord, avec la peau et les yeux clairs, des cheveux blonds, châains ou roux. Ils respectent les guildiens, et les craignent un peu. Leur culture est fondée sur le prestige, et les plus jeunes guerriers essayeront peut-être de charger les PJ en hurlant, juste pour leur faire peur et avoir un « exploit » à raconter autour du feu de camp...

Agile 4 / Fort 3 / Observateur 2 / Résistant 4

Charme 2 / Rusé 3 / Savant 2 / Talentueux 3

Art guerrier 3 / Art étrange 3

Vie 16 • Armes : Épieu 3, 1d6 + 1 ;

Hache de pierre 3, 1d6 + 2

Compétences : Esquive 3 ; Survie (collines) 3 ; Nager 2.

vités des étrangers, et les bonnes relations qu'ils entretenaient avec les guildes sont en train de se détériorer. Par-dessus le marché, depuis deux mois, ils soutiennent que l'île de *Gheten*, l'un de leurs territoires sacrés, a été profané par les guildiens. Bien entendu, tout le monde en ville le nie avec indignation.

Si les PJ vont faire un tour dans l'arrière-pays, ils peuvent prendre contact avec l'un des clans des *Gretzejh*. Ils se montrent nerveux et vaguement agressifs, mais résistent à la tentation de cribler les PJ de flèches. *Gre'her*, leur chaman, soutient que leur île a reçu plusieurs visites d'un « bois qui flotte, plein d'hommes à la peau de fer ». De toute évidence, ces intrus avaient un puissant chaman avec eux, mais il était singulièrement ignorant des usages. Il a utilisé les pierres sacrées sans pratiquer les rites propitiatoires de rigueur. Par sa faute, il va falloir faire plusieurs sacrifices aux dieux de la mer. Les clans réfléchissent toujours à une riposte appropriée, qui risque fort de prendre la forme d'une attaque en règle sur Port Lilian.

L'île de Gheten

Si les PJ envisagent de s'y rendre, ils n'ont pas intérêt à le faire savoir aux gens de Port Lilian, et encore moins aux *Gretzejh* ! C'est un îlot rocheux, situé à une demi-journée à l'ouest de Port Lilian. On peut en faire le tour en moins d'une heure et, à l'exception d'un petit tertre surmonté d'un cercle de pierres levées, elle est complètement plate. Un jet d'Art Étrange + Sens indique une forte concentration de loom jaune, plus des traces

de loom noir. Une fouille rapide montre que, de toute évidence, les PJ ne sont pas les premiers civilisés à y mettre le pied. Il y a des traces de bottes autour du cercle...

QUE FAIRE ?

Une fois en possession de ces éléments, les PJ ont, en gros, le choix entre trois approches.

- **Recherche d'un traître dans les deux cités.** Quelques filatures et autant d'interrogatoires démontrent que Sarranthesek, un employé felsin de la capitainerie de Port Lilian, vend très cher les itinéraires de certains navires à un homme rencontré au *Cent délices*, l'un des bordels de la ville. La description de son commanditaire laisse fortement à désirer : taille et corpulence moyenne, drapé dans un grand manteau noir, voix étouffée. Impossible de le retrouver...

- **Embuscade sur l'île de Gheten.** Lors de la prochaine nuit de tempête, les PJ voient arriver une chaloupe, qui contient une dizaine de gros types nerveux et lourdement armés, qui servent d'escorte une adorable jeune fille aux yeux clairs. Celle-ci se place au centre du cercle, et lance un sortilège, J'invoque un mur de brouillard. Le résultat ne se fait pas attendre. En quelques secondes, les PJ n'y voient plus rien. Au bout de deux bonnes heures, la brume commence à se dissiper. Les visiteurs rembarquent et s'éloignent. Ils ne font pas d'efforts pour se dissimuler, et la lueur de leur lanterne permet de les suivre sans trop de mal. Ils vont rejoindre le *Tonnant*, qui vient de s'emparer d'un nouveau vaisseau. Les PJ pourront profiter de la confusion pour embarquer à bord du caravillon.

S'il y a un combat sur l'île, la jeune fille lance J'invoque un mur d'air autour des pierres dressées, puis appelle le brouillard. Une fois les PJ noyés dans la brume, elle se replie jusqu'à sa chaloupe avec ses hommes, et prend le large aussi vite que possible. Si les PJ préfèrent passer à l'action en mer, elle ne fera rien (elle a besoin du loom de l'île pour alimenter ses sortilèges). En revanche, ses gardes se battent comme des lions.

- **Embarquement à bord d'un navire, en espérant qu'il soit attaqué.** Pour intéresser les pirates, un vaisseau doit posséder un certain nombre de caractéristiques. Il ne doit pas être trop lourdement armé, doit contenir une cargaison intéressante (idéalement, des gens, mais les pirates s'en prennent aussi aux vaisseaux de transport) et être à destination de Port MacKaer ou d'un havre situé plus à l'ouest.

Le géant d'écume, un galion commandé par Lersen Noirechevelure et appartenant à la guilde Océane, remplit toutes ces conditions. Il quitte Port Lilian deux jours après

l'arrivée des PJ. Son capitaine est tout disposé à prendre des passagers. Il a juste assez de place pour les personnages...

Une tempête éclate peu après son départ. A la nuit, *Le géant d'écume* se réfugie dans une crique, non loin de l'île de Gheten. Peu après, un brouillard opaque s'abat sur le navire. Quelques minutes plus tard, un gigantesque vaisseau émerge de la brume et vient se ranger le long du galion. Il est presque deux fois plus haut que ce dernier. Des sabords s'ouvrent au flanc du nouveau venu, dévoilant la gueule de bronze de quatre canons. Ils sont juste à la bonne hauteur pour prendre le pont en enfilade. Une voix résonne : « Ohé, du bateau ! Vous avez le choix ! Soit vous vous rendez bien sagement, soit on ouvre le feu ! Si vous jetez vos armes et que vous êtes raisonnables, on ne vous fera pas de mal ! Vous avez trente secondes pour décider ! »

Laissez trente secondes chrono aux PJ pour prendre une décision. Le capitaine Noirechevelure n'est pas fou, et il préfère se rendre. Ses hommes sont, en majorité, du même avis. Il l'annonce à son interlocuteur invisible.

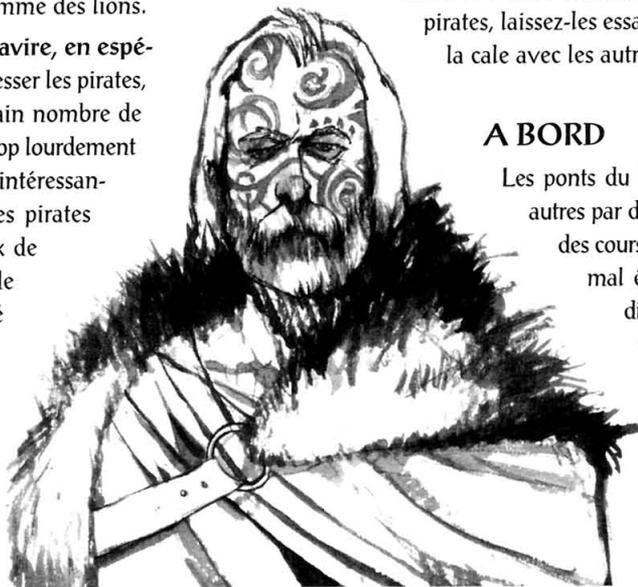
« Bien ! On va vous jeter une échelle de corde. Vous allez y monter les uns après les autres, et sans armes. » L'échelle descend. Si aucun des PJ ne tente le coup, l'un des matelots finit par se décider. Il monte, disparaît sur le pont de l'autre vaisseau, et la voix appelle « au suivant ! ». Un autre, puis un autre...

Si les PJ empruntent l'échelle, ils sont fouillés, enchaînés et conduits à la cale. Les pirates sont très nombreux et parfaitement organisés. En revanche, ils ne surveillent guère le reste du pont. Avec une corde et un grappin, il est possible de grimper à bord de leur vaisseau. Ensuite, moyennant de bons jets de *Discrétion*, il est possible de se faufiler dans la cale, puis dans l'espace qui s'étend sous celle-ci. C'est étroit, obscur, avec trente centimètres d'eau croupie au fond et la membrure du navire qui forme comme un énorme squelette, mais au moins personne n'ira les y déranger (à part les rats). Bien entendu, si les personnages décident qu'à eux tous seuls, ils sont de taille à prendre un caravillon et à faire mordre la poussière à une centaine de pirates, laissez-les essayer ! Ils finiront enchaînés dans la cale avec les autres... au mieux.

A BORD

Les ponts du *Tonnant* sont reliés les uns aux autres par des escaliers très raides, qui relient des coursives étroites, basses de plafond et mal éclairées. Les cales ont un accès direct au pont, sous la forme de deux vastes trappes, qui servent à charger et décharger les marchandises. Les pirates y ont adjoint une rampe qui leur sert à faire descendre les prisonniers.

- **1er pont.** Cabine des officiers et du capitaine, cuisine,



LES PIRATES

L'équipage des navires pirates est d'une grande diversité. On y trouve aussi bien d'authentiques salopards que des rêveurs idéalistes désireux de changer le monde. La plupart sont grands, forts, bêtes et sont là parce qu'ils n'ont pas d'autre endroit où aller. Une minorité attend d'avoir économisé assez de butin pour prendre une retraite heureuse, si possible loin de la mer. Quelques-uns aiment le sang, et ne vivent que pour en faire couler le plus possible. Ils sont assez nombreux dans l'entourage de l'amiral Eshevir. Si les PJ se font repérer, à vous de voir sur quelle sorte d'individus ils sont tombés. On peut discuter avec certains.

Agile 3 / Fort 4 / Observateur 2 / Résistant 3
Charmeur 3 / Rusé 4 / Savant 2 / Talentueux 2
Art guerrier 3 / Art étrange 3

Vie 15 • Armes : diverses et variées, mais les sabres sont courants (compétence 4, 1d6 + 3 de dommages). Cinq ou six personnes, à bord du caravillon, ont un crache-feu et savent s'en servir. Il s'agit de l'amiral et de ses proches (compétence 3, 2d6 + 2 de dommages).

• **Armure :** pas, ou cuir souple (1d6 - 1) pour certains

Compétences : Canotage 3, Équilibre 3, Nœuds 4, Cabestan 3 ; Esquive 2 ; Guildien 1 à 4 (et non, ils n'ont pas Nager, et c'est normal. Beaucoup de marins préfèrent couler à pic, plutôt que de s'épuiser pendant des heures pour finir par se noyer quand même).

mess, cambuse, arsenal. C'est la partie la plus peuplée, et la plus claustrophobique, du navire. Une soixantaine d'hommes s'y trouvent en permanence, en train de dormir ou de manger.

• **2e pont.** Pont militaire. Les canons, la forge (pour les réparations), la réserve de boulets et, à l'autre bout, la réserve de poudre (qui est en permanence gardée par au moins un homme, et presque toujours deux). Les quartiers réservés aux soldats embarqués sont immenses, déserts et peu fréquentés. Il arrive toutefois que deux pirates s'y isolent lorsqu'ils ont besoin d'intimité (et oui, il y a des femmes pirates à bord).

• **3e pont et 4e pont.** Les cales. Ces deux étages sont partagés en trois « entrepôts ». Ceux du 3e pont sont vides, mais ont été aménagés en « salles de récréation » par les pirates. Ils s'y livrent des duels au premier sang, y chantent des chansons paillardes et se livrent à des concours d'anecdotes horribles, entre autres. Au 4e pont, le premier entrepôt renferme une centaine de prisonniers, la deuxième n'en contient qu'une cinquantaine, et la troisième est pleine de marchandises diverses.

• **5e pont.** Le fond de cale. Lorsque le caravillon appartenait

ASENJA LA SORCIÈRE

Dix-sept ans, blonde, gracieuse, les yeux bleus très pâles... Asenja est une authentique beauté et une magicienne très puissante pour son âge. Elle appartient à la famille Yarvalk. Le vieux Yar Yarvalk l'a élevée, et elle se montre très loyale envers lui. Ses récentes aventures avec les pirates ont élargi ses horizons, toutefois. Elle commence à se dire que Rask est un endroit sans grand intérêt, et qu'il y a d'autres villes à visiter. Elle passe l'essentiel de son temps dans la cabine du capitaine. Normalement, les PJ devraient juste l'entrevoir. Essayez de faire en sorte qu'elle survive jusqu'à Rask. Elle aura un rôle à jouer dans les prochains épisodes de *La campagne du Nouveau Monde*.

Agile 3 / Fort 2 / Observateur 3 / Résistant 4
Charmeur 4 / Rusé 3 / Savant 3 / Talentueux 4
Art guerrier 2 / Art étrange 4

Vie 17 • Ni armes, ni armure, mais elle est sans cesse accompagnée de trois ou quatre gardes du corps.

Compétences : Maîtrise 3, Pouvoir 3, Sens 4.

Notes : Si vous avez le supplément Le loom, donnez-lui quelques sortilèges dans le phylum des Miracles aériens (p. 155 et suivantes). Elle n'est pas du tout orientée vers la violence et le combat, et répugne à utiliser sa magie pour faire couler le sang. Elle possède un anneau chargé de 15 points de loom jaune, mais elle ne les utilisera qu'en tout dernier recours. Elle préfère pomper le loom de l'île de Gethen.

encore à la flotte de guerre venn'dys, c'était la prison des matelots. Aujourd'hui, personne n'y vient plus. C'est une cachette idéale pour les personnages.

Qu'ils soient dans la cale ou sous celle-ci, le moral des PJ doit être au plus bas. Après une longue attente, le vaisseau s'ébranle. Les mâts craquent, et l'eau file en murmurant le long de la coque. Les aventuriers étant sous la ligne de flottaison, n'ont aucun moyen d'évaluer le passage du temps, mais ils commencent vite à souffrir de la soif, puis de la faim. S'ils sont prisonniers, les pirates leur amènent un peu d'eau et un biscuit de mer rassis. S'ils sont encore libres, il va falloir qu'ils tentent une visite rapide dans les ponts supérieurs, à la recherche de la cambuse. S'ils sont rapides et discrets, ils peuvent ramener un peu d'eau et de quoi survivre pendant deux jours. S'ils se font voir, les pirates fouilleront le navire de fond en comble, déclenchant une dangereuse partie de cache-cache qui devrait considérablement stresser les PJ. Si ceux-ci parviennent à leur échapper pendant deux heures, les pirates laisseront tomber («alors comme ça, t'as vu des types qui sortaient de la cambuse ? Ben voyons ! La prochaine fois que tu fauches de la bouffe, trouve un meilleur mensonge ! »).

BIENVENUE SUR LA DORSALE DU SAURIEN !

Après de longues heures dans une obscurité humide et peuplée de rats, les PJ sont soudain réveillés par un énorme vacarme. Le caravillon vient de jeter l'ancre. Peu après, du bruit vient de la cale aux prisonniers. Visiblement, les pirates sont en train de les faire sortir. Leur débarquement va prendre plusieurs heures, pendant lesquelles les aventuriers n'ont qu'à patienter. Lorsque ce sera fini, ils se retrouveront dans un vaisseau presque vide. S'ils se montrent prudents, ils n'auront pas trop de mal à remonter sur le pont.

Le caravillon est ancré au milieu d'une petite baie. Il fait chaud. Visiblement, ici, c'est l'été. Les lunes fournissent assez de lumière pour qu'ils distinguent une côte, une plage où brillent de grands feux. De part et d'autre du navire sont rangés trois autres vaisseaux, dont *Le géant d'écume*.

Il reste encore trop de monde à bord du caravillon pour qu'il soit envisageable de s'en emparer. Pour en faire quoi, d'ailleurs ? Les PJ n'ont pas d'équipage sous la main ! Le plus raisonnable est de se mettre à l'eau sans faire trop de bruit, et de prendre pied sur l'île.

L'île

En forme de croissant, elle est déserte en temps normal. Elle dispose pourtant de nombreux attraits : une végétation abondante, de l'eau potable, un mouillage convenable, et de nombreux cochons sauvages qui ne demandent qu'à être boucanés. Les pirates l'ont utilisée comme « centre de stockage » provisoire, le temps de collecter leurs cinq cents victimes. Les PJ peuvent découvrir :

- **La plage.** Du sable fin, quelques rochers, quatre grands feux, et des dizaines de pirates ivres autour. Visiblement, ils célèbrent quelque chose. Malheureusement pour les PJ, ils ne sont pas *tous* ivres morts. Il en reste environ une trentaine d'assez lucides pour contre-attaquer, si les aventuriers tentaient quelque chose.

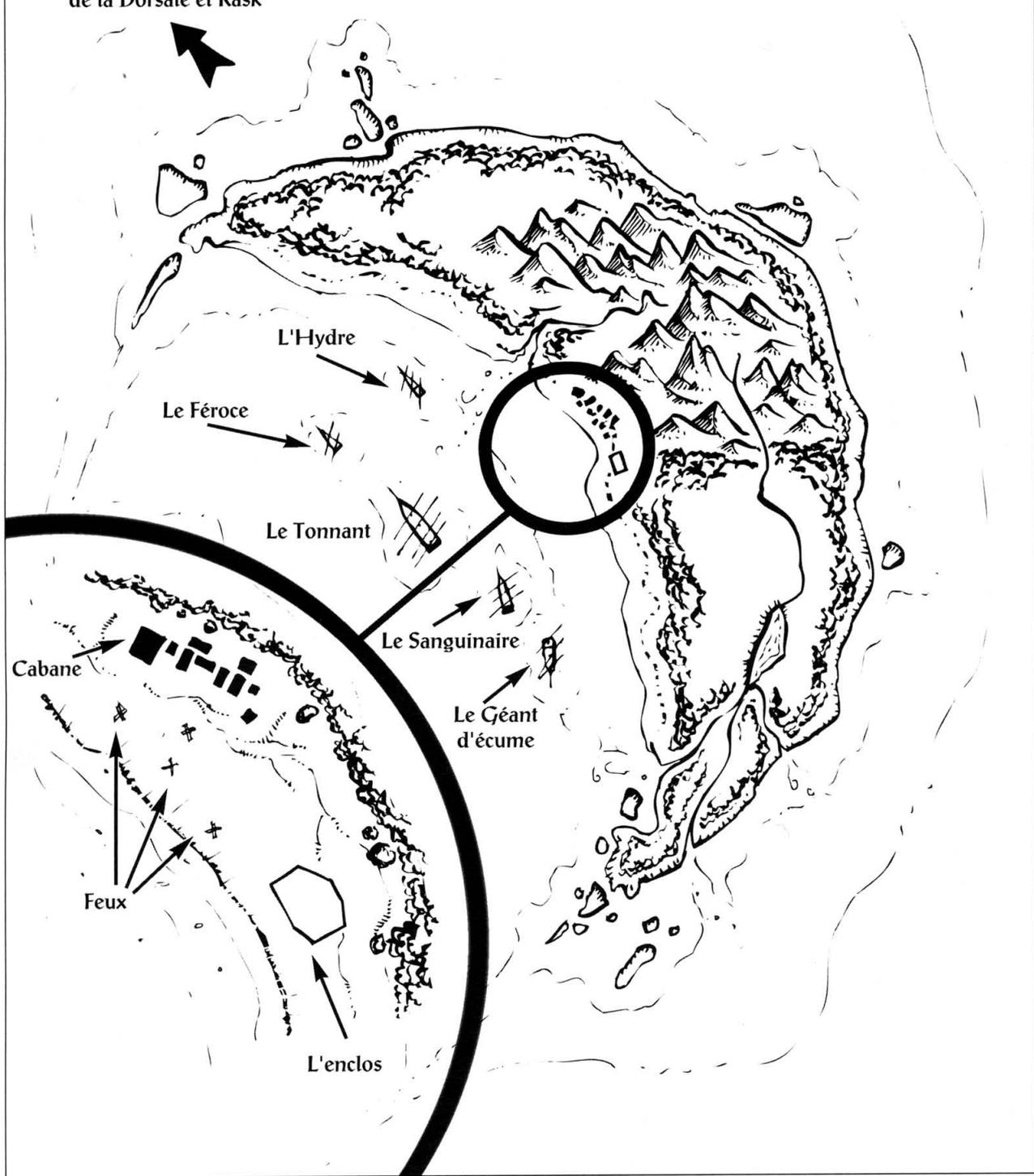
- **Les cabanes.** Quatre petites cabanes, utilisées par les capitaines pirates pendant leurs brefs séjours sur place (les pirates dorment sur la plage, ou installent leurs hamacs entre les arbres). En dehors d'un lit, elles ne contiennent rien de passionnant. Pour le moment, les capitaines sont à bord du caravillon, en train de discuter de la suite des opérations.

- **L'enclos.** Situé dans une zone défrichée, c'est une palissade haute de deux mètres, avec une porte solide. Pendant toute la





Vers les autres îles
de la Dorsale et Rask



L'Hydre

Le Féroce

Le Tonnant

Le Sanguinaire

Le Géant
d'écume

Cabane

Feux

L'enclos

nuit, dix pirates patrouillent deux par deux autour de l'enclos. Ils sont furieux d'avoir été privés de fête, et sont très modérément attentifs à leur environnement. Un PJ isolé et discret pourrait sans doute s'introduire dans l'enclos. En sortir sera plus délicat, et nécessitera sans doute que ses camarades restés à l'extérieur organisent une petite diversion...

À l'intérieur sont entassées des centaines de personnes. Pas d'intimité, peu d'espace vital, de la nourriture lorsque les pirates y pensent... Bref, des conditions de cauchemar. En revanche, il y a un petit puits, qui leur permet de ne pas mourir de soif.

• **La forêt, le lac et la montagne.** Rien de particulier, mais quelques personnes déterminées pourraient y survivre presque indéfiniment.

Et si... les PJ ont été fait prisonniers lors de l'abordage ?

Ils vont se retrouver parqués dans l'enclos, et vous n'aurez qu'à mettre en scène une petite évasion, au cours de laquelle les PJ arrivent à gagner la jungle (en compagnie d'un ou deux PNJ, si vous estimez qu'ils ne s'en sortiront pas seuls). Les pirates les cherchent un peu, mais ils finissent par conclure qu'ils peuvent bien les laisser là. Sans navire, ils n'iront nulle part. Ils surveilleront un peu plus les accès des bateaux, mais les aventuriers devraient quand même pouvoir y entrer.

LE LENDEMAIN

Les pirates se lèvent tard, et commencent à plier bagage. Visiblement, leur départ est imminent. Vers onze heures du matin, des chaloupes commencent à se regrouper sur la plage. Le transfert des prisonniers dans le caravillon commence peu après. Un jet d'Observateur + Navigation permet de réaliser que la flotte partira probablement avec la marée du soir, une heure avant le coucher du soleil. Il serait raisonnable de regagner le navire, et d'y trouver une nouvelle cachette. Ce sera plus difficile que la dernière fois. Il fait jour, et la majorité des pirates est occupée sur le pont. Évidemment, les PJ en auront peut-être assez de jouer les passagers clandestins, et ils risquent d'avoir d'autres idées.

Passer à l'action ?

Les aventuriers peuvent tout à fait profiter de la confusion ambiante pour capturer un pirate. C'est particulièrement facile pendant la fête. L'ennui est que les hommes d'équipage ne savent pas grand-chose. Ils ont suivi l'amiral Esshevir, qui leur a promis une croisière sans danger et bien payée, et qui a tenu sa promesse. Depuis deux mois, ils arraisonnent des navires marchands peu armés et capturent des bateaux de pêche. Une fois, ils ont même attaqué un village, sur la côte du Mirol, et ont emmené tous ses habitants. La capture du *Géant d'écume* clôt la campagne. La flotte va maintenant partir pour Rask, où les prisonniers seront remis au commanditaire d'Esshevir. Qui est-ce ? Le matelot n'en sait rien, et s'en moque.

Des PJ plus ambitieux (et légèrement suicidaires) pourraient tenter de s'en prendre aux chefs de la flotte. Esshevir ne bouge pas de sa cabine, mais les capitaines des autres navires sont moins prudents que lui. Ils passent la nuit sur leurs vaisseaux respectifs, et se rendent ensuite à terre pour superviser le transfert des captifs. Ils sont toujours accompagnés de deux ou trois pirates costauds, et s'en éloignent rarement (toutefois, même le plus paranoïaque des capitaines s'isole pour pisser). Ils sont tous taillés sur le même modèle : rusés, fourbes, cruels et moyennement intelligents. Contrairement à leurs hommes, ils connaissent le nom du commanditaire de l'opération. Il s'agit de la famille Yarvalk, de Rask. Bien entendu, l'éventuelle disparition d'un capitaine ne passera pas inaperçue (alors que celle d'un pirate peut parfaitement être considérée comme une désertion, ou la conséquence d'un bain de minuit qui a mal tourné).

Enfin, si les PJ se sentent très en forme et/ou n'ont pas le sens des réalités, ils peuvent essayer d'organiser une évasion massive. Pourquoi pas ! Il suffit d'entrer (si possible en ayant neutralisé les gardes) et de convaincre cinq cents marins et villageois épuisés et mal nourris de démolir la palissade et d'aller massacrer (à mains nues) environ deux cents pirates bien armés. S'ils tentent le coup pendant la fête, ils ont une petite chance de réussir à se débarrasser de ceux qui se trouvent sur la plage. Hélas, il en reste à bord des navires. Si les PJ tentent un abordage généralisé, la bataille se solde par un horrible carnage (Esshevir n'a aucun scrupule à canonner la plage, au risque de massacrer ses propres hommes). Les ex-prisonniers battent en retraite, pendant que les pirates lèvent l'ancre. Du coup, les PJ et les captifs survivants se retrouvent coincés sur l'île. Quinze jours plus tard, Esshevir revient avec six navires, et tente de reconquérir la place, en massacrant tout le monde si besoin est. Il en sera quitte pour recommencer l'opération depuis le début. Comme les Yarvalk ne sont pas pressés, ce n'est pas très grave.

DE NOUVEAU EN MER

Toutefois, il est plus probable que les PJ ne tentent rien, rentrent bien sagement dans leur planque, et attendent de voir où va la flotte. Ce trajet est plus court que le premier, mais beaucoup moins agréable. Les ponts 3 et 4 du *Tonnant* sont pleins de prisonniers entassés les uns sur les autres. Ils ne reçoivent ni nourriture ni eau pendant la journée qu'ils vont passer dans la cale. Ce n'est pas suffisant pour les tuer, mais cela les affaiblit encore un peu.

Et puis, à peu près vingt-quatre heures après avoir quitté l'île, le navire jette de nouveau l'ancre. Le débarquement des prisonniers est sensiblement plus rapide que la dernière fois, et lorsque les PJ arrivent sur le pont, ils se rendent compte que le navire est à quai, au milieu d'un grand port, construit de part et d'autre d'une baie. Les prisonniers ont été chargés sur deux imposantes barges à fond plat, qui sont en train de gagner l'autre côté de la baie. Il est temps de quitter, sans regret, le *Tonnant*. A moins que les PJ ne soient assez culottés pour essayer de faucher une chaloupe (en plein jour, sous le nez des pirates !), ils vont devoir

LES PRISONNIERS

Ils sont sales, épuisés et leur moral est au plus bas.

Agile 2 / Fort 3 / Observateur 3 / Résistant 2
Charmeur 3 / Rusé 2 / Savant 2 / Talentueux 3
Art guerrier 3 / Art étrange 2

Vie 7 (davantage une fois reposé et nourris correctement pendant quelques jours) • Ni armes, ni armures

Compétences : diverses et variées, mais généralement une compétence d'arme à 2 ou 3, plus celles de leur métier. La plupart étaient marins, mais il y a aussi des marchands, et des gens qui se trouvaient au mauvais endroit au mauvais moment. Si par hasard l'un des joueurs a besoin d'un personnage de remplacement, il le trouvera probablement dans leurs rangs...

se mettre à l'eau, une fois de plus. Et la baignade est beaucoup moins agréable que dans l'île : les égouts de la ville se déversent dans le port, et les PJ barbotent entre des rats crevés et des immondices non identifiés (un petit jet moyen de Résistant x2 pour ne pas y ajouter le contenu de son estomac, peut-être !)

RASK

Les PJ finissent par prendre pied sur une jetée branlante, à une cinquantaine de mètres du point d'arrivée des barges. Les prisonniers sont regroupés, de manière très professionnelle, par des hommes en uniforme vert et blanc. Ils sont une cinquantaine, bien armés et bien équipés... du moins à première vue. Les aventuriers vont avoir un peu de temps pour les examiner, et leur apparence soulève quelques questions. Contrairement à la plupart des armées de métier qu'ils ont eu l'occasion de rencontrer, les uniformes de ces « soldats » ont l'air d'avoir été cousus de bric et de broc par des tailleurs incompetents. Tous sont verts et blancs, mais la coupe et les nuances diffèrent d'une personne à l'autre. Même réflexion pour les armes : la plupart ont des épées, mais certains préfèrent visiblement les haches, ou les fléaux d'armes...

Les prisonniers forment cinq longues « chaînes » et, cornaqués par les soldats, sont conduits dans un vaste bâtiment fortifié, situé dans le quartier des Casernes, à quelques minutes de marche. L'endroit évoque davantage une petite forteresse qu'un honnête entrepôt. Une bannière verte et blanche pend au-dessus de l'entrée. Une rapide promenade aux alentours permet aux PJ de découvrir qu'il y a des dizaines de constructions de ce type, chacune avec sa bannière. Il y a beaucoup de gardes, arborant des quantités d'uniformes différents.

Orientation

Reportez-vous au chapitre sur Rask dans le livret *La contrée de*

MAIS QUAND EST-CE QU'ON LES DÉLIVRE ?

Les PJ vont parcourir toute la Contrée derrière les prisonniers, sans avoir jamais d'occasion de les libérer. Il y a de fortes chances qu'après une ou deux séances de ce traitement, les joueurs en soient malades de frustration. C'est exprès. Ce convoi de captifs est ce que le regretté Alfred Hitchcock appelait un « Mc Cuffin », autrement dit un élément qui sert de moteur à l'histoire, mais sur lequel les protagonistes ont peu ou pas d'influence. Ici, ce qui compte, ce sont les péripéties du voyage et ce qui attend les aventuriers une fois qu'ils seront arrivés à son terme, pas leur efficacité à monter des actions de commando. Si vous sentez qu'ils sont en train de se démotiver parce qu'ils ont l'impression que « c'est pourri ton scénario, on peut rien faire », vous avez raté quelque chose. Consultez donc le livret *La contrée de Gillan*, et remettez donc une louche d'exotisme. Allez, répétons-le encore une fois : l'idée est de leur faire découvrir la contrée et les peuples qui y vivent, pas de les laisser démanteler les doigts dans le nez un complot qui progresse doucement depuis des années, et implique des civilisations entières.

