

L'automne des Magas



La campagne du

Nouveau Monde

TROISIÈME



VOLUME

L'automne des Magas



La campagne du  Nouveau Monde

Crédits

Textes

Jonril et L'Ordre Loomique de Twance : David Benoit

Les Larmes de Dana : Cyril Loiseau

Révélations, Délits d'innocence,

Ricochet ! et le Phylum Sans Nom : Jean-Baptiste Lullien

Relecture & Corrections

Emmanuelle Roux & Willem Peerbolte

Couverture

Julien Delval

Illustrations

Laurent Cagniat

Maquette & Plans

Cyrille Deaujean

Supervision des textes

Jean-Baptiste Lullien

Directeur Éditorial

Stéphane Marsan

Remerciements

A Seb, pour le fouet et les coups de speed,
à Emma pour les conseils de relecture
et à tous ceux que nous oublions, toujours...

Éditions **MULTISIM**

13 passage du clos bruneau

75005 PARIS



e-mail multisim@dial.oleane.com

Table des matières

Livre 1 : Décors, personnages et arrière-plan

Jonril
p. 6

L'Ordre Loomique de Twance
p. 24

Révélation
p. 32

Livre 2 :

Acte I : Les Larmes de Dana
p. 36

Acte II : Délits d'innocence
p. 66

Acte III : Ricochet !
p. 83

Le Futur
p. 101

Annexes
p. 103

Le Phylum Sans Nom
p. 115

iNTRoDuction

La campagne du Nouveau monde continue sa course. Le destin des aventuriers ne les laissera sans doute jamais en paix. Ce volet doit cependant marquer le début d'une nouvelle ère : celle de la révolte. Découvrir contre quoi, contre qui est l'objectif de cet ouvrage.

Résumé des épisodes précédents

Après Snake, après Rask, les aventuriers devraient avoir acquis suffisamment de puissance pour pouvoir concrétiser leurs rêves.

Ils ont découvert la véritable nature d'Ashragor et permis sa révolte contre les entités qui l'avaient enchaîné à Cosme. Ils ont ensuite participé au retour des danjins, découvert une partie de la vérité concernant l'Astra—mance et levé, enfin, le voile de la mémoire des Felsins. Ils ne seraient que les animaux de compagnie des danjins, transformés en hommes par la volonté d'une puissance supérieure.

210-214

Les années 210-214 ont finalement été relativement calmes... Les danjins s'enlisent dans les négociations visant à les reconnaître comme maison. Les territoires felsins semblent définitivement hors de portée. En attendant, le peuple des prophètes bleus prospère dans sa cité du plateau de Basternath. Il envoie régulièrement des colons repeupler les cités qui entourent Snake. Mais il est clair qu'à plus ou moins long terme, sa politique isolationniste, engoncée dans un dogme religieux inflexible, ne lui permettra pas vraiment de se développer. L'avenir appartient toujours aux guildes...

Mais les Ashragors sont là. Une alliance étrange est en train de s'établir entre les deux peuples. Des diplomates sont échangés, des traités signés. Dans le même temps, le PanDémon a mis sa population « sérieusement au travail ». Une dizaine de nef-cathédrales sont en cours de construction, la maison

des princes mortifères achète près de la moitié du loom noir en provenance du continent... De grandes choses sont en gestation, que même les révoltes et les hérésies qui se multiplient dans l'arrière pays ne semblent pouvoir enrayer. Il faut reconnaître aussi que l'apparition du PanDémon en personne fait toujours son petit effet, même lorsque l'on est convaincu que la créature est un faux dieu.

Cela n'arrange pas tellement les Ghehdals. Leur supériorité s'effrite, alors que les autres maisons terminent leurs quêtes et qu'eux ne font que piétiner. Les dieux existent-ils vraiment ? Dans cette ambiance pessimiste viennent se poser les problèmes liés à leur remuant voisin. Les troupes des cinq familles multiplient les exercices, se préparent à des levées massives. De toute part, on tente de savoir où vont attaquer ces maudits ashragors.

Les Venn'Dys ne voient pas non plus d'un bon œil cette course à la mer. Leur production de navire s'est un peu endormie sur ses lauriers et la remise en chantier de vingt-cinq caravillons s'est faite dans la douleur. Plusieurs révoltes ont éclaté dans les chantiers navals, réprimées dans le sang par les troupes du Doge. L'agitation gronde. L'épidémie, qui progresse toujours en dépit des affirmations des médecins qui prétendent être au bord de la découverte d'un traitement, n'y est sans doute pas étrangère.

Enfin, restent les Felsins. Ils sont les ennemis déclarés des danjins et échangent régulièrement avec eux des assassins, des menaces ou des escarmouches de frontière. Les aventuriers felsins sont éloignés du berceau de Dana suite à des tentatives plus ou moins maladroites d'attentats qui ont mis les guildes dans des situations parfois bien embarrassantes. À cela, il faut ajouter que les cas de zoomorphisme se multiplient dans leurs rangs.

Il n'y a rien de particulier à dire en ce qui concerne les keyzas et les ulmeqs, qui s'inquiètent bien sûr des activités de leurs voisins, mais continuent, malgré tout, de maintenir une prudente neutralité à l'égard des événements qui secouent le Cosme.

Synopsis

ACTE I : LES LARMES DE DANA

Tout commence par une lettre. Un sénateur, visiblement peu rassuré, contacte les aventuriers, dont la renommée n'est plus à faire, afin de leur faire part d'un terrible complot prêt à se mettre en place aux alentours de Jonril. Mais le temps de faire le voyage, les événements sont déjà en marche... L'Ordre loomique de Twance se prépare à reprendre à son compte l'une des plus importantes cérémonies des Mille Peuples, qui consacre la naissance de Dana, la déesse mère. Dans ce chaudron de sorcière que constitue la ville du loom, nombreuses sont les factions à préparer leurs armes pour profiter des cérémonies draks.

L'Ordre veut récupérer le fragment de phylum qui est au cœur de la cérémonie, mais les Moines Rouges veulent récupérer le mage qui en a été chargé. Darka Khan, qui espionne l'Ordre depuis plusieurs mois, y est opposée dans la mesure où cela pourrait détruire sa couverture, tandis que les Danjins souhaitent eux aussi récupérer le mage, mais plutôt afin de l'échanger contre un de leur prophète que l'Ordre a fait enlever. De son côté, la guilde d'Almara entend bien « recruter des compétences » parmi les Draks assemblés. C'est cependant sans compter avec ces derniers, qui n'ont pas l'intention de laisser la cérémonie être troublée par qui que ce soit et sont sur le pied de guerre. Au milieu de toutes ces factions, les aventuriers seront bien malins s'ils parviennent à faire échouer les plans de l'Ordre. Mais tout cela n'est qu'une entrée en matière. Car l'acte II réserve lui aussi quelques surprises et des nœuds d'intrigue autrement plus importants.

ACTE II : DÉLIT D'INNOCENCE

Dans cette seconde partie de la campagne, les aventuriers vont être confrontés à quelques difficultés juridiques. L'Ordre de Twance est une machine lente et pesante, mais une fois lancée, elle est impitoyable et ne s'embarrasse guère de finesse pour parvenir à ses fins. Il a appris que les héros qui avaient lutté contre les Danjins et pratiquement détruit Snake venaient d'arriver en ville ; puis lorsqu'on lui a aussi rapporté le rôle qu'ils avaient joué dans l'échec de son projet dans la plaine du Malmoth, il a réagi en faisant jouer une bonne partie de ses contacts en

ville afin de les capturer. À la fois intéressé par les connaissances qu'ils possèdent certainement sur le loom bleu et agacé par ces mouchérons qui se permettent de faire échouer des plans mûris de longues années durant, il a décidé de les faire parler et de s'en débarrasser. Les dirigeants de l'Ordre considèrent que les résultats improbables qu'ils ont obtenus ne peuvent pas être le fruit du hasard et de la chance. Seul un complot organisé, bien renseigné, pouvait porter un aussi grave revers à leurs projets.

Une équipe de mages est donc allée sur place visiter l'auberge où étaient établis les aventuriers, a emporté tout ce qui leur appartenait et mis le feu — magiquement, bien sûr — de manière à effacer ses traces. L'Ordre fait ainsi d'une pierre deux coups : il obtient des informations et met sur le pied de guerre la Milice Béatifique, qui ne ménagera pas ses efforts pour retrouver ces dangereux incendiaires.

L'affaire est simple en apparence, mais l'organisation labyrinthique de la ville risque fort de compliquer les choses.

Enfin, détail non négligeable, c'est Darka Khan elle-même qui a dénoncé les aventuriers afin de se procurer une prise sur eux. Du fait de sa position dans l'Ordre, elle peut grandement favoriser une intrusion et espère en retour obtenir un petit compte-rendu.

ACTE III : RICOCHET !

La vengeance de Fluvian' Ak'Jonril est en marche. Les visions qu'il a eues concernaient les esprits frappeurs, des créatures propres au berceau de Dana à la puissance redoutable, que les habitants emploient souvent comme moyen de transport. Mais en fait, elles devaient mettre en garde contre ce type d'expérience : en effet, plus le caillou est gros, plus la créature qui naît de ses ricochets est difficile à contrôler, espiègle et encline à se servir de sa formidable puissance pour ravager la contrée. Ce que l'Ordre est en train de faire risque tout simplement de provoquer la destruction de la ville.

Cette destruction va complètement contre les intérêts de la puissance jaune. Elle a donc contacté celui de ses serviteurs qui était le plus apte à agir en lui indiquant quels pions manœuvrer.

En même temps, l'Ordre de Twance a enfin cédé à la tentation et commence à compléter le Phylum sans Nom qui offre un remède à la langueur. Ses dirigeants ont épuisé tous les moyens susceptibles de les faire survivre et ils tentent le tout pour le tout.

JONRIL

Histoire de la Cité Loomique

LES TRANSIENTS

Il y a plus de deux milles ans, une race de transients habitait Phovéa, ville mythique, capitale du continent et noyau loomique de Cosme : les Psykuriens. Victimes du jeu des Puissances, ils finirent par tomber en disgrâce. Les plus hautes autorités du Continent étaient persuadées du rôle actif de ces transients dans l'invasion guildienne et les jugèrent pour haute trahison. La grande cité de Phovéa garde ce souvenir gravé en elle et conserve une très forte tendance à la paranoïa depuis cet incident.

Une description des Psykuriens est fournie dans le second volume de l'Atlas du Continent à la page 119.

LA FUITE

Phovéa comprenait à l'époque une population de près de cinq cents Psykuriens. La plupart d'entre eux furent massacrés par les habitants en colère ou bien encore assassinés par les pions des Puissances. Lors de la fuite, seuls une centaine purent prendre le chemin du nord pour échapper à l'injustice dont ils étaient victimes.

Menés par un leader charismatique nommé Fluvian' Ak'Jonril, les Psykuriens traversèrent des dizaines de milliers de kilomètres et des centaines de paysages tous plus différents les uns que les autres. Le sentiment de martyr qui les envahissaient ainsi que leur éloignement de la cité mythique de Phovéa commençaient déjà à modifier leur schéma de pensée.

LE DAH'RAL

Après de nombreuses années de voyage, les Psykuriens tombèrent sur un site aux propriétés loo-

miques exceptionnelles au sein de ce qui deviendra plus tard le Berceau de Dana. Fluvian' Ak'Jonril découvrit un cours d'eau, le Dah'ral, où la concentration de loom était tellement importante qu'elle ne nécessitait plus de support pour conserver sa cohérence. Le transient supposa que l'environnement loomique de ce site était semblable à celui qui avait donné naissance à Phovéa et décida de s'y arrêter.

LE SCHISME

Riche de toutes ces découvertes, Fluvian' Ak'Jonril se mit à rêver. Il imagina une reproduction de Phovéa en plein cœur du Berceau de Dana, un miroir de la capitale mystique du Continent qui voudrait encore des

Boom et mutation

Contrairement à ce que les mages prétendent, le loom n'est pas une puissance neutre et une trop grande proximité avec des quantités excessives peut induire des effets inattendus. C'est ce qui est arrivé aux Psykuriens qui décidèrent de s'installer aux bords du Dah'ral.

À l'époque, personne n'avait jamais récolté la moindre parcelle des énergies contenues dans le fleuve. Celui-ci circulait librement, charriant de gigantesques quantités de loom jaune qui induisirent chez les transients de profondes mutations. Elles les convertirent et les transformèrent en créatures d'un type similaire aux pestars ou au sogers, mais « infestées » par le loom jaune.

Si cette transformation créa une dépendance vis-à-vis de sa source, elle offrit en échange un certain nombre de caractéristiques associées à cette couleur de loom. Notamment une formidable créativité, des dons pour la conception, l'invention, qui permirent à des transients, finalement primitifs au regard de la démesure de leurs projets, de construire la capitale de la splendeur.

Psykuriens et les accepterait à leur juste valeur. Seuls cinq transients acceptèrent de suivre Fluvian' Ak'Jonril dans son délire ; les autres choisirent d'aller s'installer dans les Monts Réactifs. Ces derniers forment aujourd'hui une civilisation de plusieurs milliers d'individus et ont bâti de nombreuses cités au sein de leur écrin.

LA MORT DE FLUVIAN'AK'JONRIL

Les six transients durent bientôt faire face à une situation délicate. Cinquante ans après leur arrivée dans le Berceau de Dana, Fluvian' Ak'Jonril, leur chef spirituel, mourut dans des circonstances étranges. Aujourd'hui encore, on ignore la raison pour laquelle ce transient dans la force de l'âge décéda dans la stupeur générale.

Ayant soigneusement jalonné les premières étapes de la construction de la nouvelle cité, Fluvian' Ak'Jonril ne laissa pas ses comparses sans informations. Il laissait derrière lui un livre fondateur, le Phovéa'dAr'Jonril. Ce recueil de poèmes est un guide pour la construction de la cité jusqu'au Retour vers Phovéa. Jusqu'à maintenant, il a été suivi à la lettre afin de rester conforme aux vœux de son architecte défunt.

En l'honneur de leur guide disparu, les cinq transients survivants appelèrent la cité Jonril et se baptisèrent eux-mêmes les Al'dan'Jonril.

NAISSANCE DES AL'DAN'JONRIL

Cela fait maintenant près de deux mille ans que les Al'dan'Jonril ont élu résidence sur les bords du Dah'ral. La très forte présence périodique de loom jaune aux alentours de la cité les a transformés. Aujourd'hui, ils ont tellement évolué qu'ils n'ont gardé que quelques signes distinctifs hérités de leur nature de Psykuriens. Sous les capuches qui les dissimulent, les Al'dan'Jonril ressemblent à des humanoïdes à la peau claire, presque blanche, d'apparence caoutchouteuse. Ils n'ont pas de bouche mais une couche de peau percée d'un motif mystique, semblable à de la dentelle. Ils ont conservé de leurs cousins les bras noueux et les mains à trois doigts. À l'image des Psykuriens, les Al'dan'Jonril ne sem-



Al 'Dan'Jonril

blent pas avoir besoin de se nourrir. En fait, ils s'imprègnent du loom jaune qui émane du Dah'ral à chaque début d'automne. Ces mystérieux transients ont également conservé de leur héritage Psykurien le fait de communiquer par le silence. Cette manière d'interpréter le silence suffit largement aux Al'dan'Jonril pour communiquer entre eux. Lorsqu'ils doivent fournir leurs indications aux Premiers Conseils, les transients mêlent au silence de légères impulsions télépathiques afin d'être compris des humains. La différence majeure entre ces deux branches de transients réside dans leur longévité. Alors que les Psykuriens sont capables de vivre plusieurs siècles, les cinq Al'dan'Jonril sont toujours les mêmes depuis l'origine — soit près de deux mille ans d'existence.

Malgré leur mutation et leur dépendance au loom jaune, les mystérieux dirigeants de Jonril gardent en eux une part de nomadisme propre à leur nature première. Aussi, régulièrement, ils doivent se soumettre au rituel du voyage et parcourir le Continent. C'est généralement lors des trois derniers mois de l'année, qui ne sont pas soumis à l'influence de l'automne, que les Al'dan'Jonril partent. Durant tout cette période, ils conservent des bribes de communication avec les Premiers Conseils de Jonril par le biais de la télépathie.

LES PREMIERS PAS DE JONRIL

Il y a deux mille ans, Jonril n'était qu'un campement situé au beau milieu d'une plaine du Berceau de Dana, non loin de la Mer Inverse. L'idée ingénieuse de Fluvian' Ak'Jonril avait été de se mettre les populations Draks dans la poche en faisant des transients des acteurs directs de la religion de Dana. C'est ainsi que les Al'dan'Jonril recrutèrent de très nombreuses tribus des Mille Peuples afin de construire un temple pour leur déesse. Et c'est en effet dans ce but que furent posées les premières pierres de la cité. Rapidement, les ouvriers finirent par s'installer sur le site même du chantier et ne retournèrent jamais dans leurs villages d'origine. Petit à petit Jonril venait au monde.

Après le Temple de Dana, les Al'dan'Jonril confièrent à leurs ouvriers la tâche de canaliser le Dah'ral. Ce cours d'eau loomique, délimitant les contours de la ville, fut maîtrisé par un réseau de douves afin de perdre un peu

de son côté sauvage et d'éviter les inondations.

Rapidement, la ville prit des proportions colossales pour dépasser la jeune cité de Çalila, siège du Culte de Dana. Des milliers d'autochtones s'y joignirent spontanément, venu de nombreuses civilisations aussi bien Draks que wishs ou urbis. Bien avant l'arrivée des Natifs sur le continent, Jonril avait déjà acquis son image de « cité de tous les mystères » (la chronologie vous paraît aberrante ? Les guildiens ne sont pas encore arrivés mais les Al'Dan'Jonril ont déjà été chassés de Phovéa à cause de cette invasion ? Voyez le chapitre « Révélations », p. 32, pour quelques éclaircissements).

L'ARRIVÉE DES NATIFS

À peine débarqués sur le Continent, les premiers aventuriers entendirent très vite parler de la cité loomique. Sa réputation magique et mystique fut à l'origine de la création des deux routes qui y mènent encore aujourd'hui. Les natifs furent très bien accueillis par les Conseils de Jonril qui prenaient directement leurs Ordres des Al'dan'Jonril. Ceux-ci souhaitaient tirer parti de la formidable puissance colonisatrice des guildes afin de servir de source d'information à leur Conseil du Continent. Rapidement le Foyer du Grand Marché fut aménagé en empiétant quelque peu sur le Foyer des Mille Peuples et celui des

Insoumis, anciennement beaucoup plus vastes. Jonril devint un exemple d'intégration et de symbiose entre les autochtones et les Natifs.

Le seul problème que dut affronter les Al'dan'Jonril fut celui de l'indépendance. Il ne s'agissait pas, en effet, de gâcher tout le travail initié par Fluvian'Ak'Jonril en se laissant déborder par les Guildes, notamment au niveau des extraordinaires ressources loomiques de la ville qu'il ne fallait en aucun cas laisser piller. Un compromis fut donc trouvé avec l'Ordre de Twance afin d'en limiter l'utilisation.

LE RETOUR VERS PHOVÉA

La lecture du Phovéa'dAr'Jonril nous apprend que le but ultime de Fluvian'Ak'Jonril était d'organiser un immense retour vers Phovéa. Il pensait créer la civilisation parfaite au sein de sa cité, si parfaite qu'elle mériterait d'occuper Phovéa, le centre du Continent. Malheureusement, Fluvian'Ak'Jonril était fou et sa tentative de reproduire Phovéa était à la mesure de la naïveté de ses rêves. Les Al'dan'Jonril ont construit une société où le beau n'est pas un plaisir mais une obligation. Aujourd'hui, ils rêvent de lever une armée afin de rejoindre Phovéa et de reconquérir ce qui leur est dû. Pour ce faire, les mystérieux maîtres de Jonril réfléchissent actuellement à une manière de franchir la barrière des enfants-cyclones.

Capitale des Mille Peuples

« Huitième jour de marche. Quelques collines s'écartent, la lumière du jour s'adoucit : Jonril s'ouvre à nos yeux ébahis. Aucun mot ne peut décrire la splendeur de ce que je découvre. Les quelques phrases que je couche sur ce parchemin ne sont que de pâles reflets de cette incroyable vision. La très grande cité loomique semble éclairée d'un puits de lumière intense qui se déverse des cieux. Comme si même les feux du ciel ne regardaient que Jonril.

« En poursuivant notre route sur les chemins pavés, nous traversons bientôt l'Anneau Dah'ralite. Il s'agit d'un petit faubourg qui ressemble à l'écrin ouvragé abritant une merveille encore plus belle. Ici, la population Drak est très accueillante et il n'est pas rare d'être invité par l'un des leurs à boire un verre sous une tente ou dans une simple cabane. La simplicité des lieux semble vous préparer aux charmes tentateurs de Jonril.

« Mais voici la mère de toutes les splendeurs. Le mur d'enceinte passé, bercés par la mélodie hypnotique du Dah'ral, ce fleuve loomique qui enlace amoureusement la cité, nous nous perdons dans l'incroyable foule des jonriens. Leurs costumes sont brodés d'une main de fée et même leurs visages semblent être nés de l'imagination des plus grands poètes. Les façades des bâtiments ne sont que pur enchantement et semblent correspondre à un motif qui réunit la ville entière dans un brasier de couleurs et de parfums.

« Jonril la magnifique... Elle mérite bien son nom !

Carnet de Voyage d'un Venn'Dys retrouvé éventré et pendu dans le Quartier des Voûtes.

Quelques informations

Vous retrouverez, tout au long de cette campagne, différentes appellations faisant référence à la ville de Jonril : la cité loomique, la capitale de Mille Peuples ou encore la cité du fleuve jaune.

Population : 30.000 habitants, dont 20.000 Draks, 8.000 natifs et une population variable de 2.000 autochtones comprenant Lores, Wishes et Urbis.

Nom des habitants : un jonrien, une jonrienne, des jonriens.

Dimensions : 8 km de diamètre pour la ville intramuros, 9 km de diamètre pour Jonril et l'anneau Dah'ralite.

Monnaie locale : Depuis l'arrivée des premiers guildiens, les Al'dan'Jonril ont imposé l'utilisation des guilders.

Jonril est une cité gigantesque qui abrite près de trente milles âmes, sans compter les insoumis. La ville est entourée d'un cours d'eau qui lui fait office de douves, le Dah'ral. Ce cours d'eau est complètement imprégné de loom jaune au point d'en être presque saturé. On distingue de très loin les tours les plus hautes de Jonril. C'est réellement une vision très impressionnante tant par la pureté de son architecture que par le côté mystique qu'elle dégage.

La ville possède véritablement une aura magique. L'utilisation des esprits-frappeurs y est monnaie courante et on observe fréquemment l'apparition de créatures loomiques dues à la saturation loomique. L'utilisation de la magie fait partie du décor quotidien d'un habitant de Jonril.

Jonril est presque constamment sous l'influence de l'automne (9 mois environ) avec 3 mois de printemps. Ce cycle revient chaque année quoique de manière assez irrégulière. La ville est très liée à l'automne et tout semble s'arrêter lorsque le printemps arrive. Le retour de l'automne fait chaque année l'objet de nombreuses festivités.

L'ANNEAU DAH'RALITE

Au pied des murailles de Jonril s'étale un faubourg habité par une majorité de Draks et de guildiens n'ayant pas encore eu l'accord pour s'installer dans la cité. Nombreux sont ceux qui travaillent dans la cité loomique mais qui n'ont pas les moyens de se payer un logement intra-muros. L'Anneau Dah'ralite a d'abord été conçu comme une excroissance du Foyer des Insoumis. Il s'agissait de loger les parias tout en

les gardant à portée de main pour les surveiller de près. Les Al'dan'Jonril sont plutôt méfiants envers ceux que l'on nomme les dah'ralites. Les rumeurs de révolte des dah'ralites et des Insoumis sont permanentes.

Concrètement, l'Anneau Dah'ralite est un anneau d'un kilomètre de large qui fait tout le tour du fleuve en contournant également le Foyer des Insoumis. D'apparence, l'Anneau ressemble beaucoup au Foyer des Mille Peuples avec une implantation plus sauvage. On y trouve des campements chaotiques réunissant quelques tentes, des cabanes en bois ou en métal, mais aussi quelques maisonnettes en pierre qui commencent à apparaître récemment. Une tranche importante de la population dah'ralite représente les agriculteurs quiensemencent la plaine du Malthoth afin de nourrir la cité loomique. Malgré ce rôle capital, les fermiers sont victimes d'une réputation ingrate qui les met dans le même lot que les brigands et les Insoumis. L'Anneau Dah'ralite n'est pas considéré comme une partie intégrante de Jonril car le dogme de la Milice Béatifique ne parvient pas à franchir la muraille. En effet, il est difficile d'expliquer à un paysan ou à un ouvrier qu'il doit choisir ses vêtements et bijoux en fonctions de lois préétablies.

C'est le Conseil de l'Économie qui gère intégralement les ressources de l'Anneau Dah'ralite. Pour remonter le moral de ses habitants, le Conseil organise tous les ans (au printemps pour ne pas déranger les Al'dan'Jonril) une grande foire où les paysans exposent leurs produits aux jonriens. Pour l'occasion, ils sont déguisés selon les coutumes jonriennes, ce qui ne manque pas de créer des situations cocasses dans les rues de la cité loomique.

LE BERCEAU DE DANA

Jonril est sans conteste la capitale du Berceau de Dana, même si cette notion est complètement étrangère aux Draks et a été importée par les guildes. De ce fait, ce sont les commerçants jonriens qui traversent le Berceau de Dana de long en large pour aller chercher les produits intéressants. Encore neuf, ce nouveau marché se met rapidement en place depuis l'arrivée des guildiens. Un réseau de petites routes commerciales a d'ors et déjà été établi, mais la tâche des commerçants reste très complexe du fait de la faible densité des populations Draks : à part Jonril et Çalila, les Mille Peuples s'organisent en petites communautés. C'est pour cette raison que la majorité des caravanes commerciales longent les fleuves, dans un souci de rentabilité optimal. La complexité de ce système rend les prix des denrées jonriennes exotiques plutôt chers, ce qui n'empêche pas les commerçants

jonriens de s'enrichir à une vitesse prodigieuse.

LES MILLE PEUPLES

Les populations draks ont une relation étrange avec Jonril. La capitale religieuse du Berceau de Dana est Galila et la cité loomique n'est donc pas leur lieu de pèlerinage privilégié. Les Mille Peuples évoquent Jonril avec un sentiment de crainte et de respect. Les Draks semblent respecter Jonril comme un lieu saint, non pas pour la cité mais pour le site sur lequel elle a été bâti. Quoi qu'il ait pu se passer ici, le souvenir en est encore gravé dans leurs contes et légendes. Par contre, les Mille Peuples semblent ne pas beaucoup apprécier les Al'dan'Jonril. Sans même les avoir rencontrés, ils les voient comme des êtres malsains et les dépeignent dans leurs rites comme des abominations. Ils n'apprécient pas non plus la façon dont est gérée

la cité et pensent que les Al'dan'Jonril sont en train de dénaturer le Berceau de Dana. Malgré tout, leurs yeux s'allument lorsqu'on leur parle de la ville.

GALILA

Les relations entre les deux cités du Berceau sont plutôt bonnes, notamment en matière de commerce dont les guildes et les commerçants jonriens profitent généreusement. Les deux villes sont également le lieu de fortes activités des esprits-frappeurs. Jonril et Galila sont en train de réfléchir à une liaison par Najra avec un système de relais. Le seul problème est celui de la sécurité des marchandises et des personnes transportées, surtout sur une si longue distance. Certains dresseurs pensent déjà à guider les esprits-frappeurs sur un circuit balisé...

La Dictature Al'dan'Jonril

LES AL'DAN'JONRIL

À Jonril, les Conseils n'ont presque aucune initiative et ils reçoivent leurs Ordres directement des Al'dan'Jonril. Ces cinq personnalités complexes n'apparaissent presque jamais en public et laissent planer un voile de mystère sur tout ce qui les concerne. Rares sont les personnes à pouvoir les approcher et encore moins nombreux sont ceux qui peuvent se vanter de connaître leur véritable nature. Ils vivent cloîtrés neuf mois durant dans la gigantesque tour au centre du Fontainier. Au premier jour du printemps, les Al'dan'Jonril se montrent sur la plate-forme du Palais afin d'annoncer leur départ. Le motif officiel

annoncé annuellement est celui de la poursuite d'études loomiques. Ils sont alors accompagnés par une escorte de l'Ordre de Twance pour fuir le Hors-Saison, la courte période où l'automne ne règne pas sur la ville.

Min'aR'g assume la fonction de diplomate parmi les Al'dan'Jonril. C'est lui qui favorise l'implantation des Guildes et qui s'assure de la propagation de la réputation de la cité loomique. Darg'az'Kil est à l'origine du pacte passé avec l'Ordre de Twance. C'est lui qui administre l'utilisation du loom et des Arts Étranges au sein de Jonril. Il conserve une très forte influence sur l'Ordre et ses conseils sont loin d'être pris à la légère.

La Mort de Fluvian'Ak'Jonril

Alors même que le rêve de la cité naissait dans l'esprit de Fluvian'Ak'Jonril, celui-ci mourrait dans d'étranges circonstances. Cette mort n'a, en fait, rien d'accidentelle et la réalité est bien plus sombre qu'elle n'en a l'air. Hur'Ça'Kan a toujours été en admiration devant le charisme et l'intelligence de Fluvian'AK'Jonril, tant et si bien qu'il en nourrit une profonde jalousie. Hur'Ça'Kan décida d'assassiner son maître pour prendre sa place à la tête du projet grandiose qui se mettait en place. Aidé par l'un des Mille Peuples du Berceau de Dana, le transient se mit en tête de kidnapper Fluvian'AK'Jonril et de le priver de sa source de nourriture : le loom jaune. C'est ainsi qu'il isola le pauvre transient dans une grotte des Monts Réactifs, soumis pendant des jours à l'influence du printemps. Celui-ci parvint à s'échapper après plusieurs semaines de captivité et rejoignit Jonril aux portes de laquelle il mourut d'épuisement et de faim. Hur'Ça'Kan s'appropriera les mémoires de Fluvian'AK'Jonril afin de les remanier selon ses plans. Hur'Ça'Kan s'arrangea encore pour que Il'Dan'Hra serve d'alibi inconscient à toute l'histoire malgré les soupçons inquiétants de Ji'Ran'Meh.

Hur'Ça'Kan était le plus fidèle disciple de Fluvian'-Ak'Jonril. Il est le gardien des connaissances sacrées du Phovéa'dAr'Jonril et le garant de l'application de ses principes. Il est le seul à connaître le contenu du grand livre (cf. encadré « La Mort de Fluvian'-Ak'Jonril »).

Il'Dan'Hra est indissociable de Hur'Ça'Kan. Il a la charge de la Milice Béatifique et doit s'assurer du bon déroulement de ses opérations. Naïf et mentalement faible, Il'Dan'Hra vit dans l'ombre de Hur'Ça'Kan et n'a aucun poids réel dans les prises de décision. Conscient de sa faiblesse, il ne s'attribue qu'un rôle consultatif.

Ji'Ran'Meh est certainement le plus mystérieux des cinq transients. C'est à lui qu'incombe la tâche de mener à bien le Retour vers Phovéa. Il est donc également aux commandes du Conseil du Continent.

LA MILICE BÉATIFIQUE

Pour faire de Jonril une reproduction parfaite de Phovéa (ou tout au moins de l'image qu'ils en gardent après plus de deux milles ans d'éloignement), les Al'dan'Jonril pratiquent la loi de la splendeur totalitaire. Concrètement, la beauté, le luxe et l'art sont imposées à la population par la Milice Béatifique. Celle-ci reçoit directement ses Ordres de Il'Dan'Hra et Hur'Ça'Kan.

La Milice Béatifique est constituée de cellules indépendantes qui peuvent facilement intervenir sur le terrain. La Milice comprend trois branches bien distinctes :

La Table d'Or : Il s'agit des miliciens dirigés par Il'Dan'Hra qui agissent directement sur le terrain, à la vue de tous. Il peut s'agir aussi bien de cellules d'interventions que de cellules administratives. Au total, la Table d'Or compte près de deux cents hommes de toutes origines. En termes clairs, ils interviennent pour remettre dans le droit chemin les jonriens qui ne prennent pas assez à cœur le luxe et la beauté au sein de la ville.

La Table d'Écume : Elle représente le côté juridique de la Milice Béatifique. C'est elle qui enregistre les renseignements de la Table d'Antiq avant d'organiser l'action de la Table d'Or. Elle assure en quelque sorte le lien entre les entités dirigées par Il'Dan'Hra et Hur'Ça'Kan. Elle compte approximativement trente jonriens. La Table d'Écume est la seule à ne pas fonctionner sur le principe de la cellule. Ses membres siègent tous à la Table en permanence.

Milicien de la Table d'Or

AGILE	3	CHARMEUR	2
FORT	4	RUSÉ	3
OBSERVATEUR	3	SAVANT	1
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	1

Art Guerrier 3

Art Étrange 1

Art Guildien 2

Vie 11 (5/2)

Armure : 1d6+3 (cotte de maille) ou, pour les officiers, 1d6+5 (demi-plaque)

Armes : hallebarde (3d6+2), épée longue pour les officiers (1d6+3)

Les miliciens sont des soudards dont la seule qualité consiste à savoir très exactement qui ils peuvent se permettre d'ennuyer et qui ils doivent laisser en paix. Un milicien peut être corrompu pour une centaine de guilders, quel que soit son grade. Une escouade se compose de dix hommes, dont un officier.

COMPÉTENCES

Explorateurs	(-2)
Chercher	1
Guerriers	(-1)
Bagarre	2
Esquive	3
Scruter	2
Vigilance	3
Hallebarde	3
(Épée longue pour les officiers)	4
Lettrés	(-3)
Lois	1
Arts Étranges	(-4)
Sens	1

Milicien de la Table d'Antiq

Il est difficile de chiffrer les caractéristiques d'individus aussi disparates. D'une manière très générale, les miliciens de la table d'Antiq ont tous au moins quatre en Agile et quatre en Déguisement, Discrétion et Filature. Même s'ils ne privilégient pas les armes, ils en maîtrisent souvent une ou deux à des niveaux acceptables, entre un et trois.

La Table d'Antiq : Ce groupe reçoit ses Ordres directement de Hur'Ça'Kan sans même passer par Il'Dan'Hra. Il s'agit d'espions disséminés au sein de la population jonrienne. Ils sont censés s'assurer que Jonril correspond aux attentes décrites par le Phovéa'dAr'Jonril. Au nombre de cent, ils peuvent être de n'importe quelle origine.

Les cellules comprennent entre cinq et quinze individus. Elles sont toutes au même niveau au sein de la Table dont elles font partie. Chaque cellule comporte un Souverain qui siège lorsque le besoin s'en fait sentir à la Table dont il dépend.

LA DICTATURE LOOMIQUE

Les quantités de loom qui pourraient être récoltées à Jonril sont absolument colossales par rapport à ce que

le Continent nous a habitué. Il était impensable de les laisser aux mains de guildiens sans scrupules ou bien encore d'autochtones avides de pouvoir. Heureusement, à cause de son extrême degré de concentration, le loom jaune est tellement brut qu'il faut le raffiner avant de pouvoir le récolter de sorte que seuls les Al'dan'Jonril et l'Ordre de Twance sont parvenus à le recueillir.

Par ailleurs, la loi stipule que le visiteur doit se contenter d'être un éternel observateur de la magnificence de Jonril sans tenter de profiter de ses ressources, qu'elles soient matérielles, morales ou loomiques. Seul l'Ordre de Twance est habilité à récolter du loom à Jonril et à le distribuer comme bon lui semble. Un pacte secret oblige cependant ce dernier à reverser la moitié du loom récolté aux transients.

LE CONSEIL DU CONTINENT

Les Al'dan'Jonril sont également aux commandes directes d'un Conseil secret : le Conseil du Continent. Celui-ci a pour but de récolter le maximum d'informations sur le continent par les témoignages des aventuriers ou par des expéditions commanditées expressément par les cinq transients. Le rêve de retrouver Phovéa et de percer les secrets du Continent va peut-être devenir réalité par le biais des guildiens et c'est pour cela que les Al'dan'Jonril favorisent à ce point l'implantation des guildes.

Ji'Ran'Meh veille lui-même à ce que les caravanes qui partent de Jonril soient bien équipées et que les

Le Bâton de Ji'Ran'Meh

Ce grand bâton de près de deux mètres est destiné à assister ceux qui traversent la contrée régulièrement. Il a la particularité de donner une vague impression de « déjà vu » à son porteur, qui devine instinctivement où il se trouve. Cette impression ne fonctionne que si un porteur du bâton s'est déjà rendu sur les lieux (certains endroits reculés n'ont jamais reçu la visite de l'un d'entre eux, mais ils sont de moins en moins nombreux). En termes de règle, le bâton abaisse d'un niveau la difficulté de tous les jets d'Orientation et Route concernant le berceau de Dana ou ses environs.

En échange, l'utilisateur du bâton doit le rapporter lors de son prochain voyage à Jonril. Ce que personne ne sait, c'est que les Al'dan'Jonril sont capable de « lire » les informations que la relique emmagasine. Ils savent très exactement tout ce qui s'est produit autour de lui, à portée de vue...

hommes soient en bonne santé. Escorté, il fait régulièrement le tour du Foyer des Voyageurs afin de repérer les aventuriers qui lui semblent les plus fiables, dont le trajet est le plus intéressant au niveau des informations glanées, et de leur fournir un bâton de marche un peu particulier (voir encadré « Le Bâton de Ji'Ran'Meh »).

Les Jonriens

En général, les populations Draks des Mille Peuples sont sédentaires mais gardent une certaine tradition de nomadisme et ne construisent rien de durable. Ceux qui vivent à Jonril ressemblent de moins en moins à leurs lointains cousins du Berceau de Dana dans la mesure où, à l'exception des habitants du Foyer des Mille Peuples, ils se sont sédentarisés de manière très prononcée et sont devenus des citadins au plein sens du terme.

LA SOCIÉTÉ JONRIENNE

Ce que l'on entend aujourd'hui par le terme « jonrien » représente un ensemble homogène de peuples qui cohabitent et ont fondé une culture commune.

L'immense majorité de Draks se sont fondu avec les Natifs, les Lores, les Wishes et les Urbis, avec comme résultat, une communauté originale. Aujourd'hui, il n'y a que les guildiens fraîchement arrivés qui se préoccupent de faire la différence entre les peuples. Toute personne qui vit à Jonril depuis un certain temps ne prête même plus attention à ce genre de détails.

Sous l'influence des Al'dan'Jonril et du dogme imposé par la Milice Béatifique, les jonriens sont devenus des gens très soucieux de leur personne, coquets à l'extrême et possédant une sensibilité très marquée pour l'art sous toutes ses formes. Le jonrien est assez individualiste et conçoit assez mal la notion d'utilité publique. C'est un individu peureux qui ne

risquera pas de se mettre en porte à faux vis-à-vis de l'autorité de la cité. Pour le jonrien, les Al'dan'Jonril représentent un peu des demi-dieux qu'il faut vénérer et dont il faut avoir peur.

COUTUMES ET FOLKLORE

Les particularités loomiques et saisonnières de Jonril se ressentent énormément sur les coutumes locales. Chaque année, le retour du printemps est l'objet de festivités intensives qui durent plusieurs jours et auxquelles tout le monde se doit de participer. La fin de l'automne marque le point de départ du Hors-Saison ; la quasi-totalité de la ville se réunit devant le Palais pour assister au discours puis au départ des Al'dan'Jonril.

Dans le Foyer des Mille Peuples, l'influence de l'automne est oubliée au profit des festivités centrées autour du culte de Dana.

LES CONSEILS

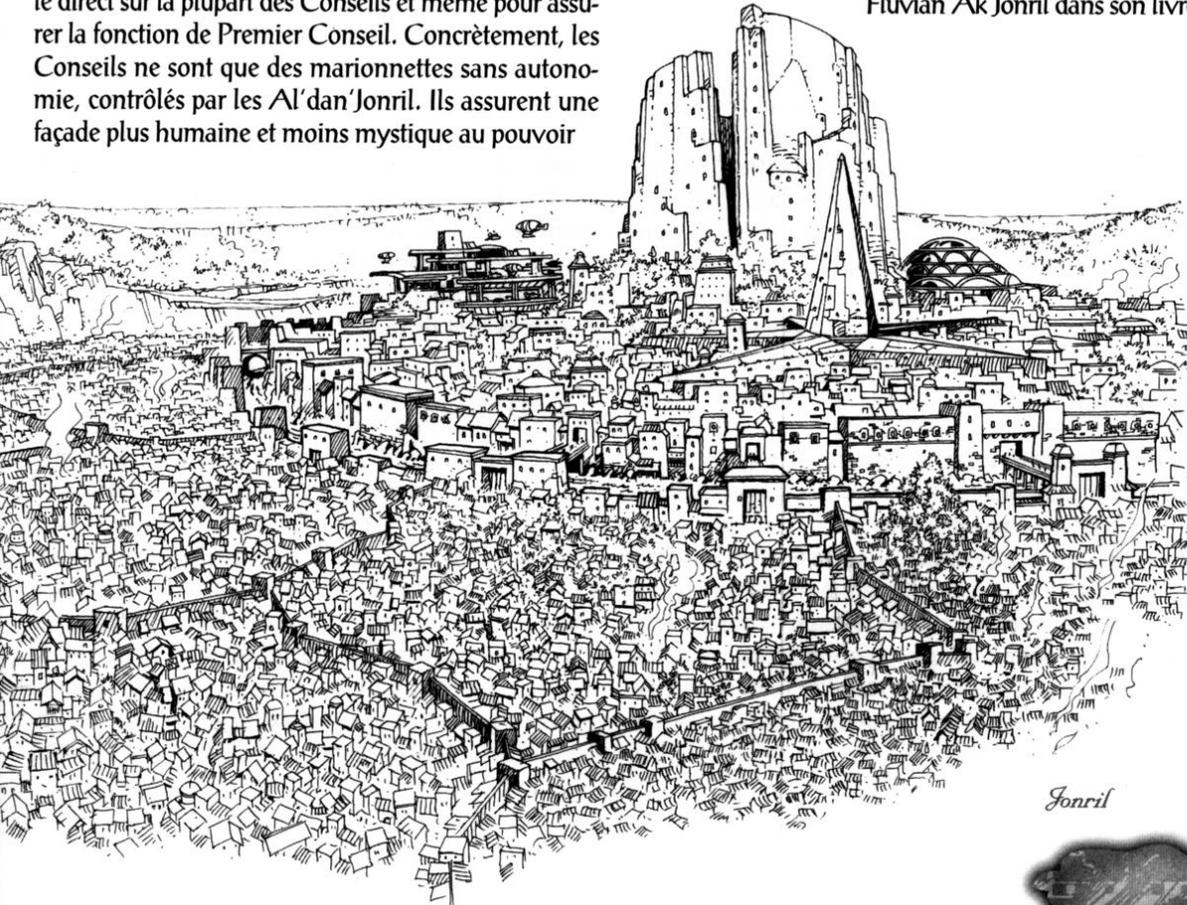
Jonril est dirigé, à l'échelle du peuple, par les Conseils, sorte de ministères. Parmi ceux-ci on dénombre le Conseil de la Splendeur, des Arts et de la Culture, de l'Économie, de la Défense, du Loom et le Conseil secret du Continent. À la tête de chacun d'eux on trouve un Premier Conseil qui est en principe élu par les Al'dan'Jonril parmi la population drak de la ville. Mais, sur le terrain, c'est loin d'être le cas. Les transients s'arrangent pour avoir un contrôle direct sur la plupart des Conseils et même pour assurer la fonction de Premier Conseil. Concrètement, les Conseils ne sont que des marionnettes sans autonomie, contrôlés par les Al'dan'Jonril. Ils assurent une façade plus humaine et moins mystique au pouvoir

de Jonril. L'immense majorité des jonriens ne connaissent pas la fonction réelle de ces mystérieux individus qui contrôlent en fait la totalité des instances politiques, culturelles, religieuses, magiques et militaires de la cité du fleuve jaune.

SPLENDEUR

Le Conseil de la Splendeur est dirigé directement par Il'Dan'Hra, mais celui-ci reçoit en fait ses Ordres de Hur'Ça'Kan, son maître et mentor. De plus en plus, l'activité du Conseil est totalement associée à la Milice Béatifique, tant et si bien que leurs locaux sont désormais au même endroit dans le Foyer du Conseil. Juridiquement, le Conseil de la Splendeur donne des directives qui sont appliquées dans chaque Foyer par les membres de la Table d'Écume. Quoiqu'il arrive, la Table d'Écume a toujours un rôle consultatif avant une action de la Table d'Or ou d'Antiq sur le terrain. Le Premier Conseil est parvenu à obtenir cet accord afin de réfréner les ardeurs des Al'dan'Jonril. Dans les faits, c'est souvent Hur'Ça'Kan qui intervient en personne pour mener ses espions de la Table d'Antiq lors des missions les plus importantes.

Pour les Al'dan'Jonril, le Conseil de la Splendeur est considéré comme un des plus importants. Il est le garant de la bonne marche de leur projet ancestral : construire une ville à l'image de Phovéa. Hur'Ça'Kan s'assure régulièrement que l'évolution de Jonril correspond bien au testament laissé par Fluvian'Ak'Jonril dans son livre.



Jonril

ARTS ET CULTURE

Le Conseil des Arts et Culture joue un rôle purement touristique à Jonril. Il a été créé comme une interface entre le Conseil de la Splendeur et la population des guildiens. En effet, les Al'dan'Jonril ont pensé que le concept de Milice Béatifique et de dictature de la splendeur pouvait être mal perçu par les Natifs, peu habitués à ce genre de coutumes. Aussi ont-ils créé un Conseil qui favorise le développement de l'art et des traditions culturelles du Continent dans la ville de Jonril. Le principal mode d'action du Conseil des Arts et Culture est de subventionner des manifestations artistiques susceptibles d'intéresser les guildiens. Et ceci toujours dans le but de faire de Jonril un pôle attractif au niveau artistique et culturel. Bien que basé, comme tous les autres, dans le Foyer du Conseil, les Arts et Culture agissent surtout par le biais de leurs succursales dans le Premier Cercle. Ce Conseil est principalement dirigé par Min'aR'g.

ÉCONOMIE

Le Conseil de l'Économie a pris une importance considérable à Jonril depuis l'arrivée en masse des guildes. C'est lui qui assure la gestion du Marché Mouvement et de toutes les routes commerciales qui passent ou s'arrêtent dans la cité loomique. Le régime de la splendeur totalitaire permet à la cité du fleuve jaune de brasser d'énormes quantités d'argent et il est important, pour conserver la confiance des guildes, de bien gérer tous ces guilders. C'est également le Conseil de l'Économie qui assume le va-et-vient des ressources et des guilders entre Jonril, l'Anneau Dah'ralite et le Berceau de Dana. Ce Conseil a été conçu par les Al'dan'Jonril pour assurer un service d'assistance auprès des guildes. Toujours dans un souci d'intégration des Natifs dans la cité loomique, le Conseil de l'Économie joue le rôle d'agent intermédiaire entre les guildes du Berceau de Dana, les Natifs, qui ne sont pas habitués aux coutumes des danéens, et les autres conseils de la ville.

DÉFENSE

Dès sa création, Jonril a dû s'entourer d'une garde performante de soldats soumis à un entraînement particulier. Ce n'est pas que les Al'dan'Jonril aient des volontés hégémoniques de conquête, loin de là. Mais la situation de la cité, aussi bien du point de vu loomique que du point de vu des ressources importantes qui y sont produites ou qui ne font qu'y transiter, fait que Jonril est susceptible de réveiller bien des tentations. Hur'Ga'Kan, dans son délire paranoïaque, est persuadé que les Mille Peuples, les guildes et bien

d'autres encore, souhaitent s'emparer de la cité loomique. Il n'a pas tout à fait tort... Tout le monde rêverait de posséder sous son emprise l'incroyable cité de Jonril, ne serait-ce que pour le loom produit par le Dah'ral. De nombreuses guildes ont déjà pensé que, faire de Jonril le nouveau départ de la découverte du Continent, passait obligatoirement par l'appropriation de la cité par les Natifs et l'installation du sénat. Mais Jonril bénéficie du fait que tous les regards sont tournés vers elle. Si une faction quelconque tente quoi que ce soit envers la cité loomique, les autres factions interviendraient pour contrer l'attaque. En quelque sorte, Jonril se protège d'elle-même. Toutefois, pour maintenir la sécurité intra-muros de la ville, le Conseil de la Défense a mis en place une garde qui joue le rôle de police. Les hommes qui la composent sont relativement peu armés mais ils sont initiés à quelques capacités de repérage du loom et de ses utilisations.