Si vous sentez qu'autrement, vous allez les perdre pour de bon, vous pouvez même vous arranger pour que les joueurs libèrent une partie des prisonniers. Comme, de toute façon, cela n'a aucune incidence sur les derniers scénarios...

Gillan. Laissez un moment aux personnages pour prendre la température de la ville. Une visite rapide montre clairement aux PJ qu'ils n'ont rien à espérer des autorités locales. Quelles autorités, d'ailleurs ? Rask est juste assez policée par les milices privées au service des grandes familles pour qu'il soit possible d'y faire des affaires dans un calme relatif. Évidemment, cette situation n'a pas que des inconvénients. Les personnages passent complètement inaperçus, tant qu'ils ne vont pas clamer sur les toits qu'ils sont guildiens. Rask accueille impartialement toutes les races et toutes les nationalités, et la plupart des gens qui y vivent parlent le Guildien (qui est la seule langue commune sur la côte du Continent).

Une fois installés (et lavés ! après leur baignade dans le port, ils répandent une odeur assez embarrassante), les PJ sont à pied d'œuvre. Entre les vendeurs de la Négociature, les baladins-tirelaines qui écumant les rues et les joueurs de la Gouvernance, ils ont assez de sources de renseignements pour ramasser sans peine les informations suivantes (mêlées, si cela vous amuse, à toutes sortes de rumeurs invérifiables).

— La bannière verte et blanche est celle de la famille Yarvalk.

— Celle-ci est de création récente. Yar Yarvalk, le chef du clan, s'est séparé il y a quelques années de la famille Varler. On murmure (très bas) que les Varler rêvent d'exterminer Yarvalk et ses dissidents.

— Les Yarvalk sont protégés par les Djarkoen, une famille très puissante, qui exerce un monopole de fait sur les maisons de jeux.



Cela explique que les Varler n'aient rien tenté.

— Les Yarvalk ont connu une fortune rapide, si rapide que s'en est suspect. Ils doivent avoir des clients riches, puissants et nombreux.

— Les Yarvalk travaillent essentiellement dans le commerce d'esclaves. Ils sont les premiers à se lancer dans ce genre de trafic. Les familles de Rask ne s'y sont jamais intéressés auparavant, faute de débouchés.

Dans la gueule du loup

Les PJ ont deux manières de s'introduire dans l'entrepôt. Ils peuvent acheter des tissus verts et blancs, se coudre des « uniformes » et tenter de passer au bluff. Ils peuvent aussi se procurer des vêtements chics, et se présenter à l'entrée en exigeant de voir un responsable, soi-disant pour « négocier un gros contrat ».

- Si les personnages sont crédibles dans leur rôle de gardes, ils accèdent sans mal à la cour de la forteresse. Après les grandes portes se trouve un tunnel percé de meurtrières, derrière lesquelles sont dissimulés des archers. La herse qui le ferme est levée, pour le moment. Les bâtiments administratifs sont à gauche de la cour, les baraquements des soldats à droite. Face à l'entrée, il y a des écuries, une forge... et une rampe qui descend vers les sous-sols, avec deux gardes très vigilants qui ne laissent passer personne sans une autorisation écrite (et oui, ils savent lire !).

- Tenter de se faire passer pour des clients est moins dangereux, et probablement plus gratifiant. En insistant un peu, les PJ peuvent rencontrer Yar Yarvalk en personne. C'est un petit vieillard chauve aux yeux ternes, qui a l'air aussi humain qu'un lézard. Il est accompagné de sa sorcière, une très belle jeune fille nommée Asenja. Les PJ l'ont peut-être déjà aperçue à bord du *Tonnant*. Pire, elle les a peut-être déjà aperçus ! Visiblement, elle les reconnaît mais, curieusement, elle ne les dénonce pas.

Yarvalk écoute poliment leur baratin et y répond de manière aimable, mais peu encourageante. Ses tarifs moyens sont de 50 guilders par esclave, avec des pointes à plus de 100 pour des individus disposant de compétences spéciales. Il ne vend qu'en gros, jamais au détail. Il ne cède personne sur le dernier arrivage, qui est déjà réservé. Il est hors de question qu'il dévoile l'identité de l'acheteur. « Je pense que vous apprécierez ma discrétion, si nous finissons par faire affaire. Cela vaut pour *tous* mes clients, sans exception. »

Les esclaves sont gardés dans un vaste local souterrain. Ils sont correctement nourris, et ont un peu d'espace. On les remet en forme avant la prochaine étape de leur calvaire. Les PJ peuvent se voir autorisés par Yarvalk à visiter la prison, mais les gardes ne les laisseront pas parler aux prisonniers.

L'ennemi de mon ennemi...

... n'est pas nécessairement mon ami. Des PJ créatifs tenteront peut-être de prendre contact avec la famille Varler, qui est spécialisée dans la prostitution et qui, selon les rumeurs, a des

comptes à régler avec les Yarvalk. Iossen Varler, le chef de la famille, tient sa cour dans un bordel du quartier Rouge. Il est obèse, affligé d'une foule de vices abjects, et complètement dépourvu de sens moral. En dehors de ces peccadilles, c'est quelqu'un avec qui on peut négocier. Lorsque les PJ lui expliquent qu'ils veulent la peau de Yarvalk, il hoche la tête avec sympathie, faisant frissonner ses bajoues. Il se déclare tout disposé à les aider « dans la mesure de ses modestes moyens ». En clair, cela signifie qu'il ne mouillera pas pour eux, mais que s'ils veulent s'attaquer à une famille majeure, ils ont sa bénédiction. Si par miracle, ils arrivent à liquider Yarvalk, c'est eux qui devront affronter la colère des Djarkoen, pas lui !

Varler les met en contact avec Zezen Ker, chef de la « famille » Ker (six personnes en le comptant, dont deux manchots, un aveugle et un bossu). Les Ker sont des mendiants, et font de bons espions. Leur aide soulagera les PJ de la corvée de surveillance de la forteresse... Valer les présente aussi à Boac, un ex-guildien d'origine ashragor reconverti dans les poisons. En revanche, il se garde bien de leur procurer des troupes d'assaut. Il faudrait une armée pour attaquer le repaire de Yarvalk et libérer les prisonniers. Avec les forces dont ils disposent, les PJ ont juste de quoi se plonger dans des ennuis, sans avoir le répondant nécessaire pour s'en sortir. Ce qu'ils peuvent faire de moins catastrophique est de faire passer un message aux prisonniers, sur le thème « vous n'êtes pas seuls, on pense à vous. »

TROIS JOURS !

Les aventuriers ne le savent pas, mais le temps joue contre eux. Ils n'ont que trois jours à passer à Rask avant le départ des prisonniers. Faites en sorte qu'ils n'aient pas le temps de s'ennuyer. Ils ont du pain sur la planche, et Rask est peuplée de suffisamment de crapules pour qu'ils se retrouvent embringués dans d'autres problèmes secondaires. Au hasard, et la liste est loin d'être limitative : qui a cambriolé leurs chambres ? Les brutes qui les ont agressés dans une ruelle sombre sont-elles d'authentiques bandits, ou des agents de Yarvalk ? Le petit type furtif qui les contacte en leur proposant des « renseignements de première main » est-il un escroc, ou a-t-il vraiment des choses à dire ? (Pas de chance, c'est un authentique escroc.)

La destruction du Tonnant

Le caravillon est, de très loin, le plus gros navire à être ancré dans le port de Rask. Il est flanqué des quatre autres vaisseaux de l'armada de l'amiral Esshevir. Celui-ci mène grand train, et partage son temps entre des parties de cartes à la Gouvernance, les bordels de luxe, et sa cabine. Les PJ auront peut-être, enfin, l'occasion de le voir face à face. C'est un métis trapu, à la peau cuivrée, dont les traits trahissent une lointaine ascendance gehemdale. Il est arrogant et brutal, mais contrairement à ses

capitaines, il est aussi très intelligent. C'est un visionnaire, qui fait partie de cette minorité de pionniers qui rêve de construire un État pour la Scabarre. Pour cela, il a besoin d'or, et il va le chercher là où il se trouve. Il ne voit pas de contradictions dans le fait de chercher la liberté en réduisant des innocents en esclavage. La liberté est faite pour les forts, et si ses victimes se sont fait prendre, c'est qu'elles étaient faibles, n'est-ce pas ? Si les PJ ont été mis en contact avec maître Boac, ils peuvent se faire plaisir et assaisonner son rhum avec l'une des merveilleuses décoctions de l'empoisonneur. Esshevir ne se méfie pas spécialement, et meurt dans d'horribles souffrances, à la grande satisfaction des aventuriers.

Si vous avez un Venn'dys dans votre groupe, il y a gros à parier qu'il aura des envies incendiaires. Pas question de laisser un caravillon, orgueil de la République, aux mains d'une bande de pirates ! Et surtout, pas question de leur laisser la poudre et les canons ! C'est un raisonnement sain, mais son exécution pose des problèmes. Les pirates ne considèrent pas Rask comme un territoire ami. Ils sont beaucoup plus vigilants qu'en mer. Bien entendu, les PJ arrivent à se faufiler à bord. Ils commencent à avoir l'habitude ! En revanche, le reste de l'opération s'annonce plus délicat. Il faut arriver à pénétrer dans la réserve de poudre, qui est gardée par trois hommes. Une fois à l'intérieur, il faut encore bricoler une mèche lente (jet de Savant + Artillerie ou Pyrotechnie), l'allumer et partir vite. Et au moment où ils arrivent sur le pont, ils sont repérés par un petit groupe qui allait se rendre en ville (dont, éventuellement, l'amiral, s'il est encore de ce monde). C'est l'occasion de mettre enfin en scène une jolie série de duels au milieu du pont, entre les mâts et les cordages, puis jusqu'au bastingage. Les aventuriers ont intérêt à être brillants et à se débarrasser rapidement de leurs agresseurs. Ils n'ont pas le temps de s'attarder !

Le plus amusant de l'affaire, c'est que c'est eux qui ont décidé de la longueur de la mèche... S'ils se sont contentés de deux ou trois minutes (le minimum pour remonter en courant et se jeter à l'eau), ils vont certainement avoir des sueurs froides pendant tout le combat. S'ils ont été plus prudents et qu'ils ont calculé large, ils ont un peu plus de temps devant eux.

Faites en sorte qu'ils puissent s'en sortir d'extrême justesse. Au pire, vous avez toujours la ressource de décider que la mèche brûle moins bien que prévu. La poudre de Cosme est capricieuse ! Les PJ finissent par piquer une tête dans le port ou par se ruer sur le quai. Encore quelques secondes, le temps qu'ils s'éloignent un peu, et l'enfer se déchaîne.

L'explosion du *Tonnant* est spectaculaire. La moitié de la ville est arrosée de débris enflammés, et des incendies se déclarent un peu partout. Le *Sanguinaire*, l'un des galions de l'armada, qui était rangé contre le caravillon, est éventré et coule en quelques minutes. Le grand mât du *Tonnant*, tel un gigantesque javelot, fend les cieux et va fracasser le toit de la Gouvernance, tuant une trentaine de joueurs (les gérants du tripot reconstrui-

ront le bâtiment autour, en faisant une partie intégrante de l'architecture. Son histoire fera partie du folklore local d'ici quelques années).

Tout cela est fort satisfaisant, mais il y a mieux. Si Esshevir a survécu, il prend très mal la perte de son navire. En bon paranoïaque, il soupçonne d'autres capitaines d'en avoir organisé la destruction. En vingt-quatre heures, le quartier des pirates est à feu et à sang. Lorsque le calme revient, on compte une centaine de morts. Dorénavant, les familles de Rask interdiront l'entrée du port aux navires transportant de la poudre, qui devront mouiller de l'autre côté de l'île.

LE DÉPART

Trois jours après l'arrivée de la flotte, il commence à y avoir du mouvement du côté de la forteresse des Yarvalk. Les cinq cents captifs, plus une soixantaine de gardes, prennent la direction du port, et embarquent dans des barges, qui s'éloignent lentement, au rythme des rameurs.

Les aventuriers ont tout juste le temps de refaire leurs paquets et de se précipiter à leur suite. Un pêcheur du Village, qui passait par là, accepte de les prendre à son bord, moyennant quelques guilders. Dans la mesure où les petits bateaux de pêche sont nombreux dans le détroit qui relie l'île de Rask au Continent proprement dit, il n'y a aucun risque de se faire repérer.

RASKIEN TYPIQUE

Malandrins aux professions et aux capacités variées. Âge, sexe et corpulence au choix, mais tous ou presque seront ravis d'arnaquer les PJ. Dans leur genre, ce sont des artistes.

Agile 4 / Fort 2 / Observateur 3 / Résistant 3
Charmeur 4 / Rusé 4 / Savant 2 / Talentueux 2

Art guerrier 3 / Art étrange 3

Vie 15 • Armes : dague 4, 1d6

• Armure : cuir souple (1d6 - 1)

Compétences : Camouflage 3, Déguisement 2, Discrétion 3, Filature 4, Pickpocket 3, Poisons 2 ; Guildien 3 ; Acrobatie 2 ; Courir 2, Lancer 3, Premiers soins 2.

Note : Ces caractéristiques conviennent plutôt à un voleur. Si vous avez besoin d'un guerrier, reprenez celles des pirates.



Les Dynasties Fantômes

Où les aventuriers comprennent qu'ils contrarient la volonté d'un archidémon, et persévèrent quand même.

LA LONGUE MARCHÉ

Les barges débarquent les prisonniers de l'autre côté du détroit de Rask, sur une longue plage de sable gris. Après quelques minutes de confusion, le convoi se met en branle. Il se compose de cinq « chaînes » d'une centaine de personnes, qui avance en file indienne. Les gardes marchent en serre-file, à raison d'une quinzaine d'hommes par chaîne. Les prisonniers ont les pieds et les mains entravés par des liens solides, qui les relient les uns aux autres. Ils peuvent marcher, mais il n'est pas question de courir. Par ailleurs, ils sont tous lourdement chargés : un ballot de nourriture et une outre.

Tout ce monde se met en marche vers le sud, sur une piste qui s'enfoncé dans la forêt. Très vite, celle-ci devient marécageuse. Gardes, prisonniers et aventuriers se retrouvent à patauger dans la boue jusqu'aux mollets. Bien entendu, les moustiques profitent de l'aubaine que représente le convoi. La végétation est absolument fantastique : arbres immenses drapés de rideaux de moisissures colossales, fleurs multicolores émergeant directement de la vase, bosquets de bambous impénétrables, plantes carnivores... La faune est également fort exotique, aux yeux d'un guildien. Il y a des crocodiles, évidemment, mais aussi des oiseaux-mouches, des singes apparentés aux gibbons, des dizaines de variétés de batraciens (dont un crapaud gris, haut de près d'un mètre, qui se nourrit de charogne). Ah, et n'oublions pas les sangsues ! Il y a peu de chances pour qu'elles oublient les aventuriers...

La piste serpente au milieu d'étendues d'eau placide. Parfois, elle est assez large pour laisser passer un chariot. Le plus souvent, c'est une étendue à peine dégagée, délimitée par des piquets, bordée de sables mouvants.

Faute de mieux, les PJ vont sans doute prendre un poste d'observation discret, derrière la colonne. Celle-ci est très lente, et fait des haltes fréquentes. En dehors de la faune, les gardes ne redoutent aucune menace extérieure. Ils se concentrent donc sur les prisonniers et les risques de révolte.

Deux jours après le départ, les PJ dépassent les premiers cadavres, des prisonniers mordus par un serpent ou morts d'épuisement... Le troisième jour, ils découvrent un survivant, un malade abandonné parce qu'il ralentissait la marche de la chaîne. À en juger d'après son aspect physique, c'est probablement un Mirolien. Il est inconscient, et a une forte fièvre. Que vont faire les personnages ? Le laisser mourir là est moralement indéfendable, et « abréger ses souffrances » est à peine mieux. Le soigner prendra du temps. Il faudra deux jours pour que sa fièvre tombe, et encore une journée pour qu'il soit en état de marcher. Toutes considérations éthiques mises à part, le secourir revient à se faire un allié. Il se nomme Jaenvayen, pêcheur du village de Hroel, sur les côtes de Mirol. Il a été capturé avec toute sa famille, et a bien l'intention de délivrer sa femme et ses deux fils. Il ne sait pas trop comment s'y prendre, et suivra volontiers les PJ.

Au bout d'une huitaine de jours, le marais change. Le temps se refroidit sensiblement, et on passe d'une mangrove tropicale à un infect bourbier glacial et hérissé de champignons blafards. Plus de fleurs, plus d'oiseaux-mouches... et plus de moustiques, mais c'est la seule bonne nouvelle. Heureusement, au bout de quarante-huit heures, le sol redevient ferme.

Les personnages sont maintenant entrés dans le territoire des Dynasties Fantômes proprement dit. C'est une région de collines verdoyantes, de vallées fertiles et de lacs froids et profonds, qui ressemble au nord de l'Écosse. Peu à peu, le terrain s'élève, jusqu'à atteindre six cents mètres d'altitude moyenne. Les sommets atteignent facilement les mille mètres, et sont tous couronnés de neige. Les nuits sont glaciales. Lorsqu'il ne pleut pas, il souffle un vent froid qui gêne la marche. Les gardes font l'impossible pour prendre soin des prisonniers, leur font faire des pauses de plus en plus fréquentes, et soignent les plus mal en point. La famille Yarvalk serait déshonorée si elle livrait de la marchandise en mauvais état !

On commence à voir de petites forteresses sur les crêtes. Ces forteresses abritent des garnisons au service de la dynastie Nen'etsa. Elles protègent (et surveillent) de petits villages, situés à l'écart de la route. Un matin, une dizaine de gardes y fait une visite.

Ils reviennent avec des couvertures, de la nourriture, et un guérisseur qui fait ce qu'il peut pour les prisonniers les plus faibles. Il y aura d'autres arrêts de ce type, et cela peut être l'occasion, pour un aventurier, d'approcher les prisonniers. Ceux-ci sont épuisés, totalement démoralisés, et complètement incapables de fuir. Les PJ peuvent leur faire savoir qu'on s'occupe d'eux, à l'extérieur, mais cela ne change pas grand-chose à leur sort pour le moment.

LES GARDES

Quarante hommes et vingt femmes, âges variés.

Ils sont tous costauds et bien armés : une dague, un fouet et une épée courte. Ce sont des professionnels du trafic d'esclaves. Contrairement aux pirates, ils se montrent corrects envers leurs captifs. Ils sont durs, parfois brutaux, mais jamais sadiques. Ce n'est pas qu'ils débordent de compassion. Simplement, s'ils perdent trop de monde, Yar Yarvalk a promis de les faire empaler. Lors des combats, ils font de leur mieux pour défendre leur gagne-pain, mais ce ne sont pas des berserkers. S'ils sont clairement en train de perdre la partie, ils se rendront. Toutefois, il est douteux que les PJ arrivent à les mettre en déroute.

Agile 4 / Fort 3 / Observateur 3 / Résistant 3

Charmeur 1 / Rusé 3 / Savant 2 / Talentueux 3

Art guerrier 3 / Art étrange 2

Vie 15 • Armes : dague 1d6, épée courte 1d6 + 2, fouet (n'est vraiment utile que sur une cible immobile, et inflige 1d6 - 2 de dommages) • **Armure :** cuir souple, 1d6 - 1

Compétences : Scruter 3, Vigilance 3, Esquive 2, Épée courte 3, Dague 3.

LE MONASTÈRE NEN'ETSA

Quinze longues journées après le départ de Rask, le convoi atteint sa destination : une vallée aux parois abruptes surmontées d'une citadelle aux proportions littéralement incompréhensibles. C'est une véritable ville, surmontée d'un toit de tuiles rouges et vertes sur lequel tout Port MacKaer tiendrait à l'aise. Il est hérissé de tours et de clochers. L'édifice prolonge une paroi à pic, au sommet d'un dénivelé de près de deux cents mètres, et est accessible uniquement par une petite route en pente raide. De l'autre côté de la montagne, à une demi-journée de marche, se trouve une petite cité fortifiée plus normale, qui sert essentiellement de centre de commerce. Par ailleurs, le fond de la vallée est cultivé, et occupé par plusieurs petites communautés agricoles. C'est là que le convoi s'arrête, dans un camp qui a visiblement été prévu pour lui. Les gardes sont dorénavant secondés par les soldats du clan

Nen'etsa. Ceux-ci sont sensiblement plus nombreux que leurs prédécesseurs, et mieux organisés. Cette fois, les PJ n'ont aucun espoir de pénétrer dans le camp.

En revanche, la cité leur tend les bras. L'entrée, immense et cavernueuse, est gardée, mais elle est franchie en permanence par un flot de pèlerins, de marchands et de cultivateurs venus vendre leurs produits. Les gardes ne prêtent aucune attention particulière aux personnages. La ville-monastère génère assez vite un puissant sentiment d'étouffement. Il y a des cours à ciel ouvert, bien sûr, mais elles sont rares, profondes et sans lumière, et ont davantage l'air de puits. La norme est plutôt aux rues-couloirs étroites, aux murs noircis par la suie de milliers de torches et de lampes à huile. Immédiatement après la grande porte s'étend un quartier baptisé les Trois Cours, qui est réservé aux marchands et aux étrangers. Les cours sont bordées d'arcades sous lesquelles on trouve des dizaines de commerçants avides de faire des affaires avec de « riches étrangers ». Tout s'achète et tout se vend, et on y voit des marchands venus d'aussi loin que le royaume de Lonedal. Il y a énormément de soldats parmi la foule, de grandes brutes vêtues de cottes d'écailles et coiffées de casques coniques. Tout le monde a l'air de les craindre, et s'en tient à distance respectueuse.

Dans la deuxième cour, plusieurs alcôves servent de logements provisoires pour les étrangers. De toute la ville, c'est ce qui se rapproche le plus d'une auberge. Ils sont gratuits, mais l'ameublement est spartiate, et il faut aller se laver à la fontaine qui se trouve au centre de la cour. Quant aux repas, il y a assez de vendeurs ambulants aux alentours pour nourrir toute une armée. Ils proposent des viandes étranges (notamment du chien), accompagnées de légumes généreusement imprégnés de saumure. Pour des palais guildiens, tout ça est très mauvais. Bonne nouvelle, toutefois : les vendeurs acceptent les guilders des PJ sans sourcilier, et certains parlent même leur langue.

À la découverte du monastère

Contrairement à Rask, ici, les aventuriers vont avoir du mal à trouver des interlocuteurs. Il n'y a pas d'auberge, et les marchands se renferment comme des huîtres lorsqu'on leur pose des questions. Visiblement, l'ambiance est à la paranoïa. Toutefois, au milieu de la troisième cour se trouve un rappel flagrant du monde extérieur : un ballon venn'dys, solidement fixé au sol par des cordages, et entouré d'un peloton de gardes qui éloigne les badauds. S'il y a un Venn'dys dans l'assistance et qu'il a déjà eu l'occasion de voir des ballons (ce qui n'est pas le cas de tous les citoyens de la République, loin s'en faut), signalez-lui que cet appareil présente des différences sensibles avec ce qu'il connaît. Une bonne partie de l'habitable est occupée par un ensemble complexe de tubulures, organisées autour d'une drôle de machine en bois. De plus, une sorte de vrille dépasse d'un côté de la nacelle. Les gardes ne parlent par un mot de guildien, et deviennent menaçants si les PJ se montrent trop curieux.

Des compatriotes !

La troisième cour est également le siège de l'antenne locale de la guilde de Rubisque, signalée par une enseigne discrète. C'est la seule à être présente au monastère, mais l'activité commerciale de la région étant pratiquement nulle, elle se limite à un bureau et un petit entrepôt. Son personnel ne compte que trois hommes. Ce sont Jared le Stoïque, un Gëhemdal, Drirw Sejren, un Ashragor et Mo We'Haj, un indigène.

Jared a l'air ravi de recevoir des nouveaux venus. C'est un colosse usé, rongé par l'alcool, qui sait que pour lui, l'Aventure est terminée. Il dissimule son aigreur et son cynisme sous un masque de jovialité, mais il a de plus en plus de mal à être convaincant. C'est le chef nominal du comptoir, et il n'a fait aucune difficulté pour fermer les yeux sur ce qui se passait dans la plaine.

Drirw a beau être Ashragor, il n'est pas au courant des plans des prêtres de sa Maison. C'est un parfait honnête homme, mais c'est aussi un mystique, fasciné par la philosophie en vigueur dans les Dynasties Fantômes. (« Vous vous rendez compte ! Ces gens ont réussi à développer une éthique et une morale indépendamment de toute religion, une chose que nous autres Ashragors n'avons même jamais tenté ! »). Il passe énormément de temps dans les quartiers les plus éloignés du monastère, à discuter avec les moines-philosophes. Il n'est pas sorti depuis des mois. Jared a pris le risque de lui cacher ce qui se passait dehors, et la présence des PJ va sans doute le lui faire regretter.

Enfin, Mo We'Haj est un petit homme au teint sombre, qui se comporte en public « comme il sied à un moricaud » (pour citer Jared). Il est humble, timide, ne regarde jamais son interlocuteur en face et ne prend la parole que lorsqu'on lui pose une question. En fait, c'est le membre le plus intelligent du trio. Il sert d'agent de liaison entre Jared et Hren', le chef du clan Nen'etsa. Celui-ci est bien entendu au courant d'une partie des projets du clergé ashragor, et a choisi de laisser faire. Il espère que la Maison Ashragor pourra faire contrepoids à l'empire du Noir Couchant (ce en quoi il se trompe gravement !).

Jared propose aux PJ de rester dîner. Le repas est frugal, et interrompu par l'arrivée imprévue de Drirw, qui saute littéralement au cou d'éventuels compatriotes. Il ne reste que quelques minutes, puis va se coucher dans son alcôve de la deuxième cour. La conversation va sans doute rouler sur les aventures des PJ, puis sur la situation politique locale. Jared leur explique qu'il n'a aucun poids sur le gouvernement local, mais qu'il va envoyer un messenger à ses supérieurs, qui se trouvent à Phaleen « pour faire cesser cet odieux trafic d'esclaves ». Bien entendu, il n'en fera rien. À la place, il va demander à Mo We'Haj de se débarrasser d'eux le plus vite possible.

Sur les Dynasties Fantômes, Jared se montre relativement franc. Selon lui, « c'est un sale trou, avec des clans de moines-soldats cinglés qui se font la guerre. Et le peuple s'énerve, ce qui rend les chefs de clans encore plus violents. Tout ça finira par péter un jour où l'autre. J'espère bien ne plus être là quand ça arrivera, c'est tout. »

Et le ballon ? « Ah oui, ce truc. Il y a six jours, il s'est posé au milieu de la cour. Le gros type qui en est descendu a tout de suite été chopé par les gardes. Ils l'ont emmené dans les étages. Je ne sais pas où, et je vais vous dire : je m'en moque ! J'aime pas ces machines, et il faut être complètement malade pour survoler des pays où on en n'a jamais vu et espérer être bien accueillis. Ouais, je sais que j'aurais dû essayer de l'aider, mais quand les gens des étages supérieurs veulent quelqu'un, ils l'ont et ils le gardent, et ce n'est pas moi qui peut les faire changer d'avis. »

Une mauvaise nuit et une dure journée

Si vous avez bien joué, les PJ vont se coucher avec l'impression que Jared est un gros bougon inoffensif, trouver que Drirw est trop poli pour être honnête, et avoir à peine remarqué Mo. Bref, ils doivent avoir tout faux.

Dans la nuit, Mo leur envoie des assassins. Ce sont des tueurs locaux, qui préfèrent les arts martiaux (ou, à la rigueur le garrot) aux épées et aux dagues. Les aventuriers sont installés dans des cellules individuelles, et ils finiront par s'endormir tôt ou tard. Ils se réveillent au moment où un garrot se noue autour de leur gorge. À vous de mettre en scène un joli petit combat à mains nues, d'abord dans une pièce étroite où le mobilier est scellé au sol, puis dans la cour (prenez les caractéristiques des Robes Noires, p. 45). Les PJ finissent par mettre les assassins en fuite. S'ils les poursuivent, ils les perdent au détour d'un couloir. S'ils ont fait un prisonnier, il se montre extraordinairement peu coopératif (sur le thème « je ne vous dirai rien, quoi que vous me fassiez »). Là-dessus arrive une patrouille de gardes qui embarque le candidat assassin. Si les PJ les suivent, ils les voient le relâcher en lui tapant dans le dos...

À moins que les PJ ne soient complètement idiots, ils vont relier cet attentat aux seules personnes qu'ils ont vu depuis leur arrivée : Jared et Drirw. Mais il y a de fortes chances pour qu'ils se polarisent sur le mauvais suspect. Drirw n'est pas très difficile à filer. Au matin, il se rend dans les étages supérieurs (le monastère en compte huit, plus les tours) et va s'entretenir avec son conseiller spirituel, Ci'Heu'Li. Les PJ peuvent l'arrêter avant ou après cette entrevue complètement anodine. Il se laisse faire et tombe visiblement des nues lorsque les personnages l'accusent d'être ligué avec des esclavagistes et d'avoir tenté de les faire assassiner. Bien sûr, il est possible qu'il joue la comédie mais, dans ce cas, c'est un grand acteur. Toutefois, il n'est pas complètement naïf. Ayant grandi dans la Maison la plus tordue des Rivages, il comprend vite que Jared joue un double jeu, et essaie de l'expliquer aux personnages. Ces derniers le croiront ou non... Qu'ils laissent Drirw mort ou vif, une nouvelle surprise désagréable les attend à leur retour. Des gardes ont été postés devant leurs cellules. Visiblement, ils sont venus les arrêter. S'ils ont de bons réflexes, les PJ peuvent prendre une certaine avance. Sinon, ils prennent quand même la fuite, mais ce sera beaucoup plus juste... Ils se retrouvent à courir comme des fous dans des couloirs obscurs, à renverser des étalages et à se cacher dans des ren-

foncements, le tout avec une meute de gardes aux trousses. À plusieurs reprises, ils s'en sortent d'extrême justesse. Il est même possible, s'ils sont vraiment maladroits, que l'un d'eux soit pris. Dans ce cas, les gardes essaient de l'utiliser comme otage (« sortez de là, ou on égorge votre copine ! »).