LOOM

Darg'az'Kil est le maître incontesté du Conseil Loomique. Il travaille main dans la main avec l'Ordre Loomique de Twance et en aurait même rencontré son fondateur. Concrètement, c'est l'Ordre qui régit le Conseil au quotidien et le transient se contente d'apposer occasionnellement son veto et de donner les directives globales à tenir. Quoi qu'il en soit, Jonril est tenu d'assurer sa position de cité loomique et les règles concernant l'utilisation des Arts étranges y sont très libérales. Tant et si bien qu'il est monnaie courante de croiser des maîtres en Art Étrange en plein exercice de leur pouvoir au beau milieu d'une rue, Cœur du Dah'ral ou pas. Le Conseil s'assure toutefois d'éviter tous débordements qui pourraient être nuisibles aux guildiens et aux voyageurs. Une des principales préoccupations du Conseil Loomique est la gestion des ressources loomiques de Jonril et notamment le Dah'ral qui encercle la ville. Le Conseil, assisté de l'Ordre Loomique de Twance, est seul habilité à récolter et à filtrer le loom jaune avant d'en fixer le prix et de le redistribuer.

CONTINENT

Ji'Ran'Meh, le transient le plus mystique des Al'dan'Jonril, est à la tête du Conseil du Continent. Cet organe secret du pouvoir est un peu particulier dans le sens où il n'est pas représenté dans les Assemblées qui dirigent les Foyers. C'est un Conseil qui joue plus le rôle d'excroissance du pouvoir Al'dan'Jonril que celui de ministère. De ce fait, le siège du Conseil du Continent se situe directement dans le Fontainier, à quelques pas seulement du Palais. De plus, la dictature Al'dan'Jonril ne peut

pas se permettre d'installer un Premier Conseil Drak et c'est tout naturellement Ji'Ran'Meh qui assume cette fonction. Celui-ci semble distant des autres Al'dan'Jonril et il ne supporte pas qu'ils portent un quelconque jugement sur sa manière de gérer le Conseil. Le transient se consacre presque exclusive-

ment à sa tâche et ne permet à personne d'autre de donner son avis. Le fait est que Ji'Ran'Meh est celui des cinq transients qui souffre le plus de sa séparation avec Phovéa. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour retrouver le plus vite possible la route vers le centre du Continent.

Les Foyers

Jonril est divisé en huit gigantesques quartiers aux frontières bien marquées. Chacun d'eux est une véritable entité économique et juridique avec ses propres lois et ses coutumes particulières. Certains Foyers comme celui des Insoumis possèdent même leur propre dialecte. Le Conseil de la Défense a prévu depuis bien longtemps une muraille dissuasive haute de deux mètres. En cas de problème, les portes peuvent être fermées et les Foyers peuvent être isolés les uns des autres. Dans ce cadre, le Foyer des Insoumis est l'objet d'une attention toute particulière et la sécurité y est renforcée aux abords. N'entre et ne sorte pas qui veut dans le quartier des parias.

Chaque Foyer est administré par une assemblée de représentants des Conseils de la Splendeur, des Arts et Culture, de l'Économie, de la Défense et de la Magie. Suivant les Foyers, l'importance accordée à chacun des Conseils est variable. Les représentants du Conseil Loomique seront nettement plus nombreux au sein du Cœur du Dah'ral que dans le Foyer des Natifs. Chaque Foyer comporte dix places de conseillers qui sont allouées par les Al'dan'Jonril aux Conseils proportionnellement à leur importance dans la gestion du quartier. Pour chacun des foyers, le nombre de sièges pour chaque Conseil est précisé en encart à titre indicatif.

LE CŒUR DU DAH'RAL

Jonril est entourée d'une haute muraille qui surplombe le Dah'ral de l'extérieur. Au sud de la ville, les Maîtres en Art Étrange ont repéré un lieu qui semblait être la source de l'activité loomique du fleuve. Ils l'ont appelé le Cœur du Dah'ral et en ont fait un riche sanctuaire où les jonriens peuvent venir faire leurs offrandes au fleuve loomique. Peu à peu, ce Foyer un peu particulier s'est construit autour du Cœur du Dah'ral.

Il s'agit d'un Foyer étrange et où la seule source d'activité est consacrée aux Arts Étranges. Il est assez

peu folklorique et on y compte surtout des Natifs occupant la majorité des logements du quartier. Les seuls autochtones que l'on est amené à y rencontrer sont des serviteurs draks employés par des Maîtres ou des étudiants fortunés. L'assemblée qui gère le Foyer est très laxiste sur tout ce qui concerne l'utilisation des Arts Étranges. Cependant, les esprits frappeurs y sont totalement interdits.

Composition de l'Assemblée

- **Splendeur** : un siège
- **Arts et Culture** : un siège
- **Économie** : deux sièges
- **Défense** : deux sièges
- **Loom** : quatre sièges

Le Dah'ral

Ce cours d'eau légendaire, ne possédant ni source ni embouchure, est une pure manifestation de loom jaune. Les neuf premiers mois de l'année, les eaux spectrales du Dah'ral creusent un lit d'environ quatre mètres de large pour deux de profondeur. Au fur et à mesure que l'on approche du Hors-Saison, le fleuve loomique s'assèche pour disparaître totalement en même temps que l'automne. Régulièrement, de petits ponts de pierres permettent aux gardes jonriens de se rendre sur la muraille. Le fait de séjourner trop longtemps à proximité du Dah'ral est vivement déconseillé par le Conseil Loomique car les vapeurs du fleuve seraient parfois tellement concentrées qu'elles pourraient générer des effets spontanés indésirables.

L'Étoile de Twance

Le Cœur du Dah'ral est le lieu le plus riche en potentiel loomique de toute la ville et c'est tout naturellement là que s'est installé l'Ordre de Twance. Les locaux de celui-ci prennent la forme d'une étoile à cinq branches aux proportions gigantesques. Chacune de ces branches est le siège d'une couleur de loom particulière et il existe un sous-sol central qui est le lieu consacré au loom invisible. Pour plus de détails concernant l'Ordre de Twance, voir le chapitre qui lui est consacré page 24 et la seconde partie de la campagne.

Les Universités Loomiques

Depuis la découverte des propriétés loomiques de la ville et l'installation de l'Ordre de Twance, Jonril est devenu la capitale des Arts Étranges. Rapidement des Maîtres de tout horizon vinrent s'installer pour pouvoir enseigner aux étudiants et aux curieux qui se pressaient aux portes de la cité loomique. Parmi eux, on compte de nombreux charlatans mais également de célèbres Maîtres des Arts Étranges qui fondèrent les premières écoles de Magie sur le Continent.

Aujourd'hui, il existe à Jonril cinq Universités Loomiques qui sont réputées dans tout le Continent. Malheureusement les places sont chères et seules les riches familles peuvent payer ce genre d'études à leurs petits sorciers en herbe. Les deux Universités les plus renommées sont le Centre d'Études Loomiques et Les Fils de Twance.

LE FOYER DES NATIFS

L'arrivée des Guildes sur le Continent et des premiers natifs à Jonril a motivé les Al'dan'Jonril à la création du Foyer des Natifs. Cette nouvelle donne bouleversa un peu les frontières des quartiers de Jonril puisque l'on dû créer le Foyer des Natifs à cheval sur le Foyer des Insoumis et celui des Mille Peuples. Il paraît évident aujourd'hui qu'il s'agissait là d'un très

mauvais calcul de la part des Al'dan'Jonril puisque les Insoumis et les Mille Peuples sont des quartiers communautaires mineurs à Jonril. Ils représentent les autochtones qui ont le plus de chances de ne pas supporter la colonisation des Guildes. Jonril essuya par conséquent de nombreuses révoltes et organisa une répression dans la peur et le sang. C'est à cette époque que les jonriens se rendirent compte du potentiel militaire de la Milice Béatifique. Plus que les gardes de la ville, dont on connaissait déjà les prouesses, les Miliciens se montrèrent particulièrement inquisiteurs et capables de complots magistraux pour arriver à leurs fins. Aujourd'hui, le Foyer des Natifs est relativement bien accepté et les jonriens ont appris à considérer les guildiens comme une chance pour Jonril.

La création tardive de ce Foyer en fait le quartier le plus moderne de la ville. L'architecture a subi les influences de contrées plus lointaines et même certaines touches propres aux rivages. La volonté d'en faire un lieu d'échange et de mélanges des cultures à un peu dérivée en relations de voisinage tendues. Le Foyer est en fait divisé en petites parcelles où certaines Maisons sont majoritaires. On compte ainsi six zones distinctes de taille réduite dans le Foyer des Natifs et un quartier central beaucoup plus grand et plus propice aux échanges et à la tolérance.

Les Ambassades

Le quartier central du Foyer des Natifs est celui des Ambassades. Chaque Guilde importante, dont au moins un représentant réside en permanence à Jonril, peut y ouvrir une succursale pour sa Guilde. Pour cela, les plus petites organisations sont aidées par le Conseil de l'Économie (et, secrètement, par le Conseil du Continent) afin de pousser les Guildes à s'installer à Jonril. La volonté des Al'dan'Jonril est clairement de faire de la ville le nouveau point de départ vers une approche plus profonde et plus aventureuse du Continent. L'apparition des enfants-cyclones est en train de briser les rêves de Fluvian'Ak'Jonril et les Al'dan'Jonril font tout ce qui est en leur pouvoir pour passer outre cette barrière vivante. Pour cela, ils font confiance aux courageux guildiens pour trouver une solution et sont prêts à tout pour soutenir leur effort.

En l'an 214 AA, il existe près d'une trentaine de comptoirs à Jonril. Parmi elles, on compte les Guildes les plus renommées mais aussi les toutes petites organisations créées dans la ville même par quelques aventuriers en mal de voyage. Pour plus d'informations sur l'implantation des Guildes à Jonril voir le chapitre les concernant.

Composition de l'Assemblée

- **Splendeur** : deux sièges
- **Arts et Culture** : deux sièges
- **Économie** : trois sièges
- **Défense** : deux sièges
- **Loom** : un siège

LE FOYER DES INSOUMIS

Pendant la construction de Jonril, plus la cité s'agrandissait et plus le nombre d'ouvriers nécessaire croissait. Des leaders charismatiques, souvent originaires des classes pauvres, apparurent progressivement pour influencer l'opinion populaire. Un mouvement de révolte s'organisa bientôt pour résister à la dictature imposée par la Milice Béatifique. Rejoint progressivement par des jonriens plus aisés, les Insoumis devinrent véritablement un mouvement social et idéologique plus qu'un amas de pauvres gens vivant dans des taudis.

Le Foyer des Insoumis est inclus dans Jonril car il est, comme les autres, protégé par la grande muraille. Toutefois, les Insoumis ont construit leur Foyer au-delà de la frontière symbolique du Dah'ral. Cet état de fait géographique représente bien la place des Insoumis dans la société jonrienne : ils sont tolérés dans la ville mais ne sont pas considérés comme membres de la communauté. Juridiquement, les Insoumis profitent d'une immunité totale dans leur Foyer. Cependant, ils doivent se soumettre à la justice du Foyer dans lequel ils commettent leurs méfaits. Ainsi, au sein du Foyer des Insoumis, il est possible d'assassiner son voisin sans être inquiété par qui que ce soit.

Peu d'étrangers s'aventurent dans le Foyer des Insoumis sans guide car il est réellement à la hauteur de sa réputation. Totalement labyrinthique, le quartier ressemble à un enchevêtrement de taudis et d'étranges bâtisses en surface, le tout doublé d'un incroyable réseau de souterrains à plusieurs niveaux.

Le Foyer des Insoumis n'obéit pas aux dogmes des Conseils. Depuis de nombreux siècles ils ont banni les envoyés des Al'dan'Jonril à l'extérieur de la muraille.

Composition de l'Assemblée

• **Aucun siège**

Le Foyer des Insoumis n'obéit pas aux dogmes des Conseils. Depuis de nombreux siècles ils ont banni les envoyés des Al'dan'Jonril à l'extérieur de la muraille.

Les Chanteurs d'Esprits

De nombreux jonriens appellent les Insoumis par un autre nom : les Sans-Croyances. En effet, ceux-ci ne sont pas soumis aux Al'dan'Jonril, ne croient pas

en Dana et ne semblent, en apparence, obéir à aucune religion. Mais quiconque côtoie d'un peu plus près les Insoumis apprend à connaître leur dévotion pour les esprits-frappeurs (voir encadré ci-contre).

Certains jonriens des autres quartiers savent qu'il faut venir voir les Insoumis pour s'offrir les services d'un Chanteur d'Esprit. Nombreux sont les fils spirituels d'Obag qui sont venus s'installer à Jonril et qui ont été séduits par la philosophie des Insoumis. Le Foyer est désormais peuplé de ces êtres étranges que l'on peut faire dresser par des manipulateurs d'esprits-frappeurs réputés dans tout le Berceau de Dana.

Les esprits-frappeurs

(Atlas Volume Second, pages 103 à 106).

Un esprit frappeur n'est qu'une force, vaguement reliée au loom jaune. Il est facétieux, n'a aucun sens des conséquences de ses actes et possède une force infinie. Il est capable de soulever n'importe quel poids et peut le transporter sans effort sur d'incroyables distances.

En échange, tuer ou estropier ne lui pose pas de problèmes particuliers. S'il trouve que massacrer cent personnes pourrait avoir un aspect cocasse, il le fait, instantanément.

La dernière particularité à noter concernant cette étrange créature concerne sa capacité à posséder quelqu'un. Elle semble être capable d'investir, en partie, l'esprit de certaine personne, leur transmettant son caractère volage, farceur et impulsif.

Les Insoumis de l'Arbre Vie

Au beau milieu du Foyer des Insoumis, l'Arbre Vie joue un peu le rôle de centre intellectuel et spirituel du quartier. Il s'agit d'une sorte d'immense saule pleureur qui culmine à trente mètres de haut et dont les branches recouvrent plusieurs dizaines de maisons. Parfois creusées dans le tronc ou bien perchées sur des branches, on y a construit de petites cabanes en bois reliées par des passerelles et des cordages de fortune.

L'Arbre Vie est connu et respecté par tous les Insoumis et ils le considèrent un peu comme le doyen de Jonril. Il abrite toute la communauté intellectuelle et révolutionnaire du Foyer. C'est là le véritable épice du mouvement de colère qui anime les Insoumis. Chaque jour, on peut y assister à des débats interminables qui animent véritablement le Foyer

des Insoumis. On y parle de l'esclavagisme qui touchait leurs ancêtres lors de la construction de Jonril, de prise des armes pour une révolution dans le sang. Mais les intellectuels pacifistes ont encore la main mise sur le Foyer et les idées restent des idées, pour le moment...

LE CONSEIL

Ce Foyer est le siège des « ministères » de Jonril. C'est là que l'on retrouve les quartiers résidentiels de toutes les hautes personnalités de Jonril. Les grands commerçants et les riches administrateurs de la ville aiment à se retrouver entre eux dans le Conseil. Le Foyer du Conseil est comme encerclé par le Fontainier pour symboliser la mainmise de la dictature Al'dan'Jonril dans le pouvoir des Conseils de la ville. Mais parmi la population personne n'est dupe et tout le monde sait bien que ce sont ces étranges personnages qui tiennent les rennes de la cité loomique.

Composition de l'Assemblée

- **Splendeur** : deux sièges
- **Arts et Culture** : deux sièges
- **Économie** : deux sièges
- **Défense** : trois sièges
- **Loom** : un siège

Le Grand Conseil

Il s'agit de l'assemblée de Jonril. Ce grand bâtiment à l'architecture complexe et massive est richement décoré de nombreuses tentures aux couleurs chatoyantes et de bandelettes de tissus recouvertes de motifs divers. Il abrite six salles pour les réunions de chacun des Conseils et la salle du Grand Conseil. Dans cette dernière, tous les représentants des six Conseils se retrouvent chaque semaine sous la direction des Al'dan'Jonril pour une session extraordinaire – c'est d'ailleurs la seule occasion d'approcher les dirigeants de la ville.

Une piste a été aménagée sur le dôme surplombant le Grand Conseil. Elle est destinée en priorité à l'atterrissage des Najra qui font le trajet entre le Palais des Al'dan'Jonril et le Grand Conseil. Un service de messagers jonriens s'est d'ailleurs installé depuis de nombreux siècles dans le bâtiment jouxtant le Grand Conseil.



Les Quartiers Administratifs

Ce quartier est en ensemble de rues, de places et de parcs décorés de façon classique dans le but de lui donner un aspect paisible. Ses habitants sont tous les travailleurs de Jonril qui reçoivent leur salaire directement du pouvoir Al'dan'Jonril. Il s'agit en quelques sortes des « fonctionnaires » de la cité loomique. Essentiellement autochtones, quelques guildiens sont malgré tous parvenus à atteindre certaines fonctions importantes de la ville et notamment en ce qui concerne la gestion de l'Anneau Dah'ralite. La politique des Al'dan'Jonril veut que les personnalités importantes du quartier vivent parmi les plus modestes. Ainsi, ils espèrent que tous développeront un profond dévouement envers Jonril et une volonté d'entraide dans leur tâche.

LE GRAND MARCHÉ

Ce Foyer est le plus connu des guildiens car il a été créé spécialement pour les accueillir. Lors de l'arrivée en masse des Natifs à Jonril, les Al'dan'Jonril prirent la décision de créer ce Foyer à cheval sur celui des Natifs et des Insoumis. De ce fait, les bâtiments sont

Composition de l'Assemblée

- **Splendeur** : deux sièges
- **Arts et Culture** : un siège
- **Économie** : quatre sièges
- **Défense** : deux sièges
- **Loom** : un siège

souvent plus récents et sont mieux conçus pour se soumettre aux exigences des aventuriers. Le but de ce Foyer est d'offrir le meilleur séjour possible aux guildiens tout en les mettant à l'écart des autres populations de la cité, dans un souci de sécurité. En effet, l'histoire de ce quartier est à l'origine de quelques tensions passagères entre les peuples, rapidement maîtrisées par la garde jonrienne et la Milice Béatifique.

Le Quartier des Voyageurs

Situé juste derrière la porte principale qui donne sur la route des Mille Peuples, le Quartier des Voyageurs est certainement le tout premier lieu dans lequel se rend l'aventurier. Il regroupe tout ce dont a besoin un voyageur lorsqu'il arrive dans Jonril : de quoi se nourrir, se vêtir, manger, boire et dormir. On y trouve donc de très nombreux hôtels de fortune, des tavernes aux mets douteux et des échoppes aux marchandises peu coûteuses. Assemblages de bâtiments plus communs les uns que les autres, c'est le lieu idéal pour passer une courte étape à Jonril, pouvoir repartir le lendemain le ventre plein sans dépenser tout son pécule. Par contre, si le voyageur cherche un peu plus de luxe et d'esprit jonrien, c'est dans le Foyer du Premier Cercle qu'il devra se rendre.

Les Voûtes

Cet endroit, situé au beau milieu du Quartier des Voyageurs, est la seule raison qui pousse la plupart des visiteurs de Jonril à s'y rendre. Il s'agit d'un réseau de ruelles très étroites qui semblent dessiner un schéma au sol très complexe. Les rues sont parfois souterraines, se chevauchent par moments, mais pas une n'est indiquée sur aucun plan de la ville. La plupart des allées ne sont pas beaucoup plus larges qu'un mètre et le quartier tire son nom des voûtes, en bois ou en pierre, qui surplombe la majorité de ces rues, les rendant noires comme la nuit à toute heure de la journée. Ce sont les prostitués qui font la réputation de ce lieu. On en trouve de toutes sortes et de tous âges ; autochtones ou natives, parfois même tran-

siennes. Certains bâtiments sont entièrement consacrés à ce commerce lucratif qui reste — tout le monde le sait mais personne n'ose le dire — une des raisons majeures de la réputation de Jonril.

Bien sûr, ces ruelles sombre et ce commerce parallèle ne va pas sans son lot de délinquance et de violence. Les Voûtes sont le repère de nombreux brigands qui se partagent les prostitués à contrôler et les voyageurs à racketter. Depuis quelques années (qui correspondent avec l'arrivée massive des guildiens), la Milice Béatifique a reçu l'Ordre de prendre en main le quartier dans le but de rendre le séjour du voyageur agréable. Ainsi, les filles de joie sont recrutées (volontairement ou pas) selon leur physique par des experts de la Milice et une part des bénéfices est récupérée par le pouvoir Al'dan'Jonril. En échange, les brigands sont écartés et « tout le monde est content ».

Le Marché Mouvement

Le Grand Marché est une des attractions principales de Jonril. Tout en longueur, ce marché éphémère s'étale sur une rue unique sur près d'un kilomètre. Il ne s'agit pas de magasins fixes mais bien de quelques planches aménagées sur des tréteaux. Le Grand Marché est une petite société en constant chamboulement. À la fin de chaque journée, la Milice Béatifique intervient pour tout faire démonter et tout réorganiser pour le lendemain. Ils prennent en charge le placement des marchands et imposent une décoration que ceux-ci se doivent de mettre en œuvre avant le lendemain matin.

Le marché ouvre tous les jours dès l'aube pour ne s'arrêter que peu avant minuit. Lorsque la nuit tombe, la rue est éclairée par de nombreux lampadaires qui éclairent d'une lumière diffuse et agréable. À cette heure de la journée, le Grand Marché devient un lieu de promenade très prisé des jonriens. À part les denrées périssables qui ne survivraient pas au voyage, on y vend presque toutes les marchandises que l'on peut trouver sur le Continent en toute saison. La nourriture, elle, ne provient que du Berceau de Dana pour des raisons évidentes de fraîcheur. Le Grand Marché est aussi bien un lieu où les jonriens peuvent faire leurs courses quotidiennes qu'un site touristique pour les guildiens et les voyageurs.

LE FONTAINIER AL'DAN'JONRIL

Jouxant le Cœur du Dah'ral, le Fontainier est le siège du pouvoir décisionnel de Jonril. De part la présence directe du Palais, c'est également le seul Foyer à ne pas être administré par une Assemblée de Conseils. Ce sont

Composition de l'Assemblée

- **Splendeur** : trois sièges
- **Arts et Culture** : un siège
- **Économie** : un siège
- **Défense** : trois sièges
- **Loom** : deux sièges

les Al'dan'Jonril qui prennent très à cœur l'aménagement et la gestion de leur cadre de vie et ils s'occupent donc personnellement du Fontainier.

Ce Foyer est le plus luxueux de tous et il comprend de nombreux espaces verts censés agrémenter les promenades des hautes personnalités de la ville. Le reste du quartier est essentiellement constitué de résidences richement décorées et de galeries marchandes exotiques. Les patrouilles de gardes y sont très fréquentes et la Milice Béatifique veille tout particulièrement à arrêter tout contrevenant à l'état d'esprit jonrien. La plupart des hauts dignitaires reçus à Jonril sont hébergés dans le Fontainier et il est donc normal d'y assurer une sécurité optimale et une conformité à la dictature de la Splendeur. Toutefois, pour la plupart des jonriens, le Fontainier serait un quartier plutôt mort s'il n'y avait la présence du Naj'ra'Ha qui attire de nombreux curieux.

Les Fontaines

Le Foyer tire son nom de la présence des innombrables fontaines qui habillent chaque parc, chaque rue et chaque place du quartier. Celles-ci sont alimentées en eau loomique par le Dah'ral en utilisant un réseau de conduits souterrain sous haute surveillance. Ce contact constant de l'eau du Dah'ral avec l'air donne au Foyer tout

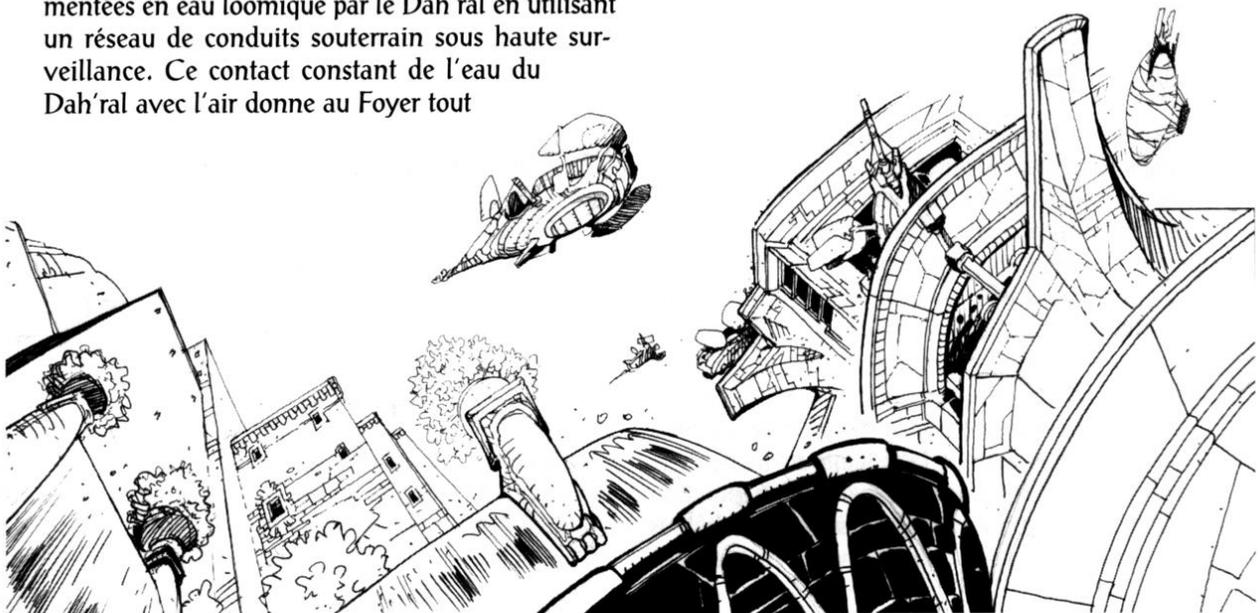
entier une ambiance très fortement teintée par la présence de loom jaune. C'est un peu comme un automne très caractéristique et aux manifestations exagérées. Les Al'dan'Jonril qui vivent au Palais ont besoin de cette atmosphère saturée de loom jaune. Bien sûr, pendant le Hors-Saison, les fontaines du Foyer sont à sec.

Le Palais

La demeure des Al'dan'Jonril est parfaitement caractéristique de l'architecture jonrienne. Haute de cinquante mètres, elle est de forme vaguement elliptique avec de nombreuses irrégularités angulaires qui donnent à l'ensemble une esthétique très agréable à l'œil. La tour comporte cinq étages apparents qui sont reliés par un escalier en colimaçon très massif qui fait le tour de l'édifice. L'entrée principale est décorée de la plus majestueuse fontaine du Foyer. Régulièrement, les Al'dan'Jonril font léviter une plate-forme à quelques mètres de hauteur au-dessus de celle-ci lors des grands discours. Le Palais dispose enfin d'un toit praticable dédié aux grandes cérémonies. À l'intérieur du Palais, les Al'dan'Jonril se partagent chacun un étage et disposent d'un sous-sol pour les services communs et les réunions.

Le Naj'ra'Ha

Jonril est une ville unique et les Al'dan'Jonril font tout leur possible pour que tout le monde le sache. Le Naj'ra'Ha est un parfait exemple de cette volonté hégémonique d'attirer l'attention. Il s'agit en fait d'une série de plates-formes disposées à différentes hauteurs et séparées par de larges passerelles de métal.



Tarifs du Najra

Les courses de Najra coûtent, selon l'honnêteté du dresseur, cinq guilders la demi-heure. La nature facétieuse des esprits-frappeurs ne peut garantir une arrivée à bon port de la clientèle qui en sera pour une belle frayeur et le coût d'une autre course.

Le Naj'ra'Ha est en fait constitué d'une multitude de pistes d'atterrissage de trois cents mètres de large sur deux cents mètres de long. Celles-ci sont prévues pour accueillir tout type de véhicule aérien et notamment des ballons dirigeables. Mais ce qui fait toute l'originalité du Naj'ra'Ha, ce sont les Najra : Véhicules en bois ou en métal décorés à outrance de façon à être reconnaissables entre tous. Les Najra volent au moyen d'un Esprit-Frappeur dressé et tient lieu de taxi dans Jonril. Dans toute la ville on compte de nombreuses plates-formes sur lesquelles peuvent atterrir ces véhicules étranges. Dans les rues les plus larges de Jonril et dans les parcs du Fontainier, les Najra se posent directement pour venir chercher le client où qu'il soit. Pilotés par des dresseurs d'esprits recrutés à Çalila ou bien dans le Foyer des Insoumis, les Najra ont avant tout un usage interne à Jonril. Toutefois, certaines lignes commerciales commencent à emmener les guildiens en différents points du Berceau de Dana.

LE FOYER DES MILLE PEUPLES

Le Foyer des Mille Peuples est un quartier folklorique réservé aux populations Draks du Berceau de Dana. Lors de la construction de Jonril, les cinq transients fondateurs ont dû faire appel à de très nombreux bâtisseurs de la région afin d'édifier la ville dont ils avaient rêvé. Pendant toute la durée des travaux, les Draks vécurent sur place afin de faciliter leur conditions de travail. Une fois la base architecturale de Jonril terminée, c'est tout naturellement que les Draks

Composition de l'Assemblée

- **Splendeur** : deux sièges
- **Arts et Culture** : quatre siège
- **Économie** : deux sièges
- **Défense** : un siège
- **Loom** : un siège

restèrent sur place et se virent offrir des logements en récompense par les Al'dan'Jonril. C'est aujourd'hui le Foyer le plus primitif mais peut-être aussi le plus vivant et c'est sûrement une curiosité que de nombreux voyageurs de passage ne manqueraient pour rien au monde. Le style varie de la cabane en bois jouxtant le Temple de Dana, à l'immeuble en pierre de taille abritant de hautes personnalités de la Main du Malthoth.

Le Temple de Dana

Ce temple a été le tout premier bâtiment construit à Jonril pour attirer les travailleurs Draks du Berceau de Dana. Depuis près de deux mille ans, il a connu de nombreuses rénovations qui lui donnent encore aujourd'hui un aspect neuf et moderne. Il s'agit en fait d'une succession de quatre grandes coupes qui se superposent les unes sur les autres en même temps que leur diamètre diminue. La première doit atteindre près de cent mètres de large et la dernière, à trente mètres de hauteur, ne mesure que dix mètres de diamètre. Bâti de pierres taillées d'une blancheur immaculée, le Temple de Dana de Jonril se doit d'être le plus impressionnant possible pour faire concurrence à Çalila, la cité officielle du culte. À l'intérieur, la décoration est simple et austère, ce qui tranche radicalement avec le paysage habituel de la cité loomique.

Le Temple de Dana est un lieu de culte pour les populations Draks des Mille Peuples et aucun Natif n'a le droit de pénétrer en son sein. Sauf dérogation des Al'dan'Jonril, même la Milice Béatifique n'est pas autorisée à mettre les pieds dans le temple. Les Draks, quant à eux, s'y rendent tous les matins au réveil pour une courte prière. Le soir, avant de se coucher, toute la famille retourne au temple pour une seconde prière qui peut durer de quelques minutes à de longues heures suivant la ferveur religieuse des Draks.

La Main du Malthoth

Comme pour faire face à l'arrivée des Natifs à Jonril, le Foyer des Mille Peuples a été le témoin de l'apparition d'une organisation mafieuse. La Main du Malthoth est un groupe de Draks bien organisés qui essaye de toucher à toutes les sources de revenus possibles et inimaginables. Ce sont eux qui permettent à certains Insoumis de rejoindre le cœur de la cité et ils sont également responsables de l'installation frauduleuse de nombreuses guildes à Jonril. Cependant, toutes leurs activités ne sont pas forcément hors-la-loi car on leur soupçonne d'excellents rapports avec les Conseils de la ville et même avec les Al'dan'Jonril. Il est impossible de chiffrer les membres de la Main

du Malthoth mais la garde de Jonril en a dénombré au moins cent cinquante. Déterminés, ils n'hésitent pas à employer la manière forte et peuvent facilement aller jusqu'au meurtre pour arriver à leurs fins. On ne leur connaît pas de but connu si ce n'est le gain d'argent et de pouvoir au sein de la cité loomique.

La Taverne du Malthoth

La Taverne est un lieu typiquement pittoresque du Foyer des Mille Peuples. Elle est le point de réunion pacifique de toutes les communautés Draks vivant à Jonril. La Taverne du Malthoth est dirigée par un Drak, généreux et accueillant, du nom de Taldir. Elle ne paye pas de mine avec sa petite façade aux fenêtres brisées et à la peinture écaillée, mais l'intérieur surprend pourtant par sa taille inattendue, l'organisation impeccable et la qualité du service.

Une porte dérobée derrière une tenture dorée ouvre un passage vers le sous-sol de la Taverne. Celui-ci abrite une arène où se livrent des combats d'esprits frappeurs.

LE PREMIER CERCLE

Composition de l'Assemblée

- **Splendeur** : trois sièges
- **Arts et Culture** : deux sièges
- **Économie** : deux sièges
- **Défense** : deux sièges
- **Loom** : un siège

Le Premier Cercle est le quartier qui constitue le véritable centre de Jonril. Il est le lieu le plus représentatif de la réputation de la cité de la splendeur et abrite bien sûr le quartier général de la Milice Béatifique. Les premiers colons à traverser Jonril l'ont dit, chacun avec leurs mots, mais tous signifiant la même sensation : si Jonril était une parure, le Premier Cercle en serait la pierre la plus précieuse. Tout dans ce Foyer exprime la plus pure beauté et la recherche esthétique la plus poussée. La couleur et la texture de chaque façade, de chaque fontaine est étudiée selon les dogmes de la Milice Béatifique. Chaque jour, une armée de Draks passent le quartier au peigne fin dans le but de s'assurer que tout est parfait, que chaque plante est belle et saine, que chacun est correctement vêtu et les rues respirent le bonheur. À visi-

ter, c'est un pur bonheur. À vivre, c'est la pire des tortures... Imaginer un quartier où le bonheur est obligatoire et où la Milice Béatifique surveille le bon agencement de vos bijoux et de vos vêtements. Les jonriens qui vivent ici sont triés sur le volet par la Table d'Or et la liste est mise à jour régulièrement. C'est dans le Premier Cercle que la Table d'Écume rend ses jugements les plus sévères et que la Table d'Antiq conduit ses missions les plus importantes.

Le Quartier des Arts

Dans cette partie du Premier Cercle, on touche au cœur de la réputation de Jonril. C'est dans le Quartier des Arts que la Milice Béatifique est la plus implantée et qu'elle veille le plus à la splendeur de la cité loomique. Ici, tout n'est que dorures étincelantes, tentures colorées des pigments les plus rares, œuvres d'art toutes plus merveilleuses les unes que les autres. L'architecture du quartier, changeante et imprévisible d'un bâtiment à l'autre, est considérée comme une des merveilles du continent. Le quartier des arts parvient à entremêler les cultures et les traditions artistiques de tous les peuples représentatifs de Cosme.

C'est un lieu où les artistes ouvrent leur maison aux visiteurs curieux, friands de beautés graphiques et artisanales. De nombreux peintres, sculpteurs et poètes en tous genres parcourent les rues pour exercer leur art à la vue de tous. Une seule règle doit être respectée dans le Quartier des Arts : aucune œuvre ne peut être achetée et aucun guilden ne doit être donné à un artiste. Ceux-ci sont salariés directement par le Conseil de la Splendeur par l'intermédiaire de la Milice Béatifique.

Le Béatum

C'est au cœur du Premier Cercle que se situe le quartier général de la Milice Béatifique. Cet imposant bâtiment, construit sur trois étages, fait office de caserne et de bureaux. Autour d'une cour intérieure destinée aux entraînements, on retrouve les baraquements des hommes de la Table d'Or. Un peu à l'écart, une somptueuse coupole de verre abrite les bâtiments réservés à la Table d'Antiq.

Un point commun demeure pourtant entre tous les bâtiments du Béatum : ils sont construits par les meilleurs architectes et les décorateurs les plus talentueux de tout Jonril. De styles très différents, les locaux des trois Tables s'intègrent tout à fait à la cité loomique et sont un exemple de la splendeur tellement revendiquée par Jonril. Tous les membres de la Milice sont choisis selon des critères très stricts et reçoivent ensuite un enseignement permanent sur l'art et la splendeur

telle que les Al'dan'Jonril les conçoivent. Ici on n'apprend pas à détecter le beau, mais plutôt à savoir ce qui plaît ou non aux mystérieux maîtres de la cité.

Le Muséum

Le Muséum est un passage obligé pour tous les voyageurs qui transitent par Jonril. C'est un bâtiment qui semble avoir été construit à de multiples époques, chacune rajoutant un morceau ou déclinant une partie déjà existante dans la nouvelle mode. Il en résulte un assemblage complètement hétéroclite de techniques et d'architectures différentes qui donnent

tout de même l'illusion d'un bel ensemble. En fait, la construction du Muséum ne semble jamais finie et il est constamment en travaux.

À l'image de son aspect extérieur, le Muséum contient des traces de l'histoire de Jonril depuis la fondation par les Al'dan'Jonril jusqu'à l'implantation massive des Guildes. Des acteurs Draks simulent des scènes de la vie quotidienne à tous les âges importants traversés par la cité loomique. Le Muséum est certainement le lieu le plus touristique de tout Jonril et la Milice Béatifique veille ardemment au bon déroulement de la visite des voyageurs.

Les Guildes à Jonril

Jonril est très certainement la ville du continent qui contient le plus de guildes implantées. On ne compte plus les comptoirs, les entrepôts ou les simples succursales louées par des guildes de passage dans le Berceau de Dana. Le Foyer des Natifs et celui du Grand Marché assurent impeccablement leur rôle en ce qui concerne l'accueil des guildiens et leur bon séjour à Jonril. Les Al'dan'Jonril, à travers les Conseils, imposent aux jonriens une attitude « sympathique et respectueuse » envers les Natifs pour qu'ils se sentent ici chez eux. Voici quelques exemples des guildes les plus importantes ou implantées depuis le plus longtemps à Jonril.

◆ **La Guilde des Mille Peuples** possède son siège à Jonril. Son cas est un peu inhabituel car la guilde possède son gigantesque comptoir dans le Foyer des Mille Peuples contrairement à ses consœurs qui résident dans le Foyer des Natifs. Ses activités sont principalement commerciales et elle gère notamment le déplacement de marchandises entre Galila et Jonril.

◆ **La Guilde d'Almara** possède un comptoir à Jonril depuis l'an 212. Pour plus d'information sur cette guilde, référez-vous à la partie intitulée « les larmes de Dana » à la page 36.

◆ **La Guilde du Saint Étendard** s'occupe principalement du commerce des denrées du Berceau de Dana sur les étalages du Marché Mouvement de Jonril. (Voir le second volume de l'Atlas du Continent, page 130, pour plus d'informations).

◆ **La Guilde du Savoir Fondateur** est une guilde un peu étrange, aux motivations peu compréhensibles.

Il s'agit d'érudits et de doctes qui étudient la végétation du Berceau de Dana et particulièrement du Piton des Âmes. De plus, ses membres semblent surveiller de très près le Beffroi de la Sagesse. (Voir le second volume de l'Atlas du Continent, page 130, pour plus d'informations).

◆ **La Guilde des Hautes Cimes** est essentiellement basée sur l'art de la guerre. Elle passe son temps à occuper des points stratégiques du Berceau de Dana et à organiser des démonstrations de force dans la région. Elle possède un comptoir à Jonril mais n'est pas du tout appréciée par les Al'dan'Jonril, ce qui a tendance à compliquer la tâche. (Voir le second volume de l'Atlas du Continent, page 130, pour plus d'informations).



L'ORDRE LOOMIQUE De Twance

Histoire de l'Ordre

L'ORDRE ÉTRANGE

Après l'épuisement des ressources loomiques des Rivages, les maîtres Étranges, réunis en assemblée extraordinaire dans le lieu qui deviendra la Coupole, décidèrent la création de l'Ordre Étrange. Basé sur l'étude des grimoires anciens et l'étude théorique des sorts, l'Ordre Étrange était majoritairement composé de vieux mages élitistes organisés en une hiérarchie honorifique compliquée. Au moment de l'arrivée du Continent, l'assemblée des maîtres Étranges essayait fièrement sa domination sur les Rivages, jusqu'au jour où...

TWANCE

Recherché comme praticien des Arts Sorciers, Twance dû fuir et fut le premier maître Étrange guildien à explorer le Continent. Fasciné par la redécouverte du loom, il découvrit le premier phylum et entreprit de consacrer sa vie à l'étude de la magie des sortilèges. Rapidement, son exploration le conduisit jusqu'à la mythique cité de Jonril aux confins du berceau de Dana. Twance décida de s'installer dans cette région qui présentait une incroyable ressource en loom jaune.

NAISSANCE DE L'ORDRE LOOMIQUE

Rapidement, Twance réunit de nombreux adeptes désireux de le suivre dans ses recherches. D'abord d'autres pratiquant des Arts Sorciers obligés de fuir l'interdiction venn'dysse concernant les pratiques loomiques, puis des Ashragors suivirent, bientôt accompagnés des Ghehdals et des Kheyzas. Seuls les Felsins et les Ulmeqs ne parvinrent pas à s'impliquer dans les activités de l'Ordre.

La véritable création de l'Ordre Loomique de Twance intervint lorsque ce dernier mit au point la grande charte régissant l'utilisation des Arts Étranges pour tous ces pratiquants. Il lui fallut à peine un siècle pour s'imposer comme le seul grand Ordre de maîtres Étranges digne de ce nom. Aujourd'hui, l'Ordre de Twance est considéré comme une valeur sûre, une organisation efficace et sérieuse qui peut jouer d'une influence politique considérable. De plus, son positionnement géographique à Jonril le rend très proches des considérations des aventuriers et des guildiens.

Quelques notions de vocabulaire

Les mages de l'Ordre de Twance ont institué quelques règles de courtoisie élémentaire qu'il est bon de connaître et d'appliquer lorsque l'on ne souhaite finir ses jours dans la peau d'un animal déplaisant (ce qui constitue, encore aujourd'hui, le châtiment infligé pour « manquement grave à l'honneur et à la très grande dignité de l'Ordre Loomique de Twance »).

Tout ce qui se rapporte à la magie se désigne par l'adjectif « étrange ». On ne dit pas « mage » mais « adepte Étrange », « archimage » ou « grand prêtre » mais « maître Étrange », « arts magiques » mais « Arts Étranges », et ainsi de suite.

Ceci afin de faire la différence à la fois entre les charlatans qui prétendent « faire de la magie » et les véritables praticiens des Arts Étranges qui manipulent les forces du loom, mais aussi entre les autochtones et les Natifs qui ne font définitivement pas la même chose lorsqu'ils mettent en pratiques les ressources du loom.

L'organisation de l'Ordre se base sur le système démocratique venn'dys. Il se caractérise donc par deux constantes : une bureaucratie labyrinthique dans laquelle les nouveaux venus ont bien du mal à s'orienter, regorgeant d'articles de règlements aussi volumineux qu'abscons, de précédents tordus soigneusement archivés que tout un chacun se doit de connaître sur le bout des doigts, de traditions touffues aux origines improbables, bref tout un système dont l'utilité semble d'abord être de désorienter les nouvelles recrues et d'amuser les vieillards séniles qui composent aujourd'hui l'élite de l'Ordre.

La deuxième constante concerne l'ancienneté et l'étendue des connaissances des membres. Dans la mesure où l'Ordre de Twance est un rassemblement de pratiquants des Arts Étranges, la position et l'influence se déterminent uniquement en fonction du nombre de sorts et de phylums connus.

L'ASSEMBLÉE ÉTRANGE

À la base du système politique se trouve l'Assemblée Étrange. Elle comprend tous les membres et se réunit tous les quatre ans. Son rôle est assez nébuleux. D'une manière très générale, elle doit décider de la politique générale de l'organisation et se charge de désigner les remplaçants pour les postes vacants ou à renouveler.

Les « Directives de Politique Générale Théorique » doivent servir de fil conducteur au Cabinet Étrange dont le rôle est de trouver une solution afin de mettre en pratique ces directives. Fruit de longues journées de débats, elles sont bien souvent contradictoires, invraisemblables ou ridicules, voire les trois à la fois. Leur objectif est d'abord de contenter tout le monde, afin que chacun puisse y retrouver le reflet de ses aspirations. Dans cette optique, elles sont d'ailleurs d'une remarquable efficacité.

Quant au renouvellement des postes ou au remplacement des sièges vacants, il se calcule sur la base des connaissances en matière de loom et de phylum. Le système est presque incompréhensible et utilise des points, indexés sur une gamme particulièrement étendue de variables, qui sont convertis en une certaine quantité de voix, certaines « factices », d'autres « réelles », voire « effectives » ; ces points étant attribués en fonction du nombre de tours, sorts et surtout sortilèges connus. Ces derniers sont eux-mêmes plus ou moins importants suivant leur emplacement dans la phrase, leur rareté, la difficulté estimée de leur

mise en œuvre, la quantité de loom nécessaire à leur exécution ou encore leur « degré d'accessibilité continentale », une valeur fort étrange qui caractérise la « quantité d'efforts réclamés par l'accès à, la découverte de et la récolte du sortilège concerné ».

Les voix factices servent à désigner l'humeur générale de l'Assemblée Étrange et sont censées servir d'indicateur aux candidats désireux de se présenter à un poste. Elles sont très généreusement accordées (tout membre en a au moins une).

Les voix réelles, qui sont beaucoup plus rares, permettent de participer à l'élection des candidats. Les quotas qui régissent l'obtention de ces voix sont nettement plus sévères. Les nouveaux venus, à moins qu'ils ne soient extraordinairement doués ou dotés de très puissants protecteurs n'ont aucune chance d'en obtenir. Même les plus anciens ne disposent pas tous de voix réelles. Ce système est censé assurer la stabilité de la direction et la continuité de sa politique, tout en forçant les nouveaux venus à une période plus ou moins longue d'observation qui ne peut que favoriser leur assagissement et l'approfondissement de leur compréhension du fonctionnement politique de l'Ordre.

Enfin, les voix effectives sont l'apanage de ceux qui ont accepté la lourde charge de la direction de l'Ordre Loomique de Twance. Dans la mesure où les membres du Cabinet Étrange sont les premiers concernés par les décisions prises au cours des Assemblées Étrangères, il est normal qu'ils disposent d'un pouvoir décisionnel plus fort. C'est pourquoi seuls les plus puissants maîtres Étranges, et à condition qu'ils se soient investis de responsabilités importantes, peuvent prétendre à ces voix. Une voix effective vaut dix voix réelles. Par ailleurs, lors des votes les plus importants (politique vis-à-vis d'une agression extérieure, réponse à fournir à une proposition d'alliance particulièrement intéressante, répartition du loom brut attribué aux membres de l'Ordre...), les voix réelles sont comptées comme des voix factices, tandis que les voix effectives le demeurent...

LE CABINET ÉTRANGE

Ce qu'on appelle également « la Chambre » est l'organe suprême de l'Ordre Loomique de Twance. Autrefois présidé par Twance lui-même, le Cabinet compte aujourd'hui sept membres dont une bonne moitié est composée de Venn'Dys. Ce sont eux qui siègent régulièrement à Jonril pour prendre toutes les décisions qui seront ensuite appliquées par le Directoire. La tâche

La Réalité de l'Assemblée Étrange

Le système politique de l'Assemblée Étrange a atteint, avec un extraordinaire degré de succès, son objectif de stabilité. Certaines mauvaises langues pourraient même avancer que sa complexité abyssale, son injustice patente et ses soubassements théoriques aux limites de la dictature en ont fait une machine totalitaire dirigée par une poignée de très vieux maîtres Étranges dont la longévité à la fois naturelle et politique n'a rien de « démocratique ». Ces mauvaises langues auraient d'ailleurs tout à fait raison, encore qu'elles feraient sans doute acte de prudence en gardant la chose pour elles.

Chacune des fonctions de l'Assemblée a été, au fil des dirigeants successifs et des corrections apportées au règlement, réduite à une sinécure sans signification.

Les Directives de Politique Générale et Théorique ne servent plus guère qu'à contenter les adeptes Étranges assez naïfs pour croire que leurs décisions intéressent le moins du monde les instances de l'Ordre. Dans la réalité, celles-ci se font effectivement un devoir de les lire, mais uniquement afin de conserver tant que faire se peut les apparences de la démocratie et de pouvoir nourrir leurs bilans de chiffres et de statistiques aussi grandiloquents que vides de réalité.

Les voix factices vont dans le même sens. Elles constituent essentiellement un baromètre de l'opinion. Elles permettent, encore une fois, de ménager les apparences et de laisser croire à la majorité des membres, qui s'occupent de toute façon tellement peu de politique, qu'ils ne sont pas dirigés par une clique de vieux maîtres Étranges immuablement installés dans leurs fonctions.

Au final, ce sont pourtant toujours les mêmes personnages qui se répartissent les postes. Lorsque l'un d'entre eux doit être remplacé, ce qui est incroyablement rare, son successeur n'est jamais une surprise pour l'Assemblée Étrange.