LA RÉSISTANCE

Les personnages sont sur le point d'être pris lorsqu'une porte s'ouvre devant eux... ou qu'un homme leur indique d'un geste un couloir peu fréquenté... ou qu'un groupe s'interpose entre eux et leurs poursuivants et met juste assez longtemps à s'écarter pour que les PJ puissent fuir.

Les gardes s'éloignent. Leurs sauveurs se tournent vers eux avec un sourire. L'un d'eux leur demande « que leur avez-vous fait ? ». La réponse des PJ va déterminer beaucoup de choses. Ils ont en face d'eux une cellule de la résistance, désireux de mettre un terme aux exactions des dynastes. Ses membres sabotent discrètement les opérations du clan Nen'etsa, et ils seraient ravis de trouver des alliés. Si les personnages se contentent de répondre évasivement, ils les laissent partir, en leur conseillant de quitter le monastère au plus vite. En revanche, s'ils expliquent leurs problèmes, ils vont se faire des amis.

Le groupe de résistants se compose de cinq personnes.

- Huan'Or'Çul est le chef de la bande. C'est un jeune homme mince et nerveux ainsi qu'un extraordinaire combattant. Si les PJ sont compétents, il les respectera. S'ils ont survécu jusque là par pure chance, il s'en rendra vite compte, et prendra ses distances.
- Ji'Li', sa compagne, est une petite jeune fille frêle, dont le kimono dissimule un véritable arsenal. C'est étonnant, ce qu'on peut faire à un ennemi avec une épingle à cheveux, un peigne en métal et une ceinture en soie, lorsque l'on sait s'en servir ! Elle se méfie des guildiens par principe, mais elle n'est pas bornée, et finira probablement par les trouver sympathiques.
- Ok'Ot'Ir'est un grand balafre taciturne. C'est le stratège du groupe, et il passe son temps à expliquer aux autres ce qui est possible et ce qui ne l'est pas. Au bout d'un moment, il va sans doute porter sur les nerfs des personnages. C'est un tort, car sa prudence est la seule chose qui a maintenu les autres en vie aussi longtemps.
- Hes'An'Hi est un espion. Il est de taille et de corpulence moyenne, avec des traits neutres, des cheveux ni trop longs, ni trop courts, et le genre de vêtements que portent les trois quarts de la population. Il n'a pas l'air très vif, mais c'est une impression qu'il cultive soigneusement. Il considère les PJ comme des sources de renseignements ambulantes, mais s'oppose à ce que le grouper « gâche son temps sur une cause qui n'est pas la nôtre ».
- Po'Ot'Ki est l'idéologue de la bande. Pour être plus précis, c'est un mystique qui ne parle que « d'harmonie », « d'équilibre des énergies » et du désastreux accroc que représente le régime actuel dans le destin collectif de son pays. Comme il met ses théories en pratique sur lui-même, c'est aussi le combattant le plus redou-

table de la bande. Il passe l'essentiel de son temps à méditer. Il affirme être en contact télépathique avec les chefs de la résistance, retranchés dans leur forêt, mais les PJ se rendront vite compte que ce n'est pas vrai.

Que peuvent-ils faire ?

Dans la mesure où l'arrivée massive de centaines d'esclaves annonce certainement quelques plans sinistres de la part de Hren'Nen'etsa, les résistants se mettent volontiers au service des PJ. D'ailleurs, ils n'ont aucune autre opération en cours. Les aventuriers se retrouvent soudain à la tête d'un réseau de renseignements petit, mais performant et motivé. De plus, Huan et ses amis connaissent une foule de gens, dont nombre de sympathisants qui se feront un plaisir de les cacher. Les jours suivants vont être pleins de réveils en sursaut suivis de déménagements précipités, parfois pour une fausse alerte, parfois quelques minutes avant l'arrivée des gardes.

Ces derniers ne renoncent pas à trouver les aventuriers. En fait, ils les cherchent avec un acharnement tout à fait angoissant. La raison officielle est... le meurtre de Jared et de Drirw ! En fait, les deux guildiens ont été « emmenés dans les étages » (la formule en vigueur au monastère pour « jetés au trou »). Ils sont au secret, et l'entourage de Hren'se demande s'il convient de les exécuter, ou de les relâcher dans quelques semaines après leur avoir fait très peur. En définitive, ils décideront de liquider Jared (il ne faut *jamais* laisser vivre un traître, surtout s'il en sait trop long sur vous). Drirw sera expulsé, ce qui permet aux Nen'etsa de l'utiliser comme bouc émissaire pour le trafic d'esclaves, si cette histoire est révélée aux guildes.

Avec l'aide des résistants, les PJ ont beaucoup moins de mal à faire parler les habitants du monastère. Ils obtiennent très vite un tas de rumeurs confuses. La présence des esclaves est attribuée à l'Homme Voilé, qui les aurait achetés pour les importer dans l'empire du Noir Couchant. Mais d'un autre côté, beaucoup de gens sont certains que c'est le début d'un coup tordu contre le clan Nen'etsa... ou qu'ils sont là à l'instigation de Hem, et qu'ils sont destinés à lui servir dans sa lutte contre les Kang'tsé. Bref, personne ne sait rien de précis.

En revanche, sur l'homme au ballon, les informations sont d'une grande cohérence. Il a été arrêté à son arrivée et conduit aussitôt dans les étages. Il est au secret et sévèrement gardé, mais il semble que les autorités ne sachent pas quoi faire de lui. Les PJ peuvent commencer à préparer son évvasion (c'est le seul objectif qui soit, pour l'instant, à leur portée), mais à l'extérieur, les événements continuent de marcher.

Du nouveau dans la vallée

Les gardes de la porte ont leur description, mais les aventuriers peuvent se procurer sans trop de mal des costumes indigènes. Avec un peu de maquillage pour foncer leur teint, ils font des Wishes pas vraiment crédibles, mais capables de tromper une personne peu attentive... Les résistants, quant à eux, vont et viennent librement.

QUE FAIRE DES EX-PRISONNIERS ?

Si tout s'est bien passé, les PJ ont délivré une quinzaine de personnes, amaigries, épuisées, et qui ne seront visiblement d'aucun secours en combat. Tout ce monde devrait être rapatrié d'urgence sur la côte. Les lâcher dans la nature est dangereux, ils risquent de tomber sur un autre groupe d'esclavagistes et de se faire recapturer. Si les histoires épouvantables qui circulent sur le monastère Kang'tsé sont vraies, il serait dangereux de les envoyer là-bas sans assistance. Bref, les PJ doivent quitter la piste pendant un moment, le temps de les confier à la Résistance. Jaenvayen pourrait s'en occuper, s'il est avec les personnages. Sinon, ceux-ci vont perdre une dizaine de jours. Si les aventuriers y pensent, il existe une autre option, plus spectaculaire : qu'ils convainquent leurs nouveaux amis de les suivre en jouant leur rôle de prisonniers, pendant qu'ils endossent les robes des gardiens. Cela facilitera notablement leur entrée au temple, mais risque de beaucoup compliquer leur fuite...

Quatre jours après l'arrivée des PJ au monastère, les esclaves commencent à quitter le camp par petits groupes. Ils s'en vont par paquets de vingt ou trente, accompagnés de nouveaux soldats : des individus aux uniformes noirs et aux visages voilés. Chaque jour, il y a deux ou trois départs. La plupart se dirige vers le sud, mais quelques-uns partent vers l'est ou l'ouest. Le camp, qui se vide petit à petit, est toujours surveillé par les soldats du clan Nen'etsa et les gardes de la famille Yarvalk. Ceux-ci traitent les hommes en noir avec un mépris visible, contrairement aux soldats qui ont l'air d'en avoir peur. Si les PJ parviennent à discuter avec les gardes (ce qui n'est pas impossible, s'ils sont restés discrets jusque là et qu'ils font l'effort de sympathiser avec eux), ils leur expliqueront « que ces types, on ne sait pas... ils sont franchement malsains. Ils ont de drôles de voix, et des gestes pas normaux. En fait, on est plusieurs à se demander s'ils sont vraiment humains. Mais bon, c'est eux les acheteurs, et si on se rebiffe, Yar Yarvalk nous fera écorcher vifs. »

À première vue, c'est une catastrophe : si les prisonniers sont dispersés aux quatre coins du pays, les PJ n'ont aucune chance de les récupérer. Mais, d'un autre côté, c'est une bonne occasion d'en sauver quelques-uns.

Enfin, de l'action !

Si les PJ ont sauvé Jaenvayen dans les marécages, il insiste pour suivre le groupe où se trouve sa famille (qui, par miracle, n'a pas été séparée). Pourquoi pas ? Il quitte le camp deux jours après les premiers départs. S'il Jaenvayen n'est pas de leurs, les aventuriers ont un peu plus de temps pour préparer leur prochain mouvement. Ils peuvent se faire accompagner des résistants du monastère, ou les laisser sur place avec mission de finaliser l'évasion de l'homme au ballon.

LES ROBES NOIRES

Les gardes de Yarvalk avaient raison : ces êtres ne sont pas entièrement humains. Ils sont très pâles et leur peau à une consistance caoutchouteuse. Leur visage se termine par une sorte de trompe hérissée de dents pointues, et ils ont des griffes et des yeux rouges. Ils sont dépourvus d'oreilles, et leurs mains sont palmées. Ils peuvent parler les langues humaines, mais cela leur demande un gros effort.

Ces Transients sont issus d'un peuple peu nombreux, qui vit dans les marches méridionales des Dynasties Fantômes. Certains doctes estiment qu'il s'agit de cousins dégénérés des Tarkes. Leur organisation sociale est mal connue, mais semble relativement avancée (des clans guerriers, chapeautés par une reine-sorcière). Ils sont très secrets, et évitent autant que possible les humains. Bien entendu, aucun docte ne sait qu'ils ont été convertis au culte d'Ashragor vers 140 AA. Ils ne prononcent jamais le nom de leur nouveau dieu. Ils préfèrent l'appeler « la Noirceur ». Ils le servent dévotement, et le clergé d'Ashragor a trouvé en eux de formidables alliés.

Agile 4 / Fort 2 / Observateur 3 / Résistant 2

Charmeur 1 / Rusé 4 / Savant 3 / Talentueux 2

Art guerrier 3 / Art étrange 3

Vie 12 • Armes : Griffes 4, 1d6 ; bâton de combat 4, 2d6

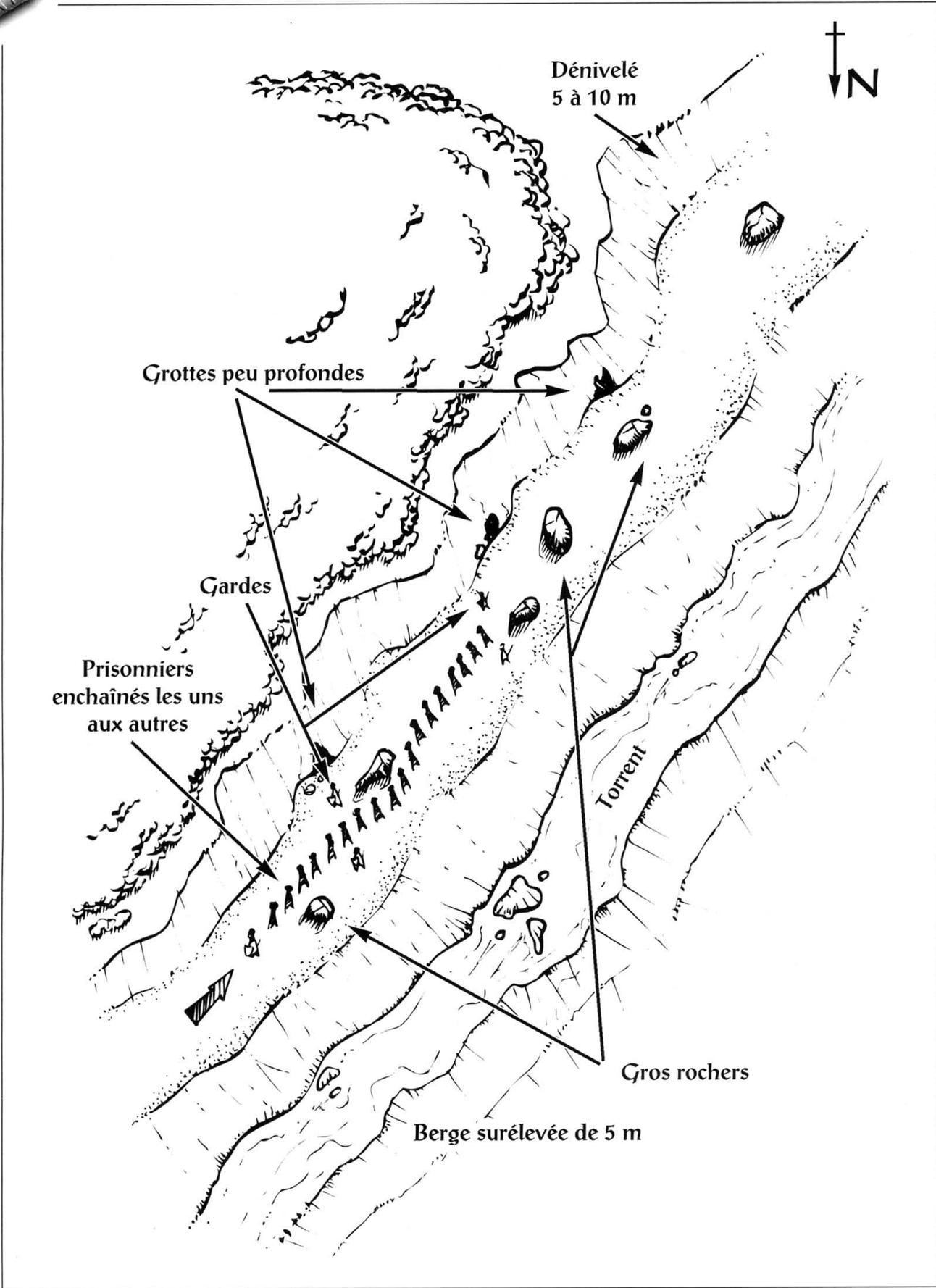
• Armure : 2 points de peau épaisse

Compétences : Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2 ; Discrétion 3, Poisons 2 ; Intimidation 3.

Spécial : En dévoilant leur visage et en réussissant un jet d'Art étrange + Intimidation, ils peuvent susciter une grande angoisse chez leurs adversaires. Celui-ci voit la difficulté de ses jets augmentée d'un cran pour la prochaine Passe d'Armes. Ce pouvoir a également des effets à plus long terme, qui bloquent le désir de fuite des esclaves.

Les esclaves et leurs gardiens descendent vers le sud, le long de la route qui va vers le monastère Kang'tsé. En tout, la troupe compte vingt-trois personnes, dix-huit prisonniers et cinq gardiens. Ils obliquent vers l'ouest avant d'arriver sur le territoire du clan Kang'tsé, et s'enfoncent dans une région vraiment sauvage, pleine de vallées encaissées idéales pour les embuscades. En suivant les lignes de crêtes, les PJ parviennent à rester à la hauteur du groupe, et à prendre un peu d'avance.

Laissez-les peaufiner leur plan d'attaque. N'hésitez pas à suivre leurs idées, si elles paraissent raisonnables. Vous trouverez ci-contre le plan d'un site typique de la région, et idéal pour une embuscade. Laissez les PJ se disposer comme ils le désirent. En revanche, vous n'êtes pas obligé de suivre leurs hypothèses sur



Dénivelé
5 à 10 m



Grottes peu profondes

Gardes

Prisonniers
enchaînés les uns
aux autres

Torrent

Gros rochers

Berge surélevée de 5 m

le comportement de leurs adversaires («alors, ils vont arriver par là, et ils seront placés comme ça et comme ça»). En fait, vous avez parfaitement le droit d'en prendre le contre-pied. La bataille sera sans doute plus longue et plus sanglante que prévu par nos apprentis stratèges !

Si c'est possible, arrangez-vous pour que les PJ puissent capturer l'un des gardes vivants. Ils ne sont effectivement pas humains, mais ces créatures, les Robes Noires, sont sensibles à la torture et aux autres méthodes d'interrogatoire.

Le prisonnier sait que les esclaves sont nécessaires pour un rituel, consacré à un dieu qu'elle appelle « la Noircœur ». Il ne sait pas pourquoi il fallait que ce soit surtout des gens des Rivages, ni à quoi va servir le rituel. En revanche, il sait où il devait conduire son groupe. C'est à deux jours de marche, au sommet d'une montagne.

LE TEMPLE

Quarante-huit heures après la libération des prisonniers, les PJ arrivent en vue de leur objectif. C'est un petit bâtiment trapu, au sommet d'une colline plus haute que les autres, au flanc de laquelle s'ouvre l'entrée de tunnels. Dans la pluie et le froid, l'endroit est infiniment déprimant. Il y a des silhouettes en robes noires un peu partout, mais il ne semble pas y avoir de gardes.

Les PJ vont sans doute accoucher de stratagèmes fort complexes pour s'introduire dans le temple. Il leur suffit de porter les robes noires des créatures qu'ils ont tué, mais ils auront probablement d'autres idées. Voici ce qu'ils pourront découvrir pendant leur visite.

- **Les tunnels.** Visiblement, c'est une ancienne mine. Elle sert aujourd'hui de terrier aux trente Robes Noires qui vivent ici. Une chambre, non loin de l'entrée, a été convertie en résidence pour les prisonniers. Elle contient une vingtaine de personnes (un groupe parti un peu avant celui que les PJ ont intercepté). Elles sont étendues dans le noir, complètement amorphes, avec un torques de métal noir solidement fixé autour du cou. Ils ont les yeux ouverts, mais sont inconscients. Certains gémissent, d'autres frissonnent. Les PJ peuvent les secouer tant qu'ils veulent, ils n'obtiennent aucune réponse. Enlever les torques est un peu plus productif. Le prisonnier revient à la conscience, mais reste incapable de marcher ou de parler avant plusieurs heures. Si les PJ s'attardent, ils vont tomber sur des Robes Noires, qui leur adresseront la parole dans un mélange de sifflements et de grognements. Évidemment, ils ne peuvent pas répondre. Une fois repérés, ils auront du mal à regagner la surface. Au mieux, ils finiront parmi les prisonniers, un torques autour du cou.

- **Le temple.** S'il y a un Ashragor parmi vos personnages, c'est le moment de lui infliger un petit choc. De toute évidence, le temple est consacré au démon tutélaire de sa Maison ! L'autel, le brasier sacrificiel, les statues des Prophètes d'Ombre dans les galeries latérales... tout est exactement comme sur les Rivages, à des milliers de lieues d'ici. Toutefois, ce n'est pas la salle qui

figurait dans l'une des visions envoyées par le Kzudarth. Le prochain service doit avoir lieu dans moins d'une heure. Les PJ n'ont donc pas intérêt à trop flâner. Toutefois, s'ils sont dérangés, le temple est plein de coins d'ombre où ils peuvent se dissimuler.

LES TORQUES

Ils dégagent une aura de loom noir et ont de toute évidence été enchantés. Curieusement, ils sont également imprégnés de loom vert. Si l'un des aventuriers est assez inconscient pour en essayer un, il s'écroule comme une masse, et ne se réveille que lorsque ses camarades lui auront enlevé le torques. Il n'aura aucun souvenir de ses rêves, mais est épuisé, comme s'il avait durement travaillé de ses mains. Les PJ n'ont pas, pour l'instant, de moyens de le deviner, mais la fonction des torques est de maintenir les prisonniers au frontières de Nocte, de focaliser leurs rêves sur le Portail d'Ashragor, et de les obliger à façonner celui-ci. Les ôter aux prisonniers suffit à les libérer de l'enchantement, mais ils sont des centaines, répartis sur toute la Contrée et au-delà... Karit-Ar-UI, le prêtre, conserve une quarantaine de torques dans un placard solidement fermé à clé, dans sa chambre.

La cérémonie

Les Robes Noires arrivent un quart d'heure avant le début du sermon, et se prosternent à l'arrivée du prêtre, qui s'installe derrière l'autel. Il prêche dans la langue sifflante de ses paroissiens, sacrifie une chèvre, et évoque une image qui doit être familière aux aventuriers, celle d'un réseau ténébreux, qui s'étend de plus en plus loin. Au même moment, tous les prisonniers se mettent à hurler, très loin sous la terre... L'image n'est pas tout à fait la même que dans la vision du Kzudarth. Le réseau est plus grand, et il semble avoir trouvé un centre, très loin à l'ouest. Le service terminé, les Robes Noires ne s'attardent pas, et regagnent leurs tunnels. Les PJ sont seuls dans le temple avec le prêtre, qui range son couteau et va jeter la carcasse de la chèvre. C'est un bon moment pour lui sauter dessus. Les PJ peuvent aussi attendre qu'il se soit couché. Il loge dans une cabane attenante au temple.

Le prêtre

Si les aventuriers le prennent par surprise, ils le capturent sans trop de mal. Il se nomme Karit-Ar-UI... et ce n'est pas un Ashragor ! C'est un prêtre du démon, mais il n'est pas natif des Rivages ! Il ne dissimule pas qu'il vient de l'empire du Noir Couchant, ni qu'il est très nombreux à adorer Ashragor dans ce pays malsain. La nouvelle intéresserait beaucoup le Sénat de la Constellation, si les PJ avaient la possibilité de la lui transmettre. Quant à ce qui se prépare, Karit-Ar-UI reste évasif, sur le thème « on m'a donné des ordres, je les exécute et je ne sais pas à quoi ça va servir. »

Si les PJ le pressent davantage, il devient tout pâle.

« Vous ne comprenez pas. Si j'en dit trop, elle va me tuer. Et elle vous tuera aussi, après. » Il se montre très réticent, mais les aventuriers trouveront sûrement des moyens de le motiver...

Miette par miette, ils parviennent à lui soutirer les informations suivantes :

- Toute l'opération a pour but de découvrir le portail démoniaque dont Ashragor rêve depuis des siècles. Il ne connaît pas les modalités exactes, mais les prisonniers et les torques de métal noir y participent.
- Une femme nommée Darka Khan est à la tête de tout le projet, et c'est quelqu'un de très redoutable.
- Elle vit dans un temple, à deux mois de marche, au cœur des montagnes qui bordent l'empire du Noir Couchant.
- De toute façon, maintenant, tout doit être terminé très bientôt. Ce n'est plus qu'une question de semaines.
- Même si les PJ détruisent ce temple de fond en comble, cela ne changera rien. Et la disparition de tous les temples des Dynasties Fantômes rendrait l'opération plus difficile, mais pas impossible.

Lorsque vous serez lassé de la discussion, une forme commence à se matérialiser au-dessus de Karit-Ar-UI. C'est une sorte de pulpe verdâtre, qui se jette sur le malheureux prêtre. Des tentacules pénètrent dans sa bouche et dans ses oreilles. Karit se ratatine, et il ne reste bientôt plus rien de lui. Le monstre se tourne ensuite vers les PJ. Il ne sortira pas de l'enceinte du temple, mais ça, les aventuriers n'ont aucun moyen de le savoir. Cette entité est un démon invoqué par le sortilège Pomper la vie, maintenu en sommeil jusqu'à ce que quelqu'un, dans le temple, prononce certains mots-clés. À l'insu des prêtres, Darka Khan a pris des dispositions pour que ses plans demeurent secrets.

Le monstre est lent et pataud, mais si les PJ s'obstinent à vouloir le combattre, ils sont perdus ! Il n'est pas entièrement matériel, et les armes ne le blessent pas. En revanche, ses tentacules pompent un point de vie par round, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ils touchent automatiquement toute personne se trouvant à moins d'un mètre de la créature. Le seul moyen de sauver une victime est de la saisir à bras-le-corps et de la traîner jusqu'à la sortie. Si vous êtes d'humeur clémente, vous pouvez décider que le sortilège cesse de faire effet avant de tuer le PJ, et que le démon disparaît en lui laissant un ou deux points de vie...

RAISONNONS

Les PJ se retrouvent dans la nature, peut-être poursuivis par une meute de monstres en robes noires, et en possession d'informations terriblement dangereuses, dont dépend peut-être l'avenir de Cosme. Qu'en faire ? Attendez-vous à des discussions intenses entre PJ. Si possible, évitez de les influencer. Ils ont toutes les données du problème en main. Elles s'énoncent de la manière suivante : le culte d'Ashragor va tenter quelque chose très bientôt, dans un coin perdu des montagnes. Il est trop tard pour deman-

der du renfort, et c'est trop loin pour s'y rendre à pied. Pourtant, il faut absolument y aller. La solution les attend au monastère Nen'etsa. Elle est sphérique, en soie et remplie d'hydrogène. Le ballon ! Bien entendu, il faut encore s'en emparer, délivrer son propriétaire et le convaincre de leur servir de pilote...

C'est la décision la plus logique, et sans doute celle que prendront les personnages, mais attendez-vous à ce qu'ils y apportent des raffinements. La rédaction d'un long rapport adressé à leur ancienne guilda, ou directement au Sénat de la Constellation, est par exemple du domaine du possible. Il parviendra à son destinataire, si les PJ trouvent un messager. Il suffit de le confier à d'éventuels prisonniers délivrés, voire à la Résistance...

RETOUR AU MONASTÈRE

À moins que vous n'ayez envie de leur faire vivre une petite escarmouche avec les Robes Noires (qui continuent à transférer des prisonniers dans des centres situés dans toutes les montagnes), le retour se déroule sans incidents.

Les gardes ne les cherchent plus de manière active, mais ils ont quand même intérêt à garder un profil bas. S'ils sont encore en vie, Huan'Or'Gul et son groupe pourront les présenter à G'oa'nish, l'un des geôliers de la prison, située au sixième étage. Il ne sympathise pas particulièrement avec la Résistance, mais il a besoin d'argent. Moyennant quelques dizaines de guilders, il aidera les PJ à préparer l'évasion du pilote du ballon. Si les aventuriers sont fauchés, ils peuvent le court-circuiter et prendre l'affaire en main directement. Dans ce cas, ils vont devoir s'introduire dans les étages supérieurs du monastère, repérer la cellule, ouvrir la porte, faire sortir le prisonnier et redescendre le plus rapidement possible. Le Venn'dys est ravi de les voir, et les suit en

GEÔLIERS ET GARDES DU BALLON

En bons citoyens des Dynasties Fantômes, tous ces gens ont quelques rudiments d'arts martiaux, mais ils n'y ont recours que s'ils sont désarmés. Les gardes du ballon sont armés d'arcs, et ont pour instruction de détruire l'appareil si ce dernier s'envole. À moins que vous ne vouliez abrégier la campagne de manière dramatique, ils ne le toucheront pas, mais le lendemain de leur évasion, les PJ découvriront plusieurs flèches plantées dans la nacelle.

Agile 3 / Fort 4 / Observateur 3 / Résistant 3

Charme 2 / Rusé 3 / Savant 1 / Talentueux 2

Art guerrier 3 / Art étrange 2

Vie 14 • Armes : Sabre 3, 1d6 + 3 ; Petit arc 4, 1d6 •

Armure : Cuir bouilli 1d6 + 1

Compétences : Esquive 4, Vigilance 2, Scruter 3.

silence. Ils se feront très probablement repérer, mais il n'est pas certain que cela débouche sur un combat. Si les joueurs ont envie de lancer des dés, ils tombent sur un gardien zélé qui appelle des renforts. En revanche, si vous sentez qu'ils ont eu leur dose de bagarres pour la soirée, ils sont surpris par un géolier qui leur fait signe de passer, avec un clin d'œil. Il désapprouve la politique de son clan...

Reste un obstacle de taille : les dix gardes qui surveillent le ballon. Cette fois, la discrétion ne suffira pas. Il faudra les combattre. C'est une belle occasion pour les membres de la Résistance de se sacrifier héroïquement pour que les PJ puissent s'enfuir ! Il suf-

fit de mettre un ou deux gardes hors d'état de nuire pour avoir la place d'embarquer (demandez quelques jets d'Agile x2. Ceux qui les manquent restent accrochés au bord de la nacelle).

LARGUEZ LES AMARRS !

Le ballon fait un bond énorme, manque de percuter le mur de la cour, survole les toits à toute vitesse, évite de justesse une tour... puis il prend de l'altitude. Ca y est, il flotte gracieusement au-dessus des montagnes. Les aventuriers sont vivants, et les Dynasties Fantômes ne seront bientôt plus qu'un mauvais souvenir.



EN BALLON

Où les PJ évoluent dans les airs, et finissent par revenir brutalement sur terre.

AU FAIT, QUI ÊTES-VOUS ?

Dans la panique qui a suivi l'évasion, les PJ n'ont pas eu beaucoup de temps pour détailler les traits de l'homme qu'ils ont fait sortir de prison. Une fois en l'air, il sera enfin possible de faire les présentations.

Dans l'ensemble, maître Logobardo Bernazzi fait un aérostatier fort improbable. Il est petit, obèse et myope, affectionne les costumes voyants et peu pratiques, et utilise un vocabulaire exagérément fleuri. C'est le genre d'homme qui dit « l'aurore aux doigts de rose caresse l'horizon, chassant les miasmes des ténèbres » pour signaler que le soleil se lève. En dehors de ce petit travers, c'est un homme charmant, qui a voyagé aux quatre coins du Continent, et qui se fera un plaisir de raconter des anecdotes aux personnages.

Lorsqu'on discute un peu plus longtemps avec lui, toutefois, son vernis de normalité craque un peu. Bernazzi est obsédé par la navigation aérienne. Il croit fanatiquement à l'avenir des ballons, et a entrepris ce voyage dans le but de démontrer aux guildes que c'est un moyen de transport rapide et sûr. Il est nominalement associé à la guildes des Invaincus, l'une des grandes guildes continentales, mais il garde ses distances avec ses employeurs (qui ne croient pas aux ballons, de toute manière).

LA ROUTINE À BORD

Bernazzi ne fait aucune difficulté pour mettre le cap à l'ouest. C'était sa direction et, de toute façon, c'est aussi celle des vents dominants. Mais l'empire du Noir Couchant est loin. Même à bord du ballon, les PJ en ont pour une bonne quinzaine de jours. Or, partager 10 m² à cinq ou six pendant quinze jours est un exploit à peine moindre que de faire le même trajet à pied. Il faut dormir chacun à son tour, faire d'énormes efforts pour respecter l'intimité des autres, et ainsi de suite. De plus, il fait froid, là-haut ! Bernazzi a une énorme pelisse en fourrure de shanti, mais il ne lui vient même pas à l'esprit de la proposer aux personnages. Le calcinateur fait monter la température de quelques degrés, mais ce n'est pas encore le paradis.