Celle-ci, sous des dehors très démocratiques, n'a aucune autre utilité que de permettre aux véritables dirigeants de l'Ordre d'en maintenir le simulacre.

principale de ce groupe de maîtres Étranges consiste à mettre à jour la grande charte regroupant tous les dogmes de l'Ordre. Le Cabinet Étrange se doit également de rendre des jugements dans des cas très litigieux touchant à des personnalités importantes. Depuis la disparition de Twance, plus personne ne dirige l'Assemblée et les décisions soumises au vote des membres de la Chambre. En fait, la plupart des décisions sont prises directement par le Cabinet pour être ensuite soumises de façon fictive à l'Assemblée Étrange.

LE DIRECTOIRE

Le directoire comprend toutes les institutions chargées d'agir dans et en dehors de l'Ordre. C'est le cœur du système exécutif. Cet appareil ne possède aucune capacité de décision. Ce n'est que le bras du Cabinet Étrange, qui règne sans partage sur ses activités. Le directoire rassemble en son sein trois services : le service actif, l'Œil de Twance et gestion & administration.

Le Service Actif

Cet organisme est chargé de tout ce qui relève de « l'action ». Dans les faits, il est à la fois le bras armé de l'Ordre, son instance judiciaire, pénale et son service protection.

• La Milice Étrange

Il s'agit de troupes au service de l'Ordre qui n'ont aucune aptitude pour les Arts Étranges et qui se contentent, en général, d'un rôle purement dissuasif. En tant que bras armé, la Milice Étrange doit parcourir la contrée afin de défendre les intérêts de l'Ordre Loomique de Twance. Cela n'a rien à voir avec les grandes manœuvres que certaines guildes n'hésitent pas à mettre en place afin d'intimider un adversaire. L'Ordre n'a nul besoin de ce genre d'artifice. Sa réputation est telle qu'il n'a plus guère besoin de s'en préoccuper. En général, il suffit qu'il dépêche un ou deux adeptes, Ashragor ou Gehemdal, accompagnés de quelques miliciens, pour que la situation s'arrange comme par miracle sans que les émissaires n'aient rien eu à faire.

• La Garde Étrange

Dans les cas où ces mesures légères ne suffisent pas, la situation s'arrange à l'aide d'un usage approprié de sortilège. La Garde Étrange agit comme une deuxième équipe beaucoup plus discrète, composée de quelques adeptes Étranges de haut niveau, rompus aux missions délicates. Jusqu'à présent, et c'est ce qui fait trembler tous les maîtres de guildes que l'ambition pousse à se dresser contre l'Ordre, les émissaires ne font rien de plus que d'assurer une présence discrète. Mais malgré la surveillance constante dont ils sont

l'objet, voire les accidents qui, quelquefois, les immobilisent, les privent de leur guilders ou entraînent leur décès prématuré, rien ne peut empêcher de puissants effets loomiques de se manifester, toujours, bien sûr, en faveur de la cause étrange.

C'est également des émissaires de la Garde Étrange que l'on envoie pour récupérer les traîtres qui ne respectent pas la grande charte, sur instruction de l'Œil de Twance.

• L'Œil de Twance

L'Œil est chargé de tout ce qui ressemble de près ou de loin au renseignement et rassemble donc à la fois des espions et des archivistes. Ces deux tâches représentent les deux branches divergentes de l'organisation. Les archivistes sont un peu le cerveau de l'organisation et se chargent de retrouver les phylums et

de voir où ils mènent. La force effective de l'Œil de Twance est, en quelque sorte, un service d'inquisiteurs chargé de vérifier la bonne application de la grande charte et de mandater la Garde Étrange pour intervenir le cas échéant.

Gestion & Administration

Ce service se charge des rentrées d'argent provenant de différentes sources comme la taxe sur les maîtres Étranges qui ont le droit d'enseigner, la vente de loom brut ou raffiné et surtout les « donations » des guildes. Ces dernières font en général appelle à l'Ordre Loomique de Twance lorsqu'ils veulent obtenir des services plus ou moins légaux.

Politique de l'Ordre

L'Ordre Loomique de Twance, malgré une bureaucratie colossale et un système parfois peu cohérent, reste tout de même d'une efficacité redoutable. Lorsque le Cabinet Étrange prend une décision, celle-ci est appliquée quoi qu'il arrive. Lentement mais sûrement, telle est sa devise.

DEVENIR MEMBRE

Tout pratiquant des Arts Étranges est obligatoirement soumis aux lois de l'Ordre, qu'il le veuille ou non. Cependant, pour devenir réellement membre à part entière, il faut être un maître Étrange et répondre à quelques conditions plus ou moins strictes.

Il existe plusieurs façons de devenir membre de l'Ordre Loomique de Twance. La première et la plus évidente est de découvrir l'existence d'un phylum jusqu'alors inconnu. L'un des principaux buts de l'Ordre est de cartographier les phylums et c'est de cette façon que sont évalués les maîtres Étranges dans leur progression hiérarchique. Mais d'autres illustres maîtres Étranges se sont également illustrés en faisant d'importantes découvertes sur le loom, les saisons, les créatures ou encore les objets loomiques. C'est souvent parmi ces mages que l'on trouve les personna-

lités les plus excentriques et les parcours les plus inattendus. De plus, le maître Étrange ne doit pas avoir outrepasser les dogmes de la charte s'il espère devenir membre de l'Ordre Loomique de Twance.

LA CHARTE

Le dogme imposé par l'Ordre Loomique de Twance est consigné dans une grande charte qui a été composée par Twance et ses premiers disciples et qui est constamment remaniée depuis. Toutefois, l'essentiel

Quitter l'Ordre

Quitter l'Ordre est une autre histoire. Depuis sa fondation pas Twance il y a cent ans, le cas d'un maître Étrange ne désirant plus appartenir à la confrérie ne s'est quasiment jamais présenté. Il s'agit en général d'un désaveu complet de la politique de l'Ordre, ce qui est en général assez mal vu. Si un maître Étrange désavoue la grande charte, on peut supposer que c'est pour ne plus avoir à respecter ses dogmes. C'est une réalité difficile à avouer, mais le Cabinet Étrange fait dans ce cas appel à la Garde Étrange pour faire exécuter le malheureux maître Étrange.

de la signification originelle a survécu aux aléas des changements de dirigeants. Les principes fondamentaux peuvent s'énoncer en peu de mots, mais les cas particuliers et les précisions en font un document de près d'un millier de pages. L'essence même de la charte peut se résumer en quatre grandes idées :

- ◆ Tout individu qui étudie les Arts Étranges se place automatiquement sous la juridiction de l'Ordre Loomique de Twance. Il est responsable de ses actes magiques et pourra être jugé par l'Œil de Twance en cas de manquements aux règles éthiques de la charte. Aucune guilde, ni aucune Maison ne peut revendiquer de droit supérieur à l'Ordre Loomique de Twance en ce qui concerne l'utilisation des Arts Étranges.

- ◆ Chaque adepte des Arts Étranges représente en quelque sorte l'image de tous ses collègues. Il est, par conséquent, très important de correspondre aux critères qui définissent sa fonction. L'adepte des Arts Étranges doit se laisser imprégner de la sagesse et du détachement que lui inspire le pouvoir du loom. Il lui est interdit de se laisser aller aux actes vils et barbares.

- ◆ Le maître Étrange se doit de ne pas utiliser ses pouvoirs pour interférer dans les affaires politiques entre les Maisons et les Guildes. L'application de cette règle est délicate car de nombreux cas particuliers viennent troubler sa clarté. De manière générale, ce dogme interdit de pratiquer la manipulation mentale pour faire pencher la balance dans un sens comme dans l'autre.

- ◆ Le maître Étrange se doit de faire respecter les dogmes de la charte chaque fois qu'il est témoin d'un manquement à ses règles. Sa collaboration en ces termes sera, bien entendu, remerciée dûment.

JUGEMENTS ET SANCTIONS

L'Œil de Twance sillonne Cosme à la recherche des adeptes Étranges qui ne respectent pas les lois de la grande charte. Lorsqu'un tel hérétique est découvert, il doit être jugé le plus vite possible. Si l'affaire n'est pas trop grave, elle peut être jugée par une assemblée comprenant au moins deux membres de l'Œil de Twance et deux gardes Étranges. Si l'affaire est d'une importance trop considérable, elle doit alors être jugée par la même assemblée que précédemment, mais cette fois dirigée par un membre du Cabinet Étrange. Pour faciliter la tâche de l'Œil de Twance, des Caravanes parcourent le Continent et possèdent au moins une assemblée prête en toute occasion.

Les risques encourus par un contrevenant à la grande charte sont variés. Le premier stade de sanction est l'interdiction de pratiquer les Arts Étranges pendant une durée allant d'une semaine à un an selon la gravité de la faute. Le stade ultime étant la transformation de l'Adepte Étrange en animal.

Voici quelques exemples de sanctions en fonctions des fautes commises :

- ◆ **Non-présentation à une convocation de l'Ordre** : interdiction de pratiquer les Arts Étranges pendant un mois.

- ◆ **Non-assistance à un membre de l'Ordre en danger** : confiscation de cinq points de loom.

- ◆ **Acte de barbarie (torture, meurtre...)** : interdiction de pratiquer les Arts Étranges pendant six mois.

- ◆ **Refus de participer à un duel loomique** : confiscation de quinze points de loom.

- ◆ **Manipulation politique avec utilisation des Arts Étranges** : interdiction de pratiquer les Arts Étranges pendant un an.

- ◆ **Découverte d'un phylum sans en faire part à l'Ordre** : interdiction de poursuivre la recherche du phylum.

- ◆ **Intriguer directement contre les intérêts de l'Ordre** : transformation de l'adepte Étrange en animal pendant un an.

L'ORDRE ET LES AVENTURIERS

En terme de jeu, l'Ordre Loomique de Twance n'est pas aussi contraignant qu'il n'y paraît. Si certains de vos aventuriers sont des adeptes Étranges, ils doivent connaître les quelques principes de l'Ordre et savoir qu'ils peuvent se retrouver sous la surveillance de l'Œil de Twance. Mais il s'agit plus d'une épée de Damoclès que d'une réelle menace. Le Continent est très vaste et les membres de l'Œil de Twance, aussi nombreux soient-ils, ne pourront jamais couvrir même un millième d'une telle superficie de manière efficace.

Si certains de vos aventuriers ont fait d'importantes découvertes dans le domaine du loom et notamment des phylums, ils peuvent parfaitement devenir membres de l'Ordre Loomique de Twance. S'ils en émettent le désir, ils devront se faire parrainer et être soumis à un petit questionnaire en règle des membres

Duels Loomiques

Au sein de l'Ordre, il n'est pas rare que deux maîtres Étranges en viennent aux mains pour régler un conflit personnel ou dans le cadre de leur travail. Dans de telles occasions, l'Ordre a repris le système de duel loomique qui avait été instauré par l'Ordre Étrange, avec quelques variantes. Il est surtout pratiqué par les vieux mages qui souhaitent respecter une tradition dont l'origine se perd dans les âges sombres des Rivages. Les jeunes trouvent ces pratiques ridicules et désuètes mais certains leur trouvent un charme particulier.

Les deux maîtres Étranges se retrouvent dans une salle au centre de laquelle a été aménagé un espace circulaire vierge de toute perturbation physique ou mentale. On les habille d'un costume traditionnel aux couleurs de l'Art Étrange qu'ils manipulent. Au moment où ils se présentent, c'est un peu comme s'ils présentaient leurs armes. Au cours d'un même duel loomique, un maître Étrange ne peut choisir qu'une seule couleur de loom. Chacun des deux combattants est muni d'une pièce d'écume spéciale qui emmagasine une quantité de loom fixe. De cette façon, les deux maîtres Étranges possèdent exactement la même quantité de loom, déterminée à l'avance. D'un commun accord, ils auront choisi au préalable l'issue du combat (temps déterminé, premier sang, mort, autre à préciser) et les limites des sorts utilisables.

de l'Œil de Twance et du Cabinet Étrange. Une règle non officielle est que les Venn'Dys et les Ashragors sont les plus susceptibles de se faire accepter dans l'Ordre, alors que les Ulmeqs n'ont presque aucune chance. Sans compter que les Ashragors, souvent plus fidèles au PanDémon qu'à l'Ordre ont-ils peu d'espoir d'accéder à un poste intéressant.

LA GRANDE PHYLUMITHÈQUE

Jour après jour, l'Ordre de Twance perfectionne ses connaissances et ses techniques concernant les phylums. Il devient, plus que jamais, très urgent de trouver un lieu capable d'emmagasiner toute cette documentation. Avant la découverte de l'existence du loom bleu, on a d'abord pensé installer cette Phylumithèque dans la branche souterraine de l'Étoile de Twance à Jonril. Désormais, les maîtres Étranges envisagent plutôt de reconsidérer la couleur réelle de cette branche et laissent le problème en suspens. En attendant de trouver un meilleur endroit (peut-être construire un bâtiment à Jonril pour l'occasion), des mages copistes se tuent à

la tâche pour coucher sur le papier toutes les informations concernant les phylums connus afin de remplir les rayonnages de la future bibliothèque. L'Ordre a notamment mis au point un sort assistant le maître Étrange dans sa recherche des éléments d'un phylum.

LE PROJET NOCTE

Malgré le fait que les Ulmeqs soient peu appréciés au sein de l'Ordre Loomique de Twance, l'étude de Nocte et de ses mystères est au cœur de ses préoccupations. Le Projet Nocte consiste à cartographier le royaume des rêves pour tenter d'en déterminer une géographie et une organisation cohérente. Certains Maîtres en Art Onirique sont allés si loin dans les profondeurs de Nocte qu'ils affirment en avoir percé des secrets insondables sur le lien qui unit Cosme au monde des rêves. Un groupe de travail de l'Ordre est en train de répertorier les territoires, les créatures et les particularités rencontrés au cours de leurs voyages. Ils tentent également d'expliquer les rouages de l'Art Onirique, le fonctionnement et la structure de Nocte. Ce projet est une des priorités de l'Ordre Loomique de Twance qui a mis neuf de ses plus grands spécialistes sur cette étude de la plus haute importance. De son côté, la Maison Ulmeq est outrée par cette volonté de l'Ordre de tout expliquer et classer, et notamment en ce qui concerne une réalité onirique, par définition indescriptible. Par conséquent, les deux Ulmeqs fai-

Qu'est devenu Twance ?

Le fait est avéré : certains maîtres Étranges ont affirmé avoir rencontré une forme spectrale se présentant sous les traits et le nom de Twance. En fait, le Venn'Dys a compris que son Ordre était placé sous la tutelle de la puissance jaune et tente de le faire comprendre aux maîtres Étranges qu'il rencontre sans trop attirer l'attention. Les secrets du loom que Twance avait percé lui ont permis de fuir dans Nocte au moment de sa mort. Il peut désormais revenir sur Cosme sous forme éthérée pour de courtes périodes afin de faire passer son message.

sant partie du groupe d'étude sont des dissidents s'exposant à de lourdes sanctions de leur Maison.

PUISSANCES ET LOOM BLEU

Depuis le nombre d'année que l'Ordre Loomique de Twance accumule les connaissances sur les phylums, les locus, les saisons et le loom en général, leur sagesse sur le sujet commence à devenir assez

impressionnante. Cela fait maintenant presque dix ans que le Cabinet Étrange a mis en évidence l'existence de puissances supérieures qui sembleraient correspondre aux couleurs du loom. L'Ordre sait que ces puissances sont conscientes mais ignore tout de leurs motivations et de leurs moyens d'action. L'Ordre de Twance a déjà eu des contacts avec quelques serviteurs des puissances sans pour autant comprendre le lien qui les unit à ces forces loomiques supérieures. De ce fait, l'Ordre n'a toujours pas compris la véritable nature d'Ashragor dans l'échiquier de Cosme. Les maîtres Étranges sont loin de tout savoir et les PJ eux-mêmes en savent peut-être plus qu'eux.

Pourtant il existe un lien très étroit entre les Puissances et l'Ordre Loomique de Twance. Celui-ci est complètement manipulé par la Puissance Jaune. C'est pour cela qu'ils sont installés à Jonril et c'est également la raison de la prédominance venn'dysse parmi les mages. Les conflits entre Jaune et Vert explique aussi la faible représentation des Ulmeqs au sein de l'Ordre. Les plus hauts dignitaires de l'Ordre (et notamment le Cabinet Étrange) connaissent l'existence de Jaune et entretiennent une relation étrange avec la Puissance. Celle-ci guéri de la Langueur certains maîtres Étranges venn'dys méritants, en récompense de services rendus. L'Ordre de Twance est donc le plus gros pion qui n'ait jamais été déplacé par une Puissance sur l'échiquier de Cosme. La complicité va même plus loin puisque Jaune fournit des informations au compte-gouttes aux mages de l'Ordre afin d'enrichir leurs connaissances et surtout de cadrer leurs recherches dans le bon sens, celui de son propre intérêt.

Toutefois, Jaune donne parfois des informations erronées par intérêt. Ainsi avait-il osé cacher l'existence de danjins et du loom bleu au grand Ordre Loomique de Twance. Actuellement, celui-ci est en plein chamboulement à cause des récentes révélations. Les liens entre le loom invisible et le loom bleu sont loin d'être évidents et il faut se remettre au travail très rapidement. Trop de temps a été perdu à cause de la trahison de Jaune. La recherche d'informations sur le loom bleu est devenue une priorité pour l'Ordre Loomique de Twance.

AUTRES ORDRES MINEURS

L'hégémonie de l'Ordre Loomique de Twance ne s'est pas faite en un jour et de nombreuses tentatives avortées d'Ordres dissidents ont espéré le jour depuis la déchéance de l'Ordre Étrange. Certains subsistent aujourd'hui, d'autres n'ont jamais été que des projets utopistes. Mais aucun d'eux n'a jamais pu rivaliser avec la puissance de l'Ordre de Twance.

L'Ordre Onirique de Xsathrac : Regroupement de maîtres Étranges ulmeqs rejetés par l'Ordre Loomique de Twance et qui veulent recréer une organisation réservée à l'étude de l'Art Onirique.

La Confrérie Magique : Il s'agit là d'un cas très particulier. Plusieurs chamans et mages autochtones se seraient regroupés pour échanger leurs techniques de manipulations du loom et leurs croyances. De nom-

Survivance de l'Ordre Étrange

Au départ, l'Ordre Loomique de Twance avait été conçu par de jeunes mages désireux de nouveauté et soucieux de faire bouger les choses. Malheureusement, au fil du temps, l'Ordre a été complètement noyauté par d'anciens adeptes de l'Ordre Étrange qui imposent leurs principes anciens et conservateurs. Tout le monde s'est bien adapté aux nouvelles considérations du loom, mais la moyenne d'âge est beaucoup plus élevée qu'auparavant et nombreux sont ceux qui craignent une régression vers les méthodes de l'Ordre Étrange. Déjà, l'importance accordée à la Grande Phylumithèque est, selon certains, un signe du retour aux grimoires.

breuses guildes et l'Ordre de Twance s'intéressent de très près à cette petite organisation.

Milicien Étrange

AGILE	4	CHARMEUR	2
FORT	5	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	5	SAVANT	3
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	2

Art Guerrier 5

Art Étrange 3

Art Guildien 3

Vie 17 (8/4)

Protection : 1d6+3 (cotte de maille)

Armes : épée longue (1d6+3), bouclier, Arbalète à cric (3d6+3)

Le milicien étrange est un soldat, obéissant, efficace, prêt à tuer... Mais beaucoup moins à l'être. En cas de problème, il aime se reposer sur ses camarades. Un milicien ne se laisserait pas corrompre à moins de deux milles guilders d'écume. Les officiers valent deux fois plus et il faut compter que toute l'escouade doit être achetée, soit un officier et cinq hommes.

COMPÉTENCES	
Communs	(0)
Courir	2
Premiers Soins	1
Explorateurs	(-2)
Chercher	2
Chevaucher	2
Guerriers	(-1)
Bagarre	3
Bouclier	5
Commandement	2
(4 pour les officiers)	
Esquive	3
Bataille	3
Scruter	3
Vigilance	4
Épée longue	5
Arbalète à cric	3

Garde Étrange

AGILE	5	CHARMEUR	2
FORT	3	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	6	SAVANT	6
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	5

Art Guerrier 5

Art Étrange 6

Art Guildien 2

Vie 19 (9/4)

Protection : 1d6 (cuir clouté)

Armes : épée courte (1d6+2), dagues (1d6), Poison (potentiel 18, durée une minute)

Loom : variable, rarement moins de cinq points dans une couleur, plutôt trente-trois dans sa couleur de prédilection.

Les gardes étranges sont des mages rompus aux techniques de discrétion et d'assassinat. Si l'on y ajoute les sortilèges, ces individus deviennent de redoutables guerriers. Ils se déplacent toujours par quatre : deux servent d'appât et ne se montre pas d'une discrétion exemplaire tandis que le binôme restant se charge d'exécuter la mission.

Tours, sortilèges et phylums : en tant qu'adeptes Étranges, les gardes en maîtrisent une énorme variété. D'une manière générale, ils connaissent les tours et les sorts qui vous arrangent, surtout ceux liés à la discrétion, ainsi qu'un fragment de phylum jusqu'à l'avant dernière ligne.

COMPÉTENCES	Dague	4
Bateleurs (-2)	Lettrés (-3)	
Acrobaties 2	Biologie 2	
Communs (0)	Alphabet 2	
Courir 2	Malandrins (-2)	
Lancer 2	Camouflage 4	
Explorateurs (-2)	Déguisement 3	
Chercher 4	Discrétion 4	
Chevaucher 2	Poisons 2	
Crimper 3	Marchands (0)	
Pister 3	Contacts (Ordre de Twance) 3	
Guerriers (-1)	Diplomatie 2	
Art martiaux 3	Arts Étranges :	
Commandement 2	Maîtrise 4	
Esquive 3	Pouvoir 4	
Scruter 3	Sens 5	
Vigilance 4		
Épée courte 3		



~ Avertissement ~

Les pages suivantes sont réservées au Maître du jeu.

Si vous êtes joueur, ne gachez pas votre plaisir en accédant à des secrets que vous découvrirez certainement en cours de jeu.

RÉVÉLATIONS

Il est temps maintenant d'obtenir plus de précisions sur le but du conflit qui fait rage entre les puissances.

Il est difficile de parler, à l'échelle de ces créatures cosmiques, de lutte ou de guerre. Cette espèce de compétition qui les oppose et les rassemble a tout simplement pour enjeu la domination de Cosme. Encore une fois, le processus est tout à fait différent de ce qu'un être humain pourrait se représenter et son aboutissement ne ressemblera pas à une simple dictature loomique dirigée par une entité supérieure aux pouvoirs démesurés. Le conflit des Puissances ne les oppose pas forcément et ne se soldera pas non plus par la destruction ou l'asservissement des perdants, mais plus par un équilibre cosmique plus ou moins accentué en faveur de celle d'entre elle qui aura triomphé.

Le plateau de jeu est constitué des différents écrins, la possession de chacun d'entre eux donnant lieu à d'innombrables manœuvres.

SAISONS ET PUISSANCES

Les saisons continuent d'échapper aux explications des doctes pour une raison bien simple : leur périodicité n'est pas dû à un phénomène climatique quelconque, mais aux affrontements des Puissances. Les saisons alternent, durant plus ou moins longtemps, et reviennent à des intervalles plus ou moins rapprochés en fonction du degré de succès de la puissance à laquelle elles sont associées. Lorsqu'une Puissance remporte une victoire, qu'elle soit complète ou seulement partielle, les saisons sont fixées le temps du statu quo qui s'est dégagé. Les gagnants imposent

leur couleur, les perdants sont éliminés et vont tenter leur chance ailleurs. Dans la mesure où le succès est rarement total, il existe très peu d'écrins qui soient sous l'influence exclusive d'un seul des protagonistes. Ainsi, la « case » constituée par la contrée de Cillian est dominée par Vert avec, de temps en temps, une petite influence de Jaune.

De même, les rivages, qui ne connaissent que deux saisons, sont le territoire privilégié des Puissances Noire et Rouge. L'antagonisme qui oppose les Ashragors et les Cehemdals remonte en fait à beaucoup plus loin qu'ils ne s'en souviennent...

LA RÈGLE DU JEU

Dans cette joute, les puissances ne peuvent, semble-t-il, intervenir directement, soit qu'elles n'en aient pas les moyens, soit qu'elles ne le veuillent pas. Leurs seules possibilités d'actions sur Cosme sont constituées par les effets loomiques, qui restent assez rares, et surtout par l'usage de serviteurs et de pions. Les serviteurs vous sont déjà connus : ce sont les grands vers. Les pions sont tous ceux qui, sans le savoir, servent les desseins de l'un ou de l'autre des joueurs. Ceux-ci manipulent leurs pions par divers moyens, certains directs, d'autres plus subtils, agissant quelque fois uniquement par l'intermédiaire de leurs serviteurs, d'autres fois utilisant de tortueuses machinations dont l'objectif, s'il paraît peu clair à un individu directement impliqué dans le « jeu », n'en demeure pas moins immuablement de progresser toujours un peu plus en direction de la victoire.

Comme d'habitude, le sujet est ardu et mériterait un plus ample développement ; mais le moment n'est toujours pas venu de dévoiler complètement les secrets de Cosme.

UN PEU D'HISTOIRE

Les Rivages, à une époque très ancienne, constituaient le terrain d'affrontement de prédilection des affrontements entre puissances. Chacune d'entre elles s'y était approprié un peuple et se servait de cet énorme réservoir de pions pour toutes ses manœuvres. Lorsque les Venn'Dys se révoltèrent, ils portèrent un très grave revers à Jaune, qui perdit d'un coup ses pions les plus précieux et vit sérieusement diminuer l'espoir de jamais en reprendre le contrôle lorsque les rebelles décidèrent de bannir complètement de leur culture l'usage du loom.

En effet, de toutes les tactiques de manipulation, celles qui découlent du loom ou de son usage ont très nettement la préférence des puissances. De fait, Jaune perdit énormément de marge de manœuvre alors que la situation devenait dramatique et qu'il en avait au contraire d'autant plus besoin.

LE COUP DE JAUNE

Lorsque Jaune revint, il décida de jouer un nouveau coup afin de reprendre le contrôle de ses pions si rétifs. Il leur lança un puissant effet loomique que les Venn'Dys connaissent sous le nom de Langueur. Mais tout cela vous le savez déjà. Ce qui devient plus intéressant, ce sont les objectifs et les implications de cette manœuvre. Car même si la vengeance n'est pas une notion inconnue des Puissances, elle est loin d'être le seul élément à prendre en compte.

Petit cours de stratégie des puissances : les Venn'Dys

En premier lieu, étant une malédiction plus qu'une maladie, elle ne peut bien sûr trouver de

traitement médical, cruelle plaisanterie de Jaune aux dépens d'une maison dont on sait bien que seuls les circonstances les plus graves pourraient la pousser à s'orienter dans cette direction.

Cependant, dans la mesure où seule la magie permettrait éventuellement d'en guérir, Jaune a bon espoir d'assister à une renaissance des Arts Étranges dans la Maison des révoltés. Comment appliquer un traitement loomique autrement qu'en développant ces Arts tellement décriés ? Pour des raisons qui vous paraissent pour l'instant des plus obscures mais qui se verront bientôt éclairées, la pratique des Arts Étranges est en effet d'une grande importance pour les puissances.

En second lieu, le remède n'existe que sous la forme d'un phylum découlant directement du formidable dégagement loomique occasionné par l'effet qui a créé la maladie. Cet effet a eu lieu dans une ville bien connue des praticiens des Arts Étranges : Jonril. Si les Venn'Dys veulent y avoir accès, ils devront donc enquêter dans la plus grande concentration de magiciens de tout Cosme, ce qui continue d'aller dans le sens d'une renaissance de cette profession. À cela, il faut encore ajouter que la maîtrise d'un phylum est, dans le meilleur des cas, une tâche ardue et nécessitera certainement la formation de nombreux sorciers. Car il s'agit de dégager suffisamment de personnel pour faire opposition à la progression de l'épidémie. Quant à l'éradiquer, seule Jaune sait si c'est possible.

Les autres conséquences : la victoire de Jaune

Le coup de Jaune n'a pas de répercussion qu'auprès des Venn'Dys ; d'autres conséquences, non moins intéressantes se sont dégagées de la manœuvre.

La première d'entre elle concerne la domination du Berceau de Dana. La contrée est en effet le siège d'un affrontement impitoyable entre Vert, Rouge, Noir et Jaune.

Pour l'instant, Vert règne sur le Vert velours et les terres englouties (malgré les savantes classifications des doctes, la saison qui règne dans cet

étrange bassin est bien le printemps). De son côté, Jaune contrôle toute la plaine à l'exception de quelques incursions estivales qui vont en se raréfiant et des terres arides du Nord qui semblent constituer un fief inexpugnable de l'été. Le centre de son pouvoir se trouve à Jonril.

La toute puissance de Jaune sur l'écrin provient, elle aussi, de l'effet loomique jaune. En effet, les énormes quantités d'énergies dégagées dans l'opération se sont dispersées dans la contrée, favorisant la domination de l'automne. En même temps, le cours d'eau qui entoure la ville, le Dah'ral, s'est chargé de loom, attirant de nombreuses créatures intéressées par le phénomène. Ainsi naquit Jonril qui constitue aujourd'hui le siège de la puissance de l'automne sur la contrée. Tant que Jaune continuera de l'occuper, sa situation est des plus assurées.

Une conséquence inattendue : l'Ordre de Twance

Parmi toutes les créatures qui vinrent, attirées par le loom, l'une d'entre elle eut un destin exemplaire et servit sans savoir les desseins de la puissance de l'automne très au-delà de ce qu'elle pensait pouvoir obtenir de ses manœuvres. En fondant son Ordre, Twance introduisit dans Jonril les plus malléables des pions qui pouvaient tomber sous l'influence de Jaune : tout un collège de magiciens assoiffés de loom, prêt aux compromissions les plus infâmes afin d'augmenter leur puissance. En échange de sa bienveillante protection et d'infime quantité de loom (à son échelle du moins), la puissance a ainsi acquis des serviteurs qui, s'ils ne sont pas des modèles de fidèles, sont du moins particulièrement puissants. Sans compter que leur philosophie tellement intéressée les expose complètement à ses manipulations. Ainsi est né l'Ordre de Twance.

L'ORDRE DE TWANCE ET LE LOOM BLEU

Là où l'Ordre pensait posséder une maîtrise bien établie si ce n'est complète, il découvre

que tout un pan de connaissance lui manque. C'est, pour les mages de Jonril, un revers terrible. La course pour la découverte et la maîtrise du loom bleu constitue donc une priorité absolue. Il en va non seulement de leur crédibilité mais aussi et surtout de leur survie. Car si un de ses adversaires parvenait à se servir avant eux de ce nouveau loom, il pourrait très certainement dicter des conditions impensables, voire tenter de l'abattre. Dans cette optique, il lui est donc absolument vital d'arriver à comprendre et utiliser le loom bleu. Sans compter que certains des phylums pour l'instant invisibles à leurs yeux peuvent tout à fait avoir déjà été découverts ou être en passe de l'être. Mais comment contrôler quelque chose que l'on ne peut voir, dont on ignorait jusqu'à l'existence il y a fort peu de temps (en tout cas à l'échelle de la recherche dans ce domaine) ?

Sur ce fond de problèmes politiques se greffe encore une trahison dont la gravité ne laisse pas d'inquiéter les mages. Que conclure du silence de Jaune sur le loom bleu ? Pourquoi n'en a-t-il jamais indiqué l'existence à ses serviteurs ? Là où l'Ordre de Twance pensait trouver un allié indéfectible et facilement manipulable, dont les ambitions nébuleuses semblaient sans grande importance, se révèle en fait un être capable de manœuvres inquiétantes et notamment de mentir ou de trahir... Ce qui sous-entend très probablement des desseins bien plus dangereux que ce que l'Ordre était parvenu à déduire des vagues informations qu'il détenait sur la créature.

Twance

Les légendes qui prétendent que le fondateur de l'Ordre serait toujours vivant et apparaîtrait de temps en temps ne sont pas sans fondement. En récompense de ses bons et loyaux services, Jaune a voulu le transformer en créature loomique infestée par le jaune. L'aventurier n'a pas du tout apprécié la proposition et s'est enfui, à l'aide du phylum que, le premier, il a complété dans nocte. Il tente depuis de mettre en garde les mages contre les manipulations de la puissance, sans grand succès.

LE PROCHAIN COUP

La situation de Vert n'est pas sans espoir, puisque depuis quelque temps déjà il est parvenu à placer plusieurs de ses pions dans Jonril même. Ce sont les scribes du Beffroi de la Sagesse, qui, en aidant les Invisibles, aident surtout Vert. Le sort qu'ils sont en train de mettre au point par leur travail patient de compilateurs et de copistes est destiné à jouer un nouveau coup qui pourrait bien changer la face des choses.

Mais pour l'instant, ce plan n'est pas en tête des priorités. En effet, Jaune intrigue pour parvenir à prendre le contrôle de l'un des derniers points faibles de son contrôle sur les plaines : le culte de Dana. Au cœur du berceau, régulièrement, les Draks se livrent à une étrange cérémonie sensée consacrer les épousailles de Dana et de Malthoth. En vérité, ce n'est que la réitération d'un puissant effet loomique qui circonscrit l'influence de Vert dans les deux écrans qu'il contrôle. Pour l'instant, Vert n'est pas capable de faire cesser cet effet. Cependant, si Jaune parvenait à prendre le contrôle de la cérémonie, la défaite de Vert serait complète. Il lui faut donc absolument empêcher la chose.

KARL SCHLANGENKRAUT

Le dernier survivant du peuple serpent est un pion de Vert. C'est par lui que la Puissance espère parvenir à contrarier les plans de Jaune. La destruction de sa famille est le fruit d'une des nombreuses manœuvres des puissances, qui offre ainsi à Vert un puissant levier sur sa créature ; même si, en échange, son pion a parfois des réactions inattendues. Ainsi, la lettre énigmatique qui semblait mettre en garde les aventuriers qui ont découvert le cadavre du Branapur à Snake au cours du volet « l'Aube des Bleus Prophètes » n'était pas tout à fait prévue dans les plans de la Puissance. Cependant, à moins que les aventuriers qui ont mis la main dessus ne soit des génies, il ne devrait rien avoir compris aux menaces voilées de l'homme serpent. En effet, celui-ci a surestimé les connaissances de ses

adversaires en ce qui concerne le jeu des puissances et leurs tentatives de reprendre le contrôle de leurs anciens pions.

Dans tous les cas, il est pour l'instant, et malgré le revers qu'il a connu à Snake (la ville est retombée sous la domination des pions bleus), la meilleure chance de Vert pour mettre en place une contre-attaque efficace contre son vieil ennemi automnal.

DARKA KHAN ET ASHRAGOR

Dans cette affaire, le Prince Démon et son serviteur ne sont que des troubles fête importuns qui viennent semer le désordre dans les stratégies soigneusement établies des Puissances. Il ne fait pas de doute que la maison des princes mortifères finira par devenir vraiment embarrassante pour l'ensemble des joueurs. Cependant, il lui manque encore une compréhension claire du jeu et la capacité à placer des coups susceptibles d'obtenir un effet durable. En fait, pour l'instant, elle constitue surtout un fâcheux bégaiement de l'histoire. Car il semble bien que la seconde révolte soit en marche...

LE JEU ET LE TEMPS

Depuis que les Puissances ont déserté Cosme en emmenant le Continent, ce dernier a été soumis à d'étranges anomalies temporelles qui expliquent notamment les décalages entre certains peuples âgés de centaines de milliers d'années et d'autres dont l'histoire remonte à quelques siècles. Les Al'Dan'Jonril, au cours de leur exil, ont été les victimes involontaires de ces phénomènes, ce qui explique comment ils ont pu être chassé de Phovéa après l'arrivée des guildiens mais construire leur ville bien avant que le premier Natif ne pose le pied sur le Continent...

Acte premier

Les larmes de Dana

Introduction

Nous sommes à la mi TÀ 214. Cela fait maintenant trois années que les aventuriers sont devenus de ces hommes et de ces femmes qui font les légendes.

Après la campagne de l'Aube des Bleus Prophètes, ils ont eu l'occasion de prendre leur destin en mains. Certains auront préféré reprendre les routes du continent en espérant y trouver des réponses à leurs nombreuses questions.

D'autres auront peut-être décidé de répondre à l'appel des complots et du pouvoir dans les dédales du sénat.

Quoiqu'il en soit, il est grand temps aujourd'hui qu'ils se remettent en marche vers ce destin exceptionnel que Cosme leur a tracé.

Disséminés sur les Rivages et le Continent, leur renommée les précède et ils ne peuvent rester inconnus très longtemps : où qu'ils se trouvent, ils reçoivent un courrier marqué du sceau d'un sénateur de la guilde des Mille Peuples. Ce document est fourni en annexe, à la page 112, afin que vous puissiez le photocopier et le distribuer aux aventuriers.

La cérémonie de Dana

LA CROYANCE

La croyance Danéenne est basée sur le culte de Dana et celui-ci atteint son paroxysme lors de la cérémonie de Dana. Cette célébration est sensée redonner naissance à la déesse, qui serait la mère des peuples du Berceau, afin que celle-ci puisse s'unir avec Malmoth, l'esprit de la plaine. Cette union apporterait vitalité et fertilité sur tout le Berceau de Dana jusqu'à la prochaine cérémonie.

CHRONOLOGIE DE LA CÉRÉMONIE

J-100

1er scène : Les Mille Peuples lisent les astres et déterminent la date de la prochaine conjonction. À

partir de ce moment le Berceau de Dana entre en effervescence et se prépare ardemment à l'avènement de la cérémonie.

J-75

2e scène : Pendant les préparatifs, des épreuves initiatiques basées sur le combat, la chasse et la lecture des astres sont entamées afin de choisir, par élimination, les futurs membres du Conseil-Sous-Les-Lunes.

J-35

3e scène : Pendant ce temps, Dana se choisit un peuple qui la représentera au cours de conflits sanglants. Les membres de cette tribu deviennent « les Fils de Dana ». Ils se battront contre tous les autres

peuples du Berceau. Dana donne à ses fils — femmes et enfants participent eux aussi aux combats — des pouvoirs stupéfiants afin de faire durer la lutte.

J-21

3e scène bis : Vingt et un jours avant la conjonction, le conseil est formé. Il part vers les Monts Visages afin de récolter les perlizes qu'il va planter, dans des lieux connus d'eux seuls, tout autour du Berceau de Dana.

De chaque perlize naît un geyser de loom vert tandis que le Berceau se couvre de petites fleurs rouges, considérées comme sacrées par les Danéens. Puis le conseil se retire sur les plateaux de Basternath où il attend patiemment la fin des conflits.

J-20

Arrivée des aventuriers à Jonril

J-3

4e scène : Les combats durent des semaines. Puis une fois la quantité de sang répandu et le nombre de morts suffisants, Dana peut renaître. Elle libère alors ses Fils de la frénésie sanglante qui les habitaient ; les survivants deviennent les invités d'honneur de la cérémonie et sont respectés jusqu'à leur mort.

J-2

5e scène : Après les cris et les grondements de la bataille, la plaine est plongée dans un profond silence. Chaque peuple soigne ses blessures et porte ses regards inquiets vers le firmament dans l'attente de l'apparition de la déesse.

J-1

5e scène bis : la cérémonie du Joyau

Pendant ce temps, le Conseil-Sous-Les-Lunes quitte de nuit sa retraite des plateaux de Basternath et se rend en un lieu secret, situé au plus profond d'une mine de rubisque Sedjji, dont seuls les membres du

conseil connaissent l'entrée. En son centre se trouve un Joyau de pur loom noir.

Les membres du conseil se réunissent autour du Joyau, chacun y pose le doigt tout en effectuant un rituel où se mêlent mélopées et incantations.

D'un seul coup, les membres du conseil se dédoublent. Ces doubles immatériels sont portés par leurs psalmodies pour rejoindre les peuples rassemblés dans la plaine.

J

6e scène : Le visage de la déesse se dessine sur la voûte étoilée.

Après le silence qui pesait sur la plaine des cris de joies hystériques jaillissent de milliers de gorges. Les festivités peuvent commencer.

Les Danéens se lancent dans une orgie de plaisirs, d'alcool et de nourriture. Au cours de ces festivités, les Danéens les plus imminents se succèdent afin d'éduquer leur mère Dana.

Ils lui parlent d'artisanat, d'art de la guerre, de l'amour qu'il porte à la nature qui les entoure. Les bardes et les poètes lui déclament leurs plus douces sérénades, leurs poèmes les plus inspirés.

Dana les regarde, les écoute attentivement et redécouvre la vie de ses enfants.

J+2

7e scène : Vient enfin le moment de l'union entre Dana et son époux Malthoth. Dana choisit un mort que son peuple emmène dans un grand cimetière Drak situé dans les monts des Pierres mortes, entre le fleuve Albenn et le fleuve Tau. Le mort est glissé dans une grotte funéraire. Dana plane alors au-dessus du cimetière. Les Danéens quittent les lieux afin de laisser les amants dans l'intimité.

Arrivée à Jonril

Normalement les aventuriers devraient franchir les portes de Jonril le quinze de la quinte ardance 214. Isham Outssa leur a fixé rendez-vous à son ambassade le lendemain à neuf heures.

C'est pour l'instant le foyer des Mille Peuples qui

concentre toute l'attention de la ville. L'éminence de la cérémonie de Dana rend ce quartier comme fou. Bardes et poètes sillonnent les rues en chantant les louanges de la Déesse. Des pugilats s'organisent dans tous les coins. Les auberges sont les seuls lieux qui soient encore ouverts.

L'AUBERGE DES MONTE-EN-L'AIR

Située face à l'Étoile de Twance, l'auberge des Monte-en-l'air est idéalement placée pour surveiller les allées et venues des membres de l'Ordre Loomique de Twance. C'est d'ailleurs pour cela que les Moines Rouges y ont élu domicile et qu'Isham Outssa y a réservé des chambres pour les aventuriers (quelques intéressants quiproquos pourraient naître de ce que les aventuriers doivent partager leur table, lors d'un petit déjeuner, avec des Moines Rouges...)

L'auberge est une bâtisse de deux étages entièrement en pierre de taille, coiffée d'un toit de chaume. Les chambres y sont confortables et la cuisine appétissante. La literie est propre, régulièrement changée et le ménage est fait tous les deux jours.

Le rez-de-chaussée se compose d'une vaste salle où les clients partagent repas et bonnes bouteilles autour de grandes tables en chêne.

Ahuizotl Mixtli, l'aubergiste, est un Ulmeq d'environ cinquante ans. Sa petite taille, associée à cet embonpoint caractéristique des hommes aimant la bonne chaire, font de l'aubergiste un homme sympathique, au visage ouvert. Ahuizotl, est un ancien membre de la Guilde des Mille Peuples, dans laquelle il fut intendant. De sa voix de stentor, il aime à raconter ses expéditions de naguère : il a longtemps arpenté l'Empire du Noir Couchant jusqu'à ce qu'il décide de mettre un terme à sa carrière pour finir ses vieux jours sous le climat plus propice du Berceau de Dana.

Xochiquetzal, sa femme, sert les repas et entretient les chambres. Calme, discrète, une voix douce et chaleureuse, elle est tout le contraire d'Ahuizotl. Elle a grandi à Twalika et a rejoint son mari il y a dix ans afin de l'aider dans sa reconversion.

Le soir, l'ambiance de l'auberge est plutôt détendue (les Moines Rouges ne dînent jamais, ce qui aide bien). Parfois des bardes viennent emplir les lieux de chants et de musique en échange de quelques guilders.

LE RENDEZ-VOUS AVEC ISHAM OUTSSA

Le comptoir de la guilde des Mille Peuples est situé dans le nord du quartier des Ambassades, au cœur du Foyer des Natifs. C'est une grande bâtisse de pierre, haute de trois étages, au-dessus de laquelle flotte l'étendard de la guilde. Des gardes en filent les entrées et les sorties.

Isham Outssa

Âgé de quarante-cinq ans, Isham est un felsin de petite taille, doté d'un embonpoint certain, au regard franc et assuré. Une fine moustache encadre sa bouche et descend jusqu'à sa poitrine. Malgré une calvitie naissante, ses cheveux poivre et sel sont longs, noués par un catogan.

Isham est passé par tous les grades de sa guilde avant d'obtenir le poste qu'il occupe actuellement. Très fin manœuvrier, le sénateur a acquis, au cours des quelques années qu'il a passées au sénat, le côté retord que sa carrière d'aventurier n'avait pas développé. De celle-ci, il n'a d'ailleurs gardé qu'un goût immodéré pour les fumeries où il aime consommer le Kif et un certain mépris pour les autochtones, qu'il cache soigneusement.

Isham est bien malgré lui un pion de Karl. Autour de son cou, dissimulée sous ses vêtements, le felsin porte une pierre de rêve que Karl Schlangenkraut (cf. L'Aube des Bleus Prophètes) utilise afin de s'introduire dans ses songes lorsque le sénateur est plongé dans l'hébétude du Kif. Par ce moyen, il a pu lui insuffler l'idée d'appeler les aventuriers à l'aide et entend bien suivre les progrès de l'enquête qu'ils vont mener.

Dés qu'ils se font connaître, l'un d'entre eux les conduit directement dans les bureaux d'Isham Outssa. Pourtant, dans le vestibule, attendent déjà plusieurs personnes qui regardent passer les aventuriers d'un œil mauvais.



Isham Outssa

Chronologie Générale

- ♦ J-20 Arrivée des aventuriers et des Moines Rouges.
- ♦ J-19 Rendez-vous avec le sénateur Isham Outssa
- ♦ J-18 Altercation entre les Gardes de l'Ordre Loomique de Twance et un membre du Beffroi de la Sagesse
- ♦ J-17 Darka Khan sort de l'Ordre Loomique de Twance direction l'Oiseleur, altercation avec les Moines Rouges.
- ♦ J-16 Les danjins prennent contact avec les aventuriers
- ♦ J-15 Darka Khan est de retour chez Chûll, demande de rendez-vous avec les Moines Rouges
- ♦ J-14 Chûll part en direction du Foyer du grand marché, puis vers le Foyer des Mille Peuples.
- ♦ J-13 Treban Kölen part assassiner Odran Hutsk. Il incendie sa maison dans le Foyer des Insoumis puis part pour le Berceau de Dana.
- ♦ J-12 Départ de Darka Khan pour le Berceau de Dana
- ♦ J-10 Le premier sortilège du Phylum sans nom
- ♦ J-9 Altercation avec le deuxième groupe de recruteurs, libération du chaman mynara et des forgerons Sedjji
- ♦ J-8 Le deuxième sortilège du Phylum
- ♦ J-5 Rencontre avec la tribu de Selkjids
- ♦ J-4 Cimetière Selkjid, troisième sortilège du Phylum.
- ♦ J-2 Altercation avec le premier groupe de recruteur, quatrième sortilège du Phylum
- ♦ J-1 Arrivée à la mine de Rubisque
- ♦ J Fin de l'acte I
- ♦ J+2 Début de l'acte II. Les aventuriers sont de retour à Jonril. La Milice Béatifique leur refuse l'entrée et les oriente vers le quartier des Insoumis pour une quarantaine de deux jours. Leur auberge est incendiée dans la nuit.
- ♦ J+4 Avis de recherche, la ville est bouclée
- ♦ J+6 Marché du loom
- ♦ J+7 Fin du Marché du Loom et enchère de phylum
- ♦ J+8 On recherche voleur d'artefact et tueur de mage
- ♦ J+9 Une grande caravane se prépare, commanditée par l'Ordre de Twance. Destination secrète
- ♦ J+10 Manifestation des marchands de loom qui protestent contre la hausse des prix du loom jaune et le monopole de l'Ordre.
- ♦ J+12 Rafle chez les Draks
- ♦ J+13 Fête de l'automne (et retour de la saison)
- ♦ J+16 Ambassade des Draks auprès des Al'dan'Jonril pour négocier la libération de certains prisonniers et surtout se plaindre des dresseurs d'esprits frappeurs. Parmi les prisonniers, un chaman qui ne sera pas libéré.
- ♦ J+17 La caravane est prête, mais des dissensions internes au sein de l'Ordre retardent son départ de trois jours
- ♦ J+18 Les Draks prennent contact auprès des Insoumis, guidés par les danjins. Ils souhaitent « visiter l'Ordre de Twance » et libérer deux de leurs chamans
- ♦ J+19 La ville est bouclée à nouveau. Rien n'entre ni ne sort. La caravane part quant même, nantie d'une autorisation exceptionnelle
- ♦ J+21 Début de l'acte III. La ville est rouverte au soir. Les guildes, furieuses, s'agitent et menacent. La milice renforce ses effectifs.
- ♦ J+46 La caravane rejoint le chantier, avec le rocher destiné au tir.
- ♦ J+48 Le tir s'effectue, Jonril est à moitié anéantie.