L'eau et les vivres vont vite devenir un problème. Bernazzi ne demande pas mieux que de se poser de temps en temps, mais il insiste pour choisir des zones inhabitées. Il a déjà été reçu à coups

LA MERVEILLEUSE MACHINE DE MAÎTRE BERNAZZI

Le ballon proprement dit est tout ce qu'il y a de plus classique. C'est une sphère de soie rouge et or, emprisonnée dans un filet qui la relie à la nacelle. L'ensemble est haut d'une dizaine de mètres. La nacelle est juste assez spacieuse pour les PJ et leur hôte. Elle est équipée d'une foule d'accessoires ingénieux, table pliante, armoires incorporées dans les parois, etc., qui sont censés augmenter l'espace disponible. En pratique, le manque de place et d'intimité risque de prendre assez vite des proportions dramatiques. L'énorme dispositif de bois et de métal qui occupe le tiers de la nacelle n'arrange rien. Bernazzi l'appelle « le calcinateur », et c'est une chaudière primitive. Il dégage une agréable chaleur, et actionne une vrille de bois qui fait avancer l'appareil. Le calcinateur fonctionne au charbon, dont Bernazzi a d'abondantes provisions. À défaut, il acceptera du bois, mais ses performances seront moindres. La vapeur s'en échappe par deux bouches métalliques, sculptées en forme de têtes de dragons. L'ensemble n'aurait aucune chance de fonctionner dans le monde réel, mais Bernazzi est de ces Venn'dys pragmatiques qui n'ont aucun problème avec la magie, tant que celle-ci sert la science.

Un système complexe de volets articulés permet d'orienter le ballon plus ou moins dans la direction désirée, mais il reste encore très dépendant du vent.

Bernazzi a choisi le gaz sustentateur le plus économique. Il utilise de l'aérion, synthétisé par un alambic situé le plus loin possible de la chaudière. Ce que les Venn'dys connaissent sous le nom d'aérion est en fait le bon vieil hydrogène, efficace, facile à produire... et terriblement inflammable. Sans le savoir, les PJ se sont embarqués sur une bombe volante !

de fourche par des villageois paniqués, et n'a pas envie que cela se reproduise. Une fois à terre, les aventuriers devront chasser... Il leur faut trois jours pour sortir du territoire occupé par les Dynasties Fantômes. À l'ouest s'étend une longue suite de collines douces, entrecoupées de larges cours d'eau. De loin en loin, le ballon survole des forêts, puis des plaines peuplées de grands animaux apparentés aux antilopes. Il n'y a pas trace d'humains. La météo, abominable au début du voyage, s'améliore notablement. L'endroit est bloqué dans le Temps sacré, et les personnages

le ressentent. C'est une sensation d'attente, d'insatisfaction, qui devient vite difficile à supporter. Intuitivement, les PJ savent que la région va bientôt changer, pour le meilleur ou pour le pire...

Au bout de huit jours, le paysage change à nouveau. Ils approchent d'une véritable barrière rocheuse, haute de plusieurs centaines de mètres. De près, d'énormes failles sont visibles, formant des défilés étroits. Le sol est marécageux et couvert d'une végétation luxuriante. Le ballon déränge d'étonnantes créatures, mi-poissons, mi-oiseaux, qui s'envolent à la recherche d'une mare plus fertile. Bernazzi éclate de rire et fait descendre l'appareil jusqu'au milieu de banc, provoquant une véritable panique parmi les « poissonneux », comme il baptise sur-le-champ.

FIN DE PARCOURS

Le sol monte peu à peu. De l'autre côté de la barrière s'étend un vaste plateau rocheux, beaucoup moins agréable à regarder que les paysages précédents. L'empire du Noir Couchant n'est plus très loin, et l'automne ne tarde pas à se manifester.

Le temps change brutalement (d'autant plus brutalement que Bernazzi n'a pas de baromètre. Il n'a pas confiance dans « tous ces instruments modernes »). Soudain, un peu avant le crépuscule, le ciel se remplit de nuages bas. La visibilité diminue. Il fait lourd, brusquement. Ce mauvais temps est tout ce qu'il y a de plus naturel, mais cela ne devrait pas beaucoup remonter le moral des personnages. Bernazzi, inquiet, décide de poser le ballon. Si, à Mirol, l'un des aventuriers a « vu » un crash, dites-lui qu'il réalise brutalement que le décor est absolument semblable à celui de sa vision.

Le vent change sans cesse de direction, empêchant Bernazzi de descendre rapidement. La nacelle est secouée dans tous les sens, et les PJ ont intérêt à s'y accrocher. Ils sont encore à une cinquantaine de mètre du sol lorsque l'orage éclate. Le premier éclair frappe l'enveloppe de soie. Elle s'enflamme en une secon-

de, et les soixante et quelques mètres cubes d'hydrogène qui se trouvent au-dessus d'eux explosent. Le sol se rapproche très, très vite. La nacelle s'écrase au milieu des rochers, suivie par les restes enflammés de l'enveloppe et du filet. Sous le choc, la chaudière se brise, répandant partout des tisons et de l'eau bouillante.

Si on suit les règles ordinaires, les personnages sont bel et bien morts. Mais comme ils sont des héros et que la campagne est loin d'être terminée... Normalement, l'accident provoque 5d6 de dommages, ce qui suffit à tuer pratiquement n'importe qui. Mais, par point de destin dépensé, un PJ peut annuler 1d6 points de dommages (il ne perd plus que 4d6 points de vie). Pour une fois, il est possible de dépenser plusieurs points de destin sur une seule action. Toutefois, les aventuriers ne s'en sortiront pas complètement indemnes. Au mieux, ils perdent 1d6 points de vie et s'évanouissent pour plusieurs heures. Héros ou pas, ils sont encore humains ! Lancez les dés derrière le paravent, et faites en sorte de ne tuer personne. Cela ne se fait pas, pas lorsqu'ils sont victimes d'événements sur lesquels ils n'ont aucun contrôle. Et puis, un personnage réduit à 1 PdV et souffrant de fractures multiples est plus intéressant, en termes dramatiques, qu'un cadavre qu'il suffit d'enterrer. Il faut le porter, le soigner, ses plaies risquent de s'infecter... Bref, c'est une source presque inépuisable de complications.

POINTS DE DESTIN

Le vol est une période calme et propice au role-play. C'est aussi un bon moment pour distribuer des points de destin, et pour procéder à d'éventuelles augmentations de compétences. Partez sur une base de 4 par personne, et ajoutez-en 2 ou 3 pour les PJ les plus méritants. Ne les encouragez pas à tout dépenser. Ils risquent d'en avoir besoin bientôt...



Les cavernes

Où les aventuriers se retrouvent, bien malgré eux, dans l'œil du cyclone, rassemblent leurs forces et se préparent au pire.

LE RÉVEIL

Lorsque les personnages reprennent connaissance, il fait grand jour. La pluie a cessé depuis longtemps. Ils ont été éjectés de la nacelle, et l'épave du ballon achève de brûler à quelques mètres d'eux. Ils sont moulus, rompus, plus ou moins grièvement blessés, mais au moins, ils sont vivants !

Maître Bernazzi n'a pas eu cette chance. Il est toujours sanglé sur le siège du pilote, horriblement brûlé et tout à fait mort. L'enterrer dans la rocaille est une tâche déplaisante, mais qui permettra aux personnages de reprendre pied dans le réel. Ils sont à quelques kilomètres à l'ouest de l'escarpement, au début d'un vaste plateau rocailleux, sillonné de profondes crevasses. L'endroit semble totalement stérile, sans une plante et sans un ruisseau. La vie animale brille par son absence. Bien entendu, les réserves de vivres des PJ ont été consommées dans l'incendie du ballon. Le ciel est couvert, mais il ne pleuvra pas avant plusieurs jours.

QUE VONT-ILS FAIRE ?

S'ils ont réussi à sauver une carte, ils pourront se repérer. Ils sont au milieu d'une zone blanche, marquée « Ici, moult Sauvages Féroces & prenez garde aux Hippogriffes ». Les montagnes qui bordent l'empire du Noir Couchant sont loin. On les aperçoit à l'horizon, mais il reste plusieurs jours de marche. C'était leur destination, et ils ont autant de chance de trouver une source dans cette direction que dans n'importe quelle autre...

La marche va être déplaisante, pour employer un euphémisme. Ils se mettent vite à souffrir de la faim et de soif. Il y a juste assez de flaques et de mares à moitié asséchées pour les maintenir en vie. Quant à la nourriture... on peut vivre longtemps sans manger, mais c'est une expérience très désagréable. Les montagnes se rapprochent petit à petit. Hélas, elles ont l'air désespérément sèches. Il n'y a même pas de neige sur les sommets. Trois jours après leur départ, ils tombent sur leur premier signe de civilisation depuis leur départ des Dynasties Fantômes. Trois énormes dalles de granit ont été empilées pour former un dolmen. Une heure plus tard, ils en voient un autre, puis un autre. Sur leur gauche apparaît une véritable forêt de pierres levées, organisées selon des schémas complexes, cercles, spirales et lignes parallèles.

Il n'y a pas âme qui vive, mais l'endroit a été visité récemment. Il y a des traces de feu, et certaines pierres sont ornées de brasées de fleurs encore fraîches.

PREMIER CONTACT

Logiquement, les aventuriers devraient décider de se laisser tomber au pied de l'un des dolmens, et d'attendre la visite de leurs constructeurs. Ils ne patienteront pas longtemps. Le lendemain, à l'aube, une procession s'avance vers eux. Une trentaine d'hommes et de femmes vêtus de fourrures et de tissus grossiers, portant une civière sur laquelle est allongé le cadavre d'un vieil homme, paré de fleurs et de bijoux en os. Ils ne prêtent aucune attention aux PJ. Dans un silence total, ils allongent le mort sur le sol, et érigent au-dessus de lui un cairn de grosses pierres. Si les PJ participent, ils s'attirent un sourire. Le travail terminé, ils s'allongent sur le sol, pressent leur front contre la pierre et entonnent un chant monocorde, qui dure plusieurs minutes. En se relevant, ils ramassent des pierres (de la bonne taille pour une lapidation), et se dirigent vers les PJ. Ceux-ci ont intérêt à montrer très rapidement qu'ils sont pacifiques, par exemple en jetant leurs armes. Une fois qu'ils auront réussi à se faire comprendre, on leur fait signe de se joindre au groupe. Ils marchent plusieurs heures, avant de descendre dans une crevasse par un petit raidillon à peine visible. Au fond de la crevasse se trouve l'entrée d'un tunnel naturel. Les compagnons des PJ s'y engagent sans hésiter.

DANS LES CAVERNES

Pendant deux jours, les PJ vont être promenés de clan en clan, à travers d'interminables tunnels. Leurs guides changent régulièrement, mais sont toujours très souriants. Ils ont essayé de leur expliquer, par gestes, qu'ils les conduisaient à une femme très sage, qui parle leur langue, mais dans la mesure où même leur gestuelle diffère de celle des natifs des Rivages, les personnages n'auront sans doute pas compris.

Ils vont avoir d'autres soucis, de toute manière. Dès la première nuit, ils dorment mal. Celui d'entre eux qui a vu la plaine noire la revoit. Elle est plus nette, et il a l'impression qu'elle est plus proche. Les autres font des cauchemars informes, d'où ils émergent nerveux et mal reposés. Visiblement, leurs guides ont le même problème. Finalement, on les conduit dans une caverne plus vaste, au centre de laquelle repose une vieille femme, étendue sur une litière

LE PEUPLE DES FAILLES

Les Seninn («le seul peuple», dans leur langue) sont une branche de la famille drak qui occupe toutes les montagnes à l'est de l'empire du Noir Couchant. Ce sont des troglodytes primitifs, que les sujets de l'empire tiennent dans le plus profond mépris. En dépit de nombreuses tentatives, ils n'ont jamais réussi à les soumettre, et ont donc choisi de les ignorer.

Les Seninn ont une culture matriarcale. Hommes et femmes ont des rôles strictement définis, et des règles différentes s'appliquent aux uns et autres. Cela plongera sans doute les PJ dans un abîme de confusion — les femmes mangent avec la main droite, et les hommes avec la main gauche. Dans les deux cas, l'autre main est considérée comme impure, et il est hautement impoli de s'en servir. Les hôtes des aventuriers prennent leurs bourdes avec bonne humeur, tant qu'elles ne sont pas trop dramatiques (comme disait l'un des PJ de l'équipe de test, après avoir interrompu une cérémonie réservée aux femmes : «je sais pas ce qui s'est passé. J'ai vu toutes ces mignonnes petites nanas aller dans le fond de la grotte, alors j'ai voulu voir ce qu'elle faisaient. Je comprends vraiment pas pourquoi elles m'ont assommé. J'ai rien fait de mal ! »)

Les vieilles femmes sont respectées, et prennent la plupart des décisions. La plupart sont des magiciennes loomiques mineures. Les plus respectées sont capables de véritables miracles (généralement liés au loom jaune, qui permet de créer de l'eau, de chauffer les grottes, et ainsi de suite).

L'un des jeunes gens est choisi pour servir de chef de guerre. Il est assisté par un conseil d'anciens, qui regroupe tous les guerriers âgés de plus de quarante ans. Sans être guerrière, leur culture fait largement appel à des notions comme la compétition, le vol des biens des autres tribus et, bien sûr, les combats avec les Arkhé du Noir Couchant leur ont appris à se battre. Les hommes passent l'essentiel de leur temps à chasser. L'écosystème des crevasses est très riche, même s'il passablement surprenant. Si les PJ n'ont jamais consommé de chauve-souris géante, ni de truite albinos et aveugle, ils vont avoir l'occasion de s'y mettre.

Les femmes, de leur côté, élèvent les enfants, apaisent les esprits des ancêtres et décoorent les cavernes. Certaines parois sont intégralement couvertes de magnifiques peintures abstraites, réalisées avec des pigments végétaux. Bien entendu, la notion d'écriture leur est étrangère.

re. Elle a les pommettes hautes et la peau cuivrée, et un guilder brille sur le devant de sa tunique. C'est une Ulmèque ! Elle est très âgée, et se meurt, dévorée par un cancer. Elle accueille les PJ avec un faible sourire. Essayez de faire passer un minimum d'émotion dans cette scène. Les torches dansantes, les visage attentifs des Seninn, la voix faible et douce la mourante... Avec tout ça, si vous n'y arrivez pas, c'est qu'il vous reste beaucoup de progrès à faire !

La vieille femme se nomme Câlitlen. Il y a trente ans, elle a participé à une expédition qui a tenté de nouer des relations commerciales avec le Noir Couchant. Cela s'est soldé par un massacre... Après maintes aventures, elle a été recueillie par les Seninn. Étant magicienne, elle n'a pas eu beaucoup de mal à s'intégrer dans leur société, et elle n'a jamais eu le courage d'affronter l'épuisant voyage de retour. «À quoi bon ? Je pouvais être plus utile ici, et là-bas, personne ne m'attendait plus. Et puis, j'ai revu les Rivages, en rêve, de nombreuses fois. Je n'en demandais pas plus.»

Elle écoute le récit des aventures des PJ avec beaucoup d'attention. Visiblement, les derniers chapitres, ceux où il est question des cauchemars et de prisonniers forcés à rêver, éveillent son attention. Elle a des choses à dire là-dessus...

LE TÉMOIGNAGE DE CÂLITLEN

« Depuis quelques mois, Nocte est très perturbé. Il y a... comment dire ? une volonté à l'œuvre, une volonté qui tente de miner la barrière qui sépare le monde de l'éveil et celui des songes. C'est resté discret pendant longtemps mais, depuis deux mois, cela prend des proportions terrifiantes. Même mes amis, qui restent autant que possible à l'écart de la surface, sont affectés. D'après ce qu'ils m'ont raconté, je me demande si quelque chose ne les attire pas dans Nocte pour les y faire travailler. » Si les PJ lui parlent de la plaine noire, elle devient blême.

« C'est ça, c'est forcément ça ! s'écrie-t-elle. J'ai vu cet endroit à plusieurs reprises depuis une saison. C'est clairement un paysage de rêve, mais de quel rêve ? Qui peut bien imaginer un décor pareil, et pourquoi ? Et je me demande... Dans certaines conditions, moyennant une formidable dépense de loom, il est possible de donner une substance aux rêves, mais cela n'a jamais été tenté pour autre chose que des objets, parfois des personnes. Pour faire une chose pareille avec un *paysage* entier, il faudrait être fou... ou être un magicien d'une puissance inimaginable. »

Les aventuriers peuvent lui faire remarquer qu'Ashragor remplit ces deux conditions. Elle ne les contredira pas.

Elle ne sait pas où est le temple, mais elle propose aux PJ de les faire marcher en Nocte, la nuit prochaine. Ils pourront probablement localiser la source de la perturbation, une fois de l'autre côté de la réalité. Ce sera sans doute dangereux — s'ils sont blessés en Nocte, ils le seront aussi dans la réalité.

Si les PJ acceptent, Câlitlen donne des instructions aux Seninn. On leur prépare des lits de mousse séchée, les fait s'allonger, et on leur donne à mâcher des sortes de galettes brunâtres (des champignons séchés, cousins du peyotl terrestre). Un groupe de Seninn commence à jouer un air étrange, atonal, sur des flûtes de roseau séché. Très vite, les aventuriers perdent le contact avec le monde physique.

UNE NUIT EN NOCTE

Les personnages se retrouvent à la surface. Ils sont vêtus et armés comme d'habitude, mais se sentent étrangement légers.

Une pensée, et ils se mettent à flotter dans les airs.

Le décor est presque identique à celui du monde de l'éveil, à deux exceptions près. Le ciel est d'un violet sombre et répand une luminosité malsaine, et il est sillonné de gigantesques rivières d'obscurité, qui viennent d'au-delà de l'horizon et se dirigent vers le sud-ouest. Les PJ n'ont qu'à les suivre, et ils se retrouvent, au bout de quelques minutes de vol, devant le principal temple consacré à Ashragor de ce côté de la mer Océane. Il est bâti au bord d'un cratère volcanique éteint depuis longtemps. Il n'y a pas besoin d'être un grand stratège pour se rendre compte que l'endroit est très facile à défendre...

Le quartier général de l'ennemi est une structure étonnamment modeste, à peine plus grande que le petit temple que les PJ ont visité dans les Dynasties Fantômes. Elle se compose d'une vaste nef en pierre noire, de deux bâtiments attenants qui servent de logements aux prêtres et à leurs serviteurs, et d'un petit poste de garde abritant une poignée de templiers. Tout ce petit monde est sur Cosme, et n'est pas particulièrement vigilant. Les flux de loom noir plongent à travers le toit du temple.

L'intérieur du temple paraît sensiblement plus grand que l'extérieur, et les gargouilles ont l'air vivantes. L'air vibre d'énergie, et une sensation d'angoisse presque palpable étreint les personnages. Le loom paraît se concentrer dans une vasque, près de l'autel. Une très belle jeune femme aux longs cheveux noirs est penchée dessus, l'air pensif. C'est, au millimètre près, l'une des visions du Kzudarth... et comme dans la vision, Darka Khan se retourne et éclate de rire. Elle ne voit pas les PJ, et ceux-ci ne peuvent rien lui faire. Elle sort du temple et retourne à ses appartements.

La vasque irradie de loom (surtout noir, mais elle contient également d'autres énergies). Si les PJ se penchent dessus, ils ne voient rien, puis ils aperçoivent quelque chose, qui flotte au cœur d'un brouillard noir. La vision se précise un peu, ils se sentent aspirés, et ils se retrouvent soudain ailleurs.

Ils reprennent leurs esprits sur un sol de roche noire, au pied d'une statue colossale, qui penche selon un angle inquiétant. Le ciel est rouge sang, il fait chaud, et l'air résonne de cris poussés dans une multitude de langues. La plaine est complètement décrite dans le scénario suivant. La seule différence est que pour le moment, elle n'est pas encore complètement terminée. Des dizaines d'ouvriers, le visage contracté par l'angoisse, achèvent une sculpture, gravent des derniers versets impies sur le linteau du portail, disposent les ultimes statues... Ils sont des centaines. Les PJ n'ont aucun mal à reconnaître les prisonniers après qui ils ont couru sur la moitié de la contrée, mais ils ne sont pas les seuls. Les Seninn sont nombreux, et ont l'air encore plus perdus que les prisonniers. Il y a de nombreuses Robes Noires, qui servent de contremaîtres, et une importante minorité d'individus sinistres, aux visages dissimulés par de grandes capuches (les plus éminents représentants du clergé d'Ashragor, des deux côtés de l'océan). Darka Khan les rejoint quelques minutes après l'arrivée des personnages, et se lance dans de complexes discussions avec eux. Les PJ évoluent pendant quelques minutes dans ce cauchemar

LES GUERRIERS SENINN

Agile 3 / Fort 3 / Observateur 2 / Résistant 4
Charmeur 2 / Rusé 3 / Savant 1 / Talentueux 3

Art guerrier 3 / Art étrange 2

Vie 16 • Armes : Javelot 3, 1d6 + 1 ;
Massue 3, 1d6 + 2 ; Hache 2, 1d6 + 2

Compétences : Bouclier 2, Esquive 2 ; Survie (cavernes 2) ;
Premiers soins 2, Sagesse populaire 2.

avant de prendre conscience d'un autre aspect du décor. C'est un rêve, et ils en ont conscience, mais c'est un rêve solide, presque matériel. Certaines parties sont même complètement solides, exactement comme de la véritable roche. Encore quelques nuits, et il prendra forme et substance, et sera aussi réel que Cosme. Là-dessus, ils sont repérés par une Robe Noire, qui aboie « assez flâné, les nouveaux ! Vous avez du travail ! » À moins qu'ils ne fassent un gros effort de volonté pour se réveiller, les aventuriers vont se retrouver à polir les battants du portail, ou à démonter des échafaudages. C'est déplaisant, mais ils finissent par se réveiller dans la caverne, avec un goût de champignon sec dans la bouche.

CONSEIL DE GUERRE

Après avoir écouté le rapport des personnages, Câliten convoque Opa, le plus âgé des chefs de guerre, et Trenn, la plus respectée des anciennes. Tous deux parlent raisonnablement bien le guildien (Câliten l'a enseigné à pas mal de membres de sa tribu). L'ordre du jour de la réunion peut se résumer à « qu'est-ce qu'on fait ? »

Opa est un colosse grisonnant, qui a visiblement très peur de « la magicienne noire ». Quant à Trenn, c'est une matrone obèse aux yeux vifs. Tous deux ont l'air intimidés, et les aventuriers les impressionnent beaucoup. Ils participent à la discussion, avec réticence pour commencer, puis de manière beaucoup plus efficace et constructive. Tout le monde lance des idées en l'air, et Câliten se fait un devoir de les démolir les unes après les autres.

- **Attaquer le temple.** Il est fortifié, gardé et abrite de puissants magiciens loomiques. Quelqu'un a une autre idée !
- **Attaquer par Nocté.** On ne connaît pas les propriétés des flux loomiques, mais il n'ont pas l'air d'être vulnérables. Quant à la plaine proprement dite, elle est visiblement très bien défendue. Et la vieille théorie du « petit groupe faiblement armé qui passe là où une armée échoue » se brise sur une simple question : d'accord, il passe, et après ?
- **Attendre.** Câliten a une théorie dont elle n'est absolument pas sûre, mais qui est selon elle le seul petit bout d'espoir. Si la plaine se matérialise, cela va entraîner des bouleversements monstrueux dans la région. Après une telle dépense de loom, les

sorciers seront affaiblis, et leurs templiers auront d'autres soucis que de surveiller le temple. Si une petite armée pouvait se trouver à proximité du cratère à ce moment-là, elle serait sans doute en mesure de faire beaucoup de dégâts. Massacrer les prêtres les empêchera peut-être d'appeler Ashragor. Cela fait énormément de « peut-être », mais elle n'a pas mieux à offrir.

Opa et Trenn donnent leur accord, et entreprennent de réunir quelques centaines de guerriers. Les PJ viennent de commencer une carrière de généraux.

Et si... les PJ choisissent de passer à l'assaut trop tôt ?

Ce n'est pas très grave. Ils se heurtent à un groupe de templiers bardés d'armes et d'armures démoniaques, qui commencent à les hacher menu. Au moment où ils sont tous sur le point d'y passer, le portail arrive dans le monde réel, et vous pouvez passer sans trop de heurts au scénario suivant.



La venue du portail

Où le pire advient et où les aventuriers, ayant levé une armée, perdent une bataille et gagnent la guerre.

ASPIRÉS !

En moins d'une journée, les aventuriers se retrouvent à la tête d'une armée combinant l'effectif des cinq tribus les plus proches, soit près de trois cents guerriers. La plupart ne parlent pas un mot de Guildien, mais les personnages peuvent nommer sous-officiers les quelques Seninn avec qui ils sont en mesure de communiquer.

Le trajet jusqu'au temple est beaucoup plus long dans le monde réel que dans Nocte. Il faudra bien une semaine à la petite troupe pour arriver au pied du cratère. De nuit en nuit, la plaine se rapproche. Elle s'insinue dans les rêves des aventuriers, et elle commence même à apparaître dans le ciel, comme un épouvantable mirage.

Une fois en position, l'armée doit s'enterrer, repérer le terrain et rester aussi discrète que possible, jusqu'au moment fatidique. À moins que vous n'ayez envie de leur faire des misères, tout se passe bien. Les Ashragors font peut-être surveiller les alentours par d'énormes démons ailés et avides de chair humaine. Ce serait assez leur genre, mais les aventuriers ont assez de soucis comme ça, vous ne croyez pas ! Donc, pas de démons et un séjour tranquille, tant qu'ils ne se font pas remarquer. Et puis, un matin, ils se réveillent en plein Temps Sacré. La veille, c'était l'automne. Le ciel devient noir, et s'illumine d'éclairs blancs et rouges. Le temple est nimbé d'un halo de loom noir, visible à l'œil nu. C'est pour bientôt !

Deux heures plus tard, tous leurs projets sont réduits à néant. En une fraction de seconde, la réalité se disloque. Le sol bascule. Le loom noir bondit dans le ciel, où apparaît une vaste brèche lumineuse. Le temple est aspiré dans le vide, en même temps qu'une bonne partie du cratère... Les aventuriers et leur armée suivent le même chemin. Après quelques instants dantesques, à traverser un air poisseux où apparaissent fugitivement des silhouettes démoniaques, tout le monde atterrit sans dommages... sur le sol de la plaine noire ! Cette fois, le décor est on en peut plus réel. Les PJ n'ont pour l'instant aucun moyen de le savoir, mais il s'est superposé à la vaste plaine qu'ils ont survolé en ballon, entre les Dynasties Fantômes et les montagnes. Les Seninn

sont en pleine panique, et les aventuriers vont sans doute avoir beaucoup de mal à les calmer (et, accessoirement, à se calmer eux-mêmes. Si vos descriptions ont été convaincantes, ils devraient aussi être au bord de l'hystérie).

LA PLAINE NOIRE

La totalité du décor a été soigneusement pensé par Ashragor lui-même pour être colossal, écrasant. La plaine ne s'étend pas à plus de quelques lieues à la ronde, mais elle donne l'impression de se prolonger à l'infini. Décrivez-la comme ce qu'elle est : une scène de théâtre, à l'échelle de l'ego le plus monstrueux de Cosme, celui d'Ashragor.

Le sol est de roc noir, soigneusement poli. De loin en loin, il se transforme en étendues de sable vitrifié, qui brille d'un éclat aveuglant sous la lumière des feux-du-ciel. Ceux-ci donnent l'impression d'être rouges, et plus bas sur l'horizon qu'ils ne le devraient. La juxtaposition avec Cosme n'est pas parfaite. En plusieurs endroits, il reste des taches de verdure. Près de l'endroit où les PJ ont été jetés, un bout de rivière coule gaiement le long d'une berge moussue. Elle apparaît et disparaît sans raison, jaillissant d'un mur de rocher sans solution de continuité. Des arbres bizarrement tronqués dépassent parfois du roc. Quelques animaux apparentés à des gnous errent dans la plaine, terrorisés par ce brusque changement de paysage. Au bout de quelques heures, ceux qui ont survécu finissent par trouver la sortie.

Les moins chanceux ont été incorporés à l'architecture. Car, bien sûr, il y a les monuments. Temples monumentaux reliés par des allées de sphinx démoniaques, bâtiments gargantuesques couverts de sculptures délirantes, fragments de statues géantes aux traits grimaçants... tout a été réalisé avec un soin maniaque, et avec une telle profusion de détails hideux que, par contraste, la vision du portail en paraît presque reposante. C'est un simple linteau de pierre blanche, haut comme un immeuble de trois étages et large en proportion, qui encadre deux battants de fer noir dépourvus d'ornements. Les montants portent des hiéroglyphes en langage démoniaque, et au-dessus de la porte, une effigie d'Ashragor haute comme trois hommes contemple le paysage.

Les personnages et leurs troupes ont atterri non loin du portail. En fait, ils en sont même plus près que les Ashragors, qui sont en train de sortir des ruines du temple. Ils sont très nombreux, presque autant que l'armée des aventuriers, et tous ne sont pas humains. Les Robes Noires sont des dizaines, mais il y a aussi des démons — des géants à la peau très pâle, aux cheveux couleurs d'ossements, vêtus comme des nobles de haut rang. Tout ce monde passe un certain temps à s'organiser et, lorsqu'ils s'avancent vers les aventuriers, c'est davantage comme une procession que comme une armée. Les Seninn se mettent, tant bien que mal, dans un ordre de bataille approximatif. De toute évidence, ils aimeraient beaucoup être ailleurs, très loin...

NOUS VOULONS DISCUTER !

Les Ashragors stoppent à une centaine de mètres du portail. Logiquement, la troupe des aventuriers leur barre le passage. Ils n'ont pas l'air particulièrement agressifs, mais les PJ peuvent les détailler. Ils font face à une cinquantaine de guerriers en cottes de mailles noircies, plus une douzaine de démons et quelque chose comme deux cents Robes Noires. Leurs rangs s'écartent, et trois personnes se dirigent vers l'armée seninn, les mains levées en signe de paix. Ils s'arrêtent à mi-chemin, et attendent que quelqu'un vienne les rejoindre. Si les PJ les hèlent, ils confirment leur intention de négocier.