Le bureau d'Isham est vaste et décoré avec goût. Des tapis ramenés de ses différentes expéditions à travers le continent jonchent le sol, les murs sont couverts de tapisseries, de tableaux ou de dessins exotiques.

Au fond, on peut voir une armoire vitrée contenant un grand nombre d'armes blanches, du coutelas à l'épée à deux mains en passant par des armes tribales en os. Le long de son bureau est posée un narghilé en verre avec une tuyauterie de cuivre finement ciselée, qui a servi peu de temps auparavant.

Isham reçoit les aventuriers avec une courtoisie marquée d'un soupçon de nervosité contenue. Après les civilités habituelles, il leur expose son problème. Il parle sur un ton plaintif et baisse la voix dès qu'il doit parler de l'Ordre Loomique de Twance qui visiblement lui inspire une sainte terreur.

Les raisons de ce courrier alarmant

Isham suspecte l'Ordre Loomique de Twance de vouloir intervenir dans la cérémonie de Dana, principalement lors de la cérémonie du Joyau. Il ne sait pas pourquoi, mais des informateurs ont aperçu plusieurs mages dans le Berceau de Dana en même temps que certaines tribus draks se plaignaient de disparitions.

Isham sait que les Draks ont déjà posté des gardes tout autour du site afin que la cérémonie ne soit pas troublée. Mais si ces mesures s'avèrent insuffisantes, ce qui est tout à fait possible au vu des capacités dont dispose l'Ordre, il craint une rébellion d'autant plus sanglante que tous les peuples de la plaine sont rassemblés pour l'occasion...

Il a bien essayé de prévenir les Al'dan'Jonril, mais il soupçonne ceux-ci de cautionner les exactions de l'Ordre Loomique de Twance. Pire encore, et c'est pour cela qu'il a fait appel aux aventuriers, il est presque certain que lui-même et sa guilde sont sous surveillance, de sorte que toutes ses décisions officielles arrivent immédiatement aux oreilles de l'Ordre.

Il a aussi essayé de se faire entendre auprès du sénat. Cependant, l'importance de l'Ordre Loomique de Twance et des Al' Dan' Jonril au sein de la cité fait que pas un sénateur n'oserait se mettre à dos les dirigeants de cette ville à l'économie si florissante.

Isham compte donc sur les aventuriers pour surveiller l'Ordre Loomique de Twance, apprendre ce qu'ils manigancent et, éventuellement, les empêcher de nuire.

Le comptoir

Isham est prêt à rétribuer généreusement ses nouveaux alliés.

Si les aventuriers possèdent une guilde, il leur propose un comptoir à Jonril. Il ne tarit pas d'éloges sur l'intérêt économique et politique d'une telle installation.

Si les aventuriers sont des indépendants, il peut mettre à leur disposition une forte somme en Guilders, voire sous une autre forme (après tout, Jonril est la cité du loom). À vous de voir ce qui pourrait le plus les intéresser.

Isham peut proposer jusqu'à vingt mille guilders, sous quelque forme que ce soit.

Le comptoir qu'il compte offrir aux aventuriers est situé à quelques rues de celui de la guilde des Mille Peuples. La façade de pierre de taille de la maison s'orne d'une terrasse de marbre agrémentée de bacs à fleurs et d'une tonnelle couverte de lierre, qui dispense une ombre agréable. Un entrepôt est accolé à droite de la maison, où les nouveaux propriétaires pourront stocker leurs marchandises. Les deux étages de la bâtisse sont visiblement en travaux, emplis d'ouvriers qui s'affairent à l'aménager.

Si les aventuriers tentent de participer à son installation, Isham s'arrange pour les en éloigner aussi vite que possible : ce cadeau n'est pas si innocent qu'il en a l'air. Le sénateur entend bien profiter des fructueuses affaires que ne manqueront pas de faire les aventuriers. À cet effet, il a fait installer toutes sorte

Keyol Belinst

Keyol est un ancien Compagnon. Parti sur le Continent sans Guilders et sans véritable motivation, c'est un vagabond qui erre de cité en cité. Alcoolique et amateur de fumerie, Keyol survie en rendant de menus services aux personnes influentes dans les endroits où ses pas le portent. Il a abouti à Jonril depuis bientôt une dizaine d'années et a rencontré Isham au Doux Rêves. Il lui ramène effectivement des objets tribaux pour compléter sa collection d'armes blanche.

Grand et costaud, Keyol est un homme sympathique, dont le sourire est gâté une rangée de dents pourries d'où s'exhalent une haleine pestilentielle. Comme tous les gens de son espèce, il est prêt à dire tout et n'importe quoi pour quelques Guilders.



d'orifices, de passages dérobés, de coffres-forts à double fond accessible depuis l'extérieur du bâtiment et possède bien sûr, un double de toutes les clés.

Au moment où Isham et les aventuriers quittent le comptoir, un Kheyza à l'apparence pouilleuse vient à leur rencontre. Le sénateur s'éloigne avec lui et l'homme lui remet une petite boîte contre une poignée de guilders.

Isham expliquera cet aparté en indiquant qu'on lui ramène des armes blanches qu'il achète dans les différentes tribus Draks du Berceau de Dana.

LE SOIR MÊME

Dans l'auberge des Monte-en-l'air

Avant vingt-deux heures, les aventuriers peuvent y voir Keyol installé devant une chope de bière. Les yeux vitreux et perdu dans le vague, il feint tout d'abord de ne pas prêter attention aux aventuriers.

Mais, dès son verre fini, il va les voir afin de pouvoir discuter et se faire offrir quelques verres. Keyol connaît bien Jonril, depuis les Bas Quartiers jusqu'aux Foyers les plus riches. Il peut aussi, à condition que les aventuriers continue à l'abreuver, parler de l'amour immodéré d'Isham pour le Kif et la fumerie des Doux Rêves. Il sait qu'Isham s'y rend quotidiennement dès la nuit tombée. Enfin, mais il faudra payer pour cette information d'extraordinaires quantités de bière, le Kheyza, une fois complètement saoul, confie qu'Isham a bien changé. À une époque, il se moquait d'où pouvaient provenir ses chères armes tribales et n'hésitait

pas acheter des pièces encore humides du sang de leur possesseur. Mais depuis quelque temps, il s'est mis en tête de se préoccuper du sort des Draks et de leur protection... Le vieil homme est devenu, de l'avis de Keyol, tout simplement sénile.

Bien sûr, tout cela est entrecoupé de souvenir de ses longues pérégrinations à travers le Continent.

Le sénateur

Isham Outssa quitte son comptoir aux alentours de vingt-deux heures pour se rendre dans une fumerie sur les branches de l'Arbre Vie, appelée Les Doux Rêves, au beau milieu du Foyer des Insoumis. Il en ressort à la fermeture, vers deux heures du matin, et utilise un Najra pour regagner son appartement.

Les Doux Rêves

Cette fumerie s'étend sur deux branches de l'Arbre Vie. Située à environs dix mètres du sol, on y accède par une échelle de corde qui débouche dans une première cabane en bois où se trouve Yonil Hebst, Kheyza et propriétaire des lieux. Cette pièce n'est aménagée que d'un comptoir derrière lequel il accueille les clients avec un large sourire et une grande tape dans le dos. Ici l'amateur d'évasion pourra trouver tout ce qu'il désire. Les règles en vigueur dans cet établissement veulent que nul n'y entre sans déposer ses armes. Le tenancier à l'œil pour détecter celles qui sont dissimulées.

La fumerie possède deux autres cabanes perchées sur une autre branche de l'Arbre Vie, que l'on atteint par un pont de cordes. La première d'entre elle ne contient que cinq lits superposés où l'on peut s'allonger pour fumer. Sale et malodorante cette pièce est réservée à la clientèle de passage.

Les habitués, dont Isham fait parti, occupent la deuxième cabane. Celle-ci est plus spacieuse et n'est meublée que de six lits. Le ménage y est régulièrement fait, des tentures couvrent le sol et les murs. Un petit brasero placé au centre de la cabane dispense une chaleur agréable.

Au moment où les aventuriers arrivent aux Doux Rêves, la première cabane est emplie d'une fumée âcre et blanchâtre. Au travers des volutes épaisses, on peut apercevoir trois personnes allongées, complètement hébétées par le Kif. Il n'y a rien à en tirer.

Un quatrième fumeur est en train de préparer son narghilé d'une main tremblante. L'œil vitreux et les

gestes lents, il décoche un regard venimeux aux importuns. Toute tentative de dialogue avec cet individu se solde par des éclats de voix qui auront tôt fait d'attirer Yonil pour une expulsion en règle.

La deuxième cabane est moins enfumée que la précédente et une légère odeur d'épice s'en échappe. À l'intérieur ne se trouve qu'Isham. Il est allongé sur un lit et grommelle des mots inaudibles. Sur sa poitrine est posé l'embout, encore fumant, du narghilé. Complètement parti, il ne réagit à rien, sinon par des grommellements.

Ce qu'ils peuvent découvrir

La présence de la pierre à rêve Ulmeq autour du cou de Isham n'est décelable que si on le fouille, ce qui ne pose guère de problèmes vu son état d'hébétude. N'importe qui parvenant à sentir le loom dans la pièce peut constater la présence de loom vert, qui relie Isham à quelque chose, une conscience indicible, inconnue, que même un arpenteur des rêves expérimenté n'est pas capable de reconnaître mais qui lais-

Yonil Herbst

Yonil est un Kheyza d'une trentaine d'année. C'est un Kheyzossil, banni de la maison Kheyza suite à une sombre histoire de femme et de meurtre dans les profondeurs du désert de Zar. Il a la peau ambrée et de longs cheveux noirs. Ses yeux gris-verts pailletés d'or semblent, dès le premier regard, fouiller au plus profond de l'âme de ses interlocuteurs. Ce regard et sa forte stature font de Yonil un homme très respecté, si ce n'est craint. Il est vêtu d'un gilet de velours vert, sans manches, et d'un pantalon de cuir s'arrêtant à mi-mollet.

se une impression d'inhumanité flagrante. Il s'agit bien sûr de Karl Schlangenkraut, l'homme-serpent.

Isham n'a pas conscience de cette interaction. Même mis devant des preuves évidentes, il niera avec la conviction obstinée de celui qui se sait innocent et ne comprend absolument pas ce qui lui arrive.

Les protagonistes, enjeux et actions

Les Ashragors

POSITION DE DÉPART

◆ **Darka Khan** est arrivée à Jonril deux mois avant la première scène de la cérémonie de Dana. Ashragor lui a confié la mission, délicate, de s'infiltrer dans l'Ordre Loomique de Twance. En effet, le PanDémon soupçonne ces derniers de travailler pour la puissance Jaune. La suite lui montrera que ses soupçons étaient fondés. Darka Khan est actuellement une novice de l'Ordre Loomique de Twance, dans lequel a pu s'infiltrer grâce à un phylum que lui a révélé Ashragor. Si vous l'avez utilisée dans d'autres scénarios et qu'elle dispose déjà d'un phylum, n'hésitez pas à privilégier votre version. Les sortilèges de la jeune femme n'ont aucune importance pour le déroulement de la campagne. Un agent de liaison entre Ashragor et elle est présent dans Jonril afin de transmettre ses rapports.

◆ **Les Moines Rouges** sont arrivés à Jonril à J-20. Ils ont été envoyés par leur Ordre afin de trouver Treban Kölen, un Moine Rouge renégat qui,

selon leurs informations, aurait été recruté par l'Ordre Loomique de Twance. Ils sont trois et résident à l'auberge des Monte-en-l'air



Les Moines Rouges



Darka Khan

AGILE	5	CHARMEUR	6
FORT 2		RUSÉ	6
OBSERVATEUR	6	SAVANT	5
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	3

Art Guerrier 3

Art Étrange 6

Art Guildien 5

Vie 14 (7/3)

Protection : aucune

Armes : dagues (1d6), mais Darka Khan préfère, autant que possible, négocier plutôt que combattre.

Loom : deux points partout sauf en noir où elle dispose de cinquante et un points.

La jeune femme a un peu évolué depuis que les aventuriers l'ont croisée dans le Requiem des Ombres. Malgré les années, elle n'a rien perdu de sa beauté. Très brune, le regard de braise, mince et élégante quoique sombremenent vêtue, c'est désormais une aventurière très expérimentée, dangereuse même.

Phylums (-4) :

Phylum Démoniaque Pratique (cf. Le Loom p.83) 4

Phylum des Trois Morts -3

La jeune femme maîtrise les onze premiers sortilèges du Phylum Démoniaque Pratique et les deux premiers du Phylum des Trois Morts. Ces derniers n'ont aucune utilité en combat et concernent essentiellement l'entretien des cadavres.

COMPÉTENCES	
Bateleurs (-2)	Malandrin (-2)
Comédie 4	Déguisement 2
Explorateur (-2)	discrétion 2
Chercher 3	Marchands (0)
Chevaucher 1	Contacts
Civilisation Arkhé 4	(tous Ashragor) 5
Orientation 2	Contacts Ordre
Survie 3	Loomique 1
Art martial 3	Diplomatie 5
Commandement 4	Discours 4
Esquive 3	Négoce 3
Scruter 4	Marins (-1)
Vigilance 4	Nage 1
Dague 2	Soigneurs (-2)
Lettre (-3)	Empathie 4
Cartographie 1	Arts Étranges (-4)
Langue des démons 4	Maîtrise 4
Alphabet 4	Pouvoir 4
	Sens 4

QUI ?

Darka Khan et son agent

Darka Khan se fait discrète à Jonril. Elle mène sa vie de novice de l'Ordre Loomique de Twance sans faire de vague afin de préserver sa couverture. Elle ne sort que deux ou trois fois par semaine de l'Étoile afin de remettre ses rapports. Son contact tient une petite échoppe animalière nommée l'Oiseleur sur la place du marché de Jonril. Elle n'est pas au courant de la mission des Moines Rouges, au contraire leur présence et surtout son motif pourrait devenir très gênant pour le bon déroulement de sa mission.

Ksyn Ascheb, un agent de la division de l'Autel, de la branche du Sacrifice Lointain (cf. Les Ashragors p.112) a profité d'une certaine ressemblance avec Chùll Styan pour lui emprunter son guilder, puis, une fois modifiée sa physionomie à l'aide de quelques artifices cosmétique afin de compléter la ressemblance, il a pris sa place. C'est lui le contact de Darka Khan. Quant au malheureux aventurier, il « s'est sacrifié » pour le PanDémon. Son cadavre achève de pourrir dans les marais.

Chùll Styan, alias Ksyn Ascheb

Ksyn Ascheb est un homme maigre, de grande taille. Son visage aux pommettes saillantes, allongé et osseux, s'agrémente d'une barbe noire qui accentue la pâleur de sa peau. Ses cheveux sont courts et très sombres. Ksyn est un homme avenant, aux façons courtoises et souriantes.

C'est un piètre combattant, qui ne fait rien de plus que d'élever des pigeons-voyageurs dans son arrière-boutique et de les laisser s'envoler à l'occasion. Il est capable d'invoquer un démon gardien, ce qui constitue la limite des risques qu'il accepte de prendre. Dans tous les autres cas, il s'enfuit et disparaît dans la plaine.

Les moines rouges

Klandar Deveri, « premier guide » de l'Ordre des Moines Rouges, est un homme ambitieux et zélé. Ses agents l'ont informé de la probable présence de Treban Kölen dans l'Ordre Loomique de Twance. Il a donc, en secret, envoyé trois Inquisiteurs récupérer le traître.

Döm Ksar

Il est le responsable de la mission de récupération de Treban Kölen et l'homme de confiance de Klandar Deveri. C'est un Ashragor de grande taille, au visage allongé doté d'une barbichette grisonnante qui tombe à mi-poitrine. Une large cicatrice lui barre le visage, séquelle de son éducation chez les Moines Rouges. Son regard de glace constitue le centre d'une physionomie par ailleurs peu remarquable. Il ne parle qu'à ses acolytes : tout dialogue devra passer par ses sous fifres.

Zern Tull

Zern Tull est un spécialiste de « l'information », entendez qu'il connaît tout un éventail de méthodes visant à en obtenir d'un sujet non consentant, dont certaines feraient pâlir le Gchemdal le plus endurci. Les traits de son visage sont de la plus grande finesse, à la limite de la féminité. Seul son regard froid, inhumain, laisse transparaître une âme de tortionnaire. Il prétend être capable de faire parler un mort et ne se vante d'ailleurs pas.

Bjorn Guss

C'est le plus puissant mage de la troupe des Moines Rouges. Son visage est rendu méconnaissable par de multiples scarifications tandis que ses cheveux noirs n'apparaissent que par touffes éparses sillonnées de profondes cicatrices. Caractériel et impulsif, Bjorn peut, de la main gauche, caresser les cheveux d'un enfant tout en égorgeant sa mère de la main droite.

COMPÉTENCES		Döm Ksar			
Artisans (-2)		Responsable de la mission			
Charpenterie	3	AGILE	2	CHARMEUR	1
Forge	3	FORT	2	RUSÉ	5
Explorateur (-2)		OBSERVATEUR	5	SAVANT	5
Chercher	3	RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	4
Chevaucher	1	—			
Survie	3	Art Guerrier 2			
Commandement	4	Art Étrange 5			
Esquive	3	Art Guildien 3			
Scruter	4	Vie 11 (5/2)			
Vigilance	4	Armure : 1d6 (cuir clouté)			
Hache	3	Armes : hache (1d6+4)			
Lettré (-3)		Loom : un point partout sauf en noir où il dispose de 55 points.			
Cartographie	1	Tours (-4) : Dégradation du bois 4			
Langue des démons	4	Dégradation de la pierre 4			
Alphabet	4	Sorts (-4) : Fétiche de localité 5			
Marchands (0)		Heaume à l'œil de braise 4			
Contacts Moines Rouges	4	(cf. Le Loom p. 19)			
Prix	1				
Arts Étranges (-4)					
Maîtrise	4				
Pouvoir	4				
Sens	4				

Zern Tull

spécialiste de l'information

AGILE	4	CHARMEUR	2
FORT	4	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	5	SAVANT	5
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	6

Art Guerrier 3

Art Étrange 5

Art Guildien 4

Vie 12 (6/2)

Armure : 1d6 (cuir clouté)

Armes : épée courte (1d6+2)

Loom : un point partout sauf en noir où il dispose de 60 points.

Tours (-4) : Dégradation du bois 3
Dégradation du métal 4
Piqûre 4

Sorts (-4) : Autel de sacrifice 4
Nécrophobie 4
Cadavre animé 6
(cf. Le Loom p. 19)

COMPÉTENCES	
Explorateur	(-2)
Chercher	4
Chevaucher	1
Survie	2
Commandement	4
Esquive	3
Scruter	5
Vigilance	3
Épée courte	2
Lettré	(-3)
Biologie	4
Langue des démons	4
Alphabet	4
Marchands	(0)
Contacts Moines Rouges	4
Soigneurs	(-3)
Chirurgie	3
Torture	5
Arts Étranges	(-4)
Maîtrise	4
Pouvoir	4
Sens	4

Bjorn Guss

Force de frappe

AGILE	2	CHARMEUR	1
FORT	2	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	6	SAVANT	6
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 2

Art Étrange 6

Art Guildien 3

Vie 10 (5/2)

Armure : 1d6 (cuir clouté)

Armes : épée courte (1d6+2)

Loom : un point partout sauf en noir où il dispose de 95 points.

Tours (-4) : Dégradation du bois 4
Dégradation de la pierre 4
Dégradation du métal 3
Blafard facial 6
Le sujet des brumes 5
Terreur 5

Sorts (-4) : Tous les sorts noirs ayant des scores

compris entre 5 et 6
Cadavre animé 6
(cf. Le Loom p. 19)

COMPÉTENCES	
Artisans (-2)	
Charpenterie	3
Forge	3
Explorateur (-2)	
Chercher	3
Chevaucher	1
Survie	3
Commandement	3
Esquive	1
Scruter	4
Vigilance	4
Épée courte	2
Lettré (-3)	
Biologie	3
Histoire et légendes	3
Langue des démons	6
Alphabet	6
Marchands (0)	
Contacts Moines Rouges	4
Prix	1
Arts Étranges (-4)	
Maîtrise	6
Pouvoir	6
Sens	6

ACTIONS DES ASHRAGORS

Les Moines Rouges

♦ **J-20** : Les Moines Rouges sillonnent Jonril de long en large, à la recherche de Treban Kölen. À la fin de leurs pérégrinations, ils s'installent dans l'auberge des Monte-en-l'air, non loin de l'Étoile de Twance. Le soir même puis les jours suivants, les Moines Rouges mettent en place une surveillance discrète de l'Étoile de Twance.

♦ **J-17** : Ils aperçoivent Darka Khan et tentent de rentrer en contact avec elle afin d'avoir des explications sur sa présence. Une conversation houleuse met fin à leur entrevue.

♦ **J-14** : Ils se rendent au lieu de rendez-vous fixé par la jeune femme.

♦ **J-13** : Les Moines Rouges voient Treban Kölen sortir de L'Étoile de Twance et ils tentent de le suivre. Treban les sèment dans le dédale des rues menant au Foyer des Mille Peuples.

♦ **J-12** : Ils rejoignent, à l'aube, Darka Khan et Chùll dans le Foyer du grand marché pour partir vers le centre du Berceau de Dana.

Darka Khan

♦ **J-17** : Elle sort de l'Étoile de Twance pour aller remettre son rapport à Chùll Styan. Agacée par l'arrivée impromptue des Moines Rouges, elle demande à Chùll d'obtenir des informations sur la raison de leur présence et d'en informer Ashragor.

♦ **J-15** : De retour auprès de Chùll, celui-ci ne sait rien des raisons de la présence des Moines Rouges. Elle lui demande d'organiser un rendez-vous, dans son arrière-boutique, pour le lendemain.

♦ **J-14** : Darka Khan arrive à l'échoppe de Chùll. Après de difficiles négociations, elle obtient la coopération des trois moines. En échange, elle va mener son enquête sur la présence de Treban Kölen au sein de l'Ordre Loomique de Twance. Elle ordonne à Chùll de prendre des dispositions pour leur départ, dans deux jours.

♦ **J-12** Darka Khan et Chùll partent pour le Foyer du grand marché afin de prendre leurs chevaux, leur guide et partent vers le centre du Berceau de Dana.

Chùll Styan

♦ **J-17** : Chùll demande à un gamin du Foyer des Insoumis de retrouver le lieu où habitent les Moines Rouges.

♦ **J-15** : Chùll envoie un gamin remettre un message aux trois hommes leur stipulant le rendez-vous du lendemain à l'Oiseleur.

♦ **J-14** : Chùll se rend dans le Foyer du grand marché afin de louer cinq chevaux. Puis il va dans le Foyer des Mille Peuples pour se procurer un guide et une carte valable de la région centrale de Dana. Ce périple lui prend environ deux heures durant lesquelles l'Oiseleur reste inoccupée.

OÙ ?

L'Oiseleur

Située sur la place du marché, sa devanture est de bois peint et arbore fièrement l'étendard de la Guilde d'Almara. À l'intérieur, dans l'unique pièce accessible aux clients, un enchevêtrement inextricable de cages, de bocaux et d'objets les plus hétéroclites encombre presque tout l'espace. Le comptoir, jonché d'outils et de cages en réparations, est au fond de la boutique.

Derrière celui-ci, un rideau masque l'accès de l'arrière-boutique où se dresse une table et, au fond, un secrétaire, couvert de papperasse, constitué de deux tiroirs de chaque côté et d'une lampe. Une fenêtre donnant sur la rue éclaire la pièce.

La boutique possède aussi un sous-sol où sont gardés les animaux les plus gros.



L'oiseleur

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

◆ **Darka Khan** : À moins que les aventuriers n'aient quelque information à lui révéler, elle ne leur dira rien sur les véritables motifs de sa présence à Jonril. Elle joue le rôle de novice venu à l'Étoile de Twance afin de parfaire son art Étrange. Son attitude oscillera suivant les relations que les aventuriers ont eu avec elle lors du premier volet. Si les aventuriers se montrent perspicaces et s'ils arrivent à l'intéresser, celle-ci acceptera de les utiliser... Mais rien de plus pour l'instant. Dans ce cas, elle les emmène dans la région centrale du Berceau de Dana.

◆ **Chüll Styan** : Si les aventuriers lui posent quelques questions sur Darka Khan, il prétend ne pas la connaître. Pour lui elle n'est « qu'une cliente un peu excentrique, passionnée par les animaux exotiques ». Dès leur départ, Chüll Styan envoie un gamin les suivre. Attrapé, le gamin avoue, pour quelques guilders, avoir été envoyé par l'Ashragor. Celui-ci leur expliquera que les étrangers qui posent des questions indiscretes ne sont jamais les bienvenus, surtout depuis l'arrivée d'une bande de Moines Rouges. Il a l'air très convainquant.

◆ **Les Moines Rouges** n'ont pas de temps à perdre à répondre à des étrangers

C'est le même enfant qui les suit continûment sur les Ordres de Chüll Styan. Les aventuriers peuvent donc intercepter le message de Darka Khan destiné aux Moines Rouges. Ce document est fourni en annexe, à la page 114, afin que vous puissiez le photocopier et le distribuer aux aventuriers.

Intervention de Darka Khan

◆ **J-13** : Si les aventuriers ont fouillé l'Oiseleur et ont posé quelques questions à Chüll ou bien s'ils ont plusieurs fois croisés Darka Khan, celle-ci les soupçonne d'être des obstacles potentiels à sa mission.

Elle leur rendra une petite visite dans leurs chambres. Lorsqu'ils arrivent à l'auberge, ils peuvent voir les trois Moines Rouges, attablés, qui les regardent avec un sourire carnassier. Avec un bel ensemble, ils se lèvent et vont tout naturellement dans la chambre de l'un des aventuriers. À l'intérieur de celle-ci, Darka Khan est installée sur une chaise, face à la fenêtre. Une créature monstrueuse repose sur le lit (voir l'encart « le démon gardien »).

Elle leur demande de ne pas se mêler d'une histoire qui pourrait les dépasser. Son ton est très, très menaçant.

Si les aventuriers sont au courant de sa mission ou de l'éminence de son départ, elle se radoucit et propose une collaboration future, voire immédiatement, en l'accompagnant dans son périple au cœur de la plaine.

S'il y a des Ashragors « pratiquants » dans le groupe, elle leur montrera, en privé, un document attestant qu'elle agit au nom du PanDémon lui-même et réclamera qu'ils convainquent leurs camarades de l'aider.

CE QU'ILS PEUVENT DÉCOUVRIR

S'ils écoutent l'entretien entre Darka Khan et les Moines Rouges, ils apprendront la raison de la présence de ceux-ci et celle de Darka Khan : tout quatre veulent espionner l'Ordre.

À l'Oiseleur, les aventuriers peuvent trouver dans l'arrière boutique des documents très intéressants.

Son secrétaire contient un livre de compte tenu par Chüll, qui ne contient rien d'extraordinaire. Un jet de faussaire (Très Difficile) révèle un changement d'écriture, soigneusement maquillé, dans les trois derniers mois.

Ils y trouvent aussi le dernier rapport de Darka Khan, caché dans le fatras des papiers jonchant le secrétaire. Ce rapport est protégé par un démon qui entre en action dès que les aventuriers le touche. Ce document est fourni en annexe, à la page 113, afin que vous puissiez le photocopier et le distribuer aux aventuriers.

Le démon

La créature se matérialise derrière les aventuriers dans un éclair rouge qui laisse une odeur d'encens très prenante. Ce monstre humanoïde de près de trois mètres de haut se déplace à une vitesse stupéfiante pour sa taille. Ses bras démesurés sont terminés par de longues griffes. Sa peau huileuse semble anormalement résistante. Enfin, sa tête est, sans conteste, l'élément le plus répugnant de son anatomie : le démon ne possède pas de visage, seulement une bouche démesurée, verticale, garnies de crocs écumants.

Vie : 30

Protection : 3

Armes : griffes (1d6+2) / morsure (2d6+3)

Art Guerrier : 7 / Griffes 7 / Mordre 5

Si à J-14 les aventuriers ont suivi Chûll sur le marché, ils pourront facilement, contre quelques guilders, apprendre qu'il a réservé cinq chevaux, pour dans deux jours, aux écuries du Foyer du grand marché et qu'il s'est procuré un guide, ainsi qu'une carte détaillée de la région du centre du Berceau de Dana, payée à prix d'or dans le Foyer des Mille Peuples.

EMPLACEMENT DU PREMIER SORTILÈGE

À J-10, après deux long jours de marche passés à travers la plaine, les aventuriers entrent dans un bosquet clairsemé. Devant eux passe une feuille de parchemin qu'aucun vent ne semble porter. (Cf. Carte et Phylum Sans Nom, pp. 103 et 115)

L'Ordre Loomique de Twance

POSITION DE DÉPART

L'Ordre Loomique de Twance s'attelle actuellement à la réalisation de trois grands projets qui, si ils aboutissent, feront d'eux et donc de la Puissance Jaune les maîtres incontestés de Jonril et de tous le Berceau de Dana. Cette position est d'autant plus intéressante que la situation stratégique de Jonril offre à la puissance Jaune un accès direct, par ses pions, vers les territoires inexplorés du Continent, s'ils arrivent à percer la barrière des enfants-cyclones.

QUI ?

La réussite du premier projet de l'Ordre Loomique de Twance est confiée à Treban Kölen. C'est un Ashragor qui a fui l'Ordre des Moines Rouges il y a à peu près trois ans, suite à un désaccord avec Klandar Deveri sur l'orthodoxie et les Arts Étranges.

Treban, qui travaillait depuis plusieurs années sur la réalisation d'un phylum noir, fit part à Klandar Deveri de ce que son projet arrivait à terme. Celui-ci lui intima l'Ordre de remettre le phylum aux Moines Rouges et de s'en cacher de l'Ordre. Au lieu d'obéir, Treban partit pour Jonril, où il demanda protection auprès de l'Ordre Loomique de Twance, gagnant par là-même la confiance de ses dirigeants. Le phylum qu'il a complété est celui de Wisk le belliqueux (cf. Le Loom, p. 74). En lisant sa présentation, vous comprendrez

mieux pourquoi les Moines Rouges veulent récupérer le mage...

Les deux autres projets sont l'objet de l'acte III.

OÙ ?

À J-13, Treban sait où se trouve la mine de Rubisque et trouvera le joyau de pur Loom noir (voir carte). Il va être retardé par une petite affaire interne à Jonril puis se dirigera très discrètement vers le berceau de Dana et la mine. Sa grande prudence le fait progresser très doucement.

LES BUTS ET ACTIONS

Le Joyau

Le projet consiste à reprendre à son compte la cérémonie de Dana, au centre de laquelle se trouve un fragment du phylum des Sombres Sceaux. Pour cela, l'Ordre Loomique de Twance compte sur Treban Kölen, un Ashragor Maître étrange, qui doit apprendre et lancer le sortilège que le Joyau contient pour le compte de l'Ordre. Ils comptent aussi sur un Chaman de la tribu des Mynara qu'ils ont enlevé afin que celui-ci leur révèle, en tant qu'ancien membre du Conseil-Sous-Les-Lunes, le lieu où se trouve la mine de Rubisque au cœur de laquelle se tient le Joyau. Ce dernier point leur est acquis à J-13. Il ne leur reste plus qu'à envoyer Treban assister à l'accouplement mythique de la déesse et du Malthoth et récupérer le sortilège.

Les Actions

♦ J-13 : Treban est sur le point de partir pour la mine de Rubisque. Odran Hutsk, l'ingénieur qui a conçu les plans de la machine du projet Ricochet (voir Partie III), menace de tout révéler si l'Ordre Loomique de Twance ne lui verse pas plus de Guilders. Treban part donc supprimer cet empêcheur de tourner en rond. Une fois son forfait accompli, il quitte la ville en direction de la mine.

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

Normalement, les aventuriers ne devrait rencontrer ce conjureur qu'à la fin de la première partie. Dans tous les cas, s'il venait à être inquiété, il fera en sorte de disparaître et finira tranquillement sa mission. Il possède entre autre une ordonnance qui lui offre une complète immunité auprès de la milice de Jonril.

CE QU'ILS PEUVENT DÉCOUVRIR

La visite de l'Étoile de Twance est programmée. Si les aventuriers décident de s'y consacrer, l'opération est décrite plus précisément dans la partie « Délit d'innocence ».

En ce qui concerne la demeure d'Odran, les aventuriers seront surtout avertis par une épaisse fumée et un impressionnant mouvement de foule se dirigeant dans sa direction.

S'ils font suffisamment vite, ils pourront découvrir, à l'intérieur de l'édifice en flamme, Odran et sa femme égorés dans la cuisine. Le bureau d'Odran, situé au rez-de-chaussée, contient des copies des plans d'une machine incompréhensible, dont l'utilité semble discutable. Un jet d'ingénierie, Extrême, permet de découvrir que l'engin est une sorte de catapulte, très puissante, chargée de projeter une lourde masse parallèlement au sol. Le commanditaire de ces plans — c'est indiqué ci-dessus — était l'Ordre Loomique de Twance.

Odran Hutsk

Odran est un ingénieur et forgeron gehemdal qui a débarqué, il y a de cela une vingtaine d'année à Jonril, attiré par la promesse d'une cité à l'architecture grandiose, espérant ainsi faire fortune en vendant ses services d'ingénieur dans cette ville en perpétuelle rénovation au seul nom de l'esthétisme.

Les quinze premières années ont permis à Odran d'accumuler une richesse confortable. Malheureusement depuis cinq ans, les affaires ne sont plus ce qu'elles étaient. Il a été obligé de vendre ses services, deux mois avant l'arrivée des aventuriers, à l'Ordre Loomique de Twance pour la réalisation d'une étrange machine. Payé une petite fortune pour ce travail, il accepta en espérant ainsi récolter suffisamment d'argent pour revenir, lui et sa famille, sur les Rivages. Voyant les sommes engagées et les clauses de confidentialité, il a cru pouvoir faire chanter l'Ordre en menaçant de rapporter le projet à la milice.

Ingrid Hutsk

Elle se trouve devant la maison lorsque les aventuriers en ressortent. Elle tente coûte que coûte de rentrer dans la maison bien que celle-ci menace de s'effondrer d'un instant à l'autre. Lorsque la mort de ses parents devient certaine, soit qu'on l'avertisse de la présence des cadavres dans la cuisine, soit que la maison ait finit de s'effondrer, elle fond en larme. Des aventuriers bien intentionnés qui prendraient soin d'elle quelques heures pourraient lui faire expliquer les déboires de ses parents, le travail de son père pour l'Ordre Loomique de Twance et sa tentative de chantage auprès de celui-ci.

S'ils savent la mettre en confiance, elle peut se révéler un allié de poids pour la suite de la campagne : en tant que membres de l'Ordre d'Obag, elle connaît bien le Foyer des Insoumis. Par ailleurs, toute action visant à détruire l'Ordre Loomique de Twance recevra un accueil enthousiaste.

Ingrid Hutsk

C'est une mince jeune fille d'environ vingt-cinq ans, aux cheveux courts et bruns. Elle a un visage doux dont la pâleur tranche avec son regard d'un noir profond. Elle est vêtue d'une jupe noire et d'un gilet de cuir marron. Un chemisier blanc, au laçage négligé, laisse entrevoir une poitrine menue mais non dépourvue d'attraits. Elle porte autour du cou une petite flûte de bambou et une dague de lancer finement ciselée à la taille. Ses origines sont nettement métissées, à moitié draks, à moitié gehemdales.

Enfin, Ingrid est une chanteuse d'esprit accomplie, membre de l'Ordre d'Obag. Son métier la passionne et elle ne manque pas une occasion d'en parler aux aventuriers (le détail risque d'avoir une certaine importance à la fin de cette campagne, n'hésitez pas à en rajouter de sorte qu'ils soient bien au courant de ce dont est capable un chanteur d'esprit)

Ingrid Hutsk

Chanteuse d'esprits

AGILE	4	CHARMEUR	5
FORT	2	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	5	SAVANT	3
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 4

Art Étrange 4

Art Guildien 3

Vie 15 (7/3)

Protection : aucune

Armes : dague de jet (1d6-1)

Loom : Ingrid ne possède pas de guilder

Tours (-4) : Maîtriser esprit frappeur 4

COMPÉTENCES	
Artisans	(-2)
Charpenterie	3
Bateleurs	(-2)
Chant 4, Danse 1	
Explorateur	(-2)
Chercher	3
Commandement	1
Esquive	3
Scruter	3
Vigilance	3
Dague de Jet	1
Lettre	(-3)
Histoire et légendes	1
Ingénierie	0
Alphabet	6
Marchands	(0)
Contacts Ordre d'Obag	2
Arts Étranges	(-4)
Sens	1



La Guilde d'Almara

POSITION DE DÉPART ET BUTS

La Guilde d'Almara espère profiter de la cérémonie drak pour pouvoir récupérer de multiples compétences. Elles possèdent déjà un carnet de commandes bien rempli qu'elle compte honorer. À cet effet, le rassemblement des meilleurs artisans draks de la contrée est une aubaine. Ils sont aisément repérables et n'attendent qu'une proposition d'embauche — quelle que soit la forme que celle-ci prendra...

Mais il y a aussi l'Ordre Loomique de Twance, qui a déjà fait appel à elle afin de lui trouver les ouvriers nécessaires à la mise en place de leur troisième projet ainsi que le Beffroi de la Sagesse, dont la soif insatiable de compilateurs ou de copistes procure de fructueuses commandes.

Certains royaumes du Continent sont prêts à payer de véritables fortunes pour pouvoir posséder des Chamans ou des artisans draks. Les puissants des Rivages, eux, sont plus intéressés par le côté exotique du peuple Drak. Afin de pouvoir honorer leurs commandes, Almara a donc envoyé deux groupes de recruteurs qui vont, d'une manière ou d'une autre, récupérer des compétences.

La guilde est pour beaucoup responsable de la colère des tribus draks du Berceau de Dana. En effet, les nombreux enlèvements qu'elle a perpétrés ne sont pas passés inaperçus.

QUI ?

Orgh Fiber, diplomate de la Guilde d'Almara

Orgh est un kheyza d'une quarantaine d'années. Petit et trapu, Orgh est une véritable force de la nature. Son visage aux traits burinés lui donne l'aspect d'un homme de terrain qui tranche avec sa mise impeccable et son ton de comploter averti.

Orgh est l'image même de l'arriviste. Ils aime le luxe et son bureau foisonne d'objets précieux. Ses décorations et faits d'armes s'étalent sur les murs couverts de velours ocre, dans des petits cadres. Au milieu de la pièce trône son bureau, tout en bois précieux de couleur grenat.

Orgh Fiber

Orgh Fiber fait partie de ces hommes avides de pouvoir et de renommée qui sont prêts à vendre leur âme à Ashragor pour atteindre leurs buts.

Orgh débuta à la Guilde d'Almara comme simple archiviste au comptoir de Port MacKaer, puis il accepta une offre pour Jonril. Cette ville prometteuse, loin dans les terres, lui a enfin permis de commencer à assouvir sa soif de puissance.

Arrivé il y a cinq ans, il s'arrangea pour constituer un dossier accablant contre le comptable général de la Guilde afin de prendre son poste. Puis, une fois en place, il poussa le chef du comptoir à postuler au sénat. Une fois chose faite, il prit tout naturellement sa place. Actuellement, il prépare son entrée au sénat. Mais pour cela Orgh a encore besoin d'un peu de temps ; il tente donc de faire le moins de vagues possible. Si les aventuriers viennent le voir, il est d'une amabilité parfaite, prêt à n'importe quel compromis pour garantir sa position.

Les recruteurs

Le premier groupe est chargé de recruter trois des meilleurs guerriers du Berceau de Dana pour un commanditaire du Royaume du Noir Couchant. Pour cela, il compte observer les combats qui ont lieu dans le Berceau et repérer leurs cibles. Dès les combats terminés, ils iront les enlever ou les soudoyer puis retourneront à leur guilde avec leur « colis ».

Ce groupe est constitué de deux Gehemdals et d'un Felsin qui les commande. La technique pour l'en-

lèvement est toujours la même. Dès que la cible s'éloigne un tant soit peu de ses camarades, comme pour soulager un besoin naturel, par exemple, ils font usage d'une sarbacane et d'un anesthésiant savamment dosé, suivant la corpulence de la cible. Ceux-ci valent mieux qu'un affrontement qui risquerait de mal tourner, voire d'ameuter les foules. La cible est ensuite récupérée et laissée sous bonne garde.

Areski Louness

Areski est un Felsin d'environ trente-cinq ans. Il est de taille moyenne et son corps aux proportions parfaites est admirablement musclé. Les traits anguleux de son visage sont accentués par des yeux légèrement bridés, de couleur mauve. Areski est vêtu d'un gilet de soie noir moulant et d'un pantalon bouffant de couleur bleu cyan. Son takshir, qui ne le quitte jamais, est maintenu par une large ceinture de soie de couleur ocre.

Areski a rejoint la *Guilde d'Almara* dans le seul et unique but de découvrir le premier les nouvelles ethnies peuplant le Continent, espérant ainsi trouver une réponse à l'origine de son peuple. Mais la réalité du Continent s'est chargée de corrompre la rigueur et la droiture qu'il pensait pouvoir conserver. Il fait son travail sans passion, en professionnel.

Enfin, il a été très troublé par l'apparition des danjins, qu'il estime responsables des transformations qui frappent son peuple. Il leur voue depuis une haine féroce.

Gorn Myïnsk

Gorn est un Ghehmdal qui n'est plus de la toute première jeunesse. Ses cheveux longs, comme la barbe fournie qui lui court sur la poitrine, commencent à blanchir. Âgé de presque quarante-cinq ans, il possède encore une carrure impressionnante, même si son début de bedaine laisse penser que l'heure de la retraite est déjà bien sonnée. Vêtu d'un épais gilet de cuir et de braies renforcées, il porte sur le côté une hache qu'il manie désormais avec plus de finesse que de force. Gorn est originaire d'un petit clan des montagnes qu'il a quitté afin d'échapper à une vie monotone et aussi dans le secret espoir de trouver le mythique séjour des dieux.

Cet espoir a été déçu, et Gorn n'aspire plus qu'à finir ses jours sur le Continent, les armes à la main. Il y a plus d'une manière de rejoindre les dieux ghehmdals.

Lanswyr

Lanswyr est un jeune Ghehmdal fraîchement débarqué sur le continent, recruté par la *Guilde* pour ses capacités de combattant. Comme tous les jeunes guil-

Areski Louness

AGILE	4	CHARMEUR	3
FORT	4	RUSÉ	3
OBSERVATEUR	5	SAVANT	3
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 4

Art Étrange 3

Art Guildien 4

Vie 18 (9/4)

Protection : aucune

Armes : Takshir (1d6+5), Sarbacane (1d6-1 + poison soporifique, pot. 14, Durée 1 passe d'arme)

Loom : quatre points de loom invisible

COMPÉTENCES	
Commun	(0)
Courir	1
Climber	1
Premiers soins	1
Explorateur	(-2)
Chercher	3
chevaucher	2
Civilisations et races (Draks du berceau de Dana)	3
Langues (drak)	4
Orientation	1
Pister	2
Survie	0
Bagarre	3
Commandement	3
Esquive	4
Scruter	3
Vigilance	3
Takshir	4
Sarbacane	4
Lettré	(-3)
Alphabet	1
Marchands	(0)
Contacts Guilde d'Almara	2
Diplomatie	2
Négoce	3
Prix	3
Arts Étranges	(-4)
Sens	1

Les recruteurs
groupe 1



COMPÉTENCES	
Artisans	(-2)
Charpenterie	1
Forgeage	2
Commun	(0)
Courir	1
Grimper	1
Premiers soins	1
Explorateur	(-2)
Chercher	3
chevaucher	2
Civilisations et races (Draks du berceau de Dana)	1
Langues (drak)	3
Orientation	1
Pister	3
Survie	1
Bagarre	3
Commandement	1
Esquive	4
Scruter	3
Vigilance	3
Hache	4
Lettré	(-3)
Histoire et légendes	1
Marchands	(0)
Contacts (guilde d'Almara)	1
Diplomatie	1
Négoce	2
Prix	1
Arts Étranges	(-4)
Sens	0

Gorn Myïnsk

AGILE	2	CHARMEUR	3
FORT	5	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	2	SAVANT	2
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	1

Art Guerrier 5

Art Étrange 1

Art Guildien 2

Vie 18 (9/4)

Protection : aucune

Armes : Takshir (1d6+5), Sarbacane (1d6-1 + poison soporifique, pot. 14, Durée 1 passe d'arme)

Loom : quatre points de loom invisible

diens, Lanswyr a encore l'esprit plein de bonne intentions et de rêve de gloire. Mais son travail, qui n'est ni plus ni moins que du kidnapping, le fait lentement déchanter. Lanswyr est un grand et beau jeune homme à la chevelure blonde abondante. De carrure moyenne, sa musculature ne contient pas un atome de graisse. Il porte une veste en cuir, un pantalon

de toile noir et d'épaisses bottes de cuir. Son épée longue est accrochée dans son dos. Ses caractéristiques sont identiques à celle de Gorn Myïnsk.



Les recruteurs - groupe 2

Lohenzo Falconé

AGILE	3	CHARMEUR	3
FORT	1	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 2

Art Étrange 4

Art Guildien 2

Vie 7 (3/1)

Protection : aucune

Armes : aucune

Points de Foudre : 10

Loom : quarante-quatre points de loom jaune, un point de toutes les autres couleurs.

Tours (-4) : Je chante la paix 4
Je marche sur le vent 3

Phylum (-4) : Lohenzo a achevé le phylum des Miracles Aériens 8

Le deuxième groupe doit trouver un Chaman de la tribu des Mynara et deux forgerons Sedjji. Il procède de la même manière que ses collègues, si ce n'est qu'il préfère utiliser des flèches plombées pour assommer la cible. Il se compose d'un Venn'Dys et de deux Gheemdals.

Lohenzo Falconé

Lohenzo est un Venn'Dys approchant la quarantaine, aux cheveux châtain, longs et ondulés. Son visage est marqué par de profondes rides ; les lourdes poches violacées, sous ses yeux, sont la trace d'une âme tourmentée. Lohenzo est atteint de la Langueur, depuis quelques mois. Il sent que ces dernières semaines la maladie n'a cessé de s'accélérer et sa peau, de couleur pâle proche du translucide, ne laisse plus de doute quant à son état. Depuis quelques temps il ne porte plus que des habits de couleur noire. Il n'est plus armé et ne se bat pas, même si on le provoque. Quelle importance, de toute façon !

Valdan

Valdan est un Gheemdal d'environ vingt-cinq ans. Grand et corpulent, il a de longs cheveux roux et une moustache tressée. Elle encadre un visage souriant et sincère en complète opposition avec son métier de recruteur. Il est habillé dans le respect de la mode gheemdale et porte une épée longue au côté. Ses caractéristiques sont identiques à celle de Gorn Myïnsk.

COMPÉTENCES	
Commun	(0)
Courir	1
Grimper	1
Premiers soins	1
Explorateur	(-2)
Chercher	3
chevaucher	2
Civilisations et races (Draks du berceau de Dana)	3
Langues (drak)	4
Orientation	1
Pister	2
Survie	0
Bagarre	3
Commandement	3
Esquive	4
Scruter	3
Vigilance	3
Lettré	(-3)
Alphabet	5
Marchands	(0)
Contacts (guilde d'Almara)	2
Diplomatie	4
Négoce	4
Prix	3
Arts Étranges	(-4)
Maîtrise	3
Pouvoir	3
Sens	3

Klynst Jdarmor Moïr'Na

Klynst est noble, membre de la prestigieuse Famille Jdarmor Moïr'Na. Malheureusement pour sa famille, l'appel de l'aventure a été plus fort que celui du sang. Cette décision n'a pas vraiment plu à son père qui lui a donné deux ans pour changer d'avis. Mais Klynst est un jeune homme têtu et impétueux, qui ne reviendra pas sur son choix. Grand, svelte, les cheveux blonds presque blancs, il a le visage caractéristique des Jdarmors Moïr'Na : des yeux d'un bleu cristallin qui accentue son regard franc mais froid et un visage carré qui en dit long sur la droiture de son esprit. Il est armé d'une épée en Armor. Ses caractéristiques sont identiques à celle de Gorn Myïnsk.

OÙ ?

Le comptoir de la Guilde d'Almara

Le comptoir de la Guilde d'Almara est situé en plein cœur du quartier des ambassades. Le bâtiment, haut de quatre étages, est richement décoré de fresques et de boiserie. Il arbore fièrement le drapeau au pégase.

Le hall d'entrée, tout en parquets et en lambris, ouvre, sur la gauche, sur un petit salon meublé de fauteuils de soie verte et de petits guéridons. Il est destiné au visiteur attendant d'être reçus. Sur la droite, derrière le bureau d'accueil, deux Felsins s'affairent. En face, un escalier de pierre mène aux étages et au bureau de Fiber.

Les gardes de la Guilde

Les gardes de la guilde sont des professionnels particulièrement bien payés, motivés et pratiquement incorruptibles (ils ne trahiront pas à moins de sept mille guilders).

Vie : 15

Protection : 1d6+3 (cotte de maille)

Armes : épée longue (1d6+3), javelot (1d6+1)

Art Guerrier : 4 / Épée 4 / Bouclier 4 / Javelot 3

Les dirigeants de la guilde savent que les sénateurs sont nombreux, qui souhaiteraient les faire interdire. C'est pour cela que chacun de leur comptoir est lourdement protégé afin de dissuader les intrus.

À l'intérieur, l'accueil est agréable. Rencontrer le chef du comptoir est aisé à condition d'avoir une bonne motivation.

ACTIONS DE LA GUILDE D'ALMARA

Les recruteurs

— Le deuxième groupe est situé près du village Sedji (voir carte).

◆ **J-16 :** Enlèvement d'un chaman de la tribu des Mynara.

◆ **J-13 :** Enlèvement des deux forgerons.

◆ **J-9 :** Les aventuriers croise le second groupe qui retourne, depuis J-12, vers Jonril.

◆ **J :** Le premier groupe est placé, jusqu'à J-2, au lieu-dit du Putréfié (voir carte).

◆ **J-2 :** Enlèvement du premier guerrier.

◆ **J-1 :** Enlèvement des deux autres.

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

Orgh Fiber

À condition de pouvoir fournir un motif valable, Orgh pourra les informer sur les transferts de compétences que sa Guilde a effectué pour le Beffroi de la Sagesse (ils concernent trois copistes et deux traducteurs) et sur ceux fait pour l'Ordre Loomique de Twance, une trentaine d'ouvriers dont une dizaine provient du Berceau de Dana.

Il ne sait pas pourquoi l'Ordre en a besoin, sinon que la tâche comprend l'utilisation de bois, puisque la majorité d'entre eux devaient avoir des notions de charpenterie, compétence assez rare dans la plaine.

Si les aventuriers lui semblent suspects, il envoie l'un de ses agents les suivre et fouiller leurs chambres. S'ils ont déjà les documents pris chez Chùll Styan, l'agent recevra l'Ordre de faire disparaître les pièces à convictions et ceux qui les possèdent (les registres de l'Ashragor contiennent, entre autres, quelques transferts de compétences des plus douteux).

Quoiqu'il arrive, si l'agent échoue ou pire, s'il vient à être capturé, Orgh essaiera toujours de trouver un compromis. Cela lui donne le temps de préparer une tentative plus élaborée et de lui permettre de préserver sa position.

Si les aventuriers font une visite nocturne dans son bureau, ils trouveront toutes ces informations dans son secrétaire. Ils y apprendront, de plus, le départ des deux groupes de recruteurs pour le Berceau de Dana.

Chimali Xopàn agent de Orgh Fiber

Chimali est un Ulmeq des plus ordinaires. Petit, la peau ambrée et les cheveux bruns. Cette banalité physique lui offre la meilleure couverture possible dans son rôle d'assassin. Vêtu d'une toge de couleur indéfinissable maintenue par une ceinture de cuir, il arbore un chapeau de cuir et de métal au sommet duquel se dresse une houpette de plumes vertes et blanches.

Son arme de prédilection est le poison bien qu'il ne rechigne pas à utiliser une dague.

Les recruteurs

Normalement les aventuriers devrait croiser la route du deuxième groupe de recruteurs à J-9.

Si Darka Khan et sa suite les accompagnent, ne s'intéressant pas à la vie des autochtones, elle laissera les aventuriers régler le problème. Elle préfère rejoindre au plus vite le lieu des derniers combats afin d'apprendre où la cérémonie du Joyau se déroulera. S'ils décident d'intervenir et arrivent à capturer les recruteurs de la Guilde d'Almara, ceux-ci pourront leur apprendre les choses suivantes :

- ◆ Treban Kölen a environ un jour d'avance sur eux, à supposer que les aventuriers pensent à leur poser la question.

- ◆ Le premier groupe de recruteur se trouve au lieu-dit du Putréfié. Ils ne passeront pas à l'action avant la fin des combats. Si les aventuriers interviennent pour les en empêcher, les recruteurs se battront jusqu'à la mort.

Les aventuriers auront surtout l'opportunité de déli-vrer un chaman Mynara qui leur sera bien utile (sa description est fournie plus loin p. 60)

EMPLACEMENT DU DEUXIÈME SORTILÈGE

Un jour de marche après avoir libéré le chaman Mynara et les forgerons Sedjji (voir carte), les aventuriers avancent tranquillement sur un petit chemin. Au loin, on peut entendre le bruit produit par le Sisyf. Soudainement, le chaman stoppe sa marche et attire leur attention sur une espèce de fleur rare, signe de

Chimali Xopàn

AGILE	4	CHARMEUR	3
FORT	3	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	3

Art Guerrier 4

Art Étrange 2

Art Guildien 3

Vie 12 (6/3)

Protection : aucune

Armes : dague (1d6 + poison potentiel 12, durée 1 minute)

Loom : deux points de loom vert

chance pour celui qui sait la cueillir. Lui-même ne sait malheureusement pas comment procéder.

Cette fleur contient le sortilège « Je connais les plantes » (cf. p116).

EMPLACEMENT DU TROISIÈME SORTILÈGE

Les forgerons Sedjji connaissent le lieu dit du Putréfié, il s'agit d'une vaste parcelle de terre où rien ne veut pousser. Au centre de cette parcelle repose un corps pourrissant (voir carte).

La légende raconte que cet homme a un jour voulu assister à l'union entre Dana et Malmoth et que la déesse, pour le punir, l'a condamné à ce que jamais son corps ne retourne à la terre. Pour bien marquer son courroux, elle a, de plus, rendu le sol qui l'entoure complètement stérile.

Ce cadavre éternellement putréfié contient le sortilège « Je connais ton affliction » (cf. p. 115).

Les Danjins

POSITION DE DÉPART

Les Danjins sont venu à Jonril afin de récupérer un de leurs Prophètes que l'Ordre Loomique de Twance a kidnappé afin de lui extirper des réponses sur la pratique de l'Art Étrange lié au loom bleu. En temps ordinaire, l'enlèvement d'un Prophète aurait déclenché

COMPÉTENCES	
Bateleurs	(-2)
Acrobaties	3
Commun	(0)
Courir	1
Grimper	3
Explorateur	(-2)
Chercher	3
chevaucher	0
Pister	2
Survie	0
Esquive	4
Scruter	3
Vigilance	3
Dague	4
Malandrins	(-2)
Camouflage	3
Déguisement	2
Discretion	4
Filature	4
Passe-passe	1
Argot	2
Pickpocket	2
Poison	4
Marchands	(0)
Contacts (guilde d'Almara)	2
Diplomatie	2

une attaque massive des Danjins sur Jonril et sur l'Étoile de Twance.

Mais ces derniers en ont décidé autrement pour la simple raison qu'ils sont en pourparlers afin de pouvoir obtenir une véritable reconnaissance en tant que Maison qui résiderait sur le Continent. Bien sûr, l'entreprise est improbable, mais les Danjins n'ont vraiment pas l'intention de courir le moindre risque.

Par contre, la nouvelle ville qu'ils ont construite sur le plateau de Basternath est trop proche pour qu'ils puissent justifier de ne rien faire pour secourir leur disparu.

Comme une attaque massive des Danjins ne ferait qu'envenimer les choses dans une négociation qui se révèle déjà très difficile, les Prophètes ont décidé d'envoyer une équipe formée d'un Prophète et de deux ihars — une paire de combattants spécialisés dans le combat à deux.

QUI ?

Cette équipe envoyée sur Jonril a participé à l'attaque de l'île de l'Astrance lors du deuxième volet de la campagne.

Leurs visages semblent vaguement rappeler quelques chose aux aventuriers... Il les ont vus quand ils ont débarqué depuis le portail au cœur du sanctuaire de la Dame : ils furent tout simplement les deux premiers à en sortir.



Chedeck Uzuzum le Prophète

Chedeck pensait que toute sa vie se trouvait auprès de ses frères danjins. Lorsqu'il a accepté cette mission, il pensait se rendre dans un univers de pêcheurs, d'impurs et de créatures pétris de malfaisance. C'était pour lui une épreuve destinée à renforcer sa rigueur morale. Mais les difficultés qu'il a rencontrées et les personnes qu'ils côtoient sont assez loin de ce qu'il s'imaginait. Les Insoumis, notamment, bien qu'étant surtout des artistes — des faibles, donc — ont eu plus d'une fois l'occasion de lui démontrer les faiblesses de ses convictions... Aujourd'hui, il doute et se demande si son âme a été définitivement souillée ou si sa religion fait fausse route. Chedeck est un bel homme, puissamment bâti. Ses cheveux et sa longue barbe ondulée sont d'un noir profond, presque bleu.

Chedeck Uzuzum

AGILE	6	CHARMEUR	3
FORT	4	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	3	SAVANT	4
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 5

Art Étrange 4

Art Guildien 3

Vie 21 (10/5)

Protection : 1d6 (cuir clouté)

Armes : sabre (1d6+3), kriss (1d6)

Loom : soixante points de loom bleu.

Tours & Sorts (-4) : cf. L'Aube des Prophètes Bleus, p. 113-114

COMPÉTENCES	
Artisans	(-2)
Serrurerie	1
Communs	(0)
Courir	3
Grimper	4
Lancer	4
Guildien	3
Premiers soins	3
Explorateur	(-2)
Chercher	0
Chevaucher	1
Survie	0
Commandement	4
Esquive	5
Scruter	5
Vigilance	6
Sabre	5
Cimeterre	6
Kriss	3
Arc court	5
Lettre	(-3)
Alphabet	0
Malandrins	(-2)
Camouflage	1
Déguisement	2
Discrétion	3
Filature	0
Marchands	(0)
Contacts	
(les Insoumis)	1
Arts Étranges	(-4)
Sens	1

Beched - Ihar 1

Beched est un soldat, sélectionné pour ses aptitudes à la discrétion. Malgré cela, il reste avant tout un combattant, sûr de sa force, qui préfère résoudre les problèmes à la pointe du cimeterre. Il obéit aveuglément au Prophète, d'autant plus que, sous sa carapace de vétéran aguerri, il est terrifié par ce monde, complètement étranger, qu'il découvre de l'intérieur sans rien y comprendre.

Beched est immense, bâti comme un lion. Sa musculature formidable et sa démarche de tigre laisse entrevoir un guerrier d'exception. Son visage puissant se départi rarement d'un air sombre et attentif.

COMPÉTENCES	<i>Beched</i>			
Artisans (-2)				
Serrurerie	2			
Communs (0)				
Courir	3			
Grimper	4			
Lancer	4			
Guildien	2			
Premiers soins	3			
Explorateur (-2)				
Chercher	0			
Chevaucher	0			
Survie	0			
Esquive	5			
Scruter	4			
Vigilance	4			
Sabre	6			
Kriss	4			
Malandrins (-2)				
Camouflage	2			
Déguisement	1			
Discretion	3			
Filature	2			
Arts Étranges (-4)				
Sens	1			

<i>Zarech</i>			
AGILE	6	CHARMEUR	4
FORT	3	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	6	SAVANT	3
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	5

Art Guerrier	6
Art Étrange	4
Art Guildien	3
Vie	16 (8/4)

Protection	: 1d6 (cuir clouté)
Armes	: sabre (1d6+3), kriss (1d6), Arc court (1d6)
Loom	: quarante points de loom bleu.
Tours & Sorts (-4)	: cf. L'Aube des Prophètes Bleus, p. 113-114

COMPÉTENCES	
Artisans (-2)	
Serrurerie	1
Communs (0)	
Courir	3
Grimper	4
Lancer	5
Guildien	2
Premiers soins	2
Explorateur (-2)	
Chercher	0
Chevaucher	1
Survie	0
Esquive	6
Scruter	4
Vigilance	4
Sabre	4
Kriss	5
Arc court	5
Lettré (-3)	
Alphabet	0
Malandrins (-2)	
Camouflage	3
Déguisement	2
Discretion	4
Filature	1
Marchands (0)	
Contacts (les Insoumis)	1
Arts Étranges (-4)	
Sens	1

Zarech - Ihar 2

Zarech est l'exacte pendant de Beched. Mince, vif, souple, il use plus souvent de sa vitesse aveuglante et de ses dons d'observation que de sa puissance physique. Complément idéal de son ihar, il se charge souvent d'abattre ses ennemis lorsqu'ils approchent, puis laisse Beched se débrouiller le temps qu'il lâche son arc pour saisir ses armes de corps à corps.



Mince, vif, ce petit homme est surtout remarquable par son visage : un grand nez en bec d'aigle met en valeur d'immenses yeux en amande, presque féminins, ourlés d'interminables cils. Une barbe soigneusement peignée complète le tableau.

OÙ ?

Le groupe de Danjins est arrivé à Jonril à J-25. Ils se sont installés dans une auberge située dans le quartier des Insoumis.

L'auberge des Sans-Souci

C'est une petite auberge de plein pied, toute de bois. À l'intérieur ne se trouve qu'une vaste salle avec, à gauche, cinq chambres, possédant chacune une longue paillasse où peuvent dormir trois ou quatre personnes. Sur la droite, de longues tables permettent de servir les repas et de consommer les alcools locaux.

L'aubergiste est un Venn'Dys gras et sirupeux que rien n'arrive à faire sourire. En cas d'altercation dans son établissement, il cache sous le comptoir un crache feu long dont il n'hésitera pas à se servir.

BUTS ET ACTIONS

Les buts

Après avoir surveillé l'Ordre Loomique de Twance pendant quelques jours. Le groupe s'est vite rendu

compte qu'il ne pourrait pas prendre l'Étoile de Twance d'assaut avec une équipe aussi restreinte.

Cette surveillance leur a tout de même permis de se rendre compte que l'Ordre préparait une expédition dans le Berceau de Dana.

Le Prophète a donc imaginé un plan : ses hommes et lui-même vont suivre l'expédition. Ils pourront alors soit kidnapper un membre éminent de l'expédition afin de demander un échange auprès de l'Ordre Loomique de Twance, soit obtenir un maximum d'informations sur leur projet et faire du chantage.

Les actions

◆ **De J-20 à J-18** : Les Danjins cherchent des informations sur les activités de l'Ordre Loomique de Twance et sillonnent la ville.

◆ **J-17** : Les danjins ont repéré Treban en tant que membre de l'Ordre Loomique de Twance sur le point d'accomplir une mission, dont ils ne connaissent ni les tenants ni les aboutissants. Treban est suivi de près par les Danjins.

◆ **J-16** : Ils sont maintenant sûr de reconnaître les aventuriers et ils vont les trouver.

◆ **J-13** : Ils aperçoivent Treban quitter précipitamment le Foyer des Insoumis. Ils décident de le suivre et se retrouve dans le Berceau de Dana en direction de la mine de Rubisque.

◆ **J-2** : Voir la scène finale de l'acte I.

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

◆ **Entre J-20 et J-17** Les aventuriers croisent les Danjins avec ce vague sentiment de déjà vu. Pour l'instant, ils ne s'agit que de regards qui évoquent un vieux souvenir — tient, des Danjins, tu te souviens, le sanctuaire, quelle affaire... On ne les aurait pas déjà vu quelque part ceux-la...

◆ **À partir de J-16**, les Danjins vont essayer de mettre la main sur les aventuriers.

Ils connaissent fort bien ces guildiens qui ont négocié avec eux et ont permis de retrouver l'Astramance. Ils les considèrent comme des alliés probables et s'attendent à pouvoir au moins négocier un accord d'échange. Dans leur esprit, des hommes qui ont partici-

pé aux négociations de Snake possèdent un destin hors norme. Ils ne sont certainement pas là par hasard. Et qui refuserait l'aide de trois des meilleurs combattants Danjins ?

Un rendez-vous

Les Danjins vont inviter les aventuriers à se joindre à eux pour une soirée, « en souvenir du bon vieux temps », pour « partager quelques coupes et de vieux souvenirs »... Vers la fin de la soirée, le prophète les invite à finir la discussion dans un endroit plus discret (il préférerait son auberge, mais ne s'oppose pas à ce que les négociations se déroulent plutôt dans celle des aventuriers). C'est à ce moment là qu'il leur expose sa mission et ses difficultés, puis propose une alliance. Il ne voit aucun inconvénient à travailler avec des ashragors, si les aventuriers ont déjà conclu des accords avec ceux-ci.

Ce qu'ils peuvent découvrir

Les Danjins ne cachent pas l'existence de leur cité dans les Plateaux de Basternath. Ils savent aussi qu'un Ashragor membre de l'Ordre Loomique de Twance — il s'agit de Treban — s'apprête peut-être à partir d'ici quelques jours pour le Berceau de Dana. Par ailleurs, et même s'ils n'ont aucune preuve, ils sont sûrs que, dans les cachots de l'Étoile, des prisonniers sont enfermés — notamment l'un de leur prophète.

Le Beffroi de la Sagesse

Actuellement le Beffroi ne prend pas la mesure des événements qui se jouent dans le Berceau de Dana et dans l'enceinte de la cité Loomique. Leurs différents groupes d'observateurs se contentent de retranscrire les actes de chacun sans faire les indispensables recoupements qui leur permettraient de comprendre ce qu'il se trame réellement derrière les murs de l'Étoile de Twance.

La recrudescence des incidents au sein de leur confrérie les accapare. En effet, plusieurs de leurs compilateurs ont été victimes d'auto-combustion, à des intervalles de plus en plus rapprochés et dans des endroits où, jusqu'à présent, les membres du Beffroi pensaient être en sécurité.

Leurs méthodes de retranscription quasi mécanique, qui réclame des copistes un détachement complet et une parfaite objectivité les a, jusqu'à présent, empêchés de découvrir que certains cas de combustion

spontanée sont dus à un mage de l'Ordre. Celui-ci mène sa petite croisade depuis que sa bien-aimée est morte sous les griffes d'un ligron, dans la plaine, en présence de l'un des compilateurs qui n'a rien fait d'autre que de décrire les circonstances avec un luxe de détail qui frise l'obsession. Le compilateur est mort depuis, mais la haine du mage ne s'est pas apaisée.

Indépendamment, les hommes du Beffroi pourraient être d'un grand secours aux aventuriers s'ils acceptaient de sortir de leur tour d'ivoire. Ils sont certainement ceux qui connaissent le mieux l'histoire officielle de la ville et de ses environs. (En termes de règles, la bibliothèque du Beffroi possède un score de 8 en Savant et de 8 en Connaissance de Jonril)

Le Beffroi, en tant qu'observateur neutre, est là partout où quelque chose se passe, officiellement du moins. Il y a toujours un petit homme penché sur une tablette, encombrée de parchemin, écrivant avec frénésie, lorsqu'un événement d'importance se produit.

Les Fils de Dana

Pour cette conjonction de la renaissance (cf. Atlas, volume second, p.99-102), la Déesse Mère a choisi de se faire représenter par les Yelūan. Les Fils de Dana vont avoir l'honneur de se sacrifier en combattant contre tous les autres peuples du Berceau de Dana, et ce, jusqu'au dernier. Le sang et les morts répandus iront fertiliser la plaine afin que Dana puisse de nouveau se révéler à ses peuples.

QUI ?

Ce peuple Drak est constitué d'environ trente cinq individus. En tant que Fils de Dana, les barrières sociales explosent pour ne laisser place qu'à une seule classe de combattants. Ainsi soldats, femmes, enfants, vieillard et malades prennent-ils les armes pour la déesse.

Il y a huit semaines, une véritable frénésie meurtrière s'est emparée des Yelūans. Ils se sont tout d'abord attaqués aux tribus les plus proches. Depuis ils remontent, inexorablement, vers le nord, conduit par une rage que rien ne semble apaiser.



Chaman

Les Yelūans sont organisés autour de leur bannière, qui doit toujours rester dressée vers le ciel. Si le porteur est tué, un autre prend la relève jusqu'à la mort du dernier combattant.

Cette bannière représente une montagne noire sur fond ocre, ceinte du visage de la déesse, de couleur verte.

Structure sociale

En temps ordinaire les classes sociales sont représentées par des tatouages inscrits sur le visage des Yelūans, au milieu du front.

Le Chaman est le chef de la tribu. Les dresseurs arrivent en second par l'importance de leur rôle, puis viennent d'autres classes, elles aussi symbolisées par un tatouage. Ils ne sont d'ailleurs pas seulement la marque d'une caste, ils reflètent aussi l'histoire de l'individu : d'autres marques s'étendent sur le corps des Yelūans, symboles des événements qui ont marqué leur vie.

L'enfant tient une place particulière dans la société Yelūan. En effet, il ne porte aucun tatouage jusqu'à l'âge de quinze ans, âge auquel il se choisit un métier.

La structure sociale est assez permissive en ce qui concerne les vocations. L'ascendance a peu d'importance, seules la motivation et les capacités comptent. En revanche, une fois décidée sa fonction, il n'existe aucun moyen de revenir en arrière. Seul le statut de Chaman ne peut relever du choix d'un individu ; le successeur est choisi par les esprits de la nature qui informe le chaman en place, lorsque celui-ci approche de la mort. L'enfant choisi par les esprits lui est confié. Il l'éduquera jusqu'à sa mort qui survient toujours le jour des quinze ans de l'apprenti.

Apparence

Les Yelūans ont le teint crayeux, les cheveux clairs allant du blanc au roux en passant par le blond. Svelte et longiligne, leurs corps sont noueux et couverts de muscles cordés. Mis à part leur chevelure abondante, les Yelūans sont complètement imberbes, ils n'ont ni cils, ni sourcils.

Ils affectionnent une veste mi-longue et des braies de fourrure. Ils portent traditionnellement des bottes faites avec la peau des cracheurs de feu.

OÙ ?

À l'origine

Les Yelüans sont un peuple sédentaire vivant dans le Nord des monts visages. Leur géologie particulière offre d'innombrables grottes et cavernes naturelles qui leur servent d'habitation. Celles-ci sont reliées les unes aux autres par un système complexe de galeries. En leur centre se trouve la grotte de l'homme médecine, ou chaman, qui est autant le chef spirituel que le chef temporel des Yelüans.

Le climat hivernal qui règne continuellement dans la région oblige les Yelüans à partir loin de leurs habitats afin de pouvoir subvenir à leurs besoins. Ils élèvent et dressent pour cela le yak, qui leur fournit la viande, les fourrures et le moyen de locomotion indispensables à leur survie.

Les grottes et cavernes des monts visages regorgent de transiens plus ou moins dangereux que les Yelüans tentent de dompter. Certains ont ainsi pu dresser des araignées-bibliothécaires ou des cracheurs de feu.



L'intérieur des habitations est d'une grande sobriété. L'âtre est le centre du foyer et de la vie familiale. Les murs sont peints et décorés de tentures faites à base d'écaillés multicolores qui reflètent la lumière de l'âtre, de sorte que la grotte s'éclaire d'étincelles multicolores.

Lorsque les aventuriers arrivent

Au moment où les aventuriers entrent en scène dans le Berceau de Dana, les Yelüans se trouvent au nord-est du village de Sedji. Ils achèvent de perdre le combat contre l'immense armée assemblée contre eux.

Les Yelüans ne sont plus qu'une demi-douzaine face à plus de dix mille combattants. Leur Bannière est toujours dressée vers le ciel. Toute la journée, les combats vont durer. Ce n'est qu'au soir qu'enfin leur étendard tombera au sol pour y demeurer. Des Yelüans ne restent que trois enfants très grièvement blessés et, chose rarissime, leur chaman.

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

Il y a peu de chance que les aventuriers puissent entrer en contact avec les survivants yelüans. Ceux-ci sont soignés et deviennent les invités d'honneur de cette cérémonie. Si les aventuriers empêchent Treban Kölen de mener à bien sa mission, ils seront présentés au chaman survivant. La rencontre est décrite dans la dernière partie : Scène Finale.

Avis au meneur de jeu

Même si cela ne constitue pas, et de loin, l'objectif des aventuriers, il pourrait être intéressant qu'ils assistent à la fin des combats. Cela pourrait remettre les idées en place à un ou deux d'entre eux un peu trop dédaigneux vis-à-vis des Draks « primitifs ». Si cette possibilité vous intéresse, n'oubliez pas que les Yelüans sont les Fils de Dana et qu'ils possèdent donc de grandes capacités magiques. N'hésitez pas à faire de ce dernier combat un épisode épique haut en couleur, et tant pis pour les règles de magie.

Les Mlynaras

Considérés par les danéens comme le peuple originel du Berceau de Dana, ils sont respectés et écoutés comme des sages. La légende les prétend bénis par la Déesse Mère dont ils seraient les yeux et les oreilles.

Cette légende semble appuyée par le fait que, de mémoire de danéens, les Mynaras n'ont jamais été choisis par la Déesse pour la représenter lors des sanglants combats cérémoniaux.

Les récents enlèvements ont poussé les Mynaras à renforcer lourdement la surveillance sur les abords de la cérémonie.

QUI ?

La tribu des Mynaras est la plus peuplée du Berceau de Dana. Alors que les autres comptent, en moyenne, une population d'environ vingt individus, les Mynaras, eux, sont estimés à plus de deux cents, répartis en une dizaine de villages.

En plus d'être la tribu la plus importante, ils sont les seuls à posséder un système complexe d'idéogrammes primitifs.

Les Doctes se sont, plusieurs fois, penchés sur cette « écriture » sans pour autant réussir à trouver la moindre logique qui puisse permettre même une ébauche de traduction. Les Siikalas, caste mynara chargée de la science de l'écriture, et leurs chamans en gardent jalousement le secret et se sont refusés à fournir la moindre explication.

Structure sociale

La structure sociale des Mynaras est très singulière. Bien que les hommes et les femmes jouissent des mêmes droits, il ne leur est pas permis de vivre les uns avec les autres. Ils forment donc deux groupes bien distincts, possédant la même organisation mais évoluant en parallèle. Le groupe des femmes vit à l'est des marécages, jusqu'au bord du fleuve Tau. Les hommes vivent à l'ouest jusqu'au bord du fleuve Sisyf. Au centre, telle une frontière, se trouve un long dédale de plaques de tourbe sur lesquelles sont inscrits les messages des chamans des deux groupes. Un lourd système de castes régit la vie des Mynaras.

À chacune d'entre elle est attribuée une tâche et un ensemble d'habitations. Les membres choisissent parmi eux l'individu qui les représentera auprès des autres castes. Appelé Hopâl, cet intermédiaire doit quantifier les besoins de sa caste afin de faire les demandes nécessaires auprès des autres Hopâls. Chaque fois que deux des trois lunes brillent à l'unisson, les Hopâls se réunissent afin de régler les différents conflits entre castes. Si la parole n'a pas suffi, une joute amicale est organisée.

La seule caste à ne pas être soumise à toutes ces contraintes est celle des chamans. Ceux-ci sont considérés comme des Hopâls chargés des liens entre les Mynaras et les esprits de la nature. Ils ont, à ce titre, un statut d'intouchables. En revanche, ils ne possèdent aucune habitation et passent leurs temps à parcourir les marécages et la région environnante. Ils sont complètement dépendants de l'hospitalité des autres castes. Le chaman est essentiellement chargé des offices réclamés par les Hopâls pour calmer les mauvais esprits qui se sont abattus sur leur caste.

Les Siikalas notent de mystérieux messages, dictés par les chamans, sur des plaques de tourbe. Ces plaques sont disposées au centre des marécages et leur nombre est le même depuis la nuit des temps. Au fur et à mesure que ces plaques s'effacent, d'autres messages y sont inscrits.

Étrangement, cette tourbe semble se dégrader plus ou moins vite suivant ce qui y est écrit. Ainsi, certains messages sont présents depuis plusieurs siècles alors que d'autres disparaissent après seulement quelques jours ou quelques semaines.

Apparence

Les Mynaras sont d'une extrême finesse, noirs comme l'ébène. Leur visage est allongé, leurs traits sont réguliers et leurs pommettes sont particulièrement saillantes. Leurs yeux, d'un bleu cristallin, sont profondément enfoncés dans leurs orbites. Ils ont le front haut et les cheveux rasés.

Leurs vêtements sont fait à base d'une sorte d'algue tressée qui pousse en grande quantité dans les marécages et qui a la propriété de repousser les insectes. Différentes teintures végétales permettent de les teindre grossièrement. Les hommes et les femmes les plus braves portent aussi des ornements de crin blancs autour du front ou des bras. Faits à l'aide de crins de licorne, ils sont très difficiles à récupérer et constituent une marque de grande bravoure.

OÙ ?

À l'origine

Les Mynaras sont un peuple sédentaire vivant dans le nord de la région marécageuse située entre le fleuve Tau et le fleuve Sisyf.

Leurs habitations sont regroupées dans des zones soigneusement asséchées. Les huttes sont faites à base de roseaux et sont recouvertes de tourbes afin

d'apporter une meilleure protection contre le froid et la pluie. Les toits les plus élaborés sont recouverts de maléas, une sorte de nénuphar géant qui, en plus d'améliorer l'imperméabilité de la hutte et de renforcer le toit, possède une fleur à l'odeur plutôt agréable. L'intérieur des maisons des plus puissants guerriers sont parfois teints à l'aide de pigments primitifs.

Comme beaucoup de tribus Draks, les Mynaras sont des chasseurs-cueilleurs, pêcheurs à l'occasion. Ils ne connaissent ni l'agriculture, ni l'élevage.

Quand les aventuriers arrivent

Les Mynaras sont sur le pied de guerre. La consigne est simple : tout ce qui n'est pas Draks doit être repoussé.

La tribu s'est divisée en petits groupes de quatre ou cinq individus chargés chacun d'une zone de quelques kilomètres. Armés de lances, d'arcs et même d'épées fournies par les Sedjji, ces petits groupes gardent le contact en imitant les cris de divers animaux du marais, de sorte qu'il ne faut pas plus d'une dizaine de minutes pour qu'une dizaine d'hommes arrive en renfort si quelque chose devait arriver.

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

◆ Si les aventuriers s'avancent dans le Berceau de Dana sans avoir libéré le chaman (cf. la *Gilde d'Almara*, p. 49), ils ont de grande chance d'affronter un ou plusieurs groupe de Draks. Jusqu'à J-2, les Draks se battent pour tuer et ne font pas de quartier. À partir de cette date, ils tentent plutôt de capturer les aventuriers afin de les amener au chaman qui leur coupera lui-même la tête. S'ils lui parlent du risque encouru par le Joyau, le chaman fait preuve de mansuétude et les accompagne, escorté d'une centaine de Draks, vers la mine de Rubisque.

Guerrier Mynara

Quatre à cinq hommes trapus et bardés d'armes. Ils tentent d'abord d'utiliser les lances et les arcs, puis chargent au corps à corps.

Vie : 14 (7/3)

Armes : lances (2d6), arcs (1d6), épées courtes (1d6+2).

Compétences : Observateur 4 / vigilant 5 / Scruter 5 / Arts Étranges 3 / Art Guerrier 4 / lance 3 / arc 3 / épée courte 2

◆ Si les aventuriers ont pris le temps de libérer le chaman capturé par le deuxième groupe de recruteur, celui-ci leur ouvre toutes les portes, en tant qu'ancien membre du Conseil-Sous-Les-Lunes. Il peut aussi les conduire à travers le Berceau de Dana en empruntant des raccourcis afin que les aventuriers puissent arriver à temps ou leur indiquer la localisation de la mine de Rubisque, s'ils sont parvenus à prouver que l'on pouvait leur faire vraiment confiance, par exemple en expliquant leur mission.

Chaman Mynara

Très conscient de ce qu'il doit aux aventuriers, ce vieil homme est d'autant plus enclin à les accompagner si ses sauveurs lui ont expliqué ce qu'il venait faire dans la plaine. Vieux et perdu de douleurs, il est complètement incapable de se battre, mais en échange connaît parfaitement le dispositif que les Draks ont déployé autour de la cérémonie.

Caractéristique : Savant 5

Compétence : civilisation et races (Draks du berceau de Dana) 6

Pour toutes les autres caractéristiques, considérez que le chaman échoue automatiquement ou meurt dès qu'on le frappe.

Les Selkjids

Mémoire ambulante du Berceau de Dana, possesseurs des secrets, des contes et des légendes, ils parcourent le vert velours et servent de lien entre les différents peuples Draks. Principalement constitués de conteurs, de danseurs ou de musiciens, il n'est pas rare de voir apparaître leur bruyante troupe au détour d'une route ou d'un sentier, poser leurs tentes, chanter et danser, puis disparaître telle une illusion.

QUI ?

Cette petite tribu est constituée, au plus, d'une quarantaine d'individus. Montés sur des yaks, tirant de rudimentaires chariots, ils sillonnent le Berceau de Dana et vont de tribus en tribus afin de colporter les contes, les légendes et les rumeurs. Ils tissent ainsi les fils d'un lien étroit qui font des Mille Peuples une véritable nation.

À la fois conteurs, danseurs et musiciens, ils arrivent dans les tribus, organisent des spectacles, des joutes oratoires durant lesquelles les conteurs selkjid affrontent les chamans ou les conteurs de leurs hôtes,

échantent des histoires, le tout dans la bonne humeur. Pendant ce temps, les sages-danseurs distraient les enfants ou partagent leur savoir et apprennent les connaissances de la tribu, qui sont transmises, par leur intermédiaire, aux autres tribus du Berceau de Dana.

Celles-ci étant très nombreuses, il peut se passer une ou deux générations avant que les Selkjids ne reviennent ; c'est pourquoi chacune de leur visite est l'occasion de fêtes et de réjouissances.

Le plus souvent, les Selkjids restent plusieurs semaines chez leurs hôtes. Ceux-ci, en contre partie des réjouissances apportées par les Selkjids, leur offre le gîte et le couvert.

Les Selkjids, durant leurs longs voyages, ont dû s'adapter aux différents types d'environnement qu'ils traversent. Ce sont d'extraordinaires voyageurs, capables de prouesses techniques qui les placent aux frontières entre Draks et Lores. Il leur arrive même de voyager sur la Mer Inversée ou encore de traverser les grands fleuves qui arrosent le Berceau de Dana.

L'apparition des étranges phénomènes qui troublent le cours des fleuves a créé une scission au sein des Selkjids. Du jour au lendemain, la moitié d'entre eux a déserté le convoi pour partir sur les eaux des fleuves et de la Mer Inversée, à la suite d'un mystérieux « passeur » autoproclamé. Il circule d'ailleurs quelques légendes sur ces scissionnistes. Ils seraient devenus une forme primitive de boucaniers, sillonnant les eaux du fleuve Sisylf et de la Mer Inversée.

Structure sociale

La structure sociale des Selkjids se divise en trois grandes classes que sont les conteurs, les sages-danseurs et les musiciens, chacune d'entre elles formant une grande famille.

Celles-ci sont dirigées par un maître d'art, qui en est le membre le plus éminent et dont les disciples constituent la famille.

Les clans se différencient grâce à un système de couleurs : les conteurs ont le monopole sur le bleu qui est, selon leurs maîtres d'art, la couleur du Temps. On peut distinguer les familles de conteurs grivois - bleu foncé, moraux - bleu cyan, guerrier - bleu ciel, et mythique - bleu pastel ; les sages-danseurs se sont appropriés le

vert qui représente l'espace. On trouve ainsi les acrobates - vert émeraude, les chorégraphes - vert de gris, les sages -verts d'eau, enfin, les musiciens gardent le rouge, symbole de la vie. Les spécialistes des instruments à vent arborent le sépia, tandis que les percussionnistes portent du rouge sang.

Le maître d'art est comparable aux chamans des autres tribus Draks, si ce n'est que son lien aux esprits de la nature passe par l'art dont il est le maître. Lorsque les Selkjids sont installés sur les terres du clan hôte, chaque famille est une structure indépendante dont le seul chef est le maître d'art. Lorsqu'ils sont en voyage, il se crée un nouveau statut, Passeur. Celui-ci possède un chariot individuel et se trouve en tête du cortège. Le soir de chaque départ, les maîtres d'art partent ensemble explorer la région environnante. Pendant leurs pérégrinations, ils s'affrontent lors de trances hallucinatoires (aucun Docte n'a été capable d'expliquer ce que cela signifiait). Le lendemain, au réveil des Selkjids, un maître d'art se dresse sur le chariot de tête et se met à conter, danser ou jouer ce qu'il a vu durant sa transe. Un nouveau Passeur est né et le cortège peut reprendre sa route.

Apparence

Les Selkjids sont trapus, musculeux et leur taille ne doit guère dépasser le un mètre cinquante. Leur visage a une forme caractéristique, le front haut et légèrement proéminent, les pommettes saillantes, épaisses et arrondies. Des joues creuses et un menton fort et carré encadrent une large bouche aux lèvres charnues.

Une curieuse coutume leur fait garder barbes et cheveux sans jamais les couper. Ceux-ci sont ensuite coiffés et peignés en véritables sculptures vivantes, maintenues par des fragments d'os et de bois, teintes en toutes sortes de couleurs.



OÙ ?

À J-5, des bruits de musique et des hennissements de yaks emplissent la plaine environnante. Au loin se dessinent des chariots colorés, quelques tentes et un vaste feu. À cent mètres du camp, des sentinelles sont cachées dans les herbes à l'affût du moindre intrus.

Les Selkjids se sont installés, près du fleuve Sisylf (voir

carte) pour la nuit, sous leurs tentes en peau de yaks. Ils s'attellent à la préparation de radeaux afin de faire traverser les chariots pour rejoindre l'un de leur cimetière dressé sur un bout de terre émergé au milieu du fleuve Sisyf. Le soir, ils effectuent un petit spectacle pour apaiser l'esprit du fleuve.

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

Les aventuriers sont actuellement en retard pour empêcher Treban de mettre son projet à exécution. Effectivement, s'il comptent emprunter le pont Sedjji, il leur faudra encore six jours de marche pour l'atteindre et quatre autres pour rejoindre la mine de Rubisque. Ils vont donc être dans l'obligation de traverser le fleuve Sisyf et pour cela de partager le voyage avec les Selkjids.

◆ Si les aventuriers tentent de s'approcher discrètement du camp, ils seront considérés comme des ennemis et capturés comme tels. Ils pourront sans sortir en parlant avec franchise avec le Passeur selkjid.

◆ S'il les abordent directement, ils seront facilement admis par ce peuple ouvert et curieux qui acceptera de les prendre à bord contre un coup de main pour construire les radeaux et quelques histoires de guildiens.

Après avoir atteint l'autre côté du fleuve Sisyf, les

Selkjids partent vers le sud en direction du fleuve Tau.

EMPLACEMENT DU QUATRIÈME SORTILÈGE

Le soir de la fête, ou à n'importe quel autre moment de la journée, les aventuriers entendent une détonation. Ils seront rapidement rassurés par les Selkjids qui leur expliqueront que cette détonation provient d'une mare au centre de leur cimetière. Elle exhale régulièrement une bulle de gaz, à laquelle un maître d'art met le feu, provoquant une violente explosion. Ce rituel est destiné à obtenir des esprits des morts qu'ils protègent la tribu contre les maladies.

En fait, cette détonation est le résultat visible du sortilège : Je te soulage (cf. p.155).

Le cimetière

Ce petit bout de terre émergée est une vaste esplanade longue de cent mètres pour une largeur d'une trentaine de mètres. En son centre sont dressés des menhirs et des dolmens, peints aux couleurs de la famille du mort et que les Selkjids ont amenés sur des radeaux. Ils ont été disposés concentriquement autour de la mare. Les Selkjids effectuent leur cérémonie et ne supporteront aucun trouble.

La scène finale

TREBAN KÖLEN

Treban arrive à la mine de Rubisque au matin de J-1. Il n'a guère de mal à se glisser au travers de la surveillance mise en place à l'aide d'un maître du temps (cf. Le Loom, p.76), d'un tortionnaire des âmes (cf. Le Loom p. 77) et d'un peu de discrétion. Il se cache maintenant au fond de la mine de Rubisque en attendant que le Conseil-Sous-Les-Lunes entame le rituel. Les gardes qui étaient postés devant l'entrée de la mine se sont enfuis aux alentours et empêcheront quiconque d'approcher en expliquant que le Malmoth est venu et qu'il a tué, d'un regard, deux d'entre eux.

Treban sortira de sa cachette au moment où les membres du conseil commenceront la cérémonie,

envoyant son démon gardien accompagné d'un Exécuteur et de deux Iskas les « neutraliser ».

Treban Kölen

Treban est un monstre, au plein sens du terme. Il est complètement paranoïaque et se moque des conséquences de ses actes. Bien que l'Ordre l'ait chargé de remplir sa mission aussi discrètement que possible, il a bien l'intention de massacrer tout ce qui s'opposera à lui.

Treban est un vilain petit homme d'à peine un mètre cinquante de



Treban Kölen

haut. Son visage mince, très étroit, affiche un sourire permanent qui distend hideusement ses lèvres trop minces. La peau sur les os, maigre à faire peur, il ressemble à une momie. Treban ne parle qu'à son démon gardien, s'adressant à lui lorsqu'il veut parler à son entourage. Il est vêtu d'un justaucorps de cuir noir orné de clous d'argent. Son guilden constellé est serti au milieu de sa poitrine dans un écrin de fils de cuivre.

COMPÉTENCES	
Commun	(0)
Courir	1
Premiers soins	1
Explorateur	(-2)
Chercher	6
Chevaucher	0
Survie	0
Commandement	3
Esquive	4
Scruter	3
Vigilance	3
Épée courte	4
Lettré	(-3)
Cartographie	1
Histoire et légendes	3
Langue des démons	7
Alphabet	5
Malandrins	(-2)
Camouflage	1
Discretion	3
Marchands	(0)
Contacts (Ordre Loomique de Twance)	4
Arts Étranges	(-4)
Maîtrise	6
Pouvoir	6
Sens	6

Treban Kölen

AGILE	6	CHARMEUR	1
FORT	1	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	4	SAVANT	6
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 1

Art Étrange 5

Art Guildien 4

Vie 10 (5/2)

Protection : 1d6 (cuir clouté)

Armes : épée courte maudite (Treban est parvenu à y faire demeurer en permanence un kargar sanguinaire : 1d6 + 2 + 1d6-1 si le premier d6+2 passes l'armure ; cf. p.74 du Loom)

Loom : cent-trente-quatre points de loom noir, deux de toutes les autres couleurs

Tours (-4) : Le Blafard facial 6
Le sujet des brumes 5
Terreur 6

Phylum (-4) : Phylum Démoniaque de Wysk le Belliqueux (achevé) 10

Vuuls le démon

AGILE	9	CHARMEUR	7
FORT	8	RUSÉ	8
OBSERVATEUR	8	SAVANT	8
RÉSISTANT	9	TALENTUEUX	8

Art Guerrier 8

Art Étrange 8

Art Guildien 8

Vie 30 (15/7)

Protection : 1d6

Armes : épée longue démoniaque (1d6+5)

LES DANJINS

Ils se moquent éperdument de tout ce qui peut se passer dans la mine et tentent uniquement de capturer Treban vivant afin de faire leur échange... Même si, pour cela, ils doivent abattre un aventurier qui voudrait asséner le coup de grâce à Treban. Ils devraient constituer une aide précieuse pour des aventuriers manquant un peu d'expérience en combat et découvrant Vuuls.

DÉCOR : EXTÉRIEUR NUIT

Les mines Sedjji sont au bout d'un dédale de petites routes emplies d'ornières boueuses. Après plusieurs minutes de marche dans ce décor monotone se dessine la silhouette d'une mine à l'entrée couverte de mauvaises herbes. Elle semble complètement abandonnée. À l'intérieur, une galerie conduit à une vaste grotte d'où s'échappent de multiples boyaux. Celui situé à l'extrême gauche conduit à la mine de Rubisque.

LA MINE DE RUBISQUE

En s'approchant du fond du boyau, apparaissent d'étranges lueurs aux reflets rouges. Puis le boyau oblique vers la droite et s'ouvre sur une nouvelle galerie vivement éclairée. Ils faut un peu de temps aux aventuriers pour s'habituer à la lumière diffusée par les dizaines de torches, elles illuminent une galerie aux parois entièrement incrustées d'éclats de Rubisque, sur lesquels sont gravés ou sculptés de bas reliefs abstraits, des fresques gigantesques retraçant les mul-

COMPÉTENCES	
Bateleurs	(-2)
Acrobaties	5
Commun	(0)
Courir (utilisez cette compétence lorsqu'il vole)	6
Explorateur	(-2)
Chercher	6
Pister	3
Survie	0
Guerriers	(-1)
Bouclier	7
Commandement	4
Esquive	7
Scruter	7
Vigilance	7
Épée longue	7
Arc	5
Lettré	(-3)
Connaissance des démons	7
Histoire et légendes	4
Langue des démons	7
Alphabet	4
Malandrins	(-2)
Camouflage	3
Déguisement	1
Discretion	7
filature	3
Marchands	(0)
Diplomatie	2
Discours	2
Négoce	2
Marins	(-1)
Équilibre	0
Soigneurs	(-2)
Chirurgie	0
Empathie	3
Torture	7

tiples étapes de la cérémonie de Dana.

Au bout de cette galerie se dévoile une grotte. En son centre trône un joyau plus noir que la nuit, qui semble absorber la lumière au point que ses contours semblent indistincts. Malgré les nombreuses torches, la salle qui l'abrite reste sombre, emplies d'ombres.

Autour du joyau se tiennent les six Draks du Conseil-Sous-Les-Lunes qui entonne une gutturale mélopée... Et d'un seul coup l'enfer se déchaîne. Jaillissant d'un boyau dissimulé dans les ombres de la salle, les démons font leur entrée.

Conséquences

LE PROJET CÉRÉMONIE DE DANA ÉCHOUE

Si les aventuriers arrivent à tuer ou capturer Treban, le Conseil-Sous-Les-Lunes pourra effectuer la fin de son rituel et ainsi se présenter devant Dana pour sa naissance. Le visage de Dana se dessine sur la voûte étoilée et les Millee Peuples draks recommencent, encore une fois, le cycle millénaire de la naissance de la déesse.

Les aventuriers accompagnent le Conseil-Sous-Les-Lunes dans le campement où se trouve le chaman Yelūan, dernier survivant adulte des Fils de Dana, afin que celui-ci puisse les déclarer officiellement et face aux milliers de Draks qui couvre la plaine « sauveur de la nation Draks ».

Ils sont interminablement ovationnés, transportés de mains en mains par la foule sur des dizaines de kilomètres. Bardes et musiciens se bousculent sur leur passage, tentant désespérément de poser une question, de graver la figure des sauveurs dans leur esprit ou tout simplement pour leur chanter la composition dont ils viennent d'avoir l'idée.

Une charrette est emplie d'objets hétéroclites tels que une peau de yak, des armes en os, des fruits ou fleurs (la description de ceux qui présentent un intérêt suit). Puis la fête, dont ils sont les invités d'honneur au même titre que les survivants des Fils de Dana, battra son plein pendant plusieurs jours.

Bien sûr les aventuriers obtiennent une reconnaissance éternelle des peuples draks du Berceau de Dana, ce qui leur sera d'une grande utilité pour la suite de

la campagne ou s'ils décident de garder le comptoir qu'Isham leur a donné.

Quelques objets hors du commun

◆ **Un collier contenant une dizaine de Coepsyl et des perles noires**

Le Coepsyl est un insecte proche du coléoptère, d'une longueur de cinq centimètres, à la carapace de couleur ambrée, qui vit dans les hauts plateaux de Basternath. Sa particularité est de durer qu'une seule journée, de se reproduire et de mourir le soir venu. Séché, cet insecte contient deux points de Loom. Pour les récolter, il suffit de l'ingérer.

◆ **Une bague en corne de licorne**

Cette bague d'une couleur blanche marbrée de noir a été taillée dans une corne de licorne retrouvée morte sur les bords du fleuve Tau. Elle contient trois points de Loom noir. Pour les récolter, il suffit de la réduire en poudre et de la souffler sur une plaie saignante. Mais elle a surtout une formidable valeur dans la plaine : elle symbolise le courage et la valeur de son possesseur qui sera toujours bien reçu par les Draks.

◆ **Une statuette en terre**

Haute d'une trentaine de centimètres, cette statuette de couleur orangée a été faite avec de la vase provenant des marécages bordant le cimetière des Selkjids. Elle contient cinq points de Loom jaune. Pour les récolter, il suffit de briser la statuette et de lui redonner sa consistance première. Le loom se libère alors. Il faut l'inhaler pour le récupérer.

◆ **un sachet contenant une vingtaine de gousses**

Ces gousses sont en fait des condiments que les Draks vivant près des monts réactifs utilisent quelque fois. Ces condiments ressemblent à des piments rouges contenant chacun un point de loom rouge. Pour les récolter, il suffit de faire cuir la gousse et d'en boire le jus. Le goût de ce condiment est âcre et très fort. Accessoirement, quiconque en consomme est envahi d'une colère terrible quoique sans objet.