La délégation ashragor se compose de :

— **Avargar, démon.** Les PJ devraient s'en méfier tout particulièrement. Après tout, il fait cent cinquante kilos, mesure deux mètres trente, est sanglé dans une armure de cuir noir, et a un visage à moitié humain, des défenses de sanglier et des cornes. Avec tout ça, Avargar parle un guildien impeccable et est de loin le membre le plus sympathique de la délégation. Il est merveilleusement persuasif, et fait de son mieux pour tenter de rallier les PJ à sa cause. Il contrôle sans partage les Robes Noires.

— **Mosta Erwes, grand-prêtre.** Très maigre, très grand et tout à fait cadavérique. Erwes ressemble exactement à ce qu'il est : un nécromancien puissant et à moitié fou. Pour lui, il ne peut pas y avoir de compromis. Le portail doit être ouvert maintenant, par la force s'il le faut. Il a très peur d'Avargar, mais il le déteste cordialement. Tous deux aimeraient beaucoup être le seul adorateur d'Ashragor à avoir ouvert le portail. Les guerriers ashragors n'obéissent qu'Erwes.

— **Darka Khan, agent d'Ashragor.** C'est une magnifique jeune femme brune aux grands yeux noirs et au regard profond. Elle est très intelligente, extrêmement psychologue, et sait quelque chose que tous les autres ignorent : qu'Ashragor n'a pas l'intention d'ouvrir le portail tout de suite. Cela finira probablement par en faire une alliée, toute temporaire, des personnages. Après tout, elle n'a pas de troupes, à part une poignée de démons, et aura sans doute besoin de celles des PJ.

ET SI... IL Y A DES ASHRAGORS PARMIS LES PJ ?

Intéressante situation. Cela ne vous empêche pas de jouer la campagne, bien au contraire ! Normalement, ils ne devraient pas saisir de quoi il retourne avant d'être si profondément enfoncés dans les ennuis que leur prise de conscience n'aura plus guère d'influence sur les événements. D'ailleurs, ils devraient être persuadés jusqu'au dernier moment que l'ouverture du portail fera sortir d'autres archidémons. C'est la version officielle, celle qu'Ashragor a fait avaler à ses prêtres et à ses agents, qui la martèlent depuis deux siècles à leurs fidèles. À part Ashragor, personne ne sait qu'il ne se produira rien de tel...

Les PJ ashragors vont devoir faire face à des problèmes moraux intéressants. Doivent-ils servir la créature qui, depuis des millénaires, gouverne leur Maison, et qu'on leur a appris à considérer comme un dieu ? Cette créature a causé des souffrances terribles au peuple. Sans lui, elles auraient peut-être été pires. Certes, mais est-ce une raison pour lâcher d'autres démons sur Cosme ?

Un conseil : prenez soin, avant le début du jeu, de faire préciser « innocemment » au joueur comment son personnage considère Ashragor et son clergé. On trouve de tout dans les guildes, du parfait dévot au « libre penseur » qui s'est expatrié pour ne pas être sacrifié. Une fois que le joueur saura à quoi s'en tenir, il pourra agir dans la logique de son rôle.

Par ailleurs, Erwes et Avargar ne vont certainement pas laisser passer une aussi belle occasion de tourmenter quelqu'un. Avant la bataille, ils tentent de persuader le PJ qu'il fait obstacle au « plus grand achèvement qu'ait connu la Maison ». S'ils n'obtiennent pas de résultat, ils adoptent une tactique moins fine, du genre « nous connaissons votre nom, et vous avez certainement de la famille de l'autre côté de l'océan. Si vous ne voulez pas qu'on la découpe en fines lamelles, coopérez. » Cette situation peut générer des heures de role-play tendu, mais dans la mesure où elle dépend largement du tempérament des joueurs de votre groupe, nous avons préféré vous laisser le soin de la développer. Prenez toutefois garde que cela ne se termine pas de manière déplaisante (par l'assassinat de tous ses camarades d'aventure par l'Ashragor du groupe, par exemple).

Conversation avec l'ennemi

Faites très attention à la manière dont vous jouez les négociations. De réplique en réplique, les joueurs doivent sentir la tension qui monte, jusqu'au moment où la violence sera la seule solution.

Avargar commence par s'étonner de la présence d'infidèles dans un site sacré de sa religion. Il explique aux aventuriers qu'il effectue un pèlerinage, rien de plus.

Erwes l'interrompt pour leur ordonner de « décamper immédiatement, eux et leur bande de barbares pouilleux, et d'aller de se cacher à l'autre bout du monde s'ils veulent échapper à la colère

re du Tout-Puissant Ashragor ». Avargar le fait faire d'un regard, et tente de réparer les dégâts qu'il vient de causer. Il écoute attentivement les personnages, assure qu'il comprend leur cause et qu'elle est sans doute juste, mais que maintenant que le portail est là, il ne sert plus à rien de tenter de l'empêcher de s'ouvrir. « Ce que vous êtes en train de tenter est d'une extrême futilité, en êtes-vous conscient ! » Si les PJ et leur armée se joignent à lui, Ashragor les récompensera. Il accepte tout le monde, et sa réputation de générosité n'est plus à faire. Il est probable, toutefois, que la perspective d'une carrière dans l'église d'Ashragor ne suffise pas à motiver les PJ. Avargar enchaîne en leur promettant de l'or, du savoir... bref, tout ce qui intéresse un aventurier, d'habitude.

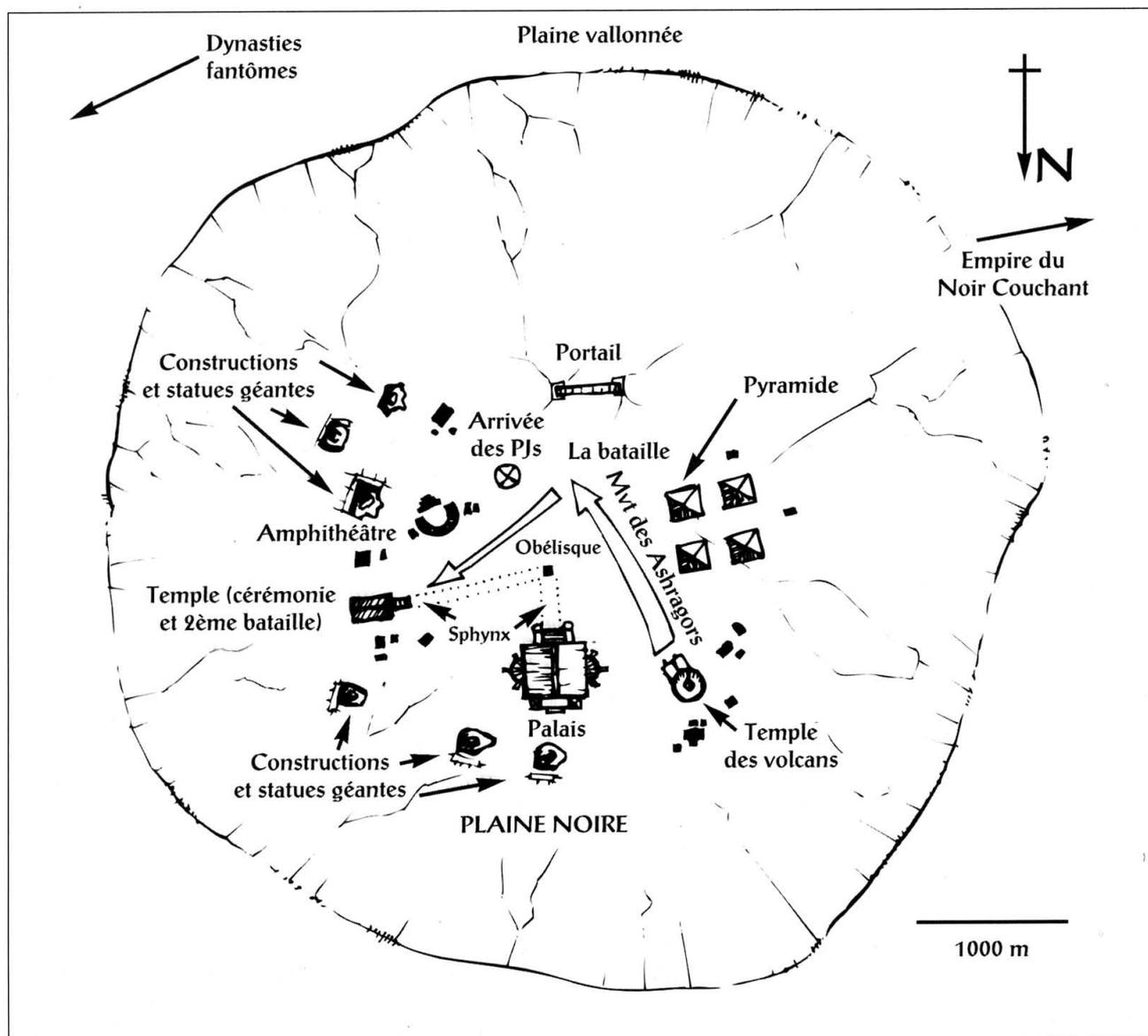
Pendant toute la discussion, Darka Khan reste un peu à l'écart, sans parler à moins que les personnages ne la prennent à partie. Dans ce cas, elle se contente de leur sourire, et de leur assurer que « tout va très bien se passer », sans en dire davantage.

Et si... les PJ cèdent ?

Qui sait ! Ce serait étonnant, mais on a vu des choses plus étranges... Dans ce cas, tous les Ashragors s'approchent du portail. Une fois arrivé devant, toutefois, ils commencent à se disputer. Ils forment des groupes séparés, guerriers d'un côté, démons et Robes Noires de l'autre. Sous les yeux sidérés des aventuriers, les deux factions commencent à s'entre-tuer. Quelques minutes plus tard, Darka Khan rejoint les personnages...

LA BATAILLE

Lorsque vous serez lassés des bavardages, Avargar déclare que décidément, il n'y a rien à faire. Puisqu'il lui faut passer sur le cadavre des aventuriers, qu'il en soit ainsi ! Il rejoint ses troupes, et le carnage commence. Laissez les aventuriers décider de la marche à suivre. Ils peuvent être héroïques et résolus à bloquer le portail, ou simplement tenter de quitter la plaine en bon ordre



et sans laisser trop de Seninn derrière eux.

Vous pouvez jouer l'affrontement avec le petit système de combat de masse proposé p. 77, ou vous contenter de l'évoquer rapidement. Quelques phrases suffiront probablement à présenter les points les plus importants.

- Dans un premier temps, les Seninn se font étriller. Les démons et les Robes Noires font un véritable carnage. Localement, les PJ font la différence, mais les rangs de leur armée commencent à se défaire.

- Brusquement, des cris retentissent à l'arrière des rangs ashragors. Les guerriers d'Erwes tentent de profiter de la confusion pour liquider les Robes Noires. Brusquement, les démons refluent vers l'arrière pour apprendre à ces humains arrogants à les trahir ! Les lignes de front se délitent, et la mêlée sombre dans la confusion la plus totale.

- À partir de ce moment-là, c'est chacun pour soi.

La bataille se transforme en une multitude de petits combats, où l'on peut voir des Seninn aider des Robes Noires à se débarrasser d'un guerrier ashragor, avant de se sauter à la gorge. Si vous sentez que les PJ ont besoin d'en découdre, présentez-leur un ou deux adversaires chacun.

- Un quart d'heure après le début de la mêlée, Erwes affronte Avargar en combat singulier. L'issue devrait surprendre les PJ : le petit prêtre triomphe du démon en quelques instants. Avargar disparaît dans un éclair noir. Les débris de l'armée ashragor se replient dans la plus totale confusion.

Techniquement, les aventuriers ont gagné... Une centaine de Seninn sont morts, autant sont blessés. Quant aux Ashragors, ils ont subi des pertes comparables, mais la plupart de leurs morts sont des Robes Noires. Les démons et les guerriers sont toujours là... Ils se regroupent dans la cour d'un temple, à



quelques centaines de mètres du portail. Si les PJ envoient des éclaireurs, ils reçoivent un rapport extrêmement inquiétant. Erwes semble fermement tenir ses troupes, et il a commencé les préparatifs d'une sorte de cérémonie. On commence à entendre des chants...

Le dernier combat

Là-dessus, Darka Khan rejoint les aventuriers. Elle n'a pas l'air de s'être battue, et déclare qu'elle désire discuter. Ce qu'elle a dire tient en quelques mots : « ce vieil imbécile d'Erwes va ouvrir le portail. L'heure n'est pas venue — en tout cas, ce n'est pas à lui de la choisir. Aidez-moi à le tuer ! Une fois qu'il sera mort, tout sera beaucoup plus facile pour tout le monde, et nous pourrons reprendre cette petite bataille, si vous y tenez. »

Les PJ peuvent la tuer, mais ce ne serait pas très malin. C'est une magicienne puissante, et elle est tout à fait capable (et désireuse) de les aider. De plus, elle est sincère, même si elle ne dit pas tout. Si les aventuriers exigent des preuves, elle se contentera de jurer qu'elle est sincère sur l'âme de ses ancêtres (le serment plus sacré que puisse faire un Ashragor).

Avec ou sans elle, les PJ n'ont plus qu'à organiser une nouvelle attaque. Au fur et à mesure qu'ils s'approchent du temple, ils sentent une nouvelle tension dans l'air. Erwes est au centre d'un cercle de démons et d'Ashragors. Les Robes Noires surveillent le pourtour, mais même elles ont l'air nerveuses.

Une fois de plus, obligez les personnages à préparer un plan de bataille. À leur grande surprise, cette fois, tout se passe comme prévu... Si Darka Khan est avec eux, elle ordonne aux démons d'attaquer les guerriers. Les Seninn taillent dans les rangs des Robes Noires. Profitant d'une trouée, les PJ se précipitent vers

le centre du cercle, vers Erwes. Celui-ci est un magicien puissant, mais il est au beau milieu d'un rituel complexe et difficile à contrôler, et il n'ose pas s'interrompre. Il laisse les guerriers le défendre. Le rituel dure très exactement le temps nécessaire aux PJ pour le trucider, plus un round. Lorsque le grand-prêtre s'écroule, percé de toutes parts, l'atmosphère change, une fois de plus. La saison vient de changer. On est passé du Temps Sacré à l'hiver. Un vent glacé, chargé de cendres, parcourt le champ de bataille. Les combats cessent presque immédiatement...

Conversation avec un archidémon

Soudain, Erwes se réveille, avec des gestes saccadés. Ses yeux brillent d'une flamme nouvelle, inhumaine. Lorsqu'il parle, sa voix n'est plus la même. Ashragor vient d'investir son corps. Les PJ ne s'en rendront sans doute pas compte, et tenteront de tuer à nouveau le grand-prêtre. Celui-ci les laisse faire, et éclate de rire au premier coup d'épée.

« Cessez ! » Si les PJ persévèrent au point de rendre le corps d'Erwes inutilisable, il le quitte et va investir les cadavres d'une douzaine de guerriers et de Robes Noires. Si besoin est, il animera tous les cadavres de la plaine... Voir quatre cents morts tituber vers eux en hurlant « cessez ! » devrait calmer même le plus enragé des Gehemdals...

Ashragor continue, s'adressant à ses troupes. « Vous m'avez tous bien servi. Sachez que je vous suis reconnaissant de vos actions. Dorénavant, je suis libre et un jour, j'emprunterai le passage que vous avez contribué à m'ouvrir. D'ici là, ma volonté est qu'il reste sous la surveillance de la plus fidèle de mes servantes, Darka Khan. Obéissez-lui comme vous m'obéiriez »

Il se tourne vers les PJ.

« Grâce à vous, le portail est resté fermé. Vous m'avez également servi, et de plus d'une manière. Je vous dois une faveur. Que désirez-vous ? » Le démon est sincère, et il exaucera les demandes des personnages. Tenez-vous prêt à répondre à leurs souhaits (que vous êtes libre de refuser sans explication !). Ils peuvent demander, entre autres :

- La libération des prisonniers. Accordé, et sans tricherie. Tous les survivants seront renvoyés à Port MacKaer au cours des prochains mois.
- La résurrection d'un aventurier mort. Cela ne lui pose aucun problème, mais le PJ concerné revient sous forme de pestar (un mort-vivant buveur de sang, détaillé p. 73 du *Loom*).
- Du loom et des sortilèges. Ashragor ne demande pas mieux que de leur donner du loom noir et/ou de leur apprendre quelques sortilèges. Puisez dans les sortilèges de base des phylum noirs, à raison d'un ou deux par PJ. Il leur remet assez de loom pour les lancer une fois (si les PJ se contentent de demander du loom, attribuez-leur une quinzaine de points de loom noir chacun).
- Des explications. Ashragor n'a pas l'habitude de discuter avec les humains. Il préfère de loin leur donner des ordres. Toutefois, étant donné les circonstances, il fera une exception. Mais ses



« explications » n'apprendront pas grand-chose aux personnages. Brodez autour des informations fournies au chapitre *Les enjeux*, en évitant soigneusement de vous montrer trop précis. Les PJ ne doivent pas saisir exactement ce qui s'est passé !

Et si... Darka Khan est morte ?

C'est regrettable, parce qu'elle est censée réapparaître dans les prochains épisodes de la campagne. Si cela se produit, Ashragor la ressuscitera à son arrivée. Elle continuera sa carrière sous forme de mort-vivant pourrissant. Si ce sont les aventuriers qui l'ont tuée, elle leur en gardera rancune.

LE CAUCHEMAR S'ACHÈVE

Le cadavre d'Erwes s'écroule pour la dernière fois. Darka Khan se tourne vers les aventuriers. « Je crois qu'il vaut mieux que vous partiez. Si vous voulez revenir, vous serez les bienvenus... tant que vous ne venez pas avec une armée, bien entendu. Nous nous reverrons, je pense. »

Les personnages n'ont plus qu'à regrouper les débris de leur armée, à quitter le champ de bataille et à regagner les cavernes des Seninn. De là, il leur reste une très longue marche jusqu'aux Dynasties Fantômes. Une fois au monastère Kang'tsé, les guildes locales organiseront leur rapatriement jusqu'à Port MacKaer. En tout, le trajet prendra environ un mois.

LES GUERRIERS ASHRAGORS

Ces templiers sont tout à fait conscients d'être en train d'écrire une page d'histoire. Ils cultivent leur air terrifiant : air patibulaire, scarifications et tatouages. Leur comportement, en revanche, n'a rien de psychotique. Ce sont des soldats professionnels froids et compétents.

Agile 5 / Fort 5 / Observateur 4 / Résistant 5

Charmeur 2 / Rusé 4 / Savant 3 / Talentueux 4

Art guerrier 4 / Art étrange 4

Vie 20 • Armes : Cimeterre 4, 1d6 + 4

• Armure : Cotte d'écaille, 1d6 + 4

Compétences : Commandement 1, Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 2 ; Chevaucher 3 ; Poisons 2.

Tours : la plupart connaissent un ou deux tours basés sur le loom noir, avec des scores variant entre 2 et 4. Les plus utiles en combat sont Piqûre, le Blafard facial et Dégradation du métal.

LES DÉMONS

Énormes et destructeurs, ce sont des machines à tuer. Ils se lancent dans la mêlée en poussant des beuglements, arrachent des têtes et éventrent les guerriers. Les aventuriers seraient bien inspirés de rester à distance. S'ils sont assez fous pour vouloir les affronter, donnez-leur 25 points de vie, un score de 4 en Art guerrier, et une compétence de 4 en Griffes (2d6 + 2). Ils frappent deux fois par round, et ont une armure naturelle de 3 points.

ERWES

Il a 10 points de vie, et ne combat pas.

Art Étrange 4, Maîtrise 4, Pouvoir 5, Sens 4.

Il dispose de l'essentiel du phylum nécromantique de Sotoph (y compris Relever un cimetière, si vous avez envie de faire durer la première bataille et que vous avez envie de faire une petite scène façon *Nuit des morts-vivants*). Il dispose également d'une partie du phylum noir pur. En revanche, ses connaissances des phylum démoniaques sont beaucoup plus fragmentaires.

DARKA KHAN

Âge : 35 ans

Agile 2 / Fort 2 / Observateur 4 / Résistant 4

Charmeur 5 / Rusé 6 / Savant 3 / Talentueux 3

Art guerrier 2 / Art étrange 4 / Art guildien 5

Destin 5

Vie 14

Compétences : Comédie 4, Civilisation arkhé 3, Orientation 1, Art martial 2, Commandement 4, Esquive 2, Scruter 1, Vigilance 1, Alphabet 3, Diplomatie 5, Discours 3, Négocier 3, Nage 1, Empathie 4, Maîtrise 2, Pouvoir 2, Sens 2.

Elle dispose des huit premiers sortilèges du Phylum démoniaque pratique (p. 83 du Loom). Aucun d'eux n'est utilisable en combat.

CONCLUSIONS et CONSÉQUENCES

Où les aventuriers, ayant regagné la civilisation, commencent à prendre conscience de l'ampleur des répercussions de ce qu'ils ont vécu.

L'ONDE DE CHOC

Le récit des aventuriers soulève tout d'abord une grande incrédulité parmi les habitants de Port MacKaer. Ils ne sont pas les premiers à revenir de l'arrière-pays avec une histoire fantastique !

Mais... si les PJ ont libéré des prisonniers, ces derniers confirment leur récit.

Mais... depuis deux mois, tout le monde faisait de mauvais rêves, ou le portail apparaissait plus ou moins nettement.

Mais... les magiciens de l'ordre de Twance confirment qu'il y a eu une perturbation loomique extraordinaire à l'autre bout de la contrée.

Les témoignages de voyageurs rentrés des Dynasties Fantômes recourent l'histoire des aventuriers.

On finit par les croire.

Et tout le monde est d'accord : c'est une catastrophe ! Les Ashragors présents en ville ont le bon sens de ne pas manifester leur joie. Ils risqueraient trop de se faire lyncher (et, par ailleurs, tous ne sont pas ravis). Les aventuriers deviennent des célébrités, les héros qui ont empêché les Ashragors d'ouvrir le portail. On vient les voir de très loin, et une place leur est réservée à la *Taverne de Lascareigne*, pour peu qu'ils racontent leur histoire de temps à autre. Un ménestrel kheyza de passage passe plusieurs jours à leur soutirer des détails, et en fait une ballade qui deviendra vite très populaire dans la contrée.

Cette nouvelle célébrité a des conséquences très positives sur les affaires des personnages. Leur guilda connaît un essor rapide, et est obligé de déménager vers de nouveaux locaux, plus vastes. Les derniers mois de l'année 209 et l'année 210 vont être consacrés à gérer cette expansion. Le prochain épisode de la campagne commencera quelques jours après le nouvel an 211. Vous pouvez donc intercaler quelques scénarios de votre cru, en prenant garde de ne pas tuer les aventuriers, si possible.

L'ANNÉE 210

Les nouvelles qui arrivent à Port MacKaer ne sont pas toujours complètes, loin s'en faut, mais s'ils prennent le temps de discuter dans les tavernes avec les marchands de passage, les aventuriers peuvent reconstituer le tableau suivant.

- Le Mirol est entré dans une période turbulente. À Miralion, il y a eu une émeute dirigée contre les guildes, dont maître Grandesprouesses s'est sorti de justesse. Le prince n'est pas guéri de sa léthargie, mais il sert de figure de proue à un mouvement mené par les eunuques de sa cour et le duc des Vallons, qui désire restaurer l'indépendance du pays. Les guildes se retrouvent en position de faiblesse, leur troupes (composées à 80 % de Miroliens) refusant de combattre ou passant carrément à l'ennemi. À la fin de l'année 210, la guilda des Boréales éternelles, faisant la part du feu, ouvre des négociations avec le nouveau pouvoir mirolien. Par ailleurs, les sacrificateurs ont été massacrés par la population, et le Kzudarth n'a pas réagi.

- Les nouvelles des Dynasties Fantômes sont plus fragmentaires, mais il semble que le pays connaisse une double évolution. Ses liens avec l'empire du Noir Couchant se relâchent, les plaines qui séparent ces deux pays étant désormais occupées par une nouvelle puissance qui, sans être hostile, a clairement fait savoir qu'elle ne tolérerait pas d'incursions sur son territoire. D'un autre côté, il semble que les Kang'tsé soient en train de renforcer leur pouvoir, et que la résistance connaisse de sérieuses difficultés.

- Quelques caravaniers ont vu le portail et la plaine noire, mais aucun n'a osé s'en approcher. On murmure que l'empire du Noir Couchant a tenté de s'en emparer et que, la nuit de la bataille, les plaines ont résonné de hurlements terrifiants... Au matin, il ne restait plus un seul envahisseur.

- Mais le point le plus intéressant reste les événements qui se déroulent sur les Rivages. La nouvelle de l'apparition du portail n'est arrivée à Port Franc qu'à la quinte bise 209, mais des rumeurs inquiétantes circulaient depuis plusieurs mois. Lorsqu'elles ont été confirmées, on a assisté à des scènes de panique dans les rues de Brizio et à un début de mobilisation dans

INSTANTANÉ : ET LES PRISONNIERS ?

Ils sont toujours en vie. Maintenant qu'ils ne leur servent plus à rien, les Ashragors vont probablement les donner à dévorer aux Robes Noires, mais il est possible que certains soient vendus comme esclaves dans l'empire du Noir Couchant. Si les PJ ont intercédé en leur faveur, ils sont libérés sans autres explications. Beaucoup d'entre eux ne se remettront jamais de leur expérience. Les aider à revenir à une vie normale représente un travail considérable, que la guilde des aventuriers pourrait prendre en charge...

l'empire Gehemdal. Les Kheyzas ont tenté d'organiser une conférence inter-Maisons, mais les Ashragors ont sèchement refusé. Les Ulmèques et les Felsins ne se sont pas exprimés officiellement, mais on note que ces deux Maisons ont organisé de grands pèlerinages sur l'île de l'Astramance. Curieusement, celle-ci semble avoir été prise en défaut. Les doctes kheyza ont relu toutes ses prophéties, sans en trouver aucune qui se rapporte à l'événement. À la fin de l'année, on apprend qu'ils se sont tournés vers des archives plus anciennes, remontant aux années précédant l'apparition du Continent.

• La situation à l'intérieur de la Maison Ashragor est confuse. L'archidémon a gardé le silence sur ses plans, et les divers ordres de moines-sorciers tentent frénétiquement de deviner sa volonté. L'hérésie fleurit, d'autant plus que personne ne sait plus quel est le dogme. Par certains aspects, toute la Maison semble sur le point de voler en éclats. Toutefois, beaucoup de citoyens semblent simplement convaincus que l'heure où Ashragor étendra sa domination à l'ensemble de Cosme s'est beaucoup rapprochée.

SUITE AU PROCHAIN ÉPISODE

Un jour de Bise 210, leur guide reçoit la visite d'un messager à l'uniforme chamarré, qui vient leur transmettre un message du Sénat de la Constellation. Le Sénat va tenir une réunion exceptionnelle dans les premiers jours de l'an 211. Entre autres sujets, il doit décider de ce qu'il convient de faire du portail, ainsi que de l'opportunité de châtier la Maison Ashragor pour ses viols flagrants et répétés des lois continentales. Le témoignage des aventuriers est requis. C'est le genre d'invitation à laquelle on ne se dérobe pas...

A suivre



La navigation dans le monde de Cosme

AVANT PROPOS

Comme pour toutes les règles en général, le maître du jeu est invité à apprécier, lorsqu'ils ne sont pas précisés, les effets des réussites spéciales et critiques ainsi que les échecs de même nature. Comme d'habitude, nous vous suggérons d'inverser les effets sur un échec critique. C'est un pavillon de la Scabarre que la vigie reconnaît, alors que c'est un vaisseau de la même guilde etc. D'autre part, les règles ici développées apportent parfois des précisions qui ne vous paraîtront pas forcément indispensables. N'hésitez pas à vous passer des détails de règles que vous ne souhaitez pas utiliser, sachant qu'elles sont développées dans un souci de donner au maître du jeu un cadre référentiel le plus complet possible. Enfin, comme pour l'ensemble des règles de Guildes, elles sont pensées dans un souci « cinématique » plus que réaliste, privilégiant les effets de voiles, la fumée des canons, l'angoisse des poursuites en mer et des voiles à l'horizon plutôt que la gestion du scorbut et du nombre de rats (certainement fort nombreux) dans les cales...

LA VIE À BORD

La vie à bord s'organise différemment selon la taille et la fonction d'un navire. De manière générale, sur un navire comportant plusieurs membres d'équipage, une structure hiérarchique forte est solidement implantée. La vie en mer demande de la discipline et une responsabilité collective nécessaire à la bonne marche du bateau.

Organisation à bord d'un vaisseau marchand de plus de 60 membres d'équipages

- On nomme les nouvelles recrues sans grades des moussaillons. Corvéables à merci, ils apprennent le métier sur le tas et doivent réaliser au moins une traversée Rivages-

Continent avant de devenir matelots.

- Les matelots aussi appelés manœuvres sont la vraie main d'œuvre du navire. Ils sont peu éduqués (hormis les Venn'dys qui savent souvent lire) et ne sont pas des aventuriers mais employés par des guildes ou des libres-capitaines. Ils touchent une faible solde mensuelle mais sont nourris et logés.

- Les enseignes sont des matelots gradés chargés de coordonner le travail des groupes matelots aux différents postes. Ils sont légèrement mieux payés que leurs collègues mais partagent les mêmes conditions de logements (collectifs). Les matelots affectés aux canons à bord d'un navire sont tous des enseignes. Ils bénéficient d'une prime de risque quasiment équivalente à leur solde pour le maniement de ces engins.

- Les maîtres de bord sont des sous officiers dont le rôle à bord est sinon indispensable, extrêmement important. Il s'agit du timonier, du maître voilier, du maître charpentier, Cambusier, maître coq, du navigateur et du bosco (ou premier maître). Ce dernier assure le dialogue entre les membres de l'équipage et les hauts responsables du bord. Son statut particulier est accompagné d'un traitement de faveur autant pour son confort personnel (petite cabine isolée) qu'au niveau de la solde.

- Les seconds. Chirurgien de bord, écrivain de bord, Canonnier, sorcier de bord, quartier maître, capitaine d'arme (en cas d'infanterie embarquée). Ils sont les conseillers du capitaine et les responsables des grandes activités du bord : la santé de l'équipage, la défense du navire, la bonne marche générale et les phénomènes loomiques. Ce sont souvent des aventuriers qui ont choisi la vie en mer plutôt que l'exploration traditionnelle. Ils sont rémunérés par leur guilde à l'égal de n'importe quel autre aventurier et sont placés sous l'autorité directe du capitaine.