LE PROJET CÉRÉMONIE DE DANA RÉUSSI

Treban étudie le cristal, le brise pour récolter le sortilège... Et s'enfuit en hurlant de la mine, sans le relancer. À la sortie de celle-ci, son démon le saisit et l'emporte dans les airs. En quelques minutes, il est à l'Étoile de Twance où il sème la mort jusqu'à ce qu'il soit neutralisé. On n'entendra plus parler de lui.

Au dehors des cris de rage naissent. Les membres du Conseil-Sous-les-Lunes sont morts et Treban a fait une sortie très remarquée. En quelques heures, la plaine est au courant. Au matin, Jonril tombe, trahie par le foyer des Mille Peuples qui a ouvert ses portes aux tribus furieuses. La ville est rasée. C'est la fin du chemin pour les aventuriers qui n'ont aucun espoir, si seulement ils ont survécu, de traverser la plaine parcourue par les Draks qui cherchent des survivants pour éteindre leur soif de sang.

Une petite explication

Treban a tout simplement d'un seul coup compris l'existence des Puissances et surtout l'étendue de leur pouvoir. C'était trop pour son esprit malade. Persuadé d'avoir été offert en pâture à des créatures cosmiques monstrueuses, il a sombré dans la démence et s'est rué vers ses anciens maîtres afin de les tuer tous...



Démon de Chiáll

Acte Second

Délict d'innocence

Introduction

Après les événements qui sont advenus dans la plaine du Malmoth, les tours brillantes de Jonril, la foule bigarrée et surtout les auberges extraordinairement luxueuses de la ville sont un rêve de confort auquel les aventuriers doivent aspirer de toute leur âme. Alors que les murs épais laissent entendre la rumeur des camelots, des badauds et des aboyeurs publics qui vantent, en termes fleuris et en vers, s'il vous plaît, les mérites de leurs établissements respectifs, nos héros épuisés, recouvert par la poussière de la route et n'aspirant qu'à une bière bien fraîche atteignent enfin les portes de la métropole.

Devant leurs yeux rougis par le manque de sommeil et la fatigue du voyage, les deux battants de bronze couvert de bas reliefs ressemblent fort aux portes du Nhongja-Tolkwehnn gehemdal. Une dizaine d'hommes armés de hallebardes filtrent sans ménagement les entrées. Leur équipement brille de mille feux : cottes de maille argentées rehaussées de pierrieres, fausses bien sûr, mais du plus bel effet, surcots de soie, bottes luisantes, cirées avec un soin maniaque, chausse jaunes d'or galonnées de vert impeccablement repassées. Ces hommes semblent même se retenir de transpirer, de peur de salir leur tenue. Et bien entendu, la brise qui souffle doucement depuis la ville apporte la senteur exquise de leur parfum, dont ils font un usage intensif afin de cacher les odeurs qui se dégagent inévitablement après une longue journée de garde. À leur tête, un officier à l'air sévère, splendide dans son armure de métal doré lourdement ornée, leur désigne les indésirables qui ne doivent pas pénétrer dans la ville. Il indique successivement un gros marchand habillé avec un luxe tapageur, un

guildien en armure de plate fatiguée, un mendiant qui tentait de se dissimuler entre deux charrettes, un paysan maigre, laid à faire peur, vêtu d'habits du dimanche, une charrette pleine de courtisanes trop maquillées et, finalement, les aventuriers.

Çageons que, comme la plus grande partie de ceux qui se sont vu interdire l'entrée, ils vont aller voir le commandant de la milice et tenter de le convaincre de les laisser passer.

L'homme contemple tout ce petit monde d'un air supérieur. Il réclame le silence et désigne ceux dont la tenue est la plus susceptible d'être suffisamment améliorée pour rentrer dans les critères d'admission de Jonril.

Inutile de préciser qu'après le temps que les aventuriers ont passé dans la brousse, leurs habits crottés, la puanteur des corps qui n'ont pas connu le savon depuis plusieurs jours, les blessures approximativement pansées à l'aide de vieux chiffons ensanglantés, tout cela est complètement incompatible avec la haute idée que se fait la Milice Béatifique de Jonril.

Le gros marchand se voit intimer l'Ordre de retirer les plus tapageurs de ses bijoux, qu'il confie avec un soupir navré à l'officier, en échange de quoi il est autorisé à entrer en ville. Les prostituées en obtiennent elles aussi l'autorisation après quelques modifications cosmétiques mineures et un long quart d'heure de « discussion en privé » avec l'officier. Le paysan doit simplement porter un chapeau élégamment rabattu sur son visage. Enfin, le guildien, philosophe, attend

patiemment que l'homme lui accorde une minute d'attention. Il se contente alors de donner le nom de sa guilde, la *Guilde des Pierres Prismatiques*. Avec un sourire contraint, le milicien se fend alors d'une excuse vaguement bougonnée et envoie un de ses hommes au pas de course la prévenir. Celle-ci fournit un chariot couvert pour emmener son ressortissant.

Le mendiant, quant à lui, n'a pas demandé son reste. Il s'est fondu dans la foule et doit déjà retenter sa chance.

Quant aux aventuriers, ils sont tout simplement refoulés. La ville n'accueille pas d'indigents. En négociant un peu et en faisant valoir son statut de guildien, les gardes accepteront tout de même de les mener jusqu'au quartier des *Insoumis* afin qu'ils arrangent un peu leur mise... À supposer qu'ils aient l'argent pour le faire.

QUELQUES HYPOTHÈSES...

- ◆ Les aventuriers font appel à la guilde des Mille Peuples.

La dérogation dont dispose la guilde de la Pierre Prismatique coûte fort cher. Les Mille Peuples n'ont jamais vu la nécessité de la payer et n'en disposent donc pas. Après cela, l'officier refusera d'attendre plus longtemps et les mettra dehors, voire les conduira dans le quartier des *Insoumis* s'ils négocient bien... Ou s'ils payent.

- ◆ Les aventuriers tentent de corrompre l'officier.

Celui-ci accepte l'argent et les fait conduire jusqu'au quartier des *Insoumis* avec l'ordre de n'en pas sortir tant qu'ils n'auront pas amélioré leur présentation.

- ◆ Les aventuriers tentent de passer en force.

Une quarantaine d'hommes patrouille la grande place derrière les portes. Les bruits du combat les feront accourir en 1d6 passes d'armes. Une fois maîtrisés, les forcenés seront jetés en prison, jugés dans l'après-midi et expulsés avec l'interdiction à jamais de remettre les pieds à *Jonril*.

- ◆ Les aventuriers ont suffisamment d'hommes pour espérer gagner le combat.

Cette fois, la milice fait appel à tous ses renforts, deux cents hommes qui arrivent des quatre coins de la ville, puis aux guildiens, qui se font un plaisir d'obliger les *Al'dan'Jonril* et envoient près de cinq

cents soldats supplémentaires. Sans compter une dizaine de mages de l'*Ordre Loomique* de *Twance* qui veulent tester leurs sortilèges en grandeur réelle. Personne ne fait de quartiers aux fous furieux qui ont tenté de détruire la paix dans la ville.

- ◆ Les aventuriers tentent de passer en douce comme le mendiant.

Cela reste à faire. De toute façon, même s'ils y réussissent, les patrouilles, très fréquentes, les forceront à se réfugier dans le quartier des *Insoumis*. S'ils sont capturés, ils y seront conduit de même, à moins qu'ils ne résistent. Ils sont alors dans le même cas de



figure que s'ils tentaient de passer en force, à cette nuance qu'ils disposent de beaucoup plus de temps (une à deux minutes) avant que les renforts n'arrivent.

◆ Les aventuriers tentent de passer discrètement, en escaladant les remparts par exemple.

Il leur faudra tromper la vigilance des sentinelles, puis passer au travers des patrouilles. De toute façon, ils ne pourront qu'assister, impuissants, à l'incendie

de leur auberge, tandis que leur comptoir — s'ils en ont un — est cerné et investi par la milice.

◆ Les aventuriers s'en vont et abandonnent cette ville si dédaigneuse de leur valeur.

Il y a plus de six cents kilomètres pour sortir de l'écrin. Sans provisions, sans matériel et sans la récompense promise par le sénateur ?

Le quartier des Insoumis

Labyrinthe de ruelles et de taudis aux rues encombrées d'ordures, le quartier a triste mine. Une barbacane en ferme l'accès et empêche la foule des miséreux qui hantent l'endroit de se répandre en ville pour mendier et voler. Mais la caractéristique la plus stupéfiante du lieu est sans conteste l'odeur qu'il dégage. Les ordures déposées à même le sol, les déjections de toute sorte et surtout un terrible remugle de marée rendent l'atmosphère presque irrespirable.

Une fois la lourde porte refermée, une nuée d'enfants s'abat sur les aventuriers, leur offrant guide et assistance pour se déplacer dans cet environnement pour le moins hostile.

Suivant leur réaction, ils seront, en quelques secondes, dépouillés par d'agiles petites mains de leurs objets de valeur, leurs bourses voire leurs vêtements les plus faciles à atteindre (le vol de ceinture est une grande spécialité du quartier) ou au contraire considérés avec respect et entourés de visages attentifs quémendant une histoire ou une anecdote des « seigneurs guildiens ».

Contre quelques sables, un guide se mettra aimablement à leur service. Mais la plus sûre méthode pour se le concilier reste sans doute de lui offrir quelques encornets frits, une espèce d'hybride entre la crevette et la palourde, à l'odeur d'autant plus forte qu'ils sont frits, que des échoppes ambulantes proposent aux passants. C'est une autre des spécialités du quartier qui se fait une joie d'inonder ses voisins de puanteurs variées — sa modeste contribution à la perfection de la ville.

SLOG, GAMIN DES RUES

Slog est un des nombreux orphelins qui hante le foyer. Toutes les semaines, il doit ramener une cer-

taine somme d'argent à ses « protecteurs ». Sale, dépenaillé, possédant un stupéfiant vocabulaire d'insultes

Slog		COMPÉTENCES	
		Courir 3	
		Guildien 2	
		Orientation 3	
		Connaissance du foyer des insoumis 4	
		Langue (Sedji) 2	
		Survie (foyer des insoumis) 4	
		Bagarre 2	
		Esquive 3	
		Vigilance 3	
		Scruter 3	
		Discrétion 2	
		Argot 3	
		Pickpocket 2	
		Contact (protecteur) 1	
		Contact (Flumgar) 3	
		Contact (Crumbald Toutcourt) 3	
		Sens -2	
AGILE	1	CHARMEUR	3
FORT	4	RUSÉ	3
OBSERVATEUR	4	SAVANT	1
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	2
—			
Art Guerrier 1			
Art Étrange 3			
Art Guildien 2			
Vie 12 (6/4)			
Protection : aucune			
Armes : aucunes			

(retenez son « Résidus mal coagulés de machin de la déesse » qui, une fois son sens assimilé, révèle à la fois une intéressante connaissance du corps féminin et un degré de la grossièreté peu commun), il est en fait d'une rigoureuse honnêteté... Avec ses clients. Il n'a que neuf ans (enfin il croit), est plutôt petit, très blond, le teint cramoisi sous la crasse et assez fier de descendre d'un esclave Sedji. Son rêve est de devenir un riche marchand, voire un « seigneur guildien ». Il parviendra peut-être, qui sait, à émouvoir l'un de ces étranges guildiens égarés. En attendant, c'est un incroyable survivant qui parvient à vivre des quelques aumônes que font les jonriens venus s'encanailler dans les bas fonds et qui connaît le foyer comme sa poche. Pour la petite histoire, Slog n'est pas son vrai nom — il n'en a de toute façon jamais reçu — mais un surnom. Le slog est une peti-

te vermine assez commune à Jonril, une sorte de tique, qui est en fait une créature loomique jaune. Il se fixe souvent sous le guildier constellé. Les ponctions qu'il effectue, en terme de loom, sont infinitésimales. En revanche, il s'accroche à son hôte avec une énergie infinie et occasionne de sérieuses démangeaisons. L'enfant, qui s'est fait une spécialité d'escorter les guildiens du fait qu'il parle correctement leur langue, avait un surnom tout trouvé...

Slog peut indiquer à ses nouveaux clients que la poterne ne se rouvrira que pour laisser sortir des gens correctement habillés, c'est à dire ne sentant pas, habillé luxueusement et pouvant prouver leur appartenance soit à une guilde, soit à la haute société. Tout ce dispositif est là pour empêcher la racaille de toute sorte de se déguiser, de sortir du foyer et d'aller dévaliser les riches marchands ou cambrioler leurs maisons.

DIFFICULTÉS D'ÉQUIPEMENT ET PERSONNAGES HAUTS EN COULEUR

Rapidement, les aventuriers vont s'apercevoir que les prix pratiqués dans le foyer des insoumis sont un peu particuliers. La nourriture, essentiellement du poisson ou des fruits de mer qui sont amenés chaque jour de la côte, est particulièrement bon marché. En revanche, tout le reste, et plus particulièrement l'habillement, est hors de prix. La milice intercepte toutes les étoffes, draps ou tissus. Quant aux métaux précieux ou aux articles de luxes, ils sont complètement inconnus ici.

En terme de règle, multipliez par dix les prix moyens en ce qui concerne l'habillement, la bijouterie et d'une manière générale tout ce qui peut être concerné comme luxueux. Divisez par deux les prix de la nourriture ou du couchage. Le reste évolue de deux à cinq fois son prix normal.

Flumgar le repriseur

Flumgar est un vieil homme aux doigts tordus par les rhumatismes. Il côû et reprise les vêtements depuis vingt longues années. Il commence à se faire vieux et compense les ravages de l'âge par une énorme expérience. Sa spécialité consiste à raccommoder les vieux habits pour donner l'apparence du neuf ; il obtient d'ailleurs des résultats peu communs, tant qu'on lui en laisse le temps. Au vu de l'état de la tenue des joueurs, il estime à deux jours le temps de travail. Encore ne garantit-il pas qu'ils pourront passer la poterne. Le seul problème qui risque de se poser aux aventuriers concerne les habits de rechange. Il est improbable qu'ils en aient tout emporté et Flumgar ne travaille pas « sur pied ». Il va donc falloir s'en procurer.

Le ceinturon de Grumbald

Dans un coin de la friperie, un vieux ceinturon d'arme à boucle d'argent attend un acheteur. Son prix, prohibitif du fait de la présence de métal précieux, associé à une fonction trop particulière, l'a empêché de trouver un acheteur. C'est fort dommage car il a été dérobé à l'un des fameux mages de l'alliance des faiseurs. Celui-ci l'a enchanté à l'aide de deux sortilèges qui ont été rendus, nul ne sait comment, permanents et s'étendent aux armes qui y sont accrochées. Ce ceinturon ne s'oxyde pas, de même que les armes qu'il supporte. De plus, les cuirs sont rendus plus solides par sa présence, de sorte que les fourreaux nécessitent moins d'entretien.

En terme de règle, l'individu qui porte cet artefact est équipé d'armes « sans entretien » — à supposer que celle-ci soient attachées au ceinturon.

Loom (jaune) : 25

Prix : 200 guilders (négociable à cent, car Grumbald Toutcourt veut s'en débarrasser)

La petite friperie du fripon

La prochaine étape des joueurs sera sans doute une friperie « pas trop chère », à supposer qu'un tel établissement existe ici.

La petite friperie du fripon est une minuscule échoppe qui vend surtout la « double ceinture », une autre des grandes spécialités du foyer. En dehors de quelques haillons peu engageants, elle possède en effet une formidable collection de ceintures dont le point commun est d'avoir été coupées en deux. Ce sont les fameuses doubles ceintures, qui ont été empruntées à leur propriétaire au moyen d'un coup de dague adroit et de doigts particulièrement agiles.

Son propriétaire, Grumbald Toutcourt, est un petit homme au tempérament relativement calme pour un sedji (ce qui signifie qu'il ne supporte pas la contrariété et s'emporte pour un rien), aux épaules de taureau et aux cheveux poivre et sel. Son visage, couvert en permanence de rides de contrariété, s'orne d'une grosse moustache blonde. Slog a conclu un accord avec le receleur : il rabat les clients vers la boutique en échange de quoi il touche quelques petites commissions et Toutcourt s'engage à pratiquer des prix relativement honnêtes.

Le marchand accueille toujours ses clients en se présentant : « mon nom est Grumbald, Grumbald

Toutcourt. Non, pas Grumbald. Grumbald Toutcourt. » Il continue ainsi jusqu'à ce que les clients aient compris ce qu'il tente de leur dire et l'appelle monsieur Toutcourt ou Grumbald Toutcourt, mais surtout pas Grumbald, car il trouve cela familier et a horreur des familiarités. N'oubliez pas que c'est un Sedji...

L'auberge du Soleil et de la Lune

Enfin, les aventuriers auront sans doute besoin d'un endroit où se reposer. L'auberge du Soleil et de la Lune est tout à fait ce dont ils ont besoin.

Tenu par un trio de frères jumeaux, elle constitue dans le foyer un établissement de luxe, entendez dont les draps ne sont pas hantés de vermine, qui possède de quoi prendre un bain et dont la table propose autre chose que du poisson.

La grande salle s'orne de deux cheminées monumentales dans lesquelles un feu de tourbe brûle en permanence, dégageant une odeur âcre mais non déplaisante, qui a du moins l'avantage de couvrir la puanteur du quartier. Au-dessus des deux âtres sont magnifiquement dessinés soit un soleil soit une lune. Ces œuvres d'arts servent de cible de fléchettes aux clients ; cela constitue, pour les tenanciers comme pour leur clientèle, leur manière, discrète et sans éclat, de protester contre la splendeur totalitaire.

Derrière le comptoir et à la cuisine, trois obèses à la ressemblance frappante, au cheveu rare et à la voix de stentor proposent toute une variété de plats locaux relativement bien cuisinés.

Leurs tarifs hors de prix (un écu la nuit dans une chambre grand luxe, cinq sables le repas de qualité supérieure) sont compensés par la qualité des services, qui leur attire la clientèle des riches quartiers de Jonril. Bien entendu, impossible d'échapper aux entraînuses qui proposent leurs charmes à tout un chacun et plus particulièrement aux porteurs de guilders constellés.

Ambiance

Le foyer des insoumis est imperméable aux étrangers. Les couches extérieures, les plus luxueuses, sont faciles d'accès. Slog pourra facilement y guider les aventuriers. Les habitants, qui vivent finalement beaucoup du « tourisme », sont plutôt aimables. Mais dès que l'on s'enfonce dans les ruelles perpétuellement sombres, encombrées d'ordures et de déchets, l'ambiance devient lourde, électrique. Slog refuse de garantir la sécurité de ses clients. Des yeux épient les

moindres faits et gestes des aventuriers, des déplacements furtifs se font entendre. Les rues se vident, les commerçants se prétendent fermés, proposent des denrées de faible qualité à des prix absurdes... Si les visiteurs importuns ne comprennent pas le message, une petite escouade d'une vingtaine d'individus armés de gourdins se met à les suivre, tentant de les rabattre vers la périphérie. Si rien ne prend, une quarantaine d'autres apparaissent de rues adjacentes et escortent les obstinés, après les avoir complètement dépouillés, jusqu'à la poterne. En général, les gardes s'émeuvent de voir une poignée de guildiens, nus comme au premier jour de leur vie, et lancent quelques hardes qu'ils gardent pour cette occasion. Ils préviendront leur guilde au matin, à charge pour eux de survivre à la nuit.

Heureusement, les habitants du foyer ne sont pas assez téméraire pour risquer de provoquer une réaction des guildes et évitent, autant que possible, de tuer leurs ressortissants ou de voler leur guilder.

LES OPTIONS

Slog pourra indiquer sans ambiguïté que les tentatives d'évasion par les toits, en franchissant l'enceinte qui ceinture le foyer, sont une très mauvaise idée. Le rempart est complètement éclairé et les gardes ont pour Ordre d'abattre toute personne tentant de le franchir. Leurs arbalètes, fournies par les guildiens, font des ravages. Ils sont bien sûr très vigilants et leur nombre, un tous les cinq mètres à peu près, les rend pratiquement incorruptibles à moins de posséder plus de cinq mille guilders sur soi.

Le plus simple est sans doute d'attendre que les habits soient prêts. Même si le vieux Flumgar se prétend pessimiste, Slog est persuadé qu'il parviendra à redonner aux tenues fatiguées l'éclat du neuf.

Que faire alors, sinon attendre...

Les aventuriers refusent de louer les services d'un des enfants ! Leur espérance de vie diminuera singulièrement dans le foyer. Un individu à l'allure fuyante et à la mine peu avenante ne se gênera d'ailleurs pas pour venir les en avertir, traînant à sa suite un des enfants.

Vous êtes des insoumis !

Le deuxième jour, alors que les aventuriers s'en approchent, la poterne s'ouvrira pour une proclamation, tandis que des miliciens commencent à placarder des avis de recherche. Slog, qui a la vue perçante, deviendra incroyablement inquiet et tentera d'entraîner ses clients aussi vite que possible hors de la petite place en leur reprochant de « ne pas lui avoir dit » et « s'il avait su » et ainsi de suite.

Les aventuriers sont recherchés pour meurtre et incendie. Le premier crime n'est pas si grave, mais le second est puni de torture.

Slog le savait depuis la veille, mais il ne se doutait pas du tout que ses clients (il y a maintenant une note de fierté lorsqu'il prononce le mot en parlant des aventuriers) étaient recherchés par la milice. Il conclut son petit discours par un joyeux « vous êtes des insoumis ! ».

Ce statut offre aux aventuriers quelques nouvelles possibilités dans le quartier. En premier lieu celui-ci devient beaucoup plus accueillant. Le réseau de souterrains dont ils n'avaient même pas entendu parler, devient accessible. Les ruelles sombres où les attendaient voleurs et détresseurs de tous plis ne leur sont plus interdites, ils y trouveront même toute une population prête à les soutenir. Les guildiens qui embrassent la cause sont rares...

En échange, la périphérie, qui grouille d'espions et de dénonciateurs potentiels, devient particulièrement dangereuse. Car si la Milice Béatifique n'ose pas rompre le statu quo et s'enfoncer dans le foyer, elle reste tout à fait capable d'une intervention « coup de poing » dans les zones les plus exposées. Inutile de préciser que toute tentative de franchir les points de passages officiels est vouée à l'échec.

Chasse à l'homme

Pour attraper les dangereux incendiaires qui ont détruit l'harmonie d'une rue entière en anéantissant un bâtiment et en provoquant la ruine de deux autres, la Milice Béatifique a déployé les grands moyens.

Les miliciens de la Table d'Or, nantis de portraits dont la ressemblance est très variable, parcourent les rues filant les entrées. Jonril contient suffisamment d'artistes peintres pour satisfaire les besoins de sa milice ; malheureusement les artistes cherchent plutôt la beauté que la ressemblance de sorte que leurs résultats, en terme d'efficacité, sont assez inégaux.

La Table d'Écume offre une forte prime pour tout renseignement ; une autre, franchement alléchante, attend ceux qui livreront directement les criminels. Sur les places publiques, les crieurs ont proclamé la nouvelle et des affiches ont été placardées, fournissant une description approximative.

D'une manière générale et malgré l'organisation plutôt primitive de la ville — en tout cas en regard de ce que peuvent réaliser les Venn'Dys ou les ulmeqs —, il ne faut pas espérer pouvoir franchir aucune des portes de la ville, ni en intérieur, ni en extérieur. Quant à se promener à visage découvert dans tout autre foyer que celui des insoumis, cela relève de l'inconscience. Il ne

faut pas dix minute à la milice pour arriver, suite à la dénonciation d'un passant physionomiste.

Les citoyens jonriens prennent très à cœur ce genre d'affaire, qui peut mener à la ruine une famille prospère. Les réparations sont en effet obligatoire dans la cité de la splendeur. Et bien entendu, les conseils n'offrent pas de subventions. Trop souvent, les coupables d'actes de déprédation ne peuvent en supporter le coût, de sorte que les propriétaires, même s'ils assistent avec une certaine jubilation à l'exécution du criminel, doivent engager des frais important pour tout remettre en état, sous peine d'amendes...

LES OPTIONS...

Sortir du foyer

Deux problèmes essentiels se posent aux aventuriers désireux de s'échapper du foyer.

En premier lieu, il faut passer les patrouilles de milice. La corruption ne peut fonctionner qu'en décuplant la prime, ce qui représente au bas mot cinq mille guilders d'écume et sous-entend que les aventuriers sont parvenus à aborder le commandant de l'escouade discrètement, sans se faire remarquer de ses

hommes. Sinon, il faut encore multiplier le montant du pot de vin par dix, le nombre de miliciens susceptible de les dénoncer. La vie est chère à Jonril.

Le plus simple reste de sortir de la ville pour tenter d'y entrer discrètement par les portes extérieures. Les gardes sont trop nombreux et vigilant à la sortie du Foyer des insoumis.

En second lieu, il faut pouvoir se déguiser de manière à ne pas se faire remarquer ni par les gardes ni par les habitants. Le bon vieux coup du mendiant ne fonctionne malheureusement pas à Jonril qui a circonscrit le phénomène au foyer des insoumis. Quant à se procurer un habit d'apparat d'une caste susceptible de rendre visite au foyer des insoumis, il ne faut pas y compter. Les gardes savent très exactement qui s'y est rendu et vérifient scrupuleusement l'identité des sortants.

Slog pourra indiquer aux aventuriers que le moment le plus favorable à l'exécution de leur projet arrivera dans deux jours, pour le grand marché du loom ou, une semaine plus tard, à l'occasion de la fête de l'automne. Ces deux dates verront un afflux massif de visiteurs venus faire la fête, de sorte que la milice est un peu débordée et relâche sa vigilance.

Visiter le foyer

Le quartier des insoumis n'est pas sans ressources. Au contraire, il peut fournir une aide précieuse à des fuyitifs.

◆ **Les activités illégales.** Comme beaucoup de quartiers misérables échappant aux autorités locales, le foyer des insoumis regorge de professionnels du crime qui n'attendent que quelques guilders pour mettre à disposition de qui en voudra leurs capacités. Les plus nombreux sont les cambrioleurs. Spécialisées dans l'infiltration discrète des beaux quartiers, ils connaissent toutes sortes de gardes corrompibles, de chemins détournés et de moyens originaux de passer les patrouilles de la milice. Même si cela ne constitue pas tout à fait le type de tâche auxquelles ils sont habitués, les monte-en-l'air peuvent être d'une aide précieuse s'il s'agit de s'introduire dans les autres foyers ou de visiter une maison. En revanche, ils refuseront absolument de participer, de prêt ou de loin, à une entreprise susceptible d'attirer l'attention de la table d'Antiq.

◆ **Les insoumis de l'arbre de vie.** Cœur des institutions du foyer, l'arbre de vie ne se laissera pas approcher sans une solide raison. Les sages de l'arbre de vie savent à peu près tout ce qui se passe dans leur foyer et peuvent notamment orienter les aventuriers sur d'autres groupes d'étrangers désireux de s'introduire dans l'étoile de l'Ordre. Il s'agit de deux danjins venus délivrer un certain nombre des leur que l'Ordre a enlevé. Mais ils peuvent aussi s'arranger pour procurer des vêtements neufs, des armes ou des soldats, bref mobiliser les ressources du quartier. Il faudra cependant se montrer très convaincant car les sages sont des gens prudents et en général des pacifistes.

La Table d'Antiq

Les services de renseignements de la ville ne s'intéressent pas, pour l'instant, à de banals criminels. Cependant, si les aventuriers versent dans des activités franchement subversives, ils risquent d'attirer son attention avec des conséquences fâcheuses pour leur séjour en ville.

S'ils commettent un meurtre en public, s'ils attaquent l'Ordre de Twance directement devant témoins et survivent, s'ils attaquent n'importe quelle institution et laissent la moindre trace pouvant les incriminer ou s'ils commettent, d'une manière plus générale, une quelconque exaction brutale et sanglante (torture, meurtre de masse, attaque de miliciens, bref tout ce qui agacer les représentants de la dictature de la splendeur), la Table d'Antiq se mettra en branle.

Une fois qu'elle s'intéresse aux aventuriers, la ville se transforme en énorme chausse-trappe. Les primes sont doublées tous les deux jours, les espions commencent à prendre des renseignements, des spécialistes du « nettoyage » (on appelle ça plus couramment des assassins) sont envoyés dès que la localisation des criminels est connue. La milice cerne les foyers où ils se sont réfugiés et les passe au peigne fin, maison par maison.

En terme de jeu, les caches et repaires des joueurs durent 2d6 heures avant d'être dénoncées par un espion, un traître, un loyal sujet de Jonril... Cernées par la milice ou investies par une demi-douzaine d'assassins, il ne reste plus qu'à survivre et à s'enfuir. Même le foyer des insoumis n'échappe pas à ce phénomène, encore que seuls les assassins y interviennent.

... ET LES SOLUTIONS

Le problème le plus pressant des aventuriers est de sortir de l'imbricatio juridique dans lequel ils ont été jetés. Pour ce faire, ils disposent de plusieurs possibilités.

◆ **Visiter les quartiers de la Table d'or** : il sera possible d'y découvrir plusieurs mandats couverts de sceaux, provenant de la Table d'Écume, qui donnent l'Ordre de capturer vivants les aventuriers et de les amener discrètement à l'Ordre de Twance « pour interrogatoire ». On peut aussi y découvrir l'entrée des sous-sols direction Twance.

◆ **La Table D'Écume offre plus de renseignements**. Un long document décrit comment un petit groupe de forcenés a capturé un mage de l'Ordre parti innocemment observer les cérémonies draks, l'ont torturé pour obtenir des sortilèges sans résultat avant de le livrer aux Draks en l'accusant de vouloir empêcher le bon déroulement de leurs rites. Averti par des moyens magiques, l'Ordre est parvenu à retrouver les meurtriers alors que ceux-ci achevaient d'incendier leur auberge pour des raisons mystérieuses. La dénonciation provient d'un certain D. Medloldt. Inutile de chercher un ulmeq, ce nom est en fait une suite d'abréviations, la première lettre du patronyme de la source suivi du sigle « Maître Étrange De l'Ordre Loomique De Twance » (M.E.D.L.O.L.D.T.). N'importe quel milicien pourra expliquer que les initiales sont justement là pour protéger l'identité du vil dénonciateur. Il n'y a personne à la table d'écume qui pourrait identifier la source : l'Ordre livre des comptes-rendus dûment authentifiés par deux grands maîtres de sorte que les miliciens n'ont même pas vu la personne qui a dénoncé le crime. En revanche, une autorité peut indiquer la signification des initiales. On peut aussi y trouver le mandat d'arrêt original signé de la main des Al'dan'Jonril.

◆ **Réclamer de l'aide à la guilde des Mille Peuples** : elle peut en effet offrir des ressources financières en quantité et a déjà commencé son enquête. Elle a notamment corrompu un fonctionnaire de la Table d'Écume afin d'obtenir le mandat d'arrêt. Elle peut le fournir, avec un compte-rendu d'expert aux aventuriers. Malheureusement, l'expert en question a été soudoyé à son tour par l'Ordre de Twance, qui l'a chargé d'orienter les soupçons vers les Al'dan'Jonril. L'analyse est donc un faux, dans lequel un juriste pourrait d'ailleurs relever quelques incohérences (jet de Rusé + Lois à difficulté Difficile si l'on possède une compétence en civilisation Urbis, Très Difficile dans le cas contraire). Une fois démasqué, l'expert recon-

naîtra volontiers qu'il a agit sur l'Ordre d'un personnage dont il ne connaît pas l'identité mais dont il peut fournir une description, notamment celle de son drôle d'accent — qui ressemble fort au Venn'Dys.

◆ **Les insoumis peuvent abriter les aventuriers en cavale**. Mais surtout, ils connaissent remarquablement bien les souterrains, dont ceux qui relient l'Ordre aux miliciens ou au palais des Al'dan'Jonril. Ils peuvent ainsi beaucoup aider une infiltration dans l'Ordre Loomique de Twance. Ils ont encore à leur disposition plusieurs des leurs qu'ils ont infiltré dans les équipes administratives lorsque l'Ordre s'est intéressé au dresseur d'esprits frappeurs et les a sollicités. Ils possèdent aussi un plan grossier de l'organisation interne des locaux de l'Ordre.

◆ **Les danjins** : ils ne savent rien, mais ne se gênent pas pour tout mettre sur le dos de l'Ordre afin de récupérer quelques alliés pour délivrer leurs prisonniers. Pour l'essentiel, ce sont de précieux alliés en ce qui concerne une visite de l'Ordre. Actuellement, ils se terrent dans les bas-fond du quartier des insoumis ou ils ont trouvé refuge après d'incroyables pérégrinations.

◆ **Les ashragors sont tout à fait prêts à aider les aventuriers**. En fait, si on les sollicite, ils reconnaîtront facilement que c'est l'un d'entre eux qui a dénoncé les aventuriers ; légère défaillance dans la chaîne de commandement indiquera Darkha Kahn en montrant le cadavre — animé bien sûr, ce qui évite qu'on lui tire les vers du nez — d'un de ses hommes. Elle pense que l'homme a été retourné et téléguidé par l'un des dirigeants de l'Ordre. Elle se montre extrêmement intrigué par cette trahison dont elle ne comprend pas l'origine, son espion était très sur, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle parvienne à convaincre les aventuriers de son innocence. En échange de l'aide de sa maison, elle aimerait obtenir toutes les informations possibles sur l'Ordre. Elle-même en étant membre, elle peut déjà, si ce n'est pas encore fait, en fournir un grand nombre. Les ashragors peuvent fournir des contacts nombreux mais peu influents dans l'Ordre, des planques relativement sûres en ville, du matériel, du loom noir.

◆ **Le beffroi de la sagesse tente de rester d'une stricte neutralité**. S'il ne va pas jusqu'à dénoncer les aventuriers lorsqu'ils s'y présentent, c'est uniquement parce qu'ils évitent, autant que possible, d'attirer l'attention sur leurs activités. On ne pourra rien en tirer tant que les aventuriers n'auront pas vécu l'incident de la tentative d'assassinat sur l'un de leur membre. Complètement inconscient des réalités de la ville, ce sont de doux rêveurs peu préoccupés de réalité ou de survie. Ils possèdent pourtant de nom-

breuses informations sur l'Ordre (y compris un vague plan de l'intérieur). Mais pour leur extirper, il faudra déployer des trésors de persuasion et de patience.

Le grand marché du loom

Au jour dit, des centaines de personnes se pressent, bien avant l'aube, aux portes de la ville. Des charrettes, de simples caisses portées par des esprits frappeurs, des ballots convoyés à dos d'hommes, des convois de chariots, des trains de mules et même quelques dirigeables se présentent aux divers points de contrôle mis en place par la milice.

On y voit passer toutes sortes de denrées, depuis les caisses de pierres apparemment sans intérêt jusqu'aux grandes cages contenant des animaux loomiques aux apparences exotiques, en passant par des jardinières soigneusement semées de plantes plus ou moins bizarres, les ballots de fibres lumineuses ou les fagots de plumes poussiéreuses.

Tout ce petit monde s'entasse dans les rues, tentant de trouver le meilleur emplacement pour installer son étalage.

La plupart des marchands sont draks. Ils viennent chercher des matières premières rares, comme le fer, les matériaux exotiques venus de lointains écrins, les cuirs ou les peaux teintées dans des couleurs qu'ils ne connaissent pas...

En échange, ils offrent du loom à des prix incroyablement bas (ils varient de dix à deux cent guilders le point, en fonction des méthodes de récoltes). Beaucoup de jaune, bien sûr, mais aussi du vert, du noir ou du rouge. Le loom violet est rare, très cher car importé par les guildes qui ne se gênent pas pour faire jouer au maximum la loi de l'offre et de la demande.

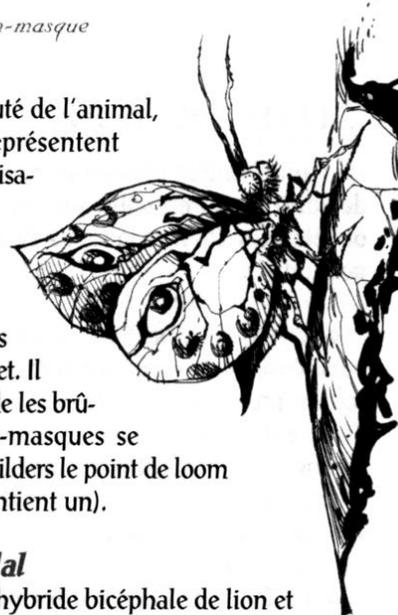
Quelques exemples de loom

Les exemples qui suivent sont les plus exotiques. On peut aussi trouver du loom sous des formes plus classique, comme les pierres précieuses, cristaux et autres formations rocheuses, les plantes, séchées, en pot ou fraîchement cueillies, les peaux, plumes, ossements, cornes et autres fragments d'animaux.

Papillons-masques

Ces grands papillons apparaissent régulièrement à l'embouchure du fleuve spirite. De nombreuses tribus draks les utilisent dans leurs rituels après les avoir naturalisés ; le secret du procédé de conservation n'a d'ailleurs toujours pas été percé. Cependant, indé-

pendant de la beauté de l'animal, dont les ailes représentent effectivement un visage approximatif, les guildiens ont découvert qu'il était possible d'en extraire quelques bribes de loom violet. Il suffit simplement de les brûler. Les papillons-masques se négocient à cent guilders le point de loom (un papillon en contient un).



Ligron de Tindal

Le ligron est un hybride bicéphale de lion et de tigre. Sa grande férocité en fait l'un des plus dangereux prédateurs de la contrée. Cette créature loomique cherche le loom jaune et on la trouve donc souvent rodant aux alentours de Jonril. Ces grands fauves sont souvent chassés par les Sedji, qui construisent dans leur village fortifiés de petits bassins emplis d'eau du Dah'ral dans lequel les ligrons, irrésistiblement attirés, viennent s'abreuver. Un animal adulte pèse entre cent et cent trente kilo et contient quinze points de loom jaune qu'il faut récolter en tuant la bête. Un spécimen se vend rarement en dessous de mille guilders, et encore faut-il payer en fer (cela représente environ une demie tonne de minerais) ou en teinture rouge dont les sedji sont très friands (mille guilders de teinture représentent cent kilo de pigments).

Fleur de Flanael

Cultivées dans de grands bacs de terre spécialement importés des terres englouties, ces fleurs génèrent un pollen fortement chargé en loom vert. Leurs tiges hautes et graciles sont couvertes de petites fleurs en forme de clochettes blanches ou jaunes. En lui présentant un petit fragment de loom vert, on obtient l'émission du pollen. Attention cependant à ne pas le laisser atteindre le fragment, qui serait rapidement dévoré. Chaque plante contient un point de loom et vaut dix guilders pièce.

Perlizes usagées

Les perlizes sont l'une des denrées les plus recherchées du marché. Elles sont récupérées par les Draks des mille peuples après la cérémonie de renaissance de Dana. Ces petites sphères de nacre blanche contiennent cinquante points de loom vert, qui se récolte en broyant la perle. On n'en trouve pas en dessous de sept mille guilders, payables en armes d'acier, en émeraudes ou, plus rarement, en bois.

Dadofile de Jonril

La Dadofile est un végétal assez courant qui pousse au bord du Dah'ral. Elle ne fleurit pendant les premiers jours du printemps et son pollen est alors chargé de loom jaune, qu'il suffit d'inhaler pour libérer les deux points qu'il contient. Très courante, cette substance vaut rarement plus de quinze guilders (les deux points), et se paye essentiellement en espèce.

Coquille d'œuf d'oiseau fou

Les insoumis parviennent quelque fois à découvrir ces fragments sur les plages de la mer inverse. Ils contiennent trois points de loom jaunes qui ne se révèlent qu'à celui qui les couve pendant une nuit. Ces fragments sont généralement payés en étoffes ou en bijoux, quelque fois en espèces, pour une valeur de cent guilders pièce.

Substrat de terres glyphéennes

Autre fragment de loom brut récolté par les pêcheurs insoumis au bord de la mer inverse, ces terres ont la particularité de toujours former des sortes de caractères lorsqu'elles sont répandues sur le sol. Il suffit de disperser ces glyphes, dont la signification n'a toujours pas été percée, pour récolter les quatre points de loom. Une dose de terre vaut cent quarante guilders payables, encore une fois, en tissu ou en bijoux.

Œil de montagne

Récoltés dans les monts visages, ces pierres noirâtres n'ont rien de particulier sinon qu'elles dégagent une forte odeur de sang. Récoltées par les Draks dans les monts visages, elles sont relativement rares en raison des dangers qu'ils encourent en les récupérant. Il faut les broyer et ingérer la poudre pour en extraire les cinq points de loom noir. Un œil vaut deux cent guilders, payables en acier ou en bois.

Stalagmite dentaire

Les émissaires du Conseil-Sous-Les-Lunes ramènent quelque fois ces fragments de glace. Chargées de loom noir, elles semblent ne pas fondre dans des conditions de températures normales. Il faut faire chauffer la dent à ébullition pour qu'elle accepte de fondre et libère sept points de loom noir. Les Draks s'en servent quelque fois pour rafraîchir un malade fiévreux. Ils vendent les dents trois cent guilders pièce, payable en acier ou en bois. À l'occasion, ils acceptent aussi les armures de métal.

Brindille d'arbre à oiseau-foudre

Les arbres sont rares, mais pas inconnus dans le berceau de Dana. Une des tribus drak des mille peuples qui vit dans le

nord est de la plaine propose à la vente cette sorte de cristal noir qui serait issu d'un arbre pétrifié par l'oiseau foudre. Elle contient trois points de loom rouges, vendus au prix dérisoire de quarante guilders, payables en armes d'acier. Il faut s'enfoncer la brindille dans le corps (cela occasionne un point de dégât), celle-ci se dissout en quelques secondes, libérant son contenu loomique. Attention cependant, car le loom circulant dans les veines peut se révéler un poison extrêmement virulent. Tenter de le récolter plus deux fois revient à s'injecter un poison de potentiel 15 et de durée une minute. Les veines de la victime se mettent à la brûler et la zone où a été injecté le poison devient noire et cristalline. Si le poison tue la victime, le corps de celle-ci subit une lente transformation en une sorte de cristal noir.

Plume d'oiseau foudre

Provenant de l'oiseau mythique sensé transformer les arbres en verre, cette plume noire d'apparence banale est en fait composée de très fines et très fragiles tranches de cristal. Il suffit de la porter dans les cheveux pendant quelques secondes pour obtenir les cinq points de loom rouge. Une plume vaut cent cinquante guilders et se paye généralement en acier ou en armes d'acier

Graine d'arbre fumeur

Les arbres fumeurs poussent dans les montagnes au nord de la plaine. Présentant une vague ressemblance avec de grands arbres sans feuillage, ces petites formations rocheuses émettent une lourde fumée rouge par leurs extrémités. À l'intersection de certaines branches, on peut trouver de minuscules concrétions d'un rouge très vif. Ces concrétions contiennent six points de loom rouge qui sont libérés lorsque la pierre est exposée à une forte température. Une graine vaut trois cent guilders et se paye en outil de métal ou en alcool, plus rarement en espèces.

Ligron de Jindal



Ambiance

Partout des cris, des rugissements, des caquètements, des chants d'oiseaux. Milles odeurs circulent, des plus infâmes aux plus exquises. Les carrefours sont encombrés par la foule qui se presse autour des étalages. Des bateleurs font leurs numéros dans l'indifférence générale tandis que des centaines de mages arpentent le marché, négociant âprement des plumes, des pierres précieuses ou des animaux exotiques. Mais le plus frappant reste sans conteste le contraste entre le faste de Jonril, qui a déployé toutes ses ressources pour accueillir magnifiquement le marché et les innombrables Draks venus vendre leur loom. Entre les « sauvages » vêtus de peaux, parés de bijoux grossiers qui hurlent leurs offres dans plus d'une centaines de langues différentes et les citadins aux habits chamarrés, une étrange alchimie s'opère dans la sueur et les cris. Jonril descend enfin de son piédestal et devient, pour deux petites journées, une ville comme une autre, avec ses odeurs, bonnes ou mauvaises, ses cris, ses rires... Un vent de décontraction souffle sur la ville qui se laisse enfin aller et relâche la pression exercée par la dictature de la splendeur.

Dans la soirée du second jour, cette impression de décontraction acquiert une formidable intensité, en même temps que s'ouvrent les enchères de phylums. Tout guildien un peu averti reconnaîtra sans peine les instants précieux du temps sacré.

Les enchères de phylums

Toute la nuit, des mages, des guildiens et même quelques riches marchands autochtones vont se presser dans la grande salle du sanctuaire du cœur du Dah'ral.

Sur une grande estrade, entourés d'une trentaine de gardes guildiens, cinq fonctionnaires de la Table d'Écumé vont proposer à l'achat des fragments transportables de phylums connus ou moins connus.

Le choix vous est laissé de ce qui peut être proposé. D'une manière générale, Jonril, en tant que siège du plus puissant Ordre de magicien, voit affluer vers elle les choses les plus étranges. Une année, un arbre entier de plus de quinze mètres de haut, emporté avec sa terre et ses racines a été amené sur cette estrade.

Les marchandises sont apportées avec un luxe de précaution extraordinaire. Plus d'une dizaines de mages de l'Ordre, une centaine de guerriers des Lames d'Or et la moitié des miliciens de la ville sont mobilisés pour assurer la sécurité. Pendant ce temps, le marché s'achève doucement. Profitant du relâche-

ment des patrouilles, dont l'attention est presque exclusivement tournée vers la vente aux enchères, les trafics s'organisent, de façon éphémère. C'est le moment où se vendent les denrées interdites, comme les esclaves Pestar ou Soger, mais aussi d'autres créatures loomiques plus étranges. Ici, tout s'achète et se vend, tant que le loom y est présent.

Vers le milieu de la nuit, ces silhouettes discrètes disparaissent à leur tour. C'est l'heure des esclaves draks qui parcourent la ville, enchaînés, nettoyant les rues pour le matin. Car lorsque l'aube paraîtra, les marchands sortant du cœur du Dah'ral retrouveront Jonril la Splendide, figée dans son rêve de perfection.

Options & rumeurs

Options

Pendant ces quelques heures de folies, des hommes mourront, des fortunes s'écrouleront et surtout les miliciens seront occupés à autre chose qu'à surveiller les criminels. Ce sera une nuit de cambriolages, de vols, l'occasion idéale pour concrétiser toutes les actions illégales que les aventuriers ont pu projeter. Les seules difficultés concernent l'Ordre de Twance. L'Étoile est le siège d'une intense activité, des miliciens, des mercenaires entrent et sortent, tandis que les mages, pris d'une frénésie extraordinaire parcourent en tout sens les rues séparant le cœur de l'étoile. C'est l'heure des renseignements et des vérifications, chacun tentant de deviner la puissance, la position, les effets ou les limites des phylums proposés à la vente.

Rumeurs

◆ La rumeur court que l'Ordre Loomique de Twance veut assécher le marcher en loom jaune. Cette année, il rafle tous les stocks et ne laisse rien aux marchands indépendants.

◆ On prétend que les incendiaires que la milice recherche si activement savaient ce que tramait l'Ordre. D'ailleurs, il ne faut pas être Maître étrange pour voir que l'incendie était magique...

◆ Le temps sacré qui s'installe la nuit est un phénomène rarissime. Il paraîtrait que c'est justement ce que cherchaient à obtenir les mages de l'Ordre en monopolisant le loom jaune.

◆ Une grande expédition se prépare, montée par un commanditaire mystérieux. Elle devrait transporter un formidable chargement de loom destiné aux rivages.

◆ La guerre civile gronde là-bas. C'est pour ça qu'ils ont besoin de loom.

- ◆ En fait, l'expédition va cacher le loom jaune de l'Ordre qui prépare un sale coup.
- ◆ Le printemps a duré anormalement longtemps cette année. Si ça se trouve, l'année prochaine il durera plus longtemps que l'automne.
- ◆ Les Draks s'agitent. Il se prépare une grande révolte qui balayera Jonril et ne laissera que des cendres derrière elle.
- ◆ Les mages du Beffroi de la Sagesse, qui prétendent ne pas en être, la bonne blague, sont victimes d'une épidémie de combustions spontanées vraiment bizarres.

... Et ainsi de suite, du plus sérieux au plus farfelu.

ON RECHERCHE TUEUR DE MAGE ET VOLEUR D'ARTEFACT

Le lendemain de cette vente aux enchères, le cadavre d'un mage de l'Ordre est retrouvé, baignant dans son sang au milieu d'une rue du Cœur du Dah'ral. La tentation est forte de mettre ce crime sur le compte des incendiaires que la milice recherche toujours, mais ce serait reconnaître qu'ils sont parvenus à passer entre les mailles du service de protection, ce qui est complètement inconcevable. La vérité est beaucoup plus compliquée, mais ne tardera pas à éclater — ce qui constitue une belle preuve d'efficacité pour la Table d'Or.

C'est un Danjin qui s'est introduit dans le quartier en faisant usage de ses sorts, contre lesquels le commun des mortels n'a que peu de défenses. Son objectif n'était que de surveiller les allées et venues dans l'espoir d'obtenir des informations sur l'Ordre. Cependant, lorsqu'il a vu l'un des mages sortir de la vente en tenant une épée de facture très nettement danjine, il a décidé de neutraliser et d'enlever l'homme afin de l'interroger tranquillement dans son repaire. Malheureusement, la milice est passée alors qu'il achevait son kidnapping. Paniqué, constatant que sa victime l'avait reconnu, il a préféré la tuer et s'éclipser discrètement. Finalement, les gardes sont passés devant la ruelle où le meurtre avait eu lieu sans rien remarquer. Le Danjin est reparti dans le quartier des Insoumis avec l'arme.

Les aventuriers ont peu d'intérêts dans cette affaire, si ce n'est de découvrir qui poursuit de son ire les mages de l'Ordre. Les ennemis de mes ennemis sont mes amis...

La piste du tueur est balisée de témoignages accablants. Le problème est qu'elle finit dans le Foyer des Insoumis où la milice ne peut rien faire. Un ultimatum a donc été lancé par les Al'dan'Jonril : si sous dix jours le quartier n'a pas livré le criminel, la Milice Béatifique mobilisera ses forces afin d'aller le chercher. Cette menace n'a d'ailleurs guère de poids, elle n'a pour objet que de contenter l'Ordre Loomique de Twance qui aurait difficilement supporté de voir l'un de ses membres les plus influents se faire assassiner sans réaction des autorités de la ville.

Grande caravane cherche personnel

Toute la ville, au matin de ce huitième jour, bruisse de la rumeur d'une énorme caravane destinée à encadrer des mages de l'Ordre qui partent pour une mystérieuse destination. Leurs intendants parcourent le foyer des voyageurs à la recherche de main d'œuvre et de moyens de transport. Les chiffres avancés laissent présager une formidable armada : on parle de trois cents chevaux de bats, ce qui sous-entend une expédition comprenant au moins deux cents hommes, voire six cents si la destination n'est pas trop lointaine. Des appels d'offres ont d'ailleurs été lancés afin de recruter une cinquantaine de caravaniers et au moins autant de soldats expérimentés. Le recrutement est effectué directement sur la place devant l'Étoile de Twance. Peut-être des aventuriers téméraires, faisant suffisamment confiance à leurs déguisements pourraient-ils se présenter afin de participer à cette grande aventure. Mais cette décision n'appartient qu'à eux.

La réalité de cette caravane est en fait complètement différente de ce que colporte la rumeur. En effet, l'Ordre veut tout simplement transporter un énorme bloc de pierre vers les bords de la Mer Inversée. À cet effet, il a fait construire, dans le plus grand secret, un formidable traîneau. La première équipe ayant été décimée, l'Ordre engage des renforts. Si les joueurs s'introduisent à bord de cette caravane, ils aboutissent directement aux chantiers, en passant par un voyage fort éprouvant dans les marais (voir partie III).

Manifestation des professions du loom

Cette année, le prix du loom jaune a pratiquement quadruplé. Il est presque impossible de s'en procurer à Jonril, qui est pourtant le plus grand centre d'échange de cette précieuse denrée. La nouvelle s'est répandue comme un feu de brousse que l'Ordre Loomique de Twance était à l'origine de cette pénurie. Plusieurs dizaines de marchands et plus d'un milliers de petits commerçants spécialisés dans ce secteur ont donc déci-

dé de manifester leur mécontentement. Une émeute, due en grande partie aux agissements souterrains de plusieurs grands conglomérats de puissants intérêts financiers qui veulent tenter de briser le monopole de l'Ordre sur le loom jaune, commence rapidement.

Les guildes n'ont pas eu beaucoup d'efforts à faire pour instiller dans l'esprit des marchands autochtones et des natifs indépendants que les privilèges de l'Ordre allaient complètement contre les lois du libéralisme flamboyant que les guildiens ont mis en place dans la cité.

Jusqu'à présent, l'abondance du loom jaune n'avait pas permis de faire éclore un mouvement vraiment actif. Mais cette année, les manœuvres de l'Ordre ont été suffisamment maladroites pour pousser à la ruine une majorité des plus petits marchands. Malgré la peur que peut inspirer la Milice Béatifique à ces petits bourgeois, la situation est si grave qu'ils sont arrivés à trouver le courage d'exprimer leur indignation. La faillite d'un des plus grand magasins de la ville a suffit à les enflammer. Ils se dirigent vers l'Étoile de Twance afin d'exprimer — de façon musclée — leur point de vue à l'Ordre. Ils ont ainsi prévu de pratiquer de nombreuses déprédations sur ses bâtiments ; ce qui ne prête d'ailleurs pas à rire. Au contraire, cela constitue, dans l'esprit des jonriens, l'une des pires choses qui puissent leur arriver. Dans la mesure où la majorité d'entre eux sont quasiment en faillite, ils ne pourront certainement pas rembourser le coût des réparations, de sorte que, s'ils font des dégâts suffisamment importants, l'Ordre pourrait bien les suivre dans la ruine. Ainsi le veut la splendeur totalitaire.

Les marchands partent du Cœur du Dah'ral. Malheureusement pour eux, la milice veille. Elle a déjà, avant même que le cortège d'émeutiers ne s'ébranle, rassemblé plus de la moitié de ses effectifs.

La foule se dispersera toute seule en apercevant les troupes, splendides, alignées avec art le long de la place sur laquelle trône l'Étoile de Twance.

En terme de jeu, cet événement n'a pas de répercussions particulières en dehors de constituer une bonne opportunité d'effectuer, encore une fois, toutes les actions pour lesquelles la milice constitue un obstacle — en dehors de celles qui concernent l'Ordre qui, au contraire, est actuellement sous surveillance.

En revanche, les aventuriers qui s'intéressent au mouvement pourront rencontrer, au détour d'un rue, une commerçante à l'air sournois qui leur proposera une petite somme pour une besogne qui est, à son

avis, tout à fait adaptée à leurs compétences. Si les aventuriers lui font confiance, elle les emmènera dans une petite cave, sous un entrepôt discret. Là, plusieurs personnages masqués mais respirant la richesse leur proposeront de renouveler leur exploit et d'incendier l'Étoile de Twance. Ce petit travail est rémunéré cent points de loom brut, dans la ou les couleurs de leur choix. En négociant serré, on peut obtenir un dixième d'avance. Le solde sera versé si au moins un sixième du bâtiment brûle.

Rafle chez les Draks

Le quartier des Mille Peuples est en train de devenir, de l'avis de tous les jonriens, l'un des plus dangereux de toute la ville. À plusieurs reprises, des autochtones ont agressé des passants, insultés gravement des notables, violenté des femmes... Ou du moins c'est ce que l'on raconte.

En attendant, la rumeur doit avoir un petit fond de vérité car une nouvelle fois la milice a concentré ses effectifs en vue d'une opération. Cette fois, ce sont les Draks qui sont visés.

Au petit matin, une cinquantaine de miliciens vont parcourir les rues du foyer des Mille Peuples, arrêtant sans discrimination tous ceux qu'ils y trouvent. Entassés dans des cages, les prisonniers seront conduits par chariot vers le Premier Cercle. Des individus avertis devraient surveiller cette séance d'interrogatoire qui va durer toute la journée. En tout cas, de nombreux Insoumis et non des moindres vont assister de loin à l'événement.

On pourra en effet y voir une poignée de personnages, perdus dans la masse flamboyante des officiels des Tables d'Or et d'Écume poser quelques questions ici et là ou fournir à boire aux prisonniers et en profiter pour effectuer de discrets conciliabules avec ceux-ci. Ces individus sans éclats, pratiquement invisibles, sont des membres de la Table d'Antiq. Tous ceux qui ont la moindre activité illégale ne manquent pas une occasion d'apercevoir les nouvelles têtes, de vérifier qui fait encore parti du service actif ou qui ne paraît plus, autant d'informations qui peuvent leur permettre de démasquer une taupe ou un espion, de retrouver une « vieille connaissance » auprès de laquelle ils ont un compte à régler... La Table d'Antiq n'est pas en reste dans cette affaire. Des observateurs sillonnent la foule à la recherche de ceux qui sont moins intéressés par le spectacle que par les officiants.

Dans tous les cas, les répercussions de cet événement vont être immédiates. Une partie de la population

drak va partir de la ville, tandis que la rumeur courra dans le quartier des Insoumis que les Mille Peuples cherchent des alliés pour une « grosse affaire ».

La fête de l'automne

Chaque année, le premier jour du retour de l'automne, de grandes festivités sont organisées afin de commémorer la fondation de la ville. Fête n'a pas tout à fait la même signification pour un jonrien que pour le tout venant. La splendeur totalitaire, qui leur réclame déjà beaucoup d'efforts en temps normal, parvient à des sommets d'exigence. C'est pourquoi, contrairement à ce que l'on pourrait croire, les habitants de la ville ne préparent pas les festivités avec tout l'entrain que pourrait générer une semblable occasion. À l'inverse, les marchands ferment leurs étales, les passants sont pressés et font triste mine tandis que la milice se prépare à une journée chargée en contravention et taxes exceptionnelles. Toute la nuit qui précède l'ouverture des festivités, la métropole résonne du bruit des travaux, l'air se sature d'odeurs de peintures, les charpentiers font des allers et retours en charriant d'incroyables quantités de bois, de voilage, de teinture... Au matin, l'aube retentit d'une puissante sonnerie de trompettes, tandis que la milice s'avance, quadrillant chaque quartier à la recherche des maisons peu ou mal décorées, des rues mal entretenues ou des boutiques trop ternes. Des amendes sont infligées, des magasins fermés, des maisons recouvertes d'un drap jaune, symbole d'opprobre. Puis la fête commence.

Les badauds qui sont passés au travers des inspections de la milice font preuve d'une gaieté presque hystérique, tandis que des regards sombres les observent depuis l'embrasure des fenêtres. Ceux qui ne peuvent satisfaire aux critères d'excellence et de bon goût sont cloîtrés chez eux.

La fête se déroule en trois temps : le matin est consacré aux défilés militaires ; l'après-midi, des défilés de modes se montent partout où des tailleurs tiennent boutique — et il y en a beaucoup dans la capitale du paraître ; enfin, le soir, un grand feu d'artifice offert par la maison venn'dyssonne donne le signal des bals et des festins. Rien de tout cela n'est offert par les autorités. Il revient à chacun de participer à la bonne marche de la fête. La Milice Béatifique est là pour surveiller les mauvais coucheurs...

Pour les aventuriers, c'est une journée morte. Les patrouilles arrêtent tous ceux qui ne sont pas suffisamment bien habillés, les escortent jusqu'à leur demeure avec une amende et l'Ordre d'y rester.

PETITE VISITE DE L'ÉTOILE DE TWANCE

L'Ordre Loomique de Twance siège, pour l'essentiel, au sein du bâtiment connu sous le nom « d'Étoile de Twance ». Organisé en étoile, comme son nom l'indique, ce prodigieux complexe entièrement dédié à l'étude des Arts Étranges abrite non seulement plus d'une centaine de mages, mais aussi la plus grande et la mieux fournie de toutes les bibliothèques spécialisées dans ce domaine.

Organisation

L'étoile comprend six branches et une tour. Les six branches rayonnent en fait en trois dimensions : cinq d'entre elles dessinent un pentacle, tandis que la sixième se trouve sous le sol, au centre du bâtiment. La tour est le reflet de cette sixième branche.

Chacune des ailes du bâtiment est consacrée à une couleur de loom ; l'aile enterrée s'occupe du loom invisible tandis que la tour contient les infrastructures administratives de l'Ordre.

Du moins, c'est ce que la version officielle prétend.

Les Branches

La branche sinople possède une multitude de subdivisions correspondant à certains mages, à des groupes de travail ou à des rassemblements d'intérêts. Parler d'organisation serait peu approprié. Les Ulmeqs aiment tout négocier et n'ont pas d'amour particulier ni pour l'Ordre, qui le leur rend d'ailleurs bien, ni pour ce bâtiment trop fermé qui les coupe des feux du ciel, les oppresse et n'est pas, finalement, si approprié à la pratique de l'art onirique. Ainsi, ils sont peu nombreux à y travailler ou à y vivre, laissant prospérer une certaine anarchie.

La branche gueule est réservée au loom rouge. Elle se divise en quartier suivant les maisons de chaque mage, mais aussi en fonction de leurs affinités avec tel ou tel métal sacré. Le point central de cette petite communauté est constitué par les forges, un formidable ensemble d'ateliers où les forgers fabriquent leurs objets. L'Ordre intéresse peu les Ghehmdals, qui profitent de ses structures démesurées et des commodités de travail pour effectuer leurs propres petits travaux sans soucis de voir progresser la connaissance des phylums.

La branche dorée (consacrée au loom jaune) est divisée en cinq unités distinctes : les Fourmaises, pour les spécialistes du feu, les Marées, pour les amateurs de l'eau, les Tempêtes, destinées à ceux qui ont une pré-

férence pour l'air et les Rocs, qui sont consacrés à la terre ; Enfin, les communs abritent les mages qui souhaitent dormir sur place ou qui travaillent tard dans la nuit et préfèrent ne pas avoir à rejoindre une habitation extérieure.

La Branche sable, sombre, résonnante de hurlements, de caquètements et de bruits moins identifiants, se consacre à la démonologie. Les Ashragors ont tenté de retrouver l'ambiance de leurs terres d'origines. Cependant, dans la mesure où de nombreux mages non ashragors possèdent des connaissances dans le loom noir, il a fallu trouver un compromis. Finalement, le quartier est divisé en deux : d'un côté, les ashragors, de l'autre les autres, chacun s'observant avec méfiance et tentant de savoir ce que fait son voisin. À l'intérieur du quartier des princes mortifères, trois subdivisions séparent à leur tour les nécromants, les malfaiseurs et les conjureurs. À noter que la majorité des mages vivent sur place, dans des conditions quelquefois difficiles, mais c'est le prix à payer pour vivre « comme à la maison » : la Milice Béatifique supporterait en effet assez mal leur style architectural si particulier.

Enfin, le quartier sans nom abrite généralement un ou deux ermites solitaires. Déserté par les kheyzas qui supportent assez mal la claustration, il est surtout le siège de courants d'air. Les architectes ont oublié ce détail : les mages violets privilégient l'oral, de sorte que les salles de lectures, les laboratoires et les appartements restent obstinément vides. Aucun mage n'a même daigné se présenter à l'inauguration, de sorte que la branche n'a jamais été baptisée.

Ne parlons pas de la branche souterraine qui n'a jamais connu d'habitants et sert désormais de débarras.

La tour centrale

Peu révérencieusement surnommée le perchoir, en raison des vieux oiseaux qui y nichent, entendez les dirigeants de l'Ordre, cette tour de cinq étages abrite toutes les infrastructures essentielles à la vie du bâtiment.

Au rez-de-chaussée se trouve le hall d'honneur où sont accueillis les visiteurs. Sur sa voûte, réplique plus modeste du dôme de la constellation, les noms des plus illustres mages sont inscrits en lettres d'or.

Le premier étage contient les services administratifs ainsi que le réfectoire. Une foule de coursiers les parcourt, allant avertir chaque mage des nouvelles qui le concernent, des démarches administratives en cours... En dehors de ces coursiers, personne ne pourrait vraiment dire comment s'organise l'intérieur de

Les esprits frappeurs de la grande bibliothèque

Depuis quelques temps, un ou plusieurs esprits frappeurs sévissent dans la bibliothèque. Ils tourment les pages pendant que les lecteurs ne regardent pas, soufflent les lanternes, tirent les chaises alors que l'on va s'asseoir...

Leur présence est tolérée car, en échange de ces menues plaisanteries, chaque soir ils rangent tous les ouvrages dans un ordre parfait, épargnant bien du travail aux bibliothécaires. De nombreuses rumeurs ont couru sur ces créatures, la plus en vogue prétendant qu'elles sont le fruit d'un bibliothécaire autochtone trop paresseux.

En vérité, ce sont les Insoumis qui les ont introduits afin de pouvoir accéder aux ouvrages. Malheureusement, le nombre, le volume et la complexité des ouvrages rassemblés ne leur ont pas permis de progresser beaucoup. En attendant, les esprits frappeurs se livrent à leurs facéties.

tous les quartiers. Et encore chacun d'entre eux a-t-il sa spécialité.

Les deux étages suivants abritent la bibliothèque. Des milliers d'ouvrages y sont conservés. Une foule de mage s'y presse dans un silence religieux, afin de les consulter.

Enfin, les deux derniers étages de la tour sont réservés aux luxueux appartements des hauts dignitaires de l'Ordre. Quelques serveurs et une poignée de mages y sont admis. Dans l'ensemble, très peu de personnes en n'ont jamais contemplé l'intérieur.

Quelques vilains petits secrets

Pour des raisons évidentes, le grand projet architectural que constituait ce bâtiment a été doucement modifié par les réalités de la vie et de la lutte pour le pouvoir.

En premier lieu, la branche du loom invisible n'a jamais pu servir que de débarras, aucun phylum invisible, malgré l'enthousiasme des recherches, n'ayant pu être mis à jour. Cependant, cet espace n'a pas été perdu pour tout le monde. Les dirigeants de l'Ordre y ont installé fort officiellement des caches et des cachots afin d'y entreposer les créatures loomiques destinées à l'étude. De fil en aiguille, car ces créatures ne se laissent pas facilement capturer et sont encore plus rarement amenées vivantes à l'Ordre, ces cages se sont transformées en cachots dans lesquels les services

occultes entreposent leurs prisonniers. Certains laboratoires ont aussi été convertis ; mais les méthodes de recherche changèrent du tout au tout, impliquant notamment un Ashragor expérimenté et des instruments aux formes peu engageantes.

En même temps, les appartements de fonctions aménagés au sommet de la tour devinrent propriété exclusive d'une poignée de mages pionniers qui se refusaient à mourir ou à laisser le pouvoir. Quelques campagnes de réfection et une cinquantaine d'années plus tard, un réseau de souterrains commença de grandir dans les murs même de l'Étoile, permettant d'observer les travaux des laboratoires, d'accéder aux appartements privés des mages résidants sur place, d'espionner les conseils, d'aller directement aux cellules ou dans les souterrains qui courent sous la ville.

Enfin, la petite garnison d'apparat, après deux ou trois « incidents » soigneusement orchestrés, devint un véritable organe militaire capable d'actions modestes mais efficaces, complètement inféodé à l'Ordre et plus particulièrement à ses dirigeants.

La vie dans l'Étoile

L'Ordre se tient prêt à accueillir n'importe lequel de ses membres. Cependant, dans la mesure où les bâtiments ne sont pas infinis, la majorité d'entre eux a préféré s'installer dans les maisons avoisinantes où ils peuvent bénéficier de plus d'intimité.

De même, et bien que des en-cas soient servis à toute heure, les restaurants alentours ne désemplissent pas de mages, venus y déjeuner ou y boire un verre, pour les mêmes raisons.

En général, un individu capable d'accéder à l'Ordre de Twance ne manque pas de ressources. Lorsque c'est le cas, il ne vient de toute façon pas séjourné à Jonril, mais continue d'exercer son métier — qui ne tardera de toute façon pas à le rendre suffisamment riche pour lui permettre de venir finir ses jours dans le luxe de la splendeur totalitaire.

En fait, l'Étoile constitue une sorte de gigantesque maison de retraite à l'usage des mages fatigués de l'aventure. On y trouve tout ce qu'il faut pour leur permettre de continuer à pratiquer leurs marottes dans les meilleures conditions tout en participant à la sauvegarde de l'éthique magique qui est à la base de l'Ordre.

Comment s'y introduire ?

Les possibilités sont infinies et il serait vain de ten-

ter de les énumérer. D'une manière générale, c'est la taille de leur groupe qui devrait favoriser les aventuriers. La sécurité de l'Ordre s'est orientée en fonction des menaces qu'elle a rencontrées, comme les cambrioleurs jonriens ou les révoltes populaires.

Ce que l'on peut en tirer

◆ **Libérer les prisonniers des cachots.** Deux chamans draks et trois Danjins dont un prophète y sont détenus. Ce sauvetage vaudra aux aventuriers la reconnaissance éternelle des intéressés et pourra apporter d'intéressantes informations concernant les passages secrets dans les murs de l'Ordre. Les prisonniers n'étant censés jamais pouvoir raconter quoique ce soit à quiconque, les dirigeants de l'Ordre ont été d'une coupable négligence en leur laissant voir les issus de leur réseau.

◆ **Obtenir les archives de l'Ordre.** Elles ne contiennent pas ou peu d'informations pertinentes sur les dessous de l'Ordre, mais elles peuvent en revanche indiquer à quels projets travaillent les mages. Notamment ceux du Grand Ricochet et du Phylum sans Nom. Si les détails et les objectifs ne sont pas mentionnés, leur importance, qui est frénétiquement martelée dans tous les rapports les concernant, est d'une parfaite évidence.

◆ **Parvenir à mettre la main sur les archives de la tour.** C'est sans doute le plus difficile à réaliser. Ces archives sont défendues par plusieurs démons et une poignée de gardes d'élite incorruptibles et particulièrement vigilants. Leur contenu devrait combler les attentes des aventuriers. On y trouve un très important volume de notes concernant les Al'dan'Jonril et les accords secrets passés avec ceux-ci, des suppositions assez proches de la vérité sur leur nature de transien, plusieurs analyses des raisons qui les ont poussés à rester malgré la venue du printemps. Il y a aussi des listes des opposants à la direction ainsi que des éléments susceptibles de trahir ou de l'avoir déjà fait (la liste est pleine d'Ashragors et d'Ulmeqs), des compte rendus concernant les divers projets en cours, notamment une expérience commanditées par les Al'dan'Jonril appelée « Projet Ricochet » et un très important et très confidentiel rapport nommé « Perspectives du Phylum sans Nom » qui couvre un énorme volume de notes, malheureusement presque entièrement cryptées. Les titres sont cependant en clair : Perspectives politiques, Analyses de risques : le continent, Analyses de risques : les rivages, Estimation des effets du sortilège final, Perspectives pour l'Ordre Loomique de Twance, ainsi que la note qui a été fournie aux membres du Cabinet étrange

(ce document est fourni en annexe, à la page 114, afin que vous puissiez le photocopier et le distribuer aux aventuriers). Il sera aussi possible de découvrir plusieurs journaux intimes, malheureusement codés eux aussi, contenant de nombreuses informations sur les objectifs, la nature et surtout une trahison d'un « il » mystérieux mais auquel l'auteur accorde une puissance démesurée, en rapport avec le loom. Toute la fin du carnet est consacrée à l'analyse d'une trahison qui semble concerner le loom bleu, dont l'existence aurait été cachée au possesseur du journal.

JE PEUX VOUS AIDER ?

La réaction des mages confrontés aux aventuriers tentant une intrusion - à part si les intrus se présentent à eux en armes et avec des intentions visiblement hostiles - est de renseigner le nouveau venu qu'ils croient perdu dans le labyrinthe du bâtiment.

Il y a de nombreux mages « occasionnels » qui ne passent presque jamais au siège de l'Ordre et de nombreux petits Adeptes étranges subissent une intronisation extrêmement discrète. Enfin, il y a ceux qui, résidant régulièrement dans l'Étoile, se consacrent bien souvent presque exclusivement à leurs travaux et ne connaissent donc qu'une poignée de Maîtres étranges.

C'est pourquoi, face à des guildiens qu'ils ne connaissent pas et qui semblent ne pas savoir où ils sont, leur réaction naturelle consistera à tenter de les renseigner, ce qui pourrait d'ailleurs être d'une aide précieuse pour un éventuel cambriolage.



Les démons de garde

La créature se matérialise dans un éclair rouge qui laisse une odeur d'encens très prégnante dès que l'on touche à un journal intime. Ce monstrueux humanoïde de près de trois mètres de haut se déplace à une vitesse stupéfiante pour sa taille. Ses bras démesurés sont terminés par de longues griffes. Il est en tout point semblable au démon décrit page 46.

Vie : 30

Protection : 3

Armes : griffes (1d6+2) / morsure (2d6+3)

Art Guerrier : 7 / Griffes 7 / Mordre 5

LES CONSÉQUENCES DE L'ÉCHEC

Il y a trois manières d'échouer dans cette partie :

◆ **Être capturé au vu et au su de tous les membres de l'Ordre** mène dans les prisons de la Milice Béatifique, puis à une « évasion » qui les conduit dans les tréfonds de l'Étoile. En parlant sans se faire prier, les aventuriers éviteront quelques épisodes désagréables en compagnie d'un Ashragor moins motivé à les faire parler qu'à obtenir des hurlements.

Si certains d'entre eux ont échappé à la capture, leurs camarades serviront d'appât afin de les attirer. Dans le cas où ils ne pourraient pas être capturés, l'Ordre, miséricordieux, leur accordera une fin rapide.

◆ **Si les aventuriers sont capturés directement par les dirigeants**, ils finiront dans les sous-sols sans passer par la Milice Béatifique et s'économiseront d'être recherchés par celle-ci s'ils parviennent à s'en sortir.

◆ **Si les aventuriers sont pris par la Milice**, ils seront directement livrés par celle-ci à l'Ordre. (Même scénario que précédemment dans les sous-sols).

Bien sûr, la possibilité existe qu'un groupe de guerriers particulièrement peu préoccupé de discrétion tente de charger ; auquel cas le plus simple reste de vérifier les possibilités des sortilèges finaux des différents phylums !

Acte Troisième

Ricochet !

Introduction

OÙ, QUAND, COMMENT ?

Peu importe. Ce sera un soir, alors que la lune éclaire parcimonieusement une ruelle sombre, le pied des remparts ou tout autre endroit discret. Cela se déroulera à n'importe quel moment qui vous paraîtra opportun.

D'un seul coup, les environs sont emplis d'hommes, silencieux, professionnels, rapides, très efficaces. L'élite de la table d'Antiq viennent de cerner les aventuriers. Ils n'ont pas réactions hostiles : d'une manière générale, ils tentent d'éviter autant que possible de blesser leurs cibles et ne semblent pas souhaiter autre chose que de les maintenir dans le périmètre qu'ils ont délimité. Après quelques minutes de silence très pesant, au cours desquels aucun des hommes ne profère le moindre son — même les ordres sont donnés par signes —, une silhouette s'approche des aventuriers. Sa démarche n'est pas normale, elle a quelque chose d'inhumain, d'inconnu, qui fait froid dans le dos. Malgré un effort pour passer inaperçu, elle est trop richement habillée : sa robe de bure, quoique très simple, est d'excellente coupe et les bottes de cuir qui en dépassent sont du meilleur cuir.

Lorsqu'elle prend la parole, il ne fait plus de doute que la chose n'est pas humaine... Au début, seul un silence pesant répond aux aventuriers. Dans ce silence, leur voix prend bientôt un caractère déplacé. Le moindre bruit se fait vacarme, jusqu'au moment où ce silence devient presque palpable. Une harmonie, une mélodie s'en dégage, qui commence à faire sens dans l'esprit des interlocuteurs d'Il'Dan'Hra. Car il s'agit bien de lui.

L'Al'dan'Jonril transmet alors les concepts suivants :

La ville est en danger, suite aux complots de Hur'Ça'Kan. Celui-ci a commis un acte terrible, dont Il'Dan'Hra ne savait rien. Depuis quelque temps, Hur'Ça'Kan est devenu plus négligent. Il en a trop révélé, et Il'Dan'Hra a découvert la vérité. Cependant, même nanti de cette connaissance, Il'Dan'Hra ne peut toujours pas affronter son homologue. Il est tout simplement trop faible. Cela ne l'empêche toutefois pas d'agir au mieux des intérêts de la ville. En l'occurrence, celle-ci risque d'être anéantie par les projets déments de son propre maître d'œuvre.

Les aventuriers ont survécu à bien des coups durs, ils se sont dressés face à l'Ordre loomique de Twance, face aux deux tiers de la Milice Béatifique, face aux guildes toutes puissantes et même, paraît-il, face à plusieurs de leurs Maisons. Ils doivent aider Il'Dan'Hra. En échange, celui-ci offre de leur fournir des renseignements, de la puissance et du loom (jaune).

Son contrôle de la table d'Antiq lui permet d'avoir accès aux deux premiers. Le troisième sera pris sur ses réserves personnelles.

Les renseignements concernent les agissements de l'Ordre. Les agents du transien lui ont en effet rapporté que des hauts dignitaires cherchaient un moyen de devenir immortels, qu'ils connaissaient ce moyen et enfin qu'ils n'osaient pas l'utiliser car certaines de ses implications annexes leur semblaient trop dangereuses et impossibles à maîtriser. L'approche de la mort aidant, ces recherches ont repris malgré tout.

Il'Dan'Hra est parvenu à obtenir la localisation des chercheurs de ce moyen. Une fois en possession de celui-ci, nul doute que les aventuriers pourront devenir les maîtres de l'Ordre. Voilà pour la puissance. En ce qui concerne le loom, une somme de cinquante points de loom brut sous forme primaire sont tout ce qu'il peut proposer. Cela représente tout de même, au prix actuel du marché, quinze mille guilders.

Il'Dan'Hra ne sait pas ce qu'il se trame. Il s'est adressé, en comprenant que Hur'Ga'Kan avait accompli le plus horrible des forfaits, au loom jaune. Celui-ci lui a envoyé une vision prophétique : les ruines dévastées de Jonril, dont les bâtiments ravagés sont tous effondrés, éventrés, écrasés. Au milieu de ce désastre, Hur'Ga'Kan, pris de folie, frappant les survivants en hurlant télépathiquement sa rage... Jusqu'au moment où quelque chose le tue.

Lorsque le maître de la Milice béatifique est sorti de sa transe, une évidence s'est imposée à lui : les projets secrets et tellement ambitieux qui accaparent à la fois Hur'Ga'Kan et l'Ordre Loomique de Twance doivent avoir un rapport. Les passe-droits, qui ont été récemment accordés à certains membres de l'Ordre, les espions qui ont été, à l'insu d'Il'Dan'Hra lui-même, dépêchés sur le site d'un chantier des plus mystérieux doivent être les prémisses de ces projets, des sécurités dont le forcené s'est entouré afin que ses plans se déroulent sans accroc.

Ces plans doivent échouer, il en va de la survie de la ville. Aux aventuriers de les contrarier. En échange, Il'Dan'Hra paye d'avance.

ENCORE UNE DERNIÈRE QUESTION...

Nul doute que certains points du discours d'Il'Dan'Hra peuvent paraître quelque peu obscurs.

À la poursuite du caillou jaune

Le premier problème des aventuriers, s'ils acceptent, va être de découvrir l'emplacement du chantier du Projet Ricochet. Diverses méthodes s'offrent à eux

LA CARRIÈRE

Il n'y a pas énormément d'endroit où l'on peut trouver un rocher jaune d'une taille suffisante. En fait, il n'y en a que trois : l'anse de Joripar, Fort Çotsol et les

falaises du mont Sulfuriphil. Reste à effectuer les recherches afin de découvrir ces informations. Le plus simple est encore de s'adresser à n'importe quel chanteur ou dresseur. Il peut indiquer une librairie qui, bien que modeste, n'en est pas moins remarquablement bien fournie dans tout ce qui concerne les esprits frappeurs.

En ce qui concerne le crime de Hur'Ga'Kan, le transien refuse d'en préciser la nature. Mais il s'agit bien sûr du meurtre de Fluvian' Ak'Jonril.

Les visions ne proviennent pas exactement du loom lui-même, mais de son agent, de sa matérialisation la plus primaire, de quelque chose d'indescriptible, de conscient et qui ressemble fort à une divinité. Mais Il'Dan'Hra manque de concepts pour décrire une Puissance.

Quant à un complément d'informations sur les projets de Hur'Ga'Kan, tout ce qu'il peut préciser c'est que cela permettrait peut-être d'ouvrir une brèche, voire d'abattre définitivement la barrière des enfants-cyclones. Ce serait l'espoir de pouvoir rentrer chez eux. Bien entendu, Il'Dan'Hra refusera de donner le moindre détail sur ce « chez eux ». En revanche, il connaît les détails techniques de l'entreprise, qui n'ont pu lui être dissimulés. Il s'agit de projeter un énorme rocher jaune, du même type que celui utilisé par les dresseurs d'esprit frappeur, mais à une échelle démesurée. Il ne sait pas quant le lancement aura lieu, mais a cru comprendre que des difficultés d'acheminement se faisaient durement ressentir et qu'aucun rocher n'avait, jusqu'à présent, rejoint sa destination. Quant au phylum, il sait qu'un mage a été envoyé sur le chantier afin d'en rassembler les fragments.

Enfin, le maître de la Milice Béatifique ne cachera pas que sa faiblesse vis-à-vis du grand architecte de la ville est d'ordre mental : il est incapable de s'opposer à lui ou même d'envisager de le faire. Il ne peut que tenter de sauver Jonril, ce qui lui coûte déjà beaucoup, d'ailleurs.

Les trois lieux sont situés sur le fleuve Sisyf, seul endroit de la région où l'on puisse trouver ces for-

mations rocheuses. Malheureusement, plusieurs d'entre eux sont assez éloignés, de sorte qu'il faudrait plusieurs semaines pour les visiter.

TROIS POSSIBILITÉS

Le mont Sulfuriphil

Tenter de se rendre au mont est une très mauvaise idée. Il faut vingt et un jour pour l'atteindre. La chaleur accablante du désert empêche de se déplacer en journée. Même la nuit est brûlante. Les seules pistes possibles longent le fleuve qui semble peu affecté par la température. Malheureusement, le cours d'eau est profondément encastré dans des gorges impraticables, y compris à la navigation. Il faut beaucoup de temps pour découvrir les quelques passages offrant la possibilité de refaire des réserves d'eau. Lorsque enfin les gorges se transforment en falaises, celles-ci restent obstinément rougeâtres. Il faut attendre la fin du vingt-et-unième jour pour apercevoir finalement une montagne basse, jaune et fumante. Mais sa couleur est complètement uniforme et rien ne semble indiquer la présence de la formation rocheuse que les joueurs recherchent. En continuant encore une demi-journée, les parois virent à un jaune uni. À perte de vue, elles conservent cette teinte. Il n'y a plus aucun espoir d'arriver avant les rochers que le projet Ricochet compte utiliser et la partie est perdue pour les aventuriers.

Fort Gotsol

La progression dans la plaine est rapide. Petit à petit, la chaleur grimpe, jusqu'au moment où le triste veldt s'efface devant une contrée presque désertique. Dressé sur une éminence de rocher jaune, dominant les environs, un petit fort de pierre (jaune, bien sûr) attend tristement, entouré de quelques huttes draks.

Il y a peu d'animation et aucune fumée. Les lieux semblent vides et désertés.

En fait, les aventuriers arrivent à l'heure de la sieste, une activité qui remporte un vif succès dans la région.

Les huttes contiennent une vingtaine de familles spécialisées dans la taille de pierre. Elles proposent toutes quelques objets primitifs sans grand intérêt. Au centre de ce village, une série de sculptures représentant Dana ont été entreposées, prêtes à partir pour une destination inconnue. Contrairement au reste de ce que produisent les indigènes, ces statues sont réalisées avec un art consommé. Le soir, toute la communauté se dirige vers le bord de la rivière et les y dépose sur de petits radeaux ainsi que de nombreuses

La librairie du serviteur invisible

Les guildiens, lorsqu'ils s'intéressent à un sujet, publient d'incroyables quantités d'ouvrages, généralement aussi mal renseignés qu'ils sont volumineux et abscons, puis, lorsque le phénomène passe de mode, s'en débarrassent. La librairie du serviteur invisible est née et meurt doucement de ce phénomène. Tenue par un ancien dresseur reconverti suite à une plaisanterie particulièrement handicapante, Jok est un drak de quarante ans vissé derrière son comptoir et pour cause : un esprit lui a broyé les deux jambes. Depuis, il achète et, beaucoup plus rarement, vend des ouvrages concernant son ancien métier. Un aide se charge de porter le propriétaire des lieux dans une petite brouette lorsque celui-ci doit sortir. Cet ancien chanteur d'esprit est lui aussi une victime d'un accident de travail : son esprit a été capturé par l'une de ces créatures de sorte qu'il n'est plus qu'un zombi dont la survie dépend étroitement de Jok, mais qui présente du moins l'avantage d'obéir aveuglément aux ordres. Les esprits frappeurs sont formellement interdits dans l'enceinte de la librairie.

On peut y trouver de nombreux ouvrages traitant de géologie et de formation rocheuses jaunes, ainsi qu'un grand nombre de fragments de carnets de routes contenant des allusions à un phénomène géologique similaire. L'un d'entre eux appartenait d'ailleurs à un certain Jormipar, kheyza de son état.

autres offrandes. Les embarcations disparaissent rapidement dans la pénombre tandis que les Draks les suivent avec anxiété : si l'une d'entre elle se renverse, cela signifie en effet que la déesse n'est pas satisfaite de ses enfants. Une fois que tous les radeaux ont disparus, les indigènes retournent au village et font une grande fête. Cette cérémonie d'offrande à la déesse est extrêmement importante et aucune offre d'achat, quels que soit les termes de l'échange, ne permettra d'acquérir l'une des œuvres d'art.

Le fort, quant à lui, n'a d'intéressant que son administrateur, un petit homme maigre, entre deux âges, chauve comme un œuf et à l'air désabusé. Kspotipoclt attend la retraite et l'occasion de rentrer au pays. L'aventure s'est arrêtée pour lui dans un petit coin de désert perdu au milieu de la contrée de Dana, situation d'autant plus frustrante que l'endroit ressemble furieusement à une petite forteresse ulmeque. Faire tant de milliers de kilomètres, braver tous ces dangers pour se retrouver presque chez soi...

Les petits trafics de Xsopotipoctli

Tout n'est pas perdu pour l'Ulmeq, qui a tout de même trouvé à employer ses ressources. Chaque année, une partie de la garnison « part en manœuvre » juste au moment où les cérémonies en l'honneur de Dana ont lieu. En fait de manœuvres, les soldats se placent à quelques centaines de mètres de l'endroit où sont largués les radeaux. Une fois que ceux-ci ne peuvent plus être vus par les autochtones, ils les récupèrent à l'aide de longues perches et remportent au fort toutes les offrandes. Ils font un banquet à l'aide de la nourriture, tandis que l'administrateur récupère les statues et les vend à Jonril avec de fructueux bénéfices.

Les soldats comme les Draks peuvent indiquer l'emplacement de la falaise où les hommes de l'Ordre de Twance ont prélevé les deux rochers. Le premier est parti un peu plus de vingt cinq jours auparavant. Le second, qu'ils ont eu beaucoup de mal à emporter en raison de son énorme taille, a enfin été chargé sur son radeau cinq jours plus tard.

Les ouvriers se sont servis d'esprits frappeurs pour les transporter sur deux structures de bois à mi-chemin entre le radeau et le traîneau. Ils avaient emmené des chevaux de traits en quantité, mais ils n'ont pas suffi à amener la première des pierres, de sorte que

le dresseur d'esprit frappeur qu'ils avaient avec eux a dû prêter son concours et attendre que la deuxième soit extraite. De nombreuses disputes ont d'ailleurs éclaté entre lui et le mage qui dirigeait les opérations. Il semble que ce dernier ne faisait pas énormément confiance à l'esprit — une attitude que les Draks trouvent très raisonnable — et refusait de la laisser porter le rocher jusqu'au radeau. Le dresseur, qui était impatient de repartir, a modérément apprécié de devoir attendre « dans ce trou paumé ». Il faut dire que les Draks n'ont pas été très aimables avec lui. Ils ont réclamé qu'ils se tiennent au moins à un kilomètre du chantier d'extraction et ont refusé de l'inviter aux fêtes qui ont été organisées pendant toute la durée des travaux en l'honneur de ces guildiens si généreux.

Il y avait un mage, une dizaine de charpentier, une vingtaine de muletiers, trente soldats et un inventeur qui est d'ailleurs resté dans la région.

Le radeau, une fois chargé et mis à l'eau, une partie des chevaux a commencé à le haler. C'est tout ce que peuvent raconter les témoins de l'extraction.

Reste le chantier d'extraction, qui a été laissé en l'état, les palans sont restés sur place ainsi que les réserves de bois de construction. Il n'y a rien de passionnant à y découvrir sinon que les individus qui ont travaillé ici semblaient plus soucieux de vitesse que de rentabilité. Les matériaux qu'ils ont laissés sur place représentent une petite fortune.

Gispardo Colminelli

Gispardo Colminelli est un inventeur raté qui, contraint par l'impitoyable réalité financière de l'aventure, s'est reconverti comme ingénieur, profession dans laquelle son manque de don est compensé par un esprit très méthodique. Ce voyage, au cours duquel il était censé accompagner le radeau et parer aux problèmes que l'embarcation aurait pu rencontrer, s'est achevé entre les bras d'une indigène dont il est tombé éperdument amoureux.

Son unique invention, l'Hydromobile vélociphère, l'accompagnait dans toutes les expéditions comportant une halte près d'un cours d'eau. C'est un engin mal conçu, au fonctionnement très improbable, qui ne sortira sans doute jamais du hangar où il a été remisé.

En revanche, Colminelli est un marin très expérimenté, qui connaît assez bien le cours du Sisyf. Pour peu que l'on aille se renseigner auprès de lui, il peut indiquer très exactement tout ce qui pourrait être nécessaire à un individu très pressé de descendre le fleuve, dont notamment les passages délicats ou le type d'embarcation qui se prêterait le mieux à cette entreprise — L'hydromobile vélociphère n'en fait heureusement pas partie. Accessoirement, la vie, certes simple mais frustrante des Draks, commence sérieusement à lui peser. Il ne serait sans doute pas très difficile à un individu persuasif de le convaincre de construire une embarcation, voire de guider ses passagers jusqu'à un endroit plus civilisé.

Avec les conseils de Gispardo, les aventuriers peuvent espérer être redescendu à hauteur de Jonril en six jours. Si l'inventeur fait le voyage avec eux (ou s'il y a un marin parmi eux), ils n'en mettront que cinq. Il faut ajouter une demi-journée de travail afin de construire une embarcation, une tâche aisée grâce à l'équipement que l'équipe d'extraction a abandonné.

L'ANSE DE JORNIPAR

Perdu au milieu de la plaine, ce quasi-lac que dessine un léger élargissement du fleuve Sisyl se signale d'abord par quelques fumées. Puis vient l'odeur, très forte, du poisson mis à sécher. Enfin, au milieu du cours d'eau, quelques habitations branlantes, en majorité de simples barques immobilisées autour d'un réseau de piquet et reliées entre elles, forment le centre d'un gigantesque écheveau de cordages et de filets. Ici vivent les danajils.

D'ordinaire, toute la largeur du fleuve est barrée. Mais lorsque les aventuriers parviennent enfin à destination, plusieurs maisons sont à moitié effondrées dans l'eau, des barques sont amarrées sur la rive et d'interminables longueurs de filets sont en train d'être difficilement ramenées des endroits où le courant les a emportés.

Le radeau qui transportait la seconde pierre a tenté de rattraper son retard en naviguant de nuit sur les parties les moins dangereuses du fleuve. Malheureusement, il est arrivé sur le village lacustre justement pendant l'une de ces périodes de navigation nocturne.

L'affolement des pilotes qui découvraient, au détour d'un coude du fleuve, un réseau de câbles qui en barrait le cours, a transformé une manœuvre délicate en catastrophe : l'énorme structure de bois a percuté l'un des côtés du village, emportant de nombreuses barques, fracassant les maisons sur pilotis. Le radeau a continué sa course, incapable de seulement trouver un endroit où s'arrêter, abandonnant derrière lui la cité ravagée et les danajils perplexes et furieux.

Le drame, qui a eu lieu de nuit, n'a pas eu de témoin ou du moins aucun capable de déterminer qui était au commandement de l'embarcation qui l'a provoqué. Pour l'instant, les Draks ne savent pas trop que penser de l'événement et sont encore sous le choc des nombreux morts qui en ont découlé. Leur chaman prétend

Pêcheur Drake

AGILE	3	CHARMEUR	2	COMPÉTENCES Scruter 4 Harpon 2 Canotage 4
FORT	4	RUSÉ	3	
OBSERVATEUR	3	SAVANT	1	
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	1	

Art Guerrier 3

Art Étrange 2

Vie 16 (8/4)

que la déesse a envoyé un énorme poisson châtier ceux qui avaient oublié les traditions et construit des habitations sédentaires. Mais plusieurs pêcheurs disent avoir entendu les voix d'étrangers qui s'exprimaient en guildien.

Soit qu'ils descendent le fleuve depuis Fort Çotsol, soit qu'ils parviennent à l'anse de Jornipar par la terre, les aventuriers vont donc découvrir un village en émoi.

Il faudra beaucoup de diplomatie pour éviter de finir au bout du harpon de l'un d'entre eux.

Le village compte huit familles, pour une dizaine d'hommes en âge de se battre, quoique avec des capacités assez faibles.

Dans l'optique de relations pacifiques, le chaman local peut être un allié de poids pour les aventuriers. D'autant plus s'ils ont participé à la libération des Draks emprisonnés par l'Ordre Loomique de Twance (les nouvelles se répandent extrêmement vite dans la plaine).

Si les aventuriers évitent le massacre, ils pourront apprendre quelques éléments utiles sur ce qui les attend plus loin sur le fleuve, ainsi que des rumeurs concernant divers événements étranges advenus plus bas sur le Sisyl.



En ce qui concerne le fleuve, les danajils en connaissent le cours sur quelques jours de navigation.

- ◆ À deux jours de navigation au-delà de Jonril les bras du Tau et de la Sisyf se rencontrent, créant une zone marécageuse. Les températures y sont froides, beaucoup plus que dans le reste de la contrée (elles peuvent tomber en dessous de zéro certaines nuits).

- ◆ Un certain nombre de peuple vivent dans ces marais, notamment en raison de la présence de bois, une denrée très précieuse dans la plaine. Cependant, ce sont essentiellement des tribus guerrières qui n'apprécient guère les étrangers et ont appris, au fil des guerres et des raids de leurs voisins, à cultiver la paranoïa.

- ◆ Ces tribus ont quelques relations avec les pêcheurs, essentiellement du commerce de denrée alimentaire en échange de bois — ce qui explique, par ailleurs, comment une communauté lacustre a pu voir le jour dans une plaine presque dépourvue de cette matière première. Ils en connaissent deux, qui en général acceptent au moins de parler.

- ◆ Ils sont assez peu renseignés sur la faune des marécages. Ils se contentent de la craindre, et peuvent indiquer, entre autre, la présence du redoutable gundar noir, une sorte de reptile cracheur que certaines des plus farouches tribus des marais dressent au combat.

Les danajils sont nettement plus prolixes lorsqu'il s'agit de rumeurs, d'histoires et de racontars. Leur position sur le fleuve et les grandes quantités à la fois de bois et de nourriture qu'ils brassent en ont fait l'un des carrefours du commerce dans la région. Ils sont donc fréquemment visités et connaissent un large éventail de nouvelles plus ou moins fraîches.

- ◆ On raconte que des étrangers auraient pillé des sites sacrés des tribus des plaines.

- ◆ Les Draks résidant à Jonril seraient en train de fomenter une nuit de révolte et de massacre.

- ◆ Dans les marais, un groupe de ces guildiens fous sont en train de s'initier au dressage des gundars noirs.

- ◆ En fait, ces guildiens ne sont pas fous et n'ont rien à faire des gundars. Ils cherchent les sites sacrés draks pour les piller.

- ◆ Plusieurs ligrons ont été vus, rodant aux alentours du fleuve.

- ◆ Quelque part au sud-ouest de la Mer Inverse, les tribus s'agitent : elles se préparent à une grande guerre. Il paraît que l'une d'entre elles a volé des arbres à plusieurs autres.

- ◆ On aurait vu un navire de gros tonnage sur la Mer Inverse, qui aurait débarqué une équipe de pillards guildiens. Ces pillards auraient rasé une tribu et commis de nombreuses exactions dans la région : viols, enlèvements, tortures, massacres, pillages... Les récits sont très parlants et décrivent des pratiques qui ne peuvent guère être attribuées qu'à des Ashragos.

- ◆ Les hommes-poissons de la Mer Inverse auraient été vus hors de l'eau, furieux, en train de monter une expédition contre un adversaire inconnu. Toutes les tribus des marais tremblent à l'idée d'être la cible de leur colère et les pêcheurs de la côte sont presque tous en train de prier pour que la colère des hommes de la mer les épargne.

SE RENSEIGNER CHEZ LES DRAKS

Une autre des possibilités offertes aux aventuriers afin de retrouver le chantier où le lancement des rochers risque de s'effectuer consiste à aller se renseigner au sein des Draks.