- Le capitaine est le responsable de l'ensemble de la vie à bord. C'est un aventurier

haut placé dans la hiérarchie de sa Guilde. Il n'a de compte à rendre qu'aux plus hautes instances de la guilde, la responsabilité d'un navire étant une charge lourde d'implications. Il est le décisionnaire final dans tous les domaines et, à ce titre, fait grand cas des avis de ses seconds spécialistes dans des domaines qu'il ne maîtrise pas forcément.

Bien entendu, cette structure commune à beaucoup de guildes n'est pas exhaustive. L'organisation à bord des vaisseaux de la Scabarre est une parodie terriblement efficace de celle des guildes. Les continentaux ont quant à eux des systèmes radicalement différents selon les cultures représentées. Enfin, un certain nombre de navires appartenant aux Maisons ou à de libres capitaines ne répond que de très loin à la hiérarchie ici développée.

LA MANŒUVRE

Manœuvrer un bateau

La compétence Navigation est utilisée chaque fois que le capitaine d'un bateau souhaite réaliser une manœuvre délicate ou que son navire est en situation de danger. Le résultat indique si la manœuvre est correctement effectuée, ou dans le cas d'un danger physique comme des récifs ou un obstacle mobile, si la collision a été évitée.

C'est le capitaine du bateau qui commande la manœuvre, donc qui effectuera au final le jet sous Navigation + Savant, même si sur les plus gros navires les ordres sont relayés par de multiples intermédiaires avant d'être transmis à l'équipage.

Le capitaine pourra bien évidemment faire appel à toutes les merveilles de la technologie venn'dys (ou continentale) qu'il aura à sa disposition pour s'assurer de la bonne marche de ses manœuvres.

Les niveaux de Difficultés qui suivent sont valables pour des équipages complets, dans une

Difficulté d'une situation par défaut

Toute manœuvre de base (virer de bord, changer de cap, hisser les voiles, affaler les voiles, jeter l'ancre, conserver un cap, naviguer toutes voiles dehors...)	Facile
Sortir d'un port, aborder une jetée, aborder un navire immobile	Normale
Aborder une plage, éperonner un navire immobile, caboter dans une zone inconnue, remonter le cours d'un fleuve, naviguer dans des bancs de sables ou dans des récifs à fleur d'eau	Difficile
Aborder une falaise, naviguer dans des récifs profonds	Très Difficile
Naviguer dans un labyrinthe de récifs et de bancs de sable	Extrême
Subir une tempête en « voiles mortes »	Très Difficile
Subir un typhon en « voiles mortes »	Extrême

NAVIGATION

Navigation + Savant + 2D6/variable

Réussite Normale

La manœuvre est réussie, l'obstacle est évité. En cas de tempête ou de typhon, les dégâts subits par le navire sont diminués de 1d6 + 2 pour la Structure et la Mature.

Réussite Spéciale

La manœuvre est réussie, l'obstacle est évité. En cas de tempête ou de typhon, les dégâts subits par le navire sont ÷ 2.

Réussite Critique

La manœuvre est réussie, l'obstacle est évité. Le prochain jet de Manœuvre bénéficiera d'un niveau de Difficulté de moins. En cas de tempête ou de typhon, les dégâts subits par le navire sont ÷ 3.

Échec Normal

La manœuvre est à moitié effectuée. Elle peut être retentée au tour suivant avec un niveau de difficulté de plus (non cumulable). Dans le cas d'un évitement d'obstacle elle n'est pas effectuée à temps et le navire risque d'être endommagé.

Échec Spécial

La manœuvre n'est pas effectuée et certains membres d'équipage n'ont pas compris ou entendu ce qui était demandé. Il faut reprendre depuis le début. Dans le cas d'un évitement d'obstacle le navire percute ce dernier et les dégâts sont majorés de 1d6 points structurels. Dans le cas d'un banc de sable ou de récifs, il peut être immobilisé si son tirant d'eau est de la même taille que la profondeur des récifs.

Échec Critique

La manœuvre qui est effectuée est l'inverse de celle demandée. Cela ne prête pas à conséquence dans une situation sans obstacles si ce n'est que le cap doit être déterminé car il est complètement perdu. Dans le cas d'un évitement d'obstacle, la collision est aggravée. Le navire est gravement endommagé et les dégâts sont majorés de 2d6 points structurels. Dans le cas d'un banc de sable ou de récifs, il peut être immobilisé si son tirant d'eau est de la même taille ou présente une différence de 1m par rapport à la profondeur des récifs.

situation calme. Il convient de rajouter d'éventuels malus ou bonus selon la météo (cf : les influences météorologiques) et le volume d'hommes disponible pour effectuer la manœuvre.

Les Avaries liées à la manœuvre et à la météo

Lorsque qu'un navire percute un obstacle, il est susceptible d'être endommagé par celui-ci. Le capitaine du bateau doit se soucier de son tirant d'eau et de la profondeur de la mer. Ce détail peut être important lorsque son navire de gros tonnage navigue dans les récifs. Ce soucis est moindre avec les petits bateaux qui peuvent ainsi mettre cet avantage à profit lors d'une éventuelle poursuite. Les obstacles ne font pas les mêmes dégâts selon la vitesse du bateau au moment du choc. La base est indiquée pour un navire qui percute l'obstacle à vitesse 2. On relance autant de fois les dégâts par points de vitesse supérieur à 2. Lorsque le navire se déplace à 1, les dommages sont ÷ 2.

Modificateurs aux jets de manœuvre

- Situation météorologique
- Effectifs du navire
- Surcharge
- Avaries
- Manœuvrabilité du navire
- Expérience de l'équipage

Durée de la manœuvre

Par soucis de simplification, l'ensemble des navires effectue ses manœuvres simples dans un laps de temps de (10 - bonus/malus en manœuvrabilité du navire) minutes. Les tests réguliers pour vérifier un cap ou une navigation en eau dangereuse se font toutes les 1/2 heures du temps de jeux. Les tests pour les voyages sans dangers particuliers se font tous les cycles : 1 pour le jour et 1 pour la nuit. Les manœuvres de combat naval ou d'opposition entre plusieurs navires s'inscrivent dans une durée propre, le Tour de Combat Naval, développé dans le paragraphe « le combat Naval ».

L'ORIENTATION ET L'OBSERVATION

Les obstacles à la manœuvre

Dans le cas d'obstacles invisibles comme des récifs, un jet de Scuter peut être préliminaire

Collisions et dangers

ÉVÉNEMENTS

Percuter un récif :

Percuter un ponton :

Percuter un autre navire sans éperon :

Percuter un autre navire avec éperon :

Percuter un banc de sable :

Essuyer 12 h de tempête (la vitesse ne joue pas) :

Essuyer un typhon (la vitesse ne joue pas) :

DÉGÂTS

1d6 + 1 point de structure

1d6 + 1 point de structure

1d6 + (structure du navire percuté ÷ 10) points de structure

1d6 + (structure du navire percuté ÷ 10) points de structure + 2d6 + 2

1d6 - 2 points de structure

2d6 points de structure/2d6 + 2 points de mature

5d6 points de structure/5d6 + 6 points de mature

Obstacles

Navire à l'ancre, gros rocher visible

Facile/Facile

Petit navire à la manœuvre, petits rochers visibles, côte rocheuse, île ou rivage :

Normal/Difficile

Récifs peu profonds, hauts fonds de sable, épave faiblement immergée, îlots

Difficile/Très difficile

Petite voile sans pavillon à l'horizon, récifs profonds, labyrinthe de haut fond, épave profondément immergée

Très Difficile/Extrême (pure folie pour les labyrinthes de haut fonds)

Phare ou fanal de nuit (ne pas ajouter les malus de nuit)

Normal/Difficile

Feux de signalisation et fumée de jour

Difficile/Très Difficile

Feux de signalisation et fumée de nuit (ne pas ajouter les malus de nuit)

Difficile/Très difficile

Grandes voiles à l'horizon (30 km)

Très Difficile/Extrême

Navire à 10 km

Difficile/Extrême

Navire à 5 km

Normal/ Très Difficile

Navire à 1 km

Facile/Difficile

Navire à 0,5 km

Facile/Normal

au test de Navigation. Ce test est lancé par la vigie sous sa compétence Observateur + Scruter à une difficulté déterminée par le maître de jeu et c'est ce dernier qui lance le jet secrètement. Toute autre personne à bord du bateau placée à un autre poste que celui de la vigie et pouvant voir la mer de haut peut tenter un jet à un niveau inférieur selon la nature de l'obstacle. De manière générale, les hommes d'équipage à la manœuvre ne peuvent pas être attentifs aux dangers et à leur travail, ils n'ont donc pas l'opportunité de Scruter la mer à la recherche d'un éventuel danger.

Pour plus de commodité, le maître de jeu peut se reporter au tableau suivant pour déterminer la difficulté à percevoir un obstacle ou un danger. Sur de petites embarcations, il

suffit qu'une personne repère l'obstacle pour que le capitaine puisse effectuer une manœuvre adaptée à l'obstacle. Sur les grands navires, l'information met parfois plusieurs minutes à revenir au capitaine (si ce n'est pas la vigie qui repère l'obstacle) qui n'a plus le temps de gouverner de manière appropriée et qui ne peut éviter l'obstacle.

Dans tous les cas, un obstacle qui n'est pas vu ne peut en aucun cas être contourné, évité par le navire qui s'échoue, le percute automatiquement. Le rôle de la vigie est par conséquent fondamental pour éviter les échouages intempestifs.

Désensablement et remise à flots

Un navire échoué peut très souvent être remis à flots par une méthode très simple : il s'agit

de vider son contenu trop pesant (fret, armement, parfois la mature) et d'attendre que la marée remonte. Le maître charpentier et une équipe veille à ce que les éventuelles voies d'eaux soient rapidement comblées pendant l'opération. Cette méthode n'a de valeur que si la terre ferme est proche ou qu'un second navire est en mesure de prendre la cargaison du premier à son bord... Si le navire a été endommagé, il est possible de mettre à profit sa légèreté pour le couché sur le flanc le long d'une plage pour réparer la coque. Cette opération peut être faite sur n'importe quel type de bateaux, même les caravillons.

Lire un pavillon, reconnaître un navire

Avant tout, il convient de repérer le navire (cf les obstacles à la manœuvre). Dans le cas d'un navire battant pavillon ou pour reconnaître le modèle de bateau, voir sa figure de proue etc. Un second jet d'Observateur + Scruter réussi permet de détailler le navire en vue.

Enfin, un jet de Savant + Navigation permet de reconnaître éventuellement la signification d'un sémaphore, l'appartenance d'un pavillon à une guilde ou une maison ou encore l'origine d'un navire et les caractéristiques générales de ce dernier. La difficulté est laissée à l'appréciation du maître de jeu qui peut se référer s'il le souhaite à la table suivante pour les pavillons susceptibles d'être connus par les personnages.

Établir le cap

Cette opération permet de déterminer si le navire se dirige bien dans la direction voulue par son capitaine. Il est aussi lancé chaque fois que le capitaine souhaite changer de direction. C'est ce dernier qui effectue le jet nécessaire, modifié par les instruments de bord (s'il en a) ou la météorologie.

Les instruments de navigations

• **Boussole ou compas** : + 3 en Orientation pour trouver son cap et changer de cap. Cet instrument fragile est soumis à l'erreur et facilement perturbé par des champs de loom. Malgré le peu de fiabilité de l'appareil, il est moins capricieux que son homologue portatif. Le maître de jeu lance secrètement 1d6 : 1-5 bonne direction indiquée, le maître de jeu ajoute secrètement 3 au jet d'Observateur + Orientation du joueur. Sur 6 la direction

Voir un pavillon

Lire un pavillon à l'horizon (30 km)	Pure folie/Absurde
Lire un pavillon à 10 km, décrire un navire	Extrême/Pure Folie
Lire un pavillon à 5 km, décrire un navire	Très Difficile/Extrême
Lire un pavillon à 1 km, décrire un navire	Difficile/Très Difficile
Lire un pavillon à 0,5 km, décrire un navire	Normale/Difficile

Lire un pavillon

Sémaphore courant (maladie à bord, avarie à bord, reddition, demande de passage prioritaire...)	Normal
Pavillon de Maison	Normal
Pavillon de grande Guildes (Art Guildien + Navigation)	variable selon l'importance de la guilde de Normale à Très difficile
Pavillon de la Scabarre	Normal
Pavillon particulier d'un capitaine de la Scabarre	Difficile
Pavillon d'un empire continental recensé par les guildes (Art Guildien + Navigation)	Très difficile
Navire d'origine des Rivages	Normal
Navire d'origine Continentale	Très difficile

PRISE DE CAP

Orientation + Savant + 2D6 / Normal
modifiée éventuellement

Réussite Normale

La cap est déterminé ou le nouveau cap est pris sans aucune erreur.

Réussite Spéciale

La cap est déterminé ou le nouveau cap est pris instantanément, le prochain jet de Cap se fera avec un niveau de difficulté en moins.

Réussite Critique

La cap est déterminé ou le nouveau cap est pris instantanément, tant que le cap ne changera pas, le capitaine n'a plus besoin de tester son cap.

Échec Normal

Le cap n'est pas déterminé. Le nouveau cap pris ne semble pas être le bon.

Échec Spécial

Le cap déterminé ou le nouveau cap pris est à 45° de celui souhaité (1d6 : 1-3 - 45°/4-5 + 45°).

Échec Critique

Le cap déterminé ou le nouveau cap pris est décalé par rapport au vrai ou à celui souhaité de : 1d6 : 1 = 180° (opposé)/2 = - 90°/3 = + 90°/4 = 45°/5 = - 45°/6 = le bon !

indiquée n'est pas la bonne, le maître de jeu soustrait secrètement 3 au jet d'Observateur + Orientation du joueur.

- **Jumelles de courtoisie** : Ces petites jumelles peu encombrantes donnent un bonus de + 1 au jet d'Observateur + Scruter pour apercevoir un navire ou voir un obstacle.

- **Lunette de marine** : Cette lunette fixe (donc encombrantes) donne un bonus de + 3 au jet d'Observateur + Scruter pour apercevoir un navire ou voir un obstacle.

- **Sextant (venn'dys seulement)** : + 2 au jet d'Orientation de jour, par temps découvert.

- **Noctant de marine (venn'dys seulement)** : Ce dérivé des sextants est un appareil de métal aux multiples viseurs qui permet de s'aligner sur les étoiles pour fixer son cap. Il donne un bonus de + 2 au jet d'Orientation de nuit par temps découvert.

- **Portulans** : Ces cartes marines à la provenance douteuse sont censées révéler les zones dangereuses sur une portion de mer cartographiée. Selon la qualité de la carte de 0 à — 2 niveaux de Difficulté pour manœuvrer dans une zone donnée.

- **Astrolabe** : Cette savante petite boule est la reproduction des principaux astres célestes servant à se repérer de nuit. De complexes rouages permettent de modifier leur position en fonction des latitudes où croise le navire, donc de le situer sans précision aucune. + 1 au jet d'Orientation de nuit, par temps découvert.

- **Bâton de Jacob** : Ce grand bâton en forme de croix permet de faire un point très approximatif mais concédant tout de même un bonus de + 1 au jet d'Orientation de jour par temps découvert.

LES INFLUENCES MÉTÉOROLOGIQUES

Le temps et les phénomènes climatiques ont bien évidemment des répercussions sur l'ensemble des activités menées à bord d'un navire, que ce soit la manœuvre, l'anticipation des obstacles ou le combat navale. Les Difficultés de références données dans toutes les tables s'entendent par temps clair et de jour. La table suivante permet de modifier l'ensemble de ces Difficultés en fonction de la météo et de l'état de la mer afférent. Les majorations de difficultés se reportent sur tous les jets concernant la manœuvre, le Combat à distance (cf. canonnade et combat naval) et la perception des obstacles (cf. les obstacles à la manœuvre), par contre, ils ne s'appliquent pas aux jets de Commandement ou de Combat au corps à corps (lors d'un éventuel abordage). Parfois, le brouillard se met de la partie

et égare les navires. Les différents types de brouillard ne sont pas cumulatifs avec les autres aspects météorologiques et sont utilisés indépendamment comme des situations météo à part entières. Enfin, la navigation nocturne ne pouvant se faire qu'aux « étoiles », la majoration de difficulté s'additionne à celle d'une mauvaise météo ou d'un brouillard éventuel.

Prédire le temps

Un personnage versé dans la science météorologique peut souhaiter savoir quel temps il fera demain, ou si un grain vient sur son navire. Il observe les nuages, la force du vent et sa direction et en tire éventuellement des conclusions à l'aide d'un jet en Savant ou Observateur + Météo/Difficulté Normale. En cas d'échec il est incapable de prédire les caprices des éléments. En cas de Réussite, il aura une bonne idée de l'évolution du temps pour les 12 prochaines heures ; le maître du jeu déterminera donc la météo à l'avance.

Changement de temps

Cet enchaînement de petites tables permet de déterminer aléatoirement l'évolution de la météo. Le maître du jeu est invité à l'utiliser sur des traversées monotones durant plus de quelques jours. Il lance 2d6 par tranche de 12 heures. Lorsque le temps passe à un autre état que temps clair, on lit les 12 heures suivantes sur la table d'évolution météorologique. Si le mauvais temps reste stable, le jet de dés pour la période suivante de 12 heures se fera à + 1, puis à + 2 pour les 12 heures suivantes jusqu'à ce que le temps soit redevenu clair.

LES ARMEMENTS LOURDS

Les navires de guerre sont parfois équipés de ces merveilles de technologie que sont les canons veng'dys. Ils sont disposés dans des casemates sur le pont ou dans un entrepont destiné à les recevoir. Chacun d'entre eux est particulièrement bien entouré par les hommes qui le servent, et l'entretien est quotidien. La réserve de poudre et de munition se trouve invariablement dans une casemate séparée, la poudrière, située dans un endroit proche des canons est placée sous haute surveillance. La quantité énorme de munitions et de poudre rend effectivement ce lieu extrêmement dangereux pour le bâtiment. Un maître Artilleur (ou maître canonnier) coordonne le tir des canons à bord d'un navire, il décide des munitions à utiliser et donne l'ordre de mise à feu après avoir supervisé le réglage des pièces. Une bordée de canons

Météo

Mer d'huile (souvent quelques heures avant une tempête) : — 1 niveau de Difficulté aux jets d'observation /+ 3 Niveaux de Difficulté manœuvre à la voile uniquement / - 1 niveau de Difficulté aux jets de canonnade.

Temps clair, mer peu agitée, vent moyen : aucun modificateur

Grain : temps couvert ou pluvieux, Mer Agitée, vent fort : toutes les actions + 1 niveau de difficulté /+ 1 niveau de Difficulté aux jets de canonnade /+1 niveau de difficulté au jet pour établir le Cap.

Gros grain : pluie, Mer très agitée, grand vent : toutes les actions + 2 niveau de difficulté /+ 3 niveaux de Difficultés aux jets de canonnade /+2 niveaux de difficulté au jet pour établir le Cap

Avis de tempête : pluie, neige ou grêle, mer déchaînée : toutes les actions hormis la navigation en « Voiles mortes » + 3 niveaux de difficulté /+ 4 niveaux de Difficulté aux jets de canonnade /+3 niveaux de difficulté au jet pour établir le Cap.

Typhon, grandes lames : toutes les actions hormis la navigation en « Voiles mortes » + 5 niveaux de difficultés /+ 7 niveaux de Difficultés aux jets de canonnade /+5 niveaux de difficulté au jet pour établir le Cap

Brume et brouillard léger : + 1 niveau de difficulté au jet d'observation /+1 niveau de Difficulté aux jets de canonnade. + 2 niveaux de difficulté au jet pour établir le Cap

Brume et brouillard moyen : + 2 niveaux de difficulté au jet d'observation /+2 niveaux de Difficulté aux jets de canonnade. + 3 niveaux de difficulté au jet pour établir le Cap

Brume et brouillard dense : + 3 niveaux de difficulté au jet d'observation /+1 niveau de Difficulté aux jets de manœuvre /+2 niveaux de Difficulté aux jets de canonnade. + 4 niveaux de difficulté au jet pour établir le Cap.

Navigation de jour : aucun modificateur

Navigation de nuit : toutes les actions (hormis conserver le cap) selon le nombre de lunes :

Aucune lune : + 5 niveaux de Difficultés. + 0 niveau de difficulté au jet pour établir le Cap

- 1 lune : + 4 niveaux de Difficultés. + 1 niveau de difficulté au jet pour établir le Cap
- 2 lunes : + 3 niveaux de Difficulté. + 2 niveaux de difficulté au jet pour établir le Cap
- 3 lunes : + 2 niveaux de Difficulté. + 3 niveaux de difficulté au jet pour établir le Cap

Nouveaux canons

• **Canon lourd**

Vitesse 1d6 + 2 minutes	fixe	4500 kg	servants 6
prix canon : 50000		prix boulets : 400 pc./ 750 pc./675 pc.	
Boulet plein 14d6	700/2100		20 kg
Boulet ramé 7d6 + 16	400/1200		30 kg
Mitraille, boulet creux 10d6	150/250	1d6 + 1	30 kg

• **Canon de patrouille ou « patrolin »**

Vitesse 1d6 + 2 minutes	fixe	1500 kg	servants 4
prix canon : 20000		prix boulets : 150 pc./ 375 pc./300 pc.	
Boulet plein 8d6	300/900		10 kg
Boulet ramé 4d6 + 8	150/750		15 kg
Mitraille, boulet creux 6d6	75/200	1d6-1	15 kg

ne peut tirer qu'une salve par Tour, quelle que soit leur vitesse de chargement individuel car il faut attendre que la manœuvre du navire ait placé ce dernier en position pour tirer. Les projectiles sont de plusieurs types et sont destinés à différents usages. Les boulets pleins affectent

la coque du navire mais sont de peu d'effet sur l'équipage ou la manœuvre. Les boulets ramés sont destinés à arracher mats et haubans pour immobiliser le navire adverse. Enfin, la mitraille ou les boulets creux déciment l'équipage à la manœuvre et désorganisent les matelots.

Table des changements météorologiques

(Temps de départ : temps clair)

- 2 Mer d'huile, « pas un poil de vent, Comme ça, les Venn'dys risquent pas de décoller »
- 3 Brouillard « Quelle purée de pois, on y verrait pas Ashragor à 5 mètres »
(1d6 : 1-4 Brouillard léger/5 Brouillard moyen/6 Brouillard dense. S'il persiste, il est retiré à chaque fois)
- 4-7 La mer reste à temps clair « Comme dit le proverbe Ulmeq, le changement dans la continuité »
- 9-10 Grain « ça va tanguer dans le bastingage, si seulement y pleuvait du ratafia... »
- 11 Gros Grain « Houla ! les passagers à bord vont regretter les pâtisseries de la classe grand luxe... »
- 12 Tempête « J'suis pas Kheyza mais je connais les mots qui font vomir, et tu vas bientôt les apprendre... »

Évolution météorologique

(+1 aux 2d6 par tranche de 12 heures cumulées sur cette table)

- 2 Le temps augmente de trois crans sur l'échelle de la Table de Météorologie (maximum Tempête). « Tu vois mon gars, la mer c'est un peu comme les femmes... »
- 3 Le temps augmente de deux crans sur l'échelle de la Table de Météorologie (maximum Tempête). (A dire en toute saison) « C'est normal, c'est la saison... »
- 4 Le temps baisse de deux crans sur l'échelle de la Table de Météorologie (maximum Tempête). « Tout ça c'est ce maudit loom qui nous détraque le temps ! »
- 5 Le temps augmente d'un cran sur l'échelle de la Table de Météorologie (maximum Tempête). « Le vent va virer de bord, je l'sens dans ma jambe de bois qu'est faite en bois de loom, tu vois... »
- 6 Le temps baisse d'un cran sur l'échelle de la Table de Météorologie (minimum Mer d'huile). « Quant la mer se calme, le capitaine aussi... »
- 7-9 Le temps reste stable « un jour, j'suis resté trois semaine sur une mer pire qu'un Felsin à qui t'aurais traité les ancêtres »
- 10-13 Retour au temps clair « Si la vie du marin elle change pas, le temps lui y fait s'qu'y veut... »
- 14 + Quel que soit le temps précédent, c'était le signe avant coureur d'un Typhon « Si t'as un dieu c'est le moment ou il doit t'aider normalement... »

Rappelons que les canons sont coûteux, dangereux pour ceux qui les manipulent et relativement rares. Mais ils sont aussi faits pour être utilisés, car un combat naval ne serait pas totalement réussi sans canons...

Les points d'Armement

Les armements lourds sont affectés sur les bateaux selon un barème. Chaque navire peut recevoir un certain nombre de points d'Armement. À cause de leurs poids, les canons placés sur les bords (bâbord et tribord) doivent impérativement être installés par paire de poids égal un de chaque côté. Dans le cas d'un seul canon, celui-ci ne peut être placé qu'à la proue ou à la poupe du navire.

Préparation au tir

Chaque canon couvre un angle moyen de 45°. Leur temps de déplacement et de réglage entre chaque salve peut affecter la difficulté du tir lorsque l'ordre en est donné par le Maître canonnier. En fonction du type de canon utilisé, le test de réglage peut donc handicaper le tir ou l'améliorer. Dans le cas d'une bordée de canons de plusieurs types, le malus du canon le plus difficile à manipuler est pris en compte pour l'ensemble des canons.

Au cours d'un combat, des servants de canons peuvent être blessés ou tués, affectant la préparation du tir. Le canonnier détermine combien de servants sont nécessaires à la bonne marche des canons. À chaque fois qu'un nombre d'homme est égal au nombre de canon opérants, ils se font tuer ou sont en incapacité, le niveau de préparation au tir est augmenté d'un niveau de difficulté. Ces hommes peuvent être remplacés par de simples membres d'équipage. Le Maître canonnier peut choisir de ne charger qu'un nombre restreint de pièces pour endommager un navire plutôt que le couler.

C'est le maître artilleur qui effectue le jet, modifié par la qualité de l'équipage affecté aux canons (qui n'est pas forcément la même que celle de l'équipage de manœuvre/voir paragraphe l'équipage).

Phase de Tir

La phase de tir fait suite au test de préparation au tir. C'est le Maître canonnier qui fait le test pour déterminer si la bordée touche la cible. Chaque type de munition est destiné à endommager une partie précise du navire adverse. Un tir ne peut s'effectuer qu'à portée utile des canons. Au delà, la puissance de ces derniers n'est pas suffisante pour endom-

Barème des points d'armement et pièces lourdes

Type	coût (pts d'arm.)	indice dégâts	Dif. manip.	Dispo.
Canon de siège	12*	5d6 + 5	+ 2 niveaux de difficulté	Absurde
Canon lourd	8	3d6 + 2	+ 1 niveau de difficulté	Pure folie
Canon de marine	6	2d6 + 2	+ 1 niveau de difficulté	Extrême
Canon de patrouille ou « patrolin »	4	1d6 + 2	-	Très difficile
Couleuvrine/pierrier	2	1d6-1	-	Difficile
Catapulte 2	1d6 structure/ 1d6-2 équipage/1d6-1 voiles	-	-	Difficile
Baliste 1	1d6-2 structure/ 1d6-3 équipage/1d6-1 voiles si enflammé	-	-	Normale

*Seuls les navires suivants peuvent être équipés de canon de siège : Caravillons, triponts et Alrack

Expérience des canonniers

Type	préparation au tir	points de vie	armure person.	valeur combat de masse
Novice	-1	9	aucune	0,5
Entraînés	0	11	aucune	0,5
Vétérans	+ 1	13	1d6-2	1
Experts	+ 2	16	1d6-2	1

PRÉPARATION AU TIR

Commandement + Savant + 2D6 / Normal,
modifié par la Difficulté de manipulation du type de pièces.

Réussite Normale

Tous les canons sont prêts à faire feu à la phase de tir.

Réussite Spéciale

Tous les canons sont prêts à faire feu à la phase de tir, le maître canonnier bénéficiera du bonus d'Expérience des canonniers pour son jet de tir (si le bonus est inférieur ou égal à 0, il n'est pas pris en compte).

Réussite Critique

Tous les canons sont prêts à faire feu à la phase de tir, le maître canonnier bénéficiera d'un niveau de difficulté de moins pour son tir.

Échec Normal

Les canons ne sont pas tous prêts en phase de tir mais le canonnier peut tenter de tirer quand même avec les canons qui sont prêts. Pour chaque canon, on lance 1d6 + Expérience des canonniers : 1-3 le canon n'est pas prêt à tirer/4 + le canon est prêt et peut faire feu.

Échec Spécial

Les canons ne sont pas prêts en phase de tir. Il faudra attendre le Tour suivant pour tirer mais le test de préparation s'effectuera avec un niveau de difficulté de moins.

Échec Critique

Les canons ne sont pas prêts en phase de tir, chaque canon fait un test Difficile en Canon + Savant/Difficulté de Manipulation. En cas d'échec il explose.

Modificateurs aux dégâts

Munition	Structure	Gréements	Équipage
Boulet creux	-	- 1d6	-2d6
Boulets ramés	-1d6	-	-2d6
Boulets creux/mitraille	-3d6	-1d6	-

Table de dispersion

1d6

1-2 Structure

3 Équipage

4-6 Gréement *

* en l'absence de voiles, la bordée passe au dessus du navire sans causer de dégâts.

mager quoi que ce soit. Lors d'un tir, le maître canonnier règle la hausse des pièces en fonction de la partie du vaisseau adverse qu'il souhaite toucher. Il arrive cependant que les caprices de la mer modifient la zone d'impact en fonction des creux de vagues et des remous. En fonction des munitions utilisées, les dommages sont modifiés selon la nouvelle zone d'impact. On se reporte alors

aux tables suivantes pour connaître la nouvelle zone d'impact et les modificateurs aux dégâts qui s'ensuivent.

Catapulte et baliste

Ces armements, à la différence des canons n'ont pas besoin de test de préparation au tir. Ils suivent les mêmes règles que le tir au canon sans les effets liés aux échecs spéciaux et critiques.

Tir à la mitraille

Lorsque le pont d'un navire est la cible d'un tir de mitraille, ce sont les membres d'équipage qui sont directement visés. La plupart du temps, ces derniers se protègent lorsqu'ils sentent venir le moment du tir de la salve ennemie. Malgré tout, il arrive souvent que certains ne soient pas en mesure de se cacher efficacement et paient chèrement le prix de leur maladresse. Pour déterminer les dommages dans les rangs de l'équipage et le nombre d'hommes affectés par le tir, on considère la table de mitraille qui répertorie la puissance de l'effet par type de canon.

Ensuite, il s'agit de déterminer si ce sont des manœuvres, des hommes de troupes présents sur le pont ou des servants de canon qui ont été affectés par le tir. Pour chaque personne touchée on lance le dé pour savoir quel poste elle occupe.

On considère les dégâts occasionnés par la grenaille pour chaque homme auxquels on soustrait la protection que procure le navire additionnée à l'armure personnelle de la victime. Généralement on considérera le nombre de points de vie par marin selon la table de qualité de l'équipage. Un homme dont les points de vie ne sont pas tombés à 0 est considéré comme à son poste et n'est pas une gêne pour la manœuvre.

Éperon de bord

Un navire muni d'un éperon majeure les dégâts Structurels qu'il occasionne lors d'un choc frontal de 2d6 + 2. Peu de navires sont équipés de cet encombrant ustensile qui ne convient pas au combat naval moderne orchestré autour de la canonnade et de l'abordage.

Explosion d'un canon à bord

Un canon qui explose à bord fait autant de dégâts à chacun de ses servant et à la Structure du navire qui le transportait que sont facteur de dégâts par défaut. Pour les explosions de baril de poudre, reportez vous

aux pages 172-173 du supplément les Venn'dys. Les grenades et autres bombes à mains n'occasionnent des dégâts qu'aux hommes et pas aux navires.

LE COMBAT NAVAL

Le tour de combat naval

Un tour de combat naval prend 10 minutes. Un navire est considéré comme en combat sitôt qu'une poursuite s'engage entre deux navires. Lorsqu'un navire est perdu de vue suite à un test de perception raté, le combat est considéré comme fini. De même lorsque l'un des deux adversaires est coulé ou qu'il manifeste sa reddition.

Vitesse des navires

Pour savoir de combien se déplacent les navires durant un Tour de combat naval, on multiplie leur vitesse par 50 m. Il est par conséquent facile de déterminer au bout de combien de round un navire sera en mesure d'en rattraper un autre pour l'aborder ou le canonner.

1 — Initiative

Comme dans le cas d'un duel, chaque capitaine lance 1d6 + son score en navigation, modifié par la manoeuvrabilité du navire et la qualité de l'équipage. Le score le plus élevé donne l'initiative.

Le capitaine possédant l'initiative déclare le type de manoeuvre qu'il souhaite effectuer à sa convenance en premier ou en dernier. Déclarer sa manoeuvre en dernier permet de réagir plus efficacement face à la manoeuvre adverse. Cependant, déclarer sa manoeuvre en premier gratifie le capitaine d'un bonus de +1 à la Vitesse de déplacement du navire à ce Tour. En cas d'égalité sur l'initiative, les navires restent à distance sans pouvoir trouver d'angle de tir ni se rapprocher l'un de l'autre.

2 — La manoeuvre

La table suivante permet de définir la difficulté des actions de bord selon la manoeuvre choisie par le capitaine. Cette manoeuvre se fait en opposition à celle du navire ennemi et permet de déterminer qui des deux capitaines place le mieux son navire.

Selon la manoeuvre choisie par le capitaine et son succès, la vitesse de son navire varie, et la difficulté de Tir au canon par défaut est modifiée.

Les manoeuvres qui peuvent être effectuées sont les suivantes :

- Fuite : le capitaine tente de se dérober au combat coûte que coûte.

CANONNADE

Canon + Art Guerrier + 2D6 / Normal
modifié par la Difficulté de manipulation du type de pièces et selon la manoeuvre. Dans le cas de canons de plusieurs types, le Tir s'effectue sur la difficulté la plus élevée des canons qui font feu.

Réussite Normale

La bordée touche le navire adverse. Le canonnier lance 1d6 : si le résultat du dé est égal ou inférieur à sa compétence en Canon, le tir touche sur la partie visée du navire adverse. Si le chiffre obtenu sur le dé est supérieur et le tir est dispersé. (voir tables précédentes).

Réussite Spéciale

La bordée touche le navire adverse. Le canonnier lance 1d6-2 : si le résultat du dé est égal ou inférieur à sa compétence en Canon, le tir touche sur la partie visée du navire adverse. Si le chiffre obtenu sur le dé est supérieur et le tir est dispersé. (voir tables précédentes).

Réussite Critique

La bordée touche le navire adverse. Le canonnier lance 1d6-4 : si le résultat du dé est égal ou inférieur à sa compétence en Canon, le tir touche sur la partie visée du navire adverse. Si le chiffre obtenu sur le dé est supérieur et le tir est dispersé. (voir tables précédentes). Les dégâts sont majorés de 1d6.

Échec Normal

La bordée ne touche pas la cible et les projectiles soulèvent des gerbes d'écume du plus bel effet.

Échec Spécial

La bordée est un échec, la cible n'est pas touchée et les coursives sont envahies de fumée. Les servants sont désorganisés et effectueront leur prochain jet de préparation avec un niveau de difficulté supplémentaire.

Échec Critique

La bordée est un échec, la cible n'est pas touchée et chaque canon effectue un test sous Canon + Savant/Difficulté de Manipulation. En cas d'échec il explose.

Dégâts du tir à grenaille

Type	Nombre de personnes affecté par le tir	Dégâts
Canon de siège	2d6	5d6 + 5
Canon lourd	2d6-2	3d6 + 2
Canon de marine	2d6-4	2d6 + 2
Canon de patrouille ou « patrolin »	1d6-1	1d6 + 2
Couleuvrine/pierrier	1d6-2	1d6-1

- Approche : le capitaine tente de se rapprocher du navire adverse pour l'aborder ou le canonner. Conserver une position propre à tirer une bordée de canons tout en s'approchant d'un navire est une opération délicate.

- Éloignement : le capitaine tente de s'éloigner du navire adverse pour sortir du feu de ses canons mais en gardant le contact visuel.

- Abordage : le capitaine positionne son navire pour tenter un abordage le plus vite possible.

- Poursuite : comme son nom l'indique, c'est la suite logique d'une fuite.

Exemple : Une goëlette Venn'dys tente de fuir les assauts d'une chebec de la Scabarre. Le premier navire dispose d'une vitesse de 6 tandis que la chebec se déplace à 9. Le capitaine de la frégate a pris l'initiative pour ce tour de combat naval et décide d'annoncer en premier sa manoeuvre de fuite, ce qui lui octroi un bonus de +1 à sa vitesse. Il effectuera son jet de manoeuvre comme « actif »

sur la table de résolution tandis que le capitaine de la chebec sera « passif ». Le capitaine de la goëlette calcule son score pour la manœuvre ainsi : Navigation 3 + Savant 4 + manœuvrabilité du navire 0 + équipage vétéran 1 = 8

Le capitaine de la chebec a quant à lui : Navigation 3 + Savant 3 + manœuvrabilité du navire 2 + équipage entraîné 0 = 8

Le jet d'opposition se fait donc à 6 + 2d6 contre 10 + 2d6.

Une réussite Normale pour la goëlette indique que le navire parcourt à ce tour sa vitesse de (5 + 1) 6x50 m soit 300 m et peut éventuellement tirer si elle dispose de canons à sa poupe. La chebec quant à elle parcourt 9 x 50 m = 450 m ÷ 1,5 soit 300 m. La distance entre les deux navires reste constante. Elle sera handicapée pour tirer d'un niveau de difficulté. Il va en falloir plus pour distancer la gazelle des mers qu'est la Chebec...

3 — Préparation au Tir

Voir le paragraphe « Préparation au tir » dans la section, les armements lourds.

4 — Phase de Tir

Voir le paragraphe « Phase de Tir » dans la section, les armements lourds.

La phase de Tir est simultanée ou se fait l'un après l'autre. Cette nuance est importante car des canons privés de servants ou une embarcation détruite annule toute possibilité de tir de la part d'un adversaire canonnant en riposte.

Pour connaître les effets des dégâts suivant une canonnade, reportez-vous aux paragraphes, Équipage, Structure et Gréement de la Description d'un navire.

5 — Abordage

Si deux navires sont à une distance inférieure à 25 mètres l'un de l'autre, le navire prenant l'initiative lors du Tour suivant peut tenter un abordage. Ses membres d'équipage se ruent sur le pont du navire ennemi par tous les moyens dont ils disposent. Il bénéficieront d'un bonus de + 2 sur le premier Tour de combat de masse qui suivra. Dans le cas de duel, il auront + 2 à leur première attaque et à leur initiative lors du premier Tour. Le maître du jeu est invité à se reporter à la Section Combat de Masse du présent livret.

RÉPARER UN NAVIRE

Il est possible d'effectuer des réparations sur un navire selon les modalités suivantes.

Les chiffres s'entendent pour des équipes de

MANŒUVRE EN COMBAT NAVAL

Navigation + Savant + 2D6
(modifié par manœuvrabilité du navire et qualité de l'équipage) opposé à celle de l'autre capitaine.

Le résultat s'applique aux deux capitaines et se lit sur la table suivante. L'éventuel tir au canon est simultané.

Réussite Normale

- Actif : Tir au canon sans modification. Déplacement à vitesse maximum.
- Passif : Tir au canon + 1 niveau de Difficulté. Déplacement à Vitesse (+1 du à l'initiative) ÷ 1,5

L'éventuel tir au canon est simultané.

Réussite Spéciale

- Actif : Tir au canon — 1 niveau de Difficulté. Déplacement à vitesse maximum x 1,5
- Passif : Tir au canon + 3 niveaux de Difficulté. Déplacement à Vitesse (+1 du à l'initiative) ÷ 2

Le joueur actif fait feu de ses canons avant le joueur passif.

Réussite Critique

- Actif : Tir au canon — 2 niveaux de Difficulté. Déplacement à vitesse maximum x 2
- Passif : impossibilité de tir au canon. Navire en panne (vitesse = 0).

Échec Normal

- Actif : Tir au canon + 1 niveau de Difficulté. Déplacement à Vitesse (+1 du à l'initiative) ÷ 1,5
- Passif : Tir au canon sans modification. Déplacement à vitesse maximum.

Échec Spécial

- Actif : Tir au canon + 3 niveaux de Difficulté. Déplacement à Vitesse (+1 dû à l'initiative) ÷ 2
- Passif : Tir au canon — 1 niveau de Difficulté. Déplacement à vitesse maximum x 1,5

Le joueur passif fait feu de ses canons avant le joueur actif.

Échec Critique

- Actif : impossibilité de tir au canon. Navire en panne (vitesse = 0).
- Passif : Tir au canon — 2 niveaux de Difficulté. Déplacement à vitesse maximum x 2

travail de 10 hommes sous la gouverne du maître artisan concerné par l'avarie pour une journée de travail. Un surplus d'hommes dans l'équipe n'augmente pas la vitesse de réparation. Si l'équipe est composée de moins d'hommes, les réparations se font plus lentement au rythme de 1 journée de plus par 2 hommes de moins.

Une réparation de cet ordre implique que le navire ait cessé tout déplacement. S'il continue à se déplacer, le temps de travail est mul-

tiplié par autant de temps que la vitesse à laquelle se déplace le navire.

- Structure : Il est possible de réparer pour 1d6 + score en Charpenterie du maître charpentier par jours de travail.
- Gréement : Il est possible de réparer pour 1d6 + score en Tissage du maître Voilier par jours de travail.
- Canon : ils ne peuvent pas être réparés à bord.

DESCRIPTION D'UN NAVIRE

• Nom

Chaque navire est enregistré sur les registres de navigation des Maisons et des Guildes. Un bateau arrivant d'une traversée ou d'une course en mer et entrant dans un port différent de son port d'attache doit être enregistré à la capitainerie. S'il ne possède pas de nom cet enregistrement ne peut avoir lieu et le navire est proscrit de mouillage dans l'enceinte du port.

• Vitesse

Ce score indique la vitesse maximum de déplacement pour un navire. La vitesse est très fluctuante d'une embarcation à l'autre. Elle varie de 0 (radeau sans rame et sans voile) à 10 (petit vaisseau de course dessiné et gréé dans cet unique but). Lors d'un round de combat, la capacité de déplacement d'un navire par round est de sa vitesse x 50 m.

• Manœuvrabilité

Cette donnée très importante détermine si une embarcation est facile à manœuvrer ou, à l'opposé, donne du fil à retordre à son capitaine et son pilote. Dans toutes les opérations de manœuvre pour appareiller, éviter un obstacle, conserver un cap, ou livrer un combat : le capitaine doit additionner ou retrancher le score de manœuvrabilité de son navire. Ce score s'échelonne entre -4 et +4.

• Fret

Le score en fret est la valeur simplifiée de la capacité de transport du bateau hors tout. Il est donc possible de stocker à bord autant de marchandise que le volume indiqué. Le sur-stockage n'est possible qu'aux conditions suivantes :

— Il est possible de convertir l'espace réservé à l'équipage en cale pour le fret. La conversion se fait à hauteur de 1 homme pour 1 tonne de fret.

— L'emplacement réservé à l'armement mais dépourvu de celui-ci peut aussi être aménagé pour recevoir du fret à hauteur de 1 point d'armement pour 1 tonne de fret. Attention, ces emplacements sont susceptibles d'être à l'aire libre, à la merci des intempéries.

Attention, ceci ne concerne que les biens et les réserves de bord. Pour prendre à bord un surcroît de passager, il convient de faire des aménagements en retirant l'équivalent de 1 tonne de fret par personne supplémentaire à bord. Dans tous les cas, le navire ne peut

transformer plus de la moitié de son score en fret en place pour passager. Les aménagements induits par ces transformations peuvent nécessiter l'intervention du maître charpentier et du travail pour rendre les cales (un minimum) salubres. Ces passagers ne sont pas considérés comme des hommes d'équipage.

Les vivres nécessaires pour un mois sont indiqués pour chaque vaisseau. Ce volume est considéré comme du fret. À titre indicatif, il faut compter 5 kg de vivres + 10 litres d'eau pour une personne par semaine.

• Équipage

Ce chiffre indique le nombre de matelots en plus du capitaine indispensables pour manœuvrer le bateau confortablement. Ceci ne comprend pas les éventuels responsables des canons qu'il faudra reporter sur le fret, pas plus qu'une éventuelle troupe embarquée qui ne participe pas à la manœuvre mais uniquement à la défense. La qualité de l'équipage joue beaucoup sur la facilité avec laquelle le capitaine pourra gouverner le navire. Les tests de Manœuvre seront éventuellement modifiés par les critères de la table d'expérience de l'équipage.

Il est possible d'accueillir à son bord sans réel désagrément, autre que le confort, 1/4 de personnes en plus que ce chiffre sans affecter la manœuvre ni se défaire de Fret. Ils sont alors logés sur le pont et dorment à la belle étoile. Si le navire embarque un excédent de passager supérieur à 1/4 de l'équipage, les cales et leur fret devront être aménagés en conséquence. Si le capitaine refuse de se défaire de son fret et d'aménager ses cales, tous les tests de manœuvres seront pénalisés d'un niveau de Difficulté supplémentaire par tranche de 1/4 de personnes excédentaires.

• Troupe

Sur les navires de guerre ou les vaisseaux de grande taille, une troupe de bord assure l'ordre et a la charge de défendre le navire en cas de combat. Le nombre d'homme et son score de Combat de Masse varie selon la

taille du navire. Dans tous les cas, il faut attendre un débarquement ou un abordage pour que ces hommes soient réellement utiles à quelque chose. Dans le cadre de transport de troupe en plus de celles stationnées normalement sur le navire, les règles de transformation de Fret sont appliquées.

• Armement

C'est dans cette rubrique qu'est indiqué le score de la capacité d'armement lourd qui peut équiper le navire. Il peut s'agir de balistes ou de trébuchet, et plus exceptionnellement de canons. Pour connaître la valeur des pièces d'armement, reportez-vous aux paragraphes sur l'armement à bord ainsi que les combats navals. L'encombrement lié à la poudre et aux munitions pour les canons se reporte sur le fret. Les balistes sont courantes et servent à enflammer les voiles de l'adversaire. Les canons ne sont jamais nombreux à bord parce qu'ils ont tendance à exploser lorsqu'ils ne sont pas entre de bonnes mains. Cependant, la présence à bord d'un petit pierrier ou d'une coulevrine est courante mais elle ne sert bien souvent que de force de dissuasion.

L'armement de bord provoque des dégâts à la structure, au gréement ou à l'équipage (comprenant l'armement) en fonction des munitions utilisées. Il est possible d'aménager la passerelle d'un navire et ses ponts inférieurs pour y placer de l'armement supplémentaire. Il faut pour cela convertir 2 t de fret pour ajouter 1 point d'armement au navire. On peut ajouter des points d'armements jusqu'à un maximum de 1/5 des points de structures du navire.

• Fonction

Selon son type, un navire peut servir au transport de fret, à l'escorte et au combat ou à la pêche. Des navires choisis pour leur robustesse et leur habitabilité sont quant à eux souvent utilisés pour l'exploration pure.

• Structure

Chaque bateau possède plus ou moins de

Qualité de l'équipage

Type	bonus navigation	points de vie	Armure perso.	Valeur combat de masse
Novice	-1	9	aucune	0,5
Entraînés	0	11	aucune	0,5
Vétérans	+1	13	1d6-2	1
Experts	+2	16	1d6-2	1

robustesse. Le score de structure entre en ligne de compte dès que la coque du bateau est endommagée de quelque façon que ce soit. À chaque fois que le bateau perd des points de structure, le contenu de ses cales (fret, passagers etc.) est susceptible d'être aussi endommagé.

— Lorsque le bateau perd la moitié de ses points de Structure, il perd 1 à son score en vitesse. Si le navire possède des rames, la moitié des rames est détruite, toute manœuvre effectuée uniquement à la rame est faite à vitesse ÷ 2.

— Lorsque sa coque tombe à 1/4 de son score initial, son score de vitesse est réduit de 2 et sa manœuvrabilité baisse de 2 points. Si le navire possède des rames, elles sont toutes détruites et toute manœuvre à la rame uniquement est impossible.

— Lorsque son score tombe à 0, une voie d'eau se déclare et le navire sombrera en autant de minutes que son score initial en structure si rien n'est fait.

Il est possible d'augmenter le Score en structure d'un navire en ajoutant des plaques de métal (cuivre) sur sa coque ou en étanchéifiant les cales. La transformation se fait selon le principe suivant : Le navire perd 1 t de fret transportable par tranche de 2 points de structure supplémentaire pour une augmentation de point de structure au maximum de 1/6 de la structure originelle. Par tranche de 6 points de structure supplémentaire, le navire gagne un malus de - 1 en manœuvrabilité.

• Gréement

Comme pour la structure, le gréement possède un score propre. Le score de gréement entre en ligne de compte dès que les voiles ou la mature du bateau sont endommagées de quelque façon que ce soit.

— Lorsque le bateau perd la moitié de ses points de Gréement, il perd 2 à son score en vitesse.

— Lorsque sa coque tombe à 1/4 de son score initial, son score de vitesse est réduit de 4 et sa manœuvrabilité baisse de 1 point.

— Lorsque son score tombe à 0, le navire démâte et ne peut plus se déplacer ni manœuvrer à la force du vent.

• Protection

Certains navires tels que les Drakkars sont dotés de rebords propres à protéger les manœuvres de la mitraille ou des projectiles tirés en masse de craches feu, flèches etc. Il est alors indiqué dans cette rubrique un score d'armure qui s'applique à toute personne prise sous le feu d'armes antipersonnelles alors

qu'elle est sur le pont. Attention, une personne qui est visée par un tireur ne peut bénéficier de cette armure supplémentaire ; elle est prise en compte uniquement lorsque le tir est un tir de barrage et d'interdiction. Les tirs de groupes d'archers, arbalétriers, dragons, de canons à mitraille ou de boulets creux dans le cadre d'un combat rangé sont toujours considérés comme tels. Ils ont pour but de désorganiser l'ennemi et de l'effrayer plus que de l'éradiquer. L'œuvre d'un tireur isolé ayant le temps de viser n'est pas considérée comme un tel tir. Cette protection fonctionne toujours contre la mitraille et les boulets creux.

Ces protections fonctionnent également contre les boulets pleins ou ramés et dans tous les cas, s'ajoutent à l'armure personnelle. Sitôt que la structure a atteint la moitié de ses points, la valeur de protection est divisé par 2. Lorsque la structure passe le seuil de 1/4 de ses points, les protections sont détruites, donc inefficaces.

Des protections peuvent être ajoutées sur un navire n'en possédant pas mais cet ajout bricolé gêne la manœuvre et la disposition de son armement. On compte alors que le canonier perd - 1 point à son jet de Canon par tranche de 1d6 + 2 points de protection installés et que le navire perd 1 point d'armement par tranche au delà de 2d6 + 4 points de protection ajouté à celle d'origine. On ne peut installer pour plus de 1/5 de points de structure de protection sur un navire. La vie du navire prime souvent sur celle de l'équipage, c'est pourquoi peu de navires hormis ceux destinés à la guerre sont équipés de ce type de protections.

NAVIRES & VAISSEAUX

Les valeurs des navires ici décrits sont indicatives. En effet, si les vaisseaux sont construits sur des plans généraux, ce sont malgré tout tous des pièces uniques. À ce titre, n'hésitez pas à faire varier sans excès leurs caractéristiques. Tel navire sera plus long mais moins maniable, ou plus rapide mais sans aucun points d'armement etc. Pour chaque navire type décrit, vous trouverez deux valeurs indiquant le minimum et le maximum dans chaque caractéristique pour ce type de navire correspondant donc à un « petit » et un « gros ». Si vous dotez vos joueur d'un bateau destiné à rester longtemps en leur possession, laissez-les l'aménager dans les règles à leur convenance. Libre à vous de leur donner un vieux bateau décrépît, lent et peu maniable mais qui va leur coûter une bouchée de pain ou une petite merveille valant une fortune, sachant de toute façon que l'équipage et les

modifications dont ils le doteront fera la différence. Permettez leur d'acheter des canons de moyenne puissance, afin que les éventuels combats navals qu'ils engageront aient un peu de panache, mais rappelez leur que de gros canons incitent les pirates à couler un navire pour le piller pendant qu'il sombre (par mesure de prudence...) plutôt que de bêtement l'arraisonner et le laisser repartir sitôt la cargaison « réquisitionnée »...

• Barque

C'est le plus petit navire que l'on peut trouver. Souvent dépourvu de mat et ne possédant que deux rames, c'est le bateau d'appoint que l'on trouve amarré aux grands navires. Ces frêles esquifs sont totalement inadaptés à la navigation lointaine ou en haute mer. 4 m de long pour 1,5 m de large. Sa mature monte à 2 m. 70 cm de hauteur de coque à la ligne de flottaison, 50 cm de tirant d'eau.

Équivalent : gondole, petits bateaux continentaux indigènes

Fonction : transport local, pêche artisanale

Vitesse : 1 à la rame, 2 rame + voile/idem

Manœuvrabilité : + 2 /+2

Fret : 250 kg/500 kg

Équipage : 4/10,

Troupe : — / -

Armement : — / -

Structure : 3/6

Créement : 3/6

Protection : — / -

• Jonque

Ces bateaux sont majoritairement le fruit de l'artisanat Ulmeq. Il existe de nombreux types de jonques possédant un ou deux mats pour une longueur de 15 à 30 mètres pour 4 à 7 m de large. La coque et les principales pièces de gréement sont en bambou et les voiles sont parfois constituées de fibres végétales tressées. Lourdes et poussives ces navigations sont peu adaptées à la navigation en haute mer, mais supportent plutôt bien le gros temps. Leur mature monte de 12 à 24 m. 2,2 à 3,5 mètres de hauteur de coque à la ligne de flottaison, 2 à 4 m de tirant d'eau.

Équivalent : Jacht de pêche Venn'dys (aux dérives latérales), Cog Çehemdal, carques continentales

Fonction : pêche et transport de fret

Vitesse : 5/5

Manœuvrabilité : 0/0

Fret : 50 t/140 t

Équipage : 20/50

Troupe : —/8
Armement : 2/4
Structure : 25/35
Créement : 20/30
Protection : 1d6-2/1d6

• Chebec

Ce bateau d'origine Felsin est le reflet des ingénieurs de cette Maison. Polyvalent, rapide et doté d'une faible tirant d'eau, il est doté d'avirons en complément de plusieurs grandes voiles triangulaires bariolées et sa taille varie de 8 à 30 mètres pour 3 à 6 m de large. Ce bateau n'est pas vraiment adapté à la navigation en haute mer, bien qu'il soit le navire de prédilection des petits équipages de la Scabarre, notamment des légendaires « Chiens des mer » sévissant sur les côtes Felsin des Rivages. Sa mature monte de 18 à 35 m. 1,6 à 2,4 mètres de hauteur de la coque à la ligne de flottaison, 1,8 à 3 m de tirant d'eau.

Équivalent : Vaisseaux rapides Zephyrini Venn'dys, Sloop continentaux.

Fonction : transport de fret léger, patrouille militaire

Vitesse : 2 rame/7 voile/9 voile + avirons (2 personnes par avirons)

Manœuvrabilité : + 2 /+2

Fret : 60 t/90 t

Équipage : 10/38

Troupe : 4/22 (souvent, l'équipage s'ajoute à la troupe dans la Scabarre)

Armement : 8/10

Structure : 20/40

Créement : 15/32

Protection : 1d6/1d6 + 1

• Galère

Ce navire de guerre est très utilisé par les Ashragors autant que par les Ghehdals. Sa taille importante de 30 à 60 m pour 4,5 à 8 m de large et son mode de propulsion à la rame en font un puissant engin de guerre à l'autonomie restreinte mais apte à la navigation en pleine mer. Il possède une voile carrée chargée de relayer les prisonniers installés aux bancs de nage. Souvent doté d'un redoutable éperon et d'une catapulte, il est employé pour la défense des côtes des mers au nord des Rivages. C'est aussi un bon moyen pour « occuper » des prisonniers souvent condamnés à mourir attachés à leur rame. Sa mature monte de 14 à 20 m. 3,5 à 6 mètres de hauteur de coque à la ligne de flottaison, de 2 à 6 m de tirant d'eau.

Équivalent : existe en bi et trirèmes sur les Rivages et sur le Continent

Fonction : navire de guerre

Vitesse : 4 rames/2 voile/6 voile + rames/idem

Manœuvrabilité : 0/0

Fret : 10 t/20 t

Équipage : 40 prisonniers + 8 gradés/120 prisonniers + 24 gradés

Troupe : 20 (dont les manœuvres des armements)/60

Armement : 8/10

Structure : 50/65

Créement : 25/38

Protection : 1d6 + 3/1d6 + 5

• Drakkar

Proche de la galère, les rameurs de ces navires Ghehdals sont aussi de redoutables combattants qui participent aux abordages. Très courant dans les tribus des fjords dans les hautes marches du pays Ghehdal, ce navire tient exceptionnellement bien la mer. De taille modeste (20-28 m pour 4,8 m de large), il est robuste et sa voile carrée permet de naviguer sans ses rames. Son faible tirant d'eau et son espace réduit en font un bateau idéal pour remonter les fleuves et rentrer dans les terres, pour le pillage ou l'exploration. Sa mature monte à 10 m. 1,4 mètres de hauteur de coque à la ligne de flottaison, 3,2 m de tirant d'eau.

Équivalent : —

Fonction : navire de guerre, plus rarement pêche

Vitesse : 3 rame/3 voile/6 voile + rames/idem

Manœuvrabilité : + 2 /+2

Fret : 60 t/100 t

Équipage : 60 (ils sont aussi la troupe)/90

Troupe : voir équipage

Armement : 6/8

Structure : 35/48

Créement : 28/38

Protection : valeur de protection des boucliers embarqués (variable selon chaque guerrier) + 1d6

• Cotre

Ce petit patrouilleur côtier très présent le long des îles Venn'dys est l'archétype du petit navire peu coûteux, doté d'une bonne autonomie et d'une tenue de haute mer très correcte. Beaucoup de livres capitaines ont importé sur le Continent ce type de bateau dont la petite taille (15-20 m pour 3,5 — 5 m de large) et la grande habitabilité en font le bateau de l'explorateur « solitaire » par excel-

lence. Il est doté d'une voile triangulaire et d'une sorte de « mini » château avant, propre à naviguer dans les intempéries. Sa mature monte de 12 à 24 m. De 2 à 3 mètres de hauteur de coque à la ligne de flottaisons pour 1,8 à 3 m de tirant d'eau.

Équivalent : bateau de pêche en haute mer Felsin

Fonction : patrouille militaire, traversée discrète Rivages-Continent, exploration

Vitesse : 5 voile/idem

Manœuvrabilité : + 1 /+1

Fret : 25 t/45 t

Équipage : 10/30

Troupe : 4/6

Armement : 10/10

Structure : 32/42

Créement : 24/28

Protection : 1d6 + 4/1d6 + 5

• Corvette

Ces vaisseaux sont de véritables petites maisons bourgeoises flottantes. Vifs et rapides, ils sont majoritairement utilisés comme de confortables moyens de transport par des personnes fortunées. Plusieurs corvettes font régulièrement la navette entre les Rivages et le Continent. La place à bord d'un tel bateau est chère, mais la prestation est à la hauteur de la dépense. Ces navires se distinguent par les magnifiques figures de prou dont ils sont décorés. De 28 à 34 m de long pour 6 à 7 m de large. 3,5 à 4,5 mètres de hauteur de la coque à la ligne de flottaison, pour 2,8 à 4 m de tirant d'eau.

Équivalent : caravelles de luxe gehemdales, frégates

Fonction : transport de fret précieux, de personnes

Vitesse : 6 voiles/idem

Manœuvrabilité : 0/0

Fret : 24 t (+ 20 passagers)/64 t (+40 passagers)

Équipage : 28/42

Troupe : 6/8

Armement : 12/12

Structure : 55/65

Créement : 38/48

Protection : 1d6 + 2/1d6 + 4

• Goélette

Ce navire de 32 à 45 m de long pour 6,5 à 8 m de large, est la réponse technologique des ingénieurs de Brizio de la société civile navale Frachiolini aux chantiers de Wouivel. C'est une sorte de corvette « améliorée ». Plus longue, plus large, aussi rapide mais moins

luxueuse, elle est destinée aux transports de bourgeois libéraux — mais économes — en déplacement sur le Continent. Sa polyvalence et sa robustesse en font un navire des plus attractifs pour les guildes spécialisées dans le transport. 3,8 à 5 m de tirant d'eau pour 4 à 6 m de hauteur de coque.

Équivalent : « Véloce » Felsin, brigantin Gëhemdal

Fonction : transport de personnes

Vitesse : 6 voiles/idem

Manœuvrabilité : 0/0

Fret : 56 t (+ 40 passagers)/100 t (+90 passagers)

Équipage : 44/64

Troupe : 8/12

Armement : 24/24

Structure : 64/82

Créement : 48/62

Protection : 1d6 + 3/1d6 + 5

• Frégate

Pour rivaliser avec les fameuses chebec Felsin, les ingénieurs Venn'dys ont élaboré cette magnifique embarcation qui équipe la marine républicaine de leur Maison. Fin et très rapide, elle permet de lutter efficacement contre la Scabarre lorsqu'elle s'en prend aux galions qui sillonnent les routes maritimes. Élégantes et racées, les goélettes sont pourvues des meilleurs marins et des officiers les plus capables. Les guildes les plus riches ne s'y sont d'ailleurs pas trompées et ont rapidement doté leur flotte de quelques uns de ces vaisseaux. De 38 à 56 m de long pour 7 à 8,5 m de large. 6 mètres de hauteur de coque à la ligne de flottaison, 4 à 5 m tirant d'eau.

Équivalent : —

Fonction : escorte de nefes marchandes type galion

Vitesse : 7 voiles/idem

Manœuvrabilité : 0 / -1

Fret : 60 t/120 t

Équipage : 46/64

Troupe : 80/140

Armement : 36/38

Structure : 72/88

Créement : 52/64

Protection : 1d6 + 4/1d6 + 5

• Galion

Véritables « bourricots des mers », ces vaisseaux contiennent une quantité gigantesque de fret qui les rend particulièrement délicats à piloter. Ce sont les navires de transport par excellence. On peut y placer des cabines, des animaux ou des marchandises de toutes sortes

en pratiquant à chaque fois des aménagements minimes. Il est courant que des Natifs démunis émigrant sur le Continent fasse la traversée comme passager à bord d'un Galion. Cette méthode est la moins coûteuse pour se rendre sur le Continent mais la plus lente et inconfortable. Ces nefes ventruées sont lourdes et lentes, mais n'en demeurent pas moins le nerf de la guerre commerciale. 40 à 60 mètres de long pour 10 à 12 m de large, 8 à 9 mètres de hauteur de coque à la ligne de flottaison, 5 à 7 m de tirant d'eau.

Équivalent : Vaisseaux de la Scabarre baptisés « Calbutin », Flûtes Continentales.

Fonction : transport de fret principalement

Vitesse : 5 voile/idem

Manœuvrabilité : - 1 / -2

Fret : 800 t/1200 t

Équipage : 64/84

Troupe : 8/12

Armement : 8/12

Structure : 65/86

Créement : 45/64

Protection : 1d6 + 2 : 1d6 + 3

• Caravillons

Ce sont les géants des mers. Plus de six mois d'autonomie pour ces « villages » flottant dont le nombre se compte sur les doigts des deux mains. La construction d'un tel navire prend 12 mois et nécessite quelque 150 hectares de forêt. Des bois de toutes les essences sont mis à contribution, mais ce ne sont pas moins de 3500 chênes centenaires qui sont utilisés pour assembler l'armature et la quille du navire. L'ensemble est somptueusement décoré et doré à l'or fin. Ces navires qui embarquent jusqu'à 300 tonnes d'armement et jusqu'à 1200 hommes sont totalement dévolus à la défense des côtes et des intérêts de la Maison Venn'dys. Ils ne sont produits que dans les chantiers navals de cette maison et ne sont pas commercialisés. 120 m de long pour 25 de large, 16 mètres de hauteur de coque à la ligne de flottaison, 8 m de tirant d'eau. De 40 à 80 m de mat pour 3 à 5 mats. 7000 m² de voile environ. Une des ancrs (4 par navire) principale mesure 5 m de haut.

Équivalent : certains navires continentaux

Fonction : transport de troupes ou de voyageurs. Parfois, de fret.

Vitesse : 5 voile

Manœuvrabilité : - 3

Fret : 4600 t

Équipage : 260

Troupe : 440

Armement : 72

Structure : 180

Créement : 120

Protection : 2d6 + 4

• Triponts continentaux

Trois ponts contigus sur une coque ventruée gigantesque, extrêmement large. 170 m de long sur 40 de large, 25 mètres de hauteur de coque à la ligne de flottaison, 15 m de tirant d'eau. Mature de plus de 120 mètres. 10 ou 12 mats répartis sur les ponts. Un de ces vaisseaux à été aperçu par un navire d'explorateur loin à l'est. Aucun Natif n'est jamais monté à bord d'un tel navire pour témoigner de sa fonction.

Équivalent : —

Fonction : navires de guerre ?

Vitesse : 5 voile

Manœuvrabilité : - 5

Fret : 11500 t

Équipage : 800

Troupe : 750

Armement : 144

Structure : 360

Créement : 190

Protection : 2d6 + 6

• Alrack

Ces navires construits par les chantiers navals œcuméniques du saint ordre des navigateurs sont en réalité des navires cathédrale consacrés au culte d'Ashragor. C'est une immense coque totalement constituée de métal maudit — l'armor — surmontée d'un pont d'ébène sur lequel un véritable monastère démoniaque est à son tour bâti en pierres de tailles. À l'identique des monastères traditionnels, ils abritent une congrégation de prêtres-guerriers démonistes et de templiers d'Ashragor. Ces vaisseaux cathédrale existent en petits nombres et sillonnent les mers sur ordre du dieu vivant en personne. Nul ne connaît leurs objectifs, mais tous savent que leur credo reste celui de la cruauté, de l'ombre et de la souffrance. Ce sont aussi de redoutables forteresses qui sont susceptibles de rivaliser avec les moins grands des caravillons. 80 m de long pour 25 de large. 6 mats répartis sur autant de clochetons de 60 m. 10 m de tirant d'eau pour 15 m de hauteur de pont depuis la ligne de flottaison.

Équivalent : —

Fonction : vaisseau de culte, monastère flottant pour le transport du clergé démoniaque

Vitesse : 5 voile

Manœuvrabilité : - 4
Fret : 1600 t
Équipage : 120
Troupe : 300
Armement : 48
Structure : 110
Créement : 110
Protection : 3d6 + 4

• Navilles Continentaux, légendes ou réalité ?

Certains récits d'explorateurs rapportent que d'immenses navires baptisés « Naville » sillonnaient les mers loin à l'Ouest. Ces monstres feraient plusieurs centaines de mètres de long et de large. Leurs mats seraient aussi hauts que des montagnes et de véritables cités de plusieurs milliers d'habitants seraient bâties sur les multiples ponts de ces mastodontes. Ces récits n'ont jamais été authentifiés, et à ce titre, laissent les navilles dans les brumes des légendes qui courent sur les prodiges continentaux.

LE COMBAT DE MASSE

Le système de combat de masse est ainsi fait qu'il ne permet d'opposer que des forces à peu près équilibrées. Plus les armées en présence sont grandes et leurs troupes variées, plus le combat sera long et incertain. Si la différence entre les deux armées est trop importante, l'affrontement risque au contraire d'être bref et très meurtrier. Le comportement des Aventuriers durant un combat de masse pèse volontairement très lourd dans la balance car, souvenez-vous, ce sont (théoriquement) des héros...

Les forces en présence

Une armée possède deux caractéristiques principales : sa valeur de combat et ses points de vie.

• La valeur de combat

Pour déterminer la valeur de combat d'une armée, on fixe le nombre de personnes engagées dans ses rangs et leur valeur individuelle de combat. La présence d'engins de guerre augmente la valeur de combat par pièce opérationnelles. On additionne toutes les valeurs individuelles des rangs d'une armée pour obtenir sa valeur de combat brut. Une fois la valeur de combat brut obtenue, on simplifie cette dernière de manière algébrique en comparaison avec celle de l'armée adverse. Pour ce faire, on retire les unités, puis si nécessaire, les dizaines puis les centaines afin de

réduire la valeur de chaque armée à un chiffre compris entre 1 et 99. La simplification se fait toujours arrondie à l'entier le plus proche ou inférieur pour 5. Si la simplification donne un chiffre au-delà de 14 pour l'une des armées, on simplifie une fois de plus en affectant une base de -14 (la valeur précédente) à l'armée dont la valeur de combat est un chiffre, tandis que celle dont la valeur de combat est un nombre passe simplement à un niveau de simplification de plus. Lorsque l'écart entre les valeurs de combat simplifiées des deux armées est supérieur à 10, l'armée la moins puissante est susceptible de tomber en déroute (cf. paragraphe la déroute).

Exemple : Deux armées dont les valeurs de combat brut sont 320 contre 1450 s'affrontent. La simplification donne 3 (3,2 arrondi à l'inférieur) contre 14. On simplifie une fois de plus selon la méthode suivante : $-14-3 = -11$ de valeur de combat simplifiée pour la première armée contre $+1$ (1,4 arrondi à l'inférieur) pour la seconde. Un test de moral doit être fait pour savoir si l'armée la plus faible ne fuit pas.

À la fin de chaque tour de combat, chaque armée recalcule rapidement sa valeur de combat brut en fonction de ses pertes et déduit à nouveau la valeur de combat simplifiée avant le tour suivant. Lorsqu'une armée est dépassée de manière significative (1 contre 5) par l'armée adverse, la reddition est souvent la seule issue pour éviter un carnage.

Lorsqu'une armée dispose de canons ou d'engins de sièges ainsi que d'archers, d'arbalétriers, tirailleurs, grenadiers ou archers montés, elle peut tirer une salve préalable à la mêlée. Le score se joue sous la valeur simplifiée de l'armée qui tire contre une difficulté dépendant de zone de combat (forêt, plaine, nuit...). Le résultat du tir indique les pertes de l'armée adverse.

Chaque armée a l'opportunité de tirer une salve avant l'assaut.

• Les points de vie d'une armée

Comme pour la Valeur de combat, les points de vie d'une armée correspondent au nombre total des combattants engagés. Un combattant, quel que soit son grade et ses compétences est égal à 1 point de vie. Le Général doit faire les comptes des points de vie de son armée répartis selon les grands groupes de troupes dont il dispose. Lorsque son armée perd des points de vie, on détermine sur la table des pertes quelles sont les grands groupes de troupes qui sont affectés. On relance sur la table de localisation des pertes pour chaque do

de dégâts subit. Il peut arriver que celui qui subit les pertes décide partiellement ou totalement de la répartition de ces dernières.

La perte d'un homme ne signifie pas sa mort, mais sa mise hors combat (fuite, reddition individuelle, blessure grave). Sa valeur de combat est alors soustraite à la valeur de combat brut de l'armée pour le prochain Tour de combat de masse. Les canons et les engins de guerre ainsi que les troupes d'élites, commandants, chef de guerre et général des armées peuvent exceptionnellement disposer de plus de 1 point de vie qui procure une protection magique ou une puissance hors du commun. Leur score en point de vie est noté par le maître du jeu s'ils sont blessés mais pas incapacités.

Lorsque la guerre cesse, on détermine la violence des combats par un jet sur la table du même nom pour savoir quelles sont les pertes réelles de chaque armée.

Déroute

Lorsque les soldats d'une armée ont conscience que leur situation est désespérée, le maître du jeu teste leur moral sur la table de déroute. Lorsque la différence entre les valeurs de combat simplifiées des deux armées est supérieure à 10, un jet est automatiquement effectué. Par points au-dessus de 1 on ajoute +1 au dés de test de déroute.

Violence des combats

À l'issue du combat, le vainqueur lance un jet sur la table de violence des combats. Ce jet indique si le combat était plutôt acharné ou au contraire courtois et chevaleresque.

Commandement et stratégie

C'est de lui que va dépendre la stratégie mise en œuvre durant l'affrontement et le succès ou la défaite de la guerre. L'ensemble des jets de dés se fera sous son score de Savant + Commandement. Il aura toute autorité concernant le mouvement des troupes, le déroulement tactique du combat, le cesser le feu et l'engagement.

Le général peut adopter deux comportements

• Présence sur le champ de bataille

Le général d'une armée peut prendre part en personne au combat, auquel cas, sa valeur de combat personnelle s'ajoute à celle de l'armée. Cependant, il est maintenant possible de tuer durant un tour de combat si la malchance veut qu'il soit parmi les pertes déterminées aléatoirement. Un général peut se retirer du combat pendant le conflit mais

Valeurs de combat individuelles

Troupe/ Engins Valeur de combat contact/à distance Points de vie

Fantassins

Paysans	0,5 / -	1
Guerrier/Soldat	1 / -	1
Soldat bien équipé	1,5 / -	1
Sergent	2 / -	1
Vétéran	2,5 / -	1
Élite	3 / -	1*
Archers	0,5/1	1
Arbalétriers	0,5/1,5	1
Tirailleurs (venn'dys)	0,5/2	1
Grenadiers (venn'dys)	1/3	1

Cavalerie

Archers montés	2/1	1
Cavalerie légère	3 / -	1
Cavalerie lourde	4 / -	1

Haut commandement

Commandant	4 / -	2*
Chef de guerre	x/x	3*
Général des armées	x/x	4*

Canon & engins de guerre

Canon de siège	25/25	7
Canon lourd	12/12	6
Canon de marine	8/8	5
Canon patroulin	6/6	4
Couleuvrine/pierrier	4/4	2
Catapulte	1/6	4
Baliste	3/3	3

* Soumis à variation

subit les désavantages liés à son absence du champ de bataille.

- Absence du champ de bataille

Le général choisit de ne pas être sur le champ de bataille mais en retrait. Ses ordres sont relayés par ses sous officiers ce qui occasionne un malus de -1 à tous ses jets impliquant sa compétence en Commandement. En revanche, il ne peut compter parmi les pertes consécutives au combat.

La mort du général ou son incapacité induit immédiatement un jet sur la table de déroulement sans le bonus lié au score en commandement. Si l'armée ne se rend pas purement et simplement, une autre personne peut succéder au général pour assumer le commandement. Cette dernière subira un malus de -1 à tous ses jets de Commandement pour son remplacement au pied levé du stratège d'origine (ce malus est cumulable à celui lié à son éventuelle absence du champ de bataille).

Les armes lourdes, canons et engins de guerre

Les servants des canons n'ont pas de valeur de combat, le nombre de points de vie d'un canon indique de combien de servants il dispose. Lorsqu'un canon perd des points de vie, ce sont ses servants qui sont tués, le général peut alors transférer les membres d'autres unités de fantassins de type Tirailleurs, Grenadiers, Sergent ou élite pour remplacer les servants disparus. Les soldats transférés ne combattent plus, leur valeur de combat est donc soustraite de la valeur de combat de l'armée. Le maître du jeu consultera à cet effet les caractéristiques des canons utilisés ainsi que les règles sur les canons dans le supplément « les Venn'dys » p.172. Pour mémoire, par servant en moins que le nombre requis un retard de une minute pour faire feu est appliqué. Lorsqu'une pièce perd tous ses points de vie en une fois, le général de l'armée concernée par la perte lance 1d6 :

Localisation des pertes

2d6

2	Haut commandement
3-8	Fantassins
9-10	Cavalerie
11-12	Canon & engins de guerre

Corps du Haut commandement

2d6

2-8	Commandant
9-11	Chef de guerre
12	Général des armées*

* Le général n'est pas forcément exposé lors des combats, à ce titre, il peut ne pas être atteignable directement (cf. le commandement et stratégie).

Si le résultat indique un type de troupe qui n'est pas présente dans l'armée, relancer le dé. Si un groupe de troupe ne comporte qu'un seul type de troupe, le jet de dé n'est pas nécessaire.

Corps des fantassins

2d6

2	Archers ou Arbalétriers
3-4	Élite
5-7	Paysans ou Soldat ou Soldat bien équipé
8-9	Sergent
10-11	Vétéran
12	Tirailleurs ou Grenadiers

Corps de cavalerie

2d6

2-4	Archers montés
5-8	Cavalerie légère
9-12	Cavalerie lourde

Corps des canons et engins de guerre

2d6

2-4	Canon de siège ou Canon lourd
5-6	Canon de marine ou Canon patroulin
7-9	Couleuvrine/pierrier
10-12	Catapulte ou Baliste

- 1-2 La pièce est détruite
- 3-4 La pièce est mise hors d'état pour toute la durée du combat
- 5 La pièce est intacte et les attaquants ont reculé, elle peut être réutilisée par de nouveaux servants.
- 6 Les servants sont morts, la pièce est intacte et passe aux mains de l'ennemi.

Lorsqu'une pièce d'artillerie passe aux mains de l'ennemi, ce dernier peut choisir de la neutraliser ou de l'utiliser s'il possède des Fantassins susceptibles de devenir des Servants d'artillerie. La pièce devient alors partie intégrante de son armée, mais la première salve se fera à Vitesse du canon x2, le temps de régler le tir.

Les engins de guerre comme les catapultes et balistes suivent les mêmes règles. Les troupes susceptibles de remplacer des Servants d'engins de guerre sont les Archers, Arbalétriers, Sergents, Élites et Archers montés.

Dans le cas d'une déroute, les servants de canons ou d'engins de guerre peuvent aussi neutraliser eux-mêmes leurs pièces en un Tour de combat de masse et deviendront alors des fantassins à 0,5 / - de valeur de combat.

Le comportement des Aventuriers

Dans un combat de masse, un aventurier incarné par un joueur doit décider du comportement qu'il va adopter à chaque Tour de combat. Ce comportement affectera ou non la valeur de combat simplifiée de l'armée. Il modifiera aussi le niveau de difficulté du test de combat personnel que doit faire l'aventurier à chaque Tour de combat de masse. Les dégâts encaissés liés au comportement s'ajoutent à ceux subits lors d'un échec sur le jet de combat personnel. Le maître du jeu est invité à prendre en compte l'éventuel comportement héroïque des aventuriers lors d'un combat de masse et d'établir la puissance de l'armée adverse en conséquence.

Le test personnel de combat se fait à chaque Tour de combat pour chaque aventurier en fonction de son comportement. Il indique si l'aventurier est blessé ou non durant le tour et combien de dégâts il reçoit. L'armure est bien entendu prise en compte. Si l'aventurier tombe inconscient sur le champ de bataille, il effectue lance 1d6 : 1-5 il est laissé pour mort/6 son adversaire l'achève au sol (dommage ! ah, la guerre gross malheur...)

Comportement des aventuriers au combat

Comportement	mod. à la valeur de l'armée	Difficulté du test	Dégâts encaissés
Couard	-1	pas de test, fuite	-
Prudent	-0,5	Facile	-
Combatif	0	Normale	-
Courageux	+ 0,5	Difficile	1d6
Téméraire	+ 1	Très difficile	1d6 + 2
Héroïque	+ 1,5	Extrême	2d6 + 2

OPPOSITION DES ARMÉES

Commandement + valeur de combat simplifiée de son armée + 2d6 / Commandement + valeur de combat simplifiée de son armée + 2d6

Le résultat s'applique aux deux généraux et se lit sur la table suivante.

Réussite Normale

- Actif : L'armée inflige 1d6 + 2 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement.
- Passif : L'armée inflige 1d6 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement. Le général adverse choisi un Corps d'arme (mais pas le type de troupe qui est déterminé aléatoirement) dans lequel il subit les dégâts que son armée subit.

Réussite Spéciale

- Actif : L'armée inflige 1d6 + 2 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement. De plus, le général choisi un Corps d'arme (mais pas le type de troupe qui est déterminé aléatoirement) dans lequel 1d6-1 point de dégâts supplémentaires sont infligés.
- Passif : L'armée inflige 1d6 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement.

Réussite Critique

- Actif : L'armée inflige 2d6 + 2 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement. De plus, le général choisi un Corps d'arme (mais pas le type de troupe qui est déterminé aléatoirement) dans lequel 1d6 + 1 point de dégâts supplémentaires sont infligés.
- Passif : L'armée inflige 1d6 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement.

Échec Normal

- Actif : L'armée inflige 1d6 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement. Le général adverse choisi un corps d'arme (mais pas le type de troupe qui est déterminé aléatoirement) dans lequel il subit les dégâts que son armée subit.
- Passif : L'armée inflige 1d6 + 1 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement.

Échec Spécial

- Actif : L'armée inflige 1d6 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement.
- Passif : L'armée inflige 1d6 + 1 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement. De plus, le général choisi un corps d'arme (mais pas le type de troupe qui est déterminé aléatoirement) dans lequel 1d6-1 point de dégâts supplémentaires sont infligés.

Échec Critique

- Actif : L'armée inflige 1d6 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement.
- Passif : L'armée inflige 2d6 + 1 points de vie de dégâts déterminés aléatoirement. De plus, le général choisi un Corps d'arme (mais pas le type de troupe qui est déterminé aléatoirement) dans lequel 1d6 + 1 point de dégâts supplémentaires sont infligés.

Violence des combats

1d6

- 1-2 Règlement de compte « *escarmouche galante Venn'dys* », 20 % de morts/20 % blessés graves/60 % blessés légers ou de fuyards
- 3-4 Combat violent « *Affrontement de tribu Kheyza* » 40 % de morts/30 % blessés graves/30 % blessés légers ou de fuyards
- 5 Boucherie « *Champ de bataille Çehemdal* » 60 % de morts/20 % blessés graves/20 % blessés légers ou fuyards
- 6 Pas de prisonniers « *Pour la gloire d'Ashragor !* » 80 % de morts/20 % blessés légers ou fuyards

Déroute et moral

2d6 — score en Commandement du général + 1 par point au dessus de 10

- 0-3 L'armée dans son intégralité reste sur le champ de bataille.
« *Je me souviens, fiston, lors de la campagne des marches Çehemdales on était 1 contre 20, alors que là ils sont au moins deux fois moins, alors...* »
- 4-7 2d6 + 2 personnes déterminées aléatoirement quittent le champ de bataille.
« *Tu vois petit, c'est là qu'on voit le vrai soldat...* »
- 8-9 4d6 + 2 personnes déterminées aléatoirement quittent le champ de bataille.
« *J'suis pas Felsin moi, c'est jamais un bon jour pour mourir...* »
- 10-12 L'armée se rend ou prend la fuite selon l'agressivité de l'armée adverse.
« *Quant Ashragor est avec eux, c'est mort et la damnation... et moi je prends jamais fromage et dessert, c'est mauvais pour la santé.* »

Le Tour de combat de masse

Un Tour de combat de masse dure une minute.

Déroulement d'un Tour de combat

1 Initiative :

Chaque général d'armée lance 1d6 + son score en Commandement. Le score le plus élevé donne l'initiative. Le Général possédant l'initiative peut tirer le premier une salve de combat de masse à distance, s'il décide de ne pas tirer, il lance à la charge tout de suite ses troupes, rendant le tir éventuel de l'armée adverse Très difficile. Le Général ayant pris l'initiative choisi d'être actif ou passif durant l'assaut. En cas d'égalité sur l'initiative, les généraux rejettent le dé jusqu'à ce que l'un d'entre eux prenne l'initiative.

L'initiative est reconduite à chaque Tour de combat de masse. On ne peut tirer que lors du premier Tour de combat de masse, avant que les troupes ne soient engagées.

2 Opposition des généraux

Le jet d'opposition entre les deux généraux figure l'affrontement des armées, la qualité des stratégies mise en place et le comportement des soldats.

3 Intendance et gestion des pertes

C'est à cette phase que les servants d'un canon peuvent être remplacés et que les aventuriers peuvent se dégager du champ de bataille.

4 Nouvelle initiative

COMBAT INDIVIDUEL

Art Guerrier + Armes utilisées + 2d6/difficulté selon le comportement de l'aventurier

Réussite Normale

Le combat est rude mais l'aventurier évite les mauvais coups. Il subit 1d6-1 points de dégâts sur les combats qu'il mène.

Réussite Spéciale

L'aventurier fait preuve d'une ardeur peu commune et ne subit aucun dégât pendant ce Tour.

Réussite Critique

L'aventurier a un comportement exemplaire et est remarqué par ses amis comme par ses ennemis comme un combattant de premier ordre. Il donne un bonus de + 1 au prochain jet d'opposition à la valeur de combat simplifiée de son armée.

Échec Normal

Le combat se passe mal, la zone de combat dans laquelle évolue l'aventurier est très violente. Il subit 1d6 + 2 points de dégâts pour ce Tour.

Échec Spécial

La violence des combats est terrible. L'aventurier est pris à parti par plusieurs ennemis à la fois et subit 2d6 points de dégâts.

Échec Critique

L'aventurier rencontre les unités les plus puissantes de l'armée adverse. Ces bouchers lui infligent 2d6 + 4 points de dégâts pour le Tour.

Guildes

la quête des origines



La campagne du Nouveau Monde

LE REQUIEM DES OMBRES - SOMBRES SECRETS

Pour les nouveaux venus, la contrée de Gillian est un endroit paisible. Rares sont les aventuriers qui vont au-delà de l'hospitalité traditionnelle des Phaleeni ou des Miroliens. À quoi bon se fatiguer, lorsque tout est facile ? Et pourtant, cette immense région renferme bien des mystères, dont certains ont de quoi terrifier les guildiens les plus endurcis.

Tout commence dans le désert Bleu, par une tragédie incompréhensible, qui laisse les personnages en possession d'un mystérieux médaillon. À partir de là, le destin les mènera de lieux étranges en rencontres mystérieuses qui changeront le cours de l'Histoire.

En six scénarios, ils vont parcourir toute la contrée, puis la quitter pour une destination lointaine et mystérieuse où ils feront face à l'un des mythes les plus effrayants de l'histoire de Cosme.

Après cette campagne, le monde de *Guildes* ne sera plus jamais le même !



LIVRET II

LE REQUIEM DES OMBRES



MultiSim

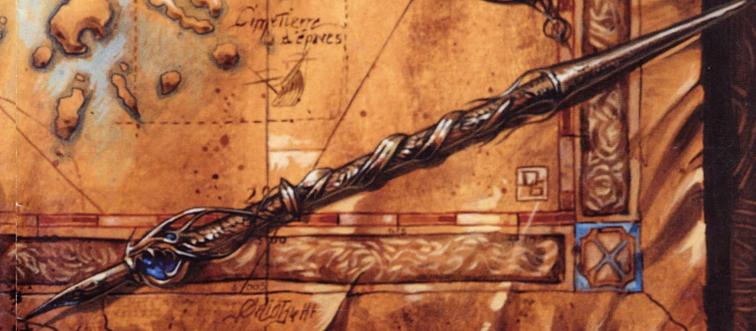
Ce livret ne peut être vendu séparément

AVSTRAL

SEPTENTRION



Handwritten text on a parchment scroll:
 En haut de la page...
 Pro 45 amur...
 Pro 45 amur...
 Pro 45 amur...



100 km

220

280

280

280

SVONAL

HOME

DISON

DISON

DISON

DISON



10 Z

X

N

O

N

L'eternel vagabond

Landes de l'oubliés

Les maisons de L'onec

BAS SOMMETS

Galem des Zors

EMT



AVST

MONTA

Le maître Jour

Les domaines cristallins

LAC AUX VAILLEURS
Svalbana

Cité des lépreux

Nécropole

Oasis

DESERT

LAC

PASSAGE

VERS JONHIL

015

020

025

030

035

040

045

050

RAL

-A1 QIAY-

70 EPR

5-11 P 5



SANCTUAIRE DE LA MANDRAGORE

Les repaires féodiques

Jad

Les ruines sauvées

Haite

L'éternel vagabond

Brames

Sphinx

Phaleen

Repaire de l'Alchimiste

Cité des Nymphes

Mines de



ORI

ORI

Port Lilian

Tombeau Emerges

Ile des Glyphes

192

220

SUONAI

PHIONE



Empreinte observée
du Sud du 48° parallèle
par l'équipage du vaisseau
"Le protecteur"



SEPTEN

015410



Port Mac-Kaer

Falaises
d'Eymnor

Fanaux
des naufrageurs

La dorsale
du saurien

260

280

TRION

Phylaxos

Trillon



Dynasties Fantômes

Cécrophages

Temple des marais

Angroves

Pask

La Queue du Diable

Cimetière des épées

Palatium

L'EMPIRE DES MORTS

H M A I O R

N A S M A T

Guildes

la quête des origines

campagne



textes
Tristan Lhomme
Étienne de la Sayette
Antoine Chéret
Cyrille Daujean
Frédéric Ménage

illustrations
David Sala
Julien Delval

Premier épisode



LA GRANDE AVENTURE

COMMENCE !

« Pour beaucoup de guildiens, l'Aventure ne fait pas partie de la vie quotidienne. Ils vivent sur le Continent, mais restent paisiblement dans les régions déjà conquises, installés pour longtemps ou affectés à l'administration. Rares sont ceux en définitive qui ont le courage de réaliser les exploits de leurs rêves, de s'enfoncer dans les terres inconnues ou de se pencher sur les innombrables énigmes qui restent à résoudre, même au cœur des territoires explorés. Les malchanceux n'y survivent pas. Quant à ceux qui ont de la chance, leur nom brille au firmament de la Constellation.

Lorsque j'ai débarqué à Port MacKaer, frais émoulu de l'Académie, c'est ce petit groupe d'élus que je voulais rejoindre. Mais ce que je viens de vivre dépasse mes rêves les plus fous, ou devrais-je dire mes pires cauchemars ? Mes compagnons et moi avons mis quelque chose en branle, quelque chose d'énorme, qui va changer le visage des Rivages. Pour le meilleur ou pour le pire ? Je ne sais pas. L'avenir le dira. Mais quoi qu'il advienne, je devrai vivre avec les conséquences de mes actes, aujourd'hui, toujours et à jamais. »

Vous trouverez dans Le Requiem des Ombres

- Une description complète de la Contrée de Gillian, des venelles mal famées de Port MacKaer aux lugubres monastères des Dynasties Fantômes en passant par la principauté de Mirol et ses sinistres secrets, ainsi que la carte complète (et parfaitement juste !) de cette contrée.
- Le Requiem des Ombres, une grande suite d'aventures qui entraînera vos personnages aux quatre coins de la Contrée... et au-delà !
- Les premières révélations sur la Quête des Origines.

• Les règles de navigation et un système de combat de masse.

Le Requiem des Ombres

La campagne du Nouveau Monde



LE REQUIEM DES OMBRES EST UN SUPPLÉMENT AVENTURES
POUR GUILDES : LA QUÊTE DES ORIGINES.

5

Supplément
Cinquième

PRIX - 229 f ttc

Guildes est une marque déposée par MULTISIM



MultiSim