Les rumeurs voyagent vite au sein de ces peuplades, d'autant plus que la cérémonie de la naissance de Dana n'est pas très éloignée, de sorte que certaines d'entre elles sont encore en marche et colportent les rumeurs qu'elles recueillent au fur et à mesure de leur progression.

Les informations sont d'autant plus facile à obtenir si les aventuriers ont aidé les Draks enlevés par l'Ordre Loomique de Twance. Il faut environ une journée de voyage pour obtenir une rumeur qui peut provenir de n'importe quelle direction et ne présenter aucun intérêt. Avec l'aide d'une tribu, il suffit d'attendre deux jours pour obtenir toutes les informations disponibles sur la plaine.

Mais les choses se corsent dans la mesure où les quelques tribus des marais ne communiquent guère avec leurs voisins des plaines, de sorte que le site du chantier est presque isolé de la curiosité des Mille Peuples. En revanche, la progression des deux rochers est nettement visible. En fait, la piste mène directement au village lacustre de l'anse de Jornipar, après quoi il faut suivre le fleuve et espérer tomber sur des informations plus précises.

Dans tous les cas, si les aventuriers décident de s'enfoncer dans les marais, ils économiseront un

temps précieux, à supposer qu'ils ne rencontrent pas une fin précoce : les dangers ne manquent pas dans cette région difficile.

Rumeurs, rumeurs...

◆ Les Sedjjis sont sortis de leurs villages fortifiés et ont réclamé le droit de traverser les terres de plusieurs tribus. Ce droit leur a été accordé : un ligron roderait sur les berges du Sisyf.

◆ Plusieurs tribus se sont unis afin de participer à une révolte qui se fomenta dans Jonril. Les meilleurs guerriers et les plus puissants chamans se sont réunis en délégation et s'y sont rendus. On ne sait pas ce qu'il est advenu d'eux.

◆ Les guildiens des forts dans la plaine ont reçu des renforts qui se dirigent à marche forcée vers Jonril. Les Mille Peuples, qui pensent qu'ils sont là pour mater le début de rébellion, s'efforcent de ralentir la progression des soldats avec des résultats très mitigés. L'une des tribus s'est faite prendre et a presque été anéantie.

◆ On a trouvé un réfugié des villages de pêcheurs de la Mer Inverse au bord du marécage. Il est malheureusement mort peu après. Les suppositions les plus folles courent sur la présence de ce drak qui est à plus de neuf cents kilomètres de chez lui. On raconte notamment que les monstres de la mer, des créatures mythiques de plus de dix mètres de haut, pleines de griffes et de crocs, auraient commencé à raser les villages des pêcheurs de la côte.

◆ La tribu des Danajils, qui vit dans l'anse de Jornipar, a été attaquée par un énorme poisson. La créature a rasé la moitié du village.

◆ En fait de monstre, ce sont des guildiens qui descendaient le fleuve avec un gros navire et qui ont fait une fausse manœuvre.

◆ Un champs de dadofiles a été repéré au nord de Jonril. Les tribus draks, qui n'en ont que faire, aimeraient bien les négocier auprès d'une guilde.

◆ On aurait vu un vol d'oiseau-foudre dans le nord. Ils ont détruit plusieurs arbres.

◆ Une naissance de triplés a eu lieu dans la tribu des Sajniks. C'est un bon présage : la déesse est contenue des cérémonies.

◆ Les géants qui habitent les montagnes dorsales sont descendus jusque dans la plaine à la recherche

des arbres-à-fumée dont ils apprécient particulièrement les fruits.

CHERCHER OÙ LE PROJET A BIEN PU S'INSTALLER

Sachant que le rocher va être de bonne taille, il va lui falloir beaucoup d'espace pour parvenir à effectuer plusieurs ricochets. N'importe quel membre de l'Ordre d'Obag peut indiquer qu'en dessous de deux, l'esprit frappeur n'apparaît pas. Par ailleurs, le phénomène ne se produit que sur le fleuve Sisyf.

Les endroits susceptibles d'accueillir une entreprise de ce genre ne sont pas légions, à moins que les mages de l'Ordre n'aient décidé de tenter d'effectuer les ricochets dans l'alignement du fleuve. Mais dans ce cas, les Mille Peuples en parleraient, d'autant plus qu'ils apprécient très modérément les esprits frappeurs.

Les deux seules possibilités qui subsistent sont soit que les racontars ont déformé la nouvelle (l'incident de l'anse de Jornipar pourrait bien être une tentative de déguiser un lancer particulièrement malheureux, par exemple), soit que les mages se sont installés dans une zone où aucune rumeur ne circule. Dans ce cas, il ne reste que deux possibilités : soit le grand Nord, soit les marais du sud. Dans le grand Nord, le paysage de gorges rend les choses bien difficiles, si ce n'est impossible. Dans les marais, il y a les obstacles, la boue et les tribus hostiles. Sans compter qu'à partir d'une certaine hauteur, les eaux du Tau et du Sisyf se mélangent. Les résultats risquent d'être aléatoires.

En fait, la seule possibilité consiste à s'installer au bord de la Mer Inverse, contre les marais mais pas dedans, plutôt à l'ouest, là où l'eau du Sisyf risque d'être la moins contaminée par le Tau. En tentant l'expérience pendant la marée descendante, seules les eaux du fleuve seront présentes. En même temps, cela offre un large champs de tir et du bois en quantité.

D'ailleurs, c'est le raisonnement qu'on fait les mages de l'Ordre, assortis de quelques vérifications afin d'être sûr que le ricochet donnerait un résultat positif, ce qui est le cas. Il ne reste plus qu'à trouver l'emplacement qui a été choisi.

LES MARAIS

Les aventuriers sont confrontés à deux choix possibles. Soit ils descendent aussi vite que possible en direction de la Mer Inverse puis ils remontent la côte en espérant tomber sur le camp, soit ils tentent une traversée des marais, ce qui leur permettra de voir les

tribus et d'obtenir, sans doute, des renseignements qui peuvent leur économiser bien des recherches.

S'ils ont remonté la piste des deux rochers ou suivi les rumeurs draks, ils devront s'enfoncer de la même manière dans les marécages.

Dans tous les cas, leur progression au sein de ce milieu relativement hostile à l'homme devrait s'assortir de jets de survie réguliers — un par jour constitue une bonne moyenne — dont l'échec sera sanctionné par un événement que vous, maître du jeu, choisirez dans la liste fournie dans les annexes de cet ouvrage, à la page 110 ou que vous tirerez au hasard.

Les tribus draks

La seule chose dont les aventuriers peuvent être sûr, c'est qu'ils vont rencontrer ces Draks des marais. Les circonstances de ces rencontres ne dépendent que d'eux. Malgré leur fond de méfiance, les habitants du marécage restent des autochtones, soumis aux lois du continent. Ils resteront, à moins d'être provoqués, relativement pacifistes. Encore que ce qui peut être considéré comme un acte pacifique pour un nonoltiv ou un flonkol risque fort de ne pas tout à fait correspondre à la définition qu'en ont les aventuriers.

Les djuzils et les ksaltis

Les djuzils et les ksaltis sont deux tribus établies à moyenne profondeur dans le marais. Il faut deux jours d'une progression lente, épuisante, pour atteindre leurs petites huttes de boue séchée.

Les djuzils sont installés sur les bord du fleuve Sisyf, tandis que les ksaltis campent à quelques kilomètres de la mer. D'origine assez proche — les djuzils proviennent d'une scission au sein du clan des danajils, ils se sont contentés de descendre le fleuve sur quelques jours et vivent de la pêche tandis que les ksaltis prétendent avoir fui la colère des dieux de la mer pour s'installer à l'intérieur des terres.

Toutes deux vivent donc de pêche et, dans une moindre mesure, de chasse. Ils connaissent relativement bien le marais et sont assez accueillants envers les guildiens, surtout si ceux-ci ont pensé à apporter de quoi commercer. Les Draks peuvent proposer toutes sortes d'articles en peau de gibier d'eau, qui est à la fois chaude et étanche. Accessoirement, ils peuvent offrir leurs services comme guides au moins jusqu'aux territoires des flonkols ou des Nonoltivs.

Les flonkols et les nonoltivs

Il faut encore trois jours de mieux, deux si l'on dis-

Les pêcheurs

Autrefois, c'est à dire il y a quelques mois, avant que les mages de l'Ordre Loomique de Twance ne viennent y mettre bon ordre, de nombreuses tribus de pêcheurs vivaient au bord de la mer. Mais dans un soucis de confidentialité, les mages ont décidé de chasser tous ceux qui se trouvaient de leur côté du fleuve. L'un d'entre eux a donc invoqué des Krakens (voir le Loom, p. 162, sortilège de phrase du phylum des sources) et chassé, par la terreur, toute la population. Les habitants du marais n'ont pas eu l'occasion de s'apercevoir de quoi que ce soit dans la mesure où pour les victimes du monstre, la créature constituait une vengeance du dieu de la mer. Elles n'ont, à quelques rares exceptions près, même pas songer à s'enfuir devant elle. C'est pourquoi il n'en sera pas question dans cette campagne : leur huttes d'algues et de sables ne sont plus que quelques monticules curieux, emplis de cadavres pourrissants.

Par ailleurs, comme si cela ne suffisait pas, les guildiens ont amené avec eux tout un éventail de maladies bénignes... Pour des gens qui ont une longue habitude de les rencontrer. Les Draks de la côte, isolés, ont été touchés par plusieurs épidémies foudroyantes qui ont achevé de les décimer.

pose d'un guide, pour atteindre les limites du territoires des flonkols ou des nonoltivs. Ces rudes chasseurs draks ne connaissent guère les guildiens. Ils n'en ont vu passer qu'une poignée et savent que les gunderans, qui vivent quelque part au nord-est, en ont rencontré qui leurs ont posé quelques problèmes... À moins que ce ne soit l'inverse.

Les deux tribus comprennent une quinzaine d'individus, dont la moitié sont des enfants.

Elles ont développé des modes de vie remarquablement similaires. Mais le concept d'histoire leur étant étranger, il est difficile de savoir si elles ont des origines communes. Cela étant, il n'y a pas non plus énormément de manière de survivre dans les marais.

Ces Draks vivent dans des habitations arboricoles. Ils sélectionnent un arbre de bonne hauteur et construisent dans ses branches des sortes de huttes sphériques à l'aide de boue et d'une herbe des marais qu'ils incorporent. Ces espèces de nids sont à la fois d'une remarquable solidité et protègent de manière très inattendue des innombrables insectes des marais. L'herbe que les indigènes sélectionnent possède en effet la propriété de les repousser. Les Draks confec-

Le pêcheur mort

Les deux tribus ont eu l'occasion de découvrir le corps d'un pêcheur des tribus du bord de mer, malade et aux portes de la mort. L'homme délirait intensément, mais les Draks ont tout de même compris et retranscrit les quelques mots qu'il a laissé échapper. Ils possèdent notamment une description assez précise du monstre qui a massacré la tribu du malheureux. Celui-ci n'a pas survécu.

N'importe quel membre de l'Ordre de Twance ou mage possédant l'invocation pourrait y reconnaître un Kraken, élémentaire d'eau invoqué par le phylum des sources.

tionnent d'ailleurs énormément de choses à l'aide de celle-ci, dont notamment leurs pagnes.

Aucune des deux tribus n'a vu passer de guildiens, en dehors des fous qui sont partis apprendre le dressage du gundar auprès des gunderans ; mais ils savent que ces derniers ont eu des problèmes récemment avec des étrangers.

En revanche, une curieuse aventure leur est arrivée : plusieurs de leurs lieux de cultes ont été retrouvés sac-cagés sans que nul ne puisse découvrir par qui ou pour-quoi. Les chamans ont fait de nombreuses prières et cérémonies sans obtenir de réponse.

Les gunderans

Quelque part au fin fond du marécage, à trois jours de marche de leurs plus proches voisins, ces féroces Draks se dissimulent, gardant jalousement le secret du dressage de l'étrange lézard cracheur. Sans le concours d'un guide, leurs habitations soigneusement dissimulées parmi les joncs, creusées dans la tourbe, sont pratiquement indécélables. Pourtant, une vingtaine de personnes y vivaient. Il ne reste plus, dans le village en cours de reconstruction, qu'une dizaine de femmes et d'enfants.

Il vaudrait d'ailleurs mieux pour les aventuriers d'être passé précédemment par le camp des dresseurs de gundars noirs sous peine d'avoir une bien mauvaise surprise. Les gunderans viennent de vivre un accrochage assez violent avec le convoi de la seconde pierre, de sorte que, même s'ils sont fortement handicapés par la perte de leurs guerriers, ils n'hésiteront pas à attaquer tout ce qui ressemble de près ou de loin à un guildien.

Comme si cela ne suffisait pas, plusieurs de leurs

Cérémonie d'accueil

Quoique les deux tribus ne soient pas hostiles, leurs coutumes sont un peu particulières, notamment en ce qui concerne les cérémonie d'accueil.

Les flonkols utilisent des ornementations spécialement fabriquées pour la circonstance, des échasses, des peintures rituelles et un enduit de boue séchée pour se donner l'apparence de monstres horribles, plein de cornes, de griffes, montés sur d'interminables jambes.

Les nonoltivs préfèrent construire des masques hideux, sur le même principe.

L'objectif est de surprendre les invités. S'ils parviennent à leur arracher un cri, tous ceux qui ont montré leur couardise doivent se soumettre aux exigences, généralement d'ordre sexuel, de ceux qui l'ont provoqué. Si aucune réaction n'est obtenue, à l'inverse c'est le monstre qui se soumet aux désirs de sa victime. Bien entendu, il est assez délicat de réclamer autre chose qu'une faveur sexuelle (« Suis-je si laide ? » et autres « Pourquoi ne veux-tu pas de moi, je ne te plais pas ? » sont à prévoir). Cependant, la loi est la loi et les Draks se plieront aux desideratas des étrangers.

lieux sacrés ont été mis à sac ces deux derniers mois. Et il y a encore les difficulté de ravitaillement : les pêcheurs de la côte, qui commerçaient un peu de leurs poissons avec les gunderans, ont tout simplement disparu. Leur huttes se sont volatilisées, les plages qui les abritaient sont vides. Décidément, la déesse est bien fâchée.



Récemment, un grand radeau est en effet passé non loin de leur village. Les gunderans ont surmonté leur méfiance et les ont abordés lorsqu'ils se sont engagés dans un bras mort du marais, sans issue à son extrémité. Les guildiens invités dans leur camp ont refusé la cérémonie d'accueil, massacrant plusieurs gundars. Ils s'en sont ensuite pris au village, éventrant les maisons, tuant les guerriers et violant les femmes. Inutile de dire que les gunderans sont un peu remontés... Mais il faut aussi reconnaître que leur cérémonie d'accueil (voir l'encart afférent) est un peu particulière.

Les gunderans n'ont malheureusement pas suivi l'embarcation, étant trop occupés à soigner leurs blessés et à compter leurs morts.

Les gundars

Gundar signifie reptile en drak. Tout ce qui porte des écailles est donc nommé gundar avant de se voir adjoindre un adjectif de couleur afin d'être différencié des autres espèces. Au sein de tous les gundars, les noirs possèdent cependant une particularité unique.

Ce sont des êtres intelligents, qui ne possèdent malheureusement pas d'organes préhensiles et ne peuvent donc développer l'outil, malgré le désir qu'ils en ont depuis que l'être humain a croisé leur chemin. Ils ont intelligemment pallié le problème en utilisant une autre espèce... Les hommes. Ainsi, les dresseurs les équipent aimablement de harnachement, parfois même de légères armures. Mais le plus flagrant reste indubitablement la chasse. La chasse à l'aide des

Un Gundar

AGILE	7	CHARMEUR	3
FORT	2	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	4	SAVANT	1
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	1

Art Guerrier 5

Vie 16 (8/4)

Protection : 1

Armes : morsure (1d6), crachat (1d3).

Le gundar peut tirer deux fois, puis doit attendre dix passes d'arme que ses glandes à venin se rechargent. Si la figure est protégée, l'acide doit passer cette protection. Dans tous les cas, elle est réduite d'un point. Si le gundar touche les yeux — il ne sert à rien de les fermer, l'acide ronge aisément les paupières, la cible est vilainement mutilée au visage (charmeur -1) et définitivement aveugle, à moins de découvrir un soin magique qui puisse réparer des dégâts oculaires.

COMPÉTENCES	
Commun	(0)
Courir	4
Explorateur	(-2)
Chercher	4
Civilisations et races (Draks du berceau de Dana)	2
Langues (drak)	2
Orientation	2
Pister	4
Routes (Marais gunderan)	5
Survie	4
Commandement	1
Esquive	4
Scruter	5
Vigilance	5
Mordre	2
Cracher	5
Malandrins	(-2)
Camouflage	4
Discretion	5
Marins	(-1)
Nager	5

gundars noirs consiste à suivre les indications de son animal pour rabattre le gibier vers lui. Car c'est le gundar qui chasse, pas son maître... De la même manière, les petits gundars sont souvent abandonnés par leurs mère près d'un campement humain. Ce sont eux qui doivent se charger de l'élever.

Jusqu'à présent, personne ne s'est avisé de tenter de leur apprendre à lire, mais les résultats pourraient être étonnants.

Les guildiens du bout du monde

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les guildes possèdent une modeste implantation dans la région. On trouve ainsi une expédition perdue qui s'est, par désespoir, installée sur place ou encore quelques déserteurs ashragors fort satisfaits de retrouver les paysages de leur maison.

Les dresseur de gundars noirs

Leur communauté est à une journée de marche des gunderans, deux depuis les nonoltivs, trois depuis les flonkols. Perdus dans les profondeurs pestilentielles de ce pays inhospitalier, un petit village, composé d'une dizaine d'enclos et de quelques habitations perchées dans un arbre à la manière de leurs voisins Draks, abrite une poignée de guildiens qui achèvent de pourrir sur pied, isolés de tout.

La cérémonie d'accueil des gunderans

Contrairement aux autres tribus draks, les gunderans ne plaisantent pas lorsqu'ils accueillent des étrangers. La cérémonie est simple : il faut affronter, à mains nues, un gundar dont la glande à venin a été préalablement vidée. Le poison revient vite cependant et l'adversaire de la créature s'expose au crachat dès le dixième round de combat.

Celui-ci ne prend fin que lorsque l'un des combattants fuit. Le gundar abandonne le combat lorsqu'il a perdu la moitié de ses points de vie (les caractéristiques de cet animal sont fournies en annexe, à la page 110). Réussir ou échouer au cours de cette cérémonie n'a pas d'importance. En revanche, la refuser expose à de sanglantes représailles : les gunderans considèrent en effet que leurs interlocuteurs ne sont pas des hommes. En tant que tels, ils peuvent être chassés comme du gibier et mangés.

Il n'y a plus que six personnes qui vivent dans le camp, sur un total de dix-sept au départ. Menés par un docte passionné de cultures autochtones, ces quelques illuminés sont venus s'installer ici il y a une dizaine d'années. À peine étaient-ils installés que leur chef, qui devait les mener à la gloire et à la richesse, mourut, bêtement, en s'obstinant à tenter de vaincre le gundar noir que les gunderans lui opposèrent lorsqu'il passa la cérémonie d'accueil. Puis les bêtes prirent leur tribu, ainsi que les maladies et les accidents de chasse. Lorsque les premiers gundars noirs furent dressés, les membres de l'expédition s'aperçurent qu'ils n'étaient plus que six. Voyant l'enfer auquel ils avaient survécu, ils se refusèrent à l'infliger à d'autres guildiens et cessèrent tout simplement de rendre des comptes à la guilde. Celle-ci oublia donc ces hommes et les fit passer dans la longue liste des disparus en exploration.

Aujourd'hui, il serait bien difficile de reconnaître des Natifs dans cette poignée d'individus brûlés par le soleil, habillés de simples pagnes d'herbes tressées et accompagnés de gundars. Pourtant, la haute stature de *Gulfwar* cou-de-taureau ou les cheveux ailes de corbeau de *Jkar* les désignent encore vaguement comme des *gehemdals* et des *ashragors*. Mais leurs maisons, les guildes, tout cela ne les concerne plus. Ils ont pris femme dans le marais, élèvent leur petite famille en payant les tribus des environs à l'aide d'armes de fer que *Gulfwar* forge à partir des pépites de fer alluvial que l'on trouve quelque fois sur les bords de certains cours d'eau de la région.

L'équipe des survivants inclue aussi *Livoli*, une *Venn'Dyse* de basse extraction, le crâne rasé et d'impressionnantes cicatrices, *Chtototlipatl*, une *Ulmeq* entre deux âges, rasée comme sa collègue, qui tremble en permanence suite à une mauvaise fièvre qui la rongea doucement, *Brunoletto*, un autre *Venn'Dys* dévoré par une sorte de champignon parasite dont aucun traitement ne pourra plus le débarrasser et pour finir *Kreja*, un *Ashragor* aux traits démoniaques très prononcés.

Ce sont des adeptes du pessimisme. Ils se moquent de ce qui peut leur arriver et prennent parfois des risques insensés sans même s'en apercevoir. Ils sont prêts à tout pourvu qu'on les laisse en paix. Seule *Chtototlipatl* montre un vague soupçon d'intérêt pour les nouvelles. Mais elle sent la mort venir et ses questions proviennent moins du désespoir désabusé d'une jeune femme — malgré les apparences, elle n'a que vingt-deux ans — face à un continent dont elle n'a finalement vu que les marais putrides du berceau de *Dana* que d'un sincère engouement pour ce qu'il se passe dehors.

Les dresseurs de gundars n'ont pas vu ce qu'il s'est produit chez les gunderans, même s'ils en ont hébergés quelques-uns à la suite de la destruction de leur village. Bien entendu, ces indigènes sont trop farouches pour avoir fourni la moindre explication. Cependant, si les aventuriers offrent un peu de réconfort à ces pauvres hères, ils accepteront peut-être de les accompagner chez leurs voisins afin de leur expliquer qu'ils ne sont pas des ennemis, voire les mettront en garde contre la cérémonie d'accueil qui les attend.

Accessoirement, ils peuvent leur indiquer une autre communauté, elle aussi construite par des guildiens, à quelques heures vers l'intérieur du marais. C'est là-bas que *Gulfwar* a sa forge. Peut-être ont-ils entendu quelque chose ou vu passer le radeau...

Les déserteurs de Pan Démon

Personne ne s'attendrait à voir, au milieu des roseaux et de la végétation rampante, un petit village *ashragor*, avec son temple — en pierre, s'il vous plaît —, une petite nécropole, quelques maisons de torchis. Au milieu de ce havre de paix évoluent une trentaine d'*Ashragors*, tous déserteurs de leurs guildes respectives, qui ont décidé de s'installer ici, loin du monde et de ses tracas.

Le dirigeant de cette petite communauté est un ancien prêtre qui s'était engagé dans l'aventure afin de fuir le bûcher auquel l'inquisition l'avait promis pour hérésie.

Individu charismatique, ce quinquagénaire à l'œil vif, les cheveux encore sombres, semble prospérer dans ce milieu pourtant hostile. Comme leurs voisins, ils ont appris à dresser les gundars et pris femme dans les tribus. Leur village se porte bien et ils ne cherchent rien tant que la discrétion. Sous leurs airs débonnaires, ils surveilleront d'ailleurs étroitement le comportement des aventuriers lorsque ceux-ci comprendront qu'ils sont en face de déserteurs ; au moindre doute, les gundars seront lâchés.

Contrairement aux gunderans, les *Ashragors* ont attentivement surveillé les guildiens qui sont passés dans leur grand radeau. C'était d'ailleurs le deuxième qu'ils voyaient dans les environs. Le premier a circulé de nuit, plus à l'ouest de leur position de sorte que nul ne les a aperçus... à part les guetteurs *ashragors* qui, connaissant l'inépuisable obstination de l'inquisition, gardent un œil ouvert en permanence, au cas où quelqu'un les aurait découverts et s'apprêterait à leur rendre une visite inamicale. Ils peuvent indiquer que l'embarcation suivait le cours principal de la *Sisyf*, droit vers le sud.

Un Ashragor, c'est retard

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les habitants du village n'ont pas grand chose à cacher. Ils sont simplement anxieux de connaître l'avis de leur chef spirituel : sont-ils en danger ou leur retraite est-elle toujours sûre ? La majorité d'entre eux a trop de chose à se reprocher pour pouvoir courir le risque d'être capturée par des chasseurs de prime ou des ressortissants de leur maison. D'un autre côté, ils sont conscients que rien, sinon la fuite, ne pourra les sauver face à un groupe de ce type. Ils se tiennent donc prêts à partir.

C'est tout ce que ces sympathiques villageois peuvent dire aux aventuriers. À propos de sympathie, d'ailleurs, ils en font peut-être un peu trop. Leurs enfants, par exemple, se taisent dès qu'un guildien est à l'horizon. Les conversations changent de sujets lorsqu'ils sont à portée d'oreille, les gens sont trop serviables... Et puis n'oublions pas que ce sont des Ashragors. Ils ont forcément des choses à cacher et des projets horribles.

En dehors de cela, ils se refusent obstinément à faire visiter leur temple, sous prétexte que des païens qui y rentreraient le profaneraient irrémédiablement ; Accessoirement, le prêtre accordera que ce bâtiment leur sert de fortin en cas d'attaque et qu'il ne souhaite pas y voir le moindre étranger. Il y a une limite à la confiance.

Et hop !

Une deuxième couche

Bon, ce sont des Ashragors tout de même. Ils cachent donc quelques squelettes dans leurs placards. Entre autre, ils payent les Draks des plaines qui vivent sur la bordure du marais pour les avertir des mouvements des guildiens se dirigeant vers eux.

Le paiement s'effectue en loom noir, grâce à une plante qu'ils cultivent dans leur temple et qui a la particularité de se conserver presque indéfiniment sans perdre de ses qualités loomiques. Malheureusement, elle ne pousse que sur un cadavre, et encore à condition qu'il soit vivant au moment où elle est plantée. Les Ashragors capturent donc de temps en temps un habitant du cru et s'en servent pour faire pousser leurs petites fleurs. Ils sont, entre autre, responsables de la disparition de trois de leurs voisins guildiens. Mais il faut bien vivre...

LES DEUX ROCHERS

Petit à petit, les convois se rapprochent de leur but. Il aura fallu un mois au premier pour descendre depuis Fort Gotsol. Le second n'arrivera jamais sur le site du chantier. Il est complètement perdu dans les marais.

Enfin arrivés !

Le premier convoi aura payé cher son succès. Par malchance, il a fait un arrêt sur l'un des fragment du Phylum sans Nom. L'une de ses manifestations consiste en une maladie dont l'unique remède consiste à tenter de récolter le sort. Bien entendu, les muletiers ont été incapables de découvrir la chose. Puis d'autres incidents ont ralenti le voyage : des gundars ont attaqué à plusieurs reprises, les sables mouvants ont englouti une ou deux personnes, et quelques autres ont disparu pendant les tours de garde, alors qu'elles s'étaient imprudemment éloignées dans le marais, et ainsi de suite. Près de la moitié de l'équipage de départ est morte dans le marais. La situation est devenue si grave qu'une équipe a dû se porter à leur rencontre pour permettre de finir le voyage, c'est l'expédition du premier acte.

Mais où sont-ils passés ?

Le second convoi a connu une fin moins enviable. Pensant rapidement rattraper le premier radeau, le mage qui dirigeait l'expédition a cru pouvoir se passer de guide. En fait, la taille du projectile a mis la seconde équipe en retard, notamment dans tous les passages où il s'est avéré nécessaire de transformer le radeau en traîneau.

Une fois dans les marais, l'équipage a subi des pertes incessantes. D'abord dans l'anse de Jornipar où deux hommes sont tombés à l'eau, puis chez les gunderans qui sont parvenus à massacrer les deux tiers de l'équipe avant d'être repoussés. Une ou deux disparitions plus tard, dues pour l'essentiel aux Ashragors qui cherchaient de la matière première pour leurs plantes à loom, l'équipe se trouvait réduite à cinq hommes : un mage, trois hommes d'équipage et un dresseur d'esprit frappeur. Finalement, le mage a rencontré un serpent d'eau dont la morsure s'est révélée mortelle, tandis que les matelots ont préféré tenter leur chance seuls, laissant le dresseur, atteint de violentes crises de fièvre. Dans un accès de délire, celui-ci est parvenu à obtenir de son esprit frappeur qu'il transporte le rocher jusqu'au bord de la mer. Celui-ci l'a fait, abandonnant sans remords son maître dont le cadavre achève de pourrir sur le radeau déserté.

Le roc flotte pour l'instant au-dessus de la Mer Inverse, attendant que l'esprit frappeur se décide à en faire quelque chose.

La piste des radeaux

Les aventuriers peuvent suivre la direction approximative du premier d'entre eux, qui aboutit au bout d'une journée de marche, à une grosse langue de terre, relativement sèche où vivaient autrefois une tribu de pêcheurs.

Plus facilement, ils peuvent tenter de suivre la piste du second radeau. Des tombes parsèment sa course

régulièrement. De plus, sa progression laisse des traces immanquables dans la végétation. N'importe quel indigène pourrait les suivre sans difficulté. En revanche, il apparaîtra rapidement que la course de l'embarcation est très hasardeuse. En terme clair, ils sont complètement perdus et tourment en rond. Les nonoltivs signaleront la présence du radeau à J+45. Il repose, échoué sur une langue de sable, à quelques kilomètres de leur village. Un cadavre est allongé en plein milieu du pont, sous un auvent de fortune, comme si l'embarcation n'avait été destinée qu'à le transporter. Il n'y a aucune trace du rocher. Personne ne l'a vu, nul ne sait ce qu'elle a pu devenir. Peut-être est-elle tombée quelque part dans le marais ?

Le chantier

La petite langue de terre sur laquelle la machine à ricochet est installée abrite désormais un véritable camp retranché qui comprend vingt ouvriers draks, dix hommes d'armes, six dresseurs d'esprits frappeurs, deux chanteurs d'esprits, un ingénieur venn'Dys et cinq mages de l'Ordre Loomique de Twance. Depuis peu, une dizaine de caravaniers et cinq soldats se sont ajoutés à la petite communauté, mais ils sont épuisés, malades, blessés et ne font que se reposer dans l'espoir de reprendre des forces.

Le petit campement ne craint pas grand chose : les soldats surclassent en nombre toutes les tribus de la région et, même si cela ne suffisait pas, deux des mages qui maîtrisent le phylum des sources, ont invoqué un kraken chacun, au cas où.

Le chantier, perdu au milieu du marais, ne se cache pas, bien au contraire. La température très fraîche de la région a incité les hommes à faire de nombreux feux de camp, qui de nuit sont visibles à plusieurs kilomètres de distance. De jour, les colonnes de fumées qu'ils dégagent signalent leur présence d'encore plus loin.

Une fois que les aventuriers l'auront repéré, il ne restera plus qu'à s'introduire dedans. Quelques possibilités suivent.

Quelques éléments qu'il est bon de connaître

L'installation de ce chantier ne s'est pas faite sans quelques désagréments pour les voisins. Les pêcheurs

draks qui habitaient la côte ont connu un sort funeste. Mais ils ne sont pas les seuls à avoir pâti des exactions des guildiens.

Le peuple de la Mer Inverse a lui aussi de bonnes raisons d'en vouloir à ses nouveaux voisins.

Il y a tout d'abord les essais de ricochets. Les mages ont commencé par essayer d'utiliser un esprit frappeur pour obtenir l'effet désiré. Mais soit que la créature y mette de la mauvaise volonté, soit qu'elle soit réellement incapable d'accomplir ce qu'on lui a demandé, les rochers d'essais n'ont pas fait le moindre ricochet. Par contre, ils ont été envoyés dans toutes les directions et à d'appréciables distances. L'un de ses rocs a fini par tomber non loin de Greene (voir Atlas, volume second, p. 116-117, tuant plusieurs autochtones.

Les inverses ont eu la mauvaise idée de venir se plaindre auprès du camp. Les quatre mages de l'Ordre, stupéfait de voir un homme émerger de la mer, ont absolument voulu savoir d'où celui-ci venait, sentant que des perspectives loomiques se profilaient. Deux d'entre eux firent donc usage du sortilège « Je respire l'eau » et tentèrent de suivre leur interlocuteur. Comme d'habitude, ils se trouvèrent confronté à un groupe d'hypos qui tenta de s'interposer. Mais les deux mages, qui ont terminé le Phylum des Sources, vinrent aisément à bout des malheureuses créatures. Il fallut plus d'une centaine d'hypos pour parvenir à les effrayer suffisamment et les repousser.

Au final, les deux mages sont persuadés que d'immenses richesses les attendent sous les eaux tandis que

les inverses préparent une riposte sanglante. Pour corser le tout, les deux explorateurs, qui entendent bien conserver pour eux l'éventuel butin, ont prétendu auprès de leurs camarades qu'ils n'avaient rien découvert, de sorte que nul ne se doute de la petite surprise qui va finir par venir de la mer.

À côté de ces ennuis en préparation, d'autres se sont déjà manifestés. Pour l'essentiel, ils sont dus aux fortes personnalités qui composent l'expédition et aux énormes intérêts qu'elle a mobilisés.

INTRIGUE & C°

Le chantier est commandé par cinq mages de l'Ordre. Dans cette fine équipe, c'est Goviletto qui commande. Il possède le phylum de Gianfrancenino Satti en entier, à part le sortilège final, pour l'invocation duquel il n'est pas encore parvenu à amasser suffisamment de loom jaune.

Or, les Al'dan'Jonril ont découvert la chose et ont acheté le mage en échange de sa participation à ce projet. L'Ordre Loomique de Twance n'aurait jamais accepté de monter une entreprise aussi ridicule si elle n'avait pas été proposée par l'un de ses membres. Qui plus est, même ainsi, il a fallu beaucoup d'efforts pour persuader l'assemblée de la faisabilité de la chose. Finalement, la décision a été prise parce que le chantier se situerait au bord des marais, justement là où se trouvent les fragments du Phylum sans Nom...

Le retard du premier projectile a offert à Goviletto le temps de réfléchir. Il s'est aperçu qu'il avait finalement fort peu de garanties, et qu'en fait de loom jaune, son paiement risquait fort de comporter surtout

quelques longueurs d'acier plantées dans une partie sensible de son individu. Depuis cette triste prise de conscience, le mage a sombré dans la paranoïa et regarde tout un chacun comme un assassin potentiel. Il n'a d'ailleurs pas tout à fait tort.

Les quatre autres mages ont eux aussi des projets peu avouables. Vijla et Turostys, kheyza et ashragor de leur état se sont découverts de nombreuses affinités. Ils possèdent tous deux le Phylum des Sources en entier et maîtrisent quelques fragments d'autres phylums, dans diverses couleurs. Mais surtout, ils ont un goût immodéré pour le meurtre et le massacre. Ils sont à l'origine de la destruction des Draks pêcheurs et ils ont bien l'intention de renouveler leur exploit auprès des inverses avant de piller leurs palais. Mais cela, vous le savez déjà...

Vitlotl est un jeune homme agréable, qui ne connaît qu'un seul sortilège : invoquer la lumière. Ce fragment appartient à un nouveau phylum et lui a donc permis d'entrer dans l'Ordre. Il était diplomate, mais son nouveau statut le satisfait plutôt. Il n'aurait vraiment rien d'intéressant s'il n'était sous la protection d'un puissant groupe de pression de l'Assemblée Étrange qui tente de se ménager les meilleures relations possible avec les Al'dan'Jonril. Il a été chargé par ce groupe de veiller à ce que tout fonctionne parfaitement. Le jeune homme affecte donc une grande curiosité pour mieux espionner tout ce qu'il se passe dans le camp et, le cas échéant, remédier aux différents problèmes qui pourraient empêcher la bonne marche de cette affaire.

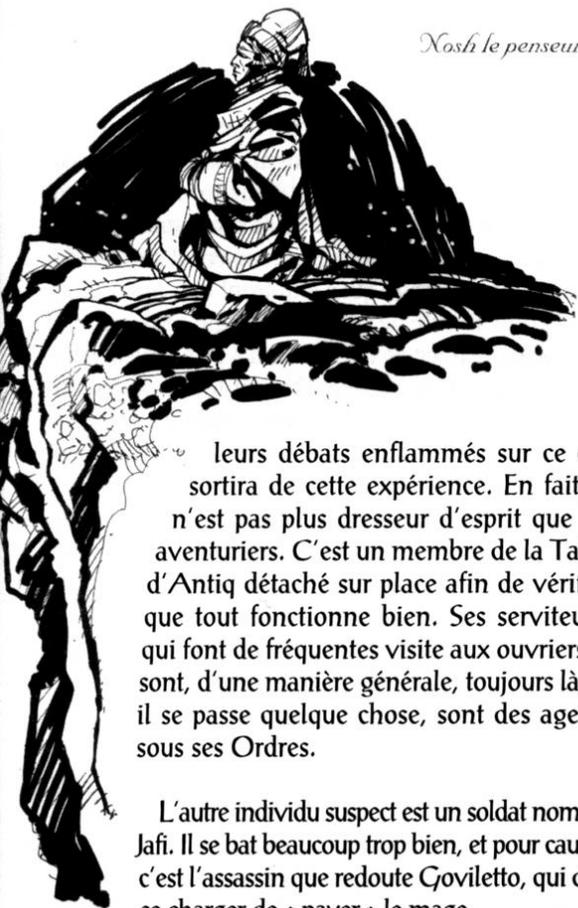
Reste Nicolò Tivoli, un individu discret qui passe beaucoup de temps dans les marais à se promener. En réalité, c'est le Maître étrange le plus puissant du camp. Il maîtrise à lui tout seul deux phylums jusqu'au sortilège final (le Phylum des Sources et les Phylum des Miracles Aériens) ainsi que le Phylum des Secrets de l'Arche d'Éon jusqu'à la fin de la troisième phrase. C'est lui qui a profané tous les sanctuaires draks des environs. Il est à la recherche de l'un des fragments du Phylum sans Nom, le dernier qui lui manque. Cette histoire de cailloux ne l'intéresse pas le moins du monde et il n'est là que pour le phylum. Il ne cache d'ailleurs pas son mépris pour Goviletto et son entreprise ridicule.

Parmi le reste de l'expédition, deux autres personnes ont des choses à cacher.

L'un des dresseurs d'esprits frappeurs, Nosh-le-penseur, se complait à de longues séances de méditation et affecte d'ignorer ses confrères ainsi que



Vijla et Turostys



leurs débats enflammés sur ce qui sortira de cette expérience. En fait, il n'est pas plus dresseur d'esprit que les aventuriers. C'est un membre de la Table d'Antiq détaché sur place afin de vérifier que tout fonctionne bien. Ses serviteurs, qui font de fréquentes visite aux ouvriers et sont, d'une manière générale, toujours là où il se passe quelque chose, sont des agents sous ses Ordres.

L'autre individu suspect est un soldat nommé Jafi. Il se bat beaucoup trop bien, et pour cause : c'est l'assassin que redoute Cçoviletto, qui doit se charger de « payer » le mage.

La manière forte

Un bon petit commando pourrait sans doute passer au travers de la garde des soldats. Même si les hommes sont vigilants, ils ne sont pas très nombreux et trop sûrs d'eux. Ils ont, entre autre, laissé la mer presque sans surveillance depuis que la dernière tribu de pêcheur a été anéantie. Une unique sentinelle, blottie au coin d'un feu, à la charge de surveiller tout le front de mer. Dès que tombe l'obscurité, elle ne peut plus rien distinguer et ne pourrait donner l'alarme que si les aventuriers lui tombaient directement dessus. Reste que le rocher, s'il est arrivé, risque d'être un peu difficile à voler. Quant à la machine, elle est solidement ancrée sur le sol. La seule solution pour un groupe ayant choisi cette option consiste, à supposer qu'ils en aient les capacités, à saboter l'engin afin qu'il expédie le projectile n'importe où et sans effectuer de ricochets. Dans la nuit, en surveillant si personne ne vient, sans connaître la machine et en tentant d'être discret, le jet de Rusé + ingénierie va être Très Difficile.

La manière douce

Au sommet de la flèche du palan, un drapeau guildien flotte, celui de l'Ordre Loomique de Twance. Cela signifie que pour des guildiens perdus dans le marais — ou ayant n'importe quelle autre excuse

que les aventuriers ne manqueront pas de trouver, il doit être possible de réclamer asile et protection. D'autant plus que les tribus avoisinantes ne sont pas des modèles d'amabilité (voir les gunderans pour s'en convaincre). Une fois sur place, il sera possible d'observer un peu l'intérieur du camp, d'examiner tranquillement le fonctionnement de la machine et peut-être de la saboter discrètement. Le revers de la médaille, c'est qu'une sentinelle sera postée près de l'engin, juste au cas où. Cependant, une fois le garde maîtrisé, le jet de Rusé + Ingénierie se fera seulement à une difficulté Normale.

Un peu de diplomatie et une bonne guerre

Imaginons des aventuriers qui ont sauvé plusieurs Draks des mains de l'Ordre Loomique de Twance. Ils ont eu l'occasion de parler à de nombreuses tribus et leur réputation commence à atteindre les marais. Déjà, les Ashragors parlent d'eux avec un peu de respect dans la voix, tandis que les tribus environ, qui rendent au village des déserteurs de fréquentes visites, sont à peu près toutes au courant. Les tribus sont un peu remontées contre les guildiens, surtout les gunderans. Mais elles sont incapable de s'unir, condition indispensable si elles veulent vaincre. Mais peut-être qu'une poignée de gens ambitieux, des leaders charismatiques — par exemple auréolés par la gloire d'une belle action en faveur de leurs futurs alliés — pourrait parvenir à les fédérer derrière eux et contre la menace que représentent les mages installés dans le marais !

LES CONSÉQUENCES DE L'ÉCHEC ET CE QUI DOIT ARRIVER

Les conséquences de l'échec

Si le lancement s'effectue avec la catapulte, le rocher fait deux minables ricochets, ce qui est suffisant pour donner naissance à un esprit frappeur d'une puissance démesurée. Quoiqu'il arrive, le second finit par arriver à son tour. Le chantier explose littéralement, en même temps que les Inverses émergent des eaux pour achever les miraculés. Puis les deux créatures vont se diriger vers Jonril, qui est complètement rasée. La contrée devient très inhospitalière. Les deux esprits la parcourent, frappant ici et là, avec une terrible violence. En quelques années, la plaine ressemble à un champs de bataille parsemé de cratères et de cadavres.

Seul Tivoli survit, et encore ne doit-il son salut qu'à la fuite. Il refondra peut-être l'Ordre de Twance quelque part...

Ce qui doit arriver

L'esprit frappeur qui attend avec le second rocher va, pour une raison indiscernable, utiliser son projectile et effectuer une magnifique série de ricochets. La créature qui naît de cet exploit est un monstre, inmaîtrisable, qui erre dans la contrée en ravageant tout ce qu'elle rencontre. Sa première cible est le chantier ; puis elle va s'abattre sur les villages draks alentours. Enfin, elle va s'attaquer à Jonril. Sa progression est très bruyante et visible de loin : l'esprit dessine une grande gerbe de boue et de végétaux broyés, qu'il rejette à une dizaine de mètres de haut de part et d'autre de son sillage. Lorsqu'il s'arrête quelque part, ce qui lui arrive fréquemment, il génère une grande colonne tournoyante de boue qu'il aspire du sol, creusant un profond cratère.

À peu près au même moment, les inverses, auxquels ce lancé n'a pas échappé, décident de lancer leur attaque. Cette fois, ils sont venus en force : une cinquantaine d'hypos, armés de lances à pointe de corail, de petits boucliers formés de la carapace d'un énorme crustacé constituent l'avant garde de cette petite armée. Derrière eux viennent six énormes monstres, sortes de constructs d'algues et de corail, mesurant près de quatre mètres de hauteur, vaguement griffus et dotés d'une force surhumaine. En même temps, les deux krakens se ruent à l'attaque. Contrairement à leurs homologues inverses, les deux élémentaires semblent assez peu craindre les blessures qui ne les affectent presque pas. En quelques secondes, ils ont éliminé une demi-douzaine d'hypos et sont aux prises avec les créatures coralliennes. Le combat risque de tourner rapidement à l'avantage des Krakens, qui sont beaucoup aidés par les sortilèges des mages. Si les aventuriers sont sur place, c'est le moment pour eux de finir de neutraliser l'expédition, soit en mettant le feu aux précieuses réserves de bois, soit en éliminant l'ingénieur, de sorte que la machine ne puisse être réparée.

Dès que les monstres sont surclassés, les inverses en invoquent deux fois plus, de sorte que cette fois les Krakens ont affaire à forte partie, d'autant plus que leurs maîtres n'ont pas une réserve inépuisable de loom.

Mais avant qu'une issue à l'affrontement ne se dessine clairement, une énorme gerbe d'eau apparaît dans les marais. Elle se dirige droit sur le champ de bataille... Et tout devient confus. Des cris, des hurlements, des bruits de craquement et de déchirements écœurants sont audibles. Mais la

visibilité est rendue presque nulle par une pluie continue d'eau huileuse, de fragments végétaux et occasionnellement animaux, voir humain. Rapidement, la panique est à son comble. Seuls survivront ceux qui se dirigeront vers la mer et se réfugieront sur le navire de l'Ordre ou ceux qui s'enfuiront dans les marais. Après une minute de carnage, la pluie cesse enfin. Il n'y a aucune trace de la chose qui a provoqué le phénomène. La pluie s'arrête. Devant les yeux des survivants, le site du chantier apparaît enfin. La palissade est restée intacte, même si elle est couverte de débris.

Les monstres de corail

Fort : 8

Art Guerrier : 7

Art Étrange : 2

Vie : 40 (20/10)

Griffes : 6 (2d6+4)

Les Hypos

Les hypos sont des humanoïdes verdâtres, aux yeux excessivement écartés, sans nez, qui respirent par un orifice situé au milieu du dos. (Voir Atlas, volume II, p. 116)

Vie : 40 (20/10)

Art Guerrier : 4

Art Étrange : 2

Lance 3



En revanche, l'esplanade qu'elle entoure ne contient plus qu'une mare de boue parsemée d'épaves et de fragments de corps. Quelle qu'en soit la raison, la créature n'a pas laissé dans cette zone quoique ce soit de plus d'un centimètre de long. Même les rochers des-

tinés aux tirs de réglage de la machine ont disparu. Puis, d'un seul coup, le navire se soulève, prend son envol et se dirige à grande vitesse vers le cœur des marais. En quelques heures, il a ravagé les villages de deux tribus draks et se dirige vers Jonril.

Fausse Fin

Vous pensiez que c'était fini ? Vos joueurs vous réclament déjà des points de destin ! Mais il leurs reste encore un petite chose à faire...

TEMPÊTE MINUTE

La saison des pluie va commencer dans le marais. Un silence étrange l'envahit, tandis que le ciel se couvre à une incroyable vitesse. Puis c'est l'apocalypse. Des centaines d'éclairs s'abattent, tandis qu'un véritable déluge noie la contrée sous des trombes d'eau. Il n'y a pas d'autre issue pour les aventuriers que de se réfugier sur le navire de l'Ordre qui attend, intact, que quelqu'un s'en rende maître. L'eau grimpe rapidement, tandis que le marais se transforme en un immense lac. Quelques lézards surnagent par endroit, sur lesquels la foudre s'abat à de nombreuses reprises. Ce sont des gundars électriques, une espèce particulièrement dangereuse qui emmagasine la foudre et est capable de la projeter sur ses adversaires. Il ne reste plus qu'au aventuriers à rentrer.

Dans une formidable secousse, leur navire s'arache des flots et il est rapidement entraîné dans les airs. L'esprit frappeur a encore frappé...

RETOUR EN FANFARE

Délicatement, leur navire est déposé au milieu du quartier des Insoumis. Les aventuriers disposent de dix minutes, très exactement, pour raconter leurs aventures et surtout mettre en garde les membres de l'Ordre d'Obag sur la créature qui vient de les transporter. Au terme de ce délai, l'esprit frappeur décide qu'il s'ennuie, se saisit de plusieurs maisons et les envoie en l'air, puis commence, dans un fracas assourdissant, à raser la ville. Des quartiers entiers sont soulevés de terre ou au contraire enfoncés dans le sol et aplatis.

Dans la poussière, les Insoumis réagissent plus ou moins rapidement selon que les explications des aventuriers ont été suffisamment claires. Finalement, un immense cœur de chanteurs d'esprit s'organise. Leur

formidable chant roule sur la plaine, accompagné des craquements pathétiques de la ville ravagée qui achève de tomber en morceau. Au bout de quelques seconde, la musique n'est plus troublée que par les gémissements des blessés. L'esprit est maîtrisé.

Si les aventuriers ont permis le sauvetage in extremis de la ville, ils sont portés en triomphe et salué comme des héros. Mais surtout, ils ont l'opportunité de délivrer un message par la voix de l'esprit qu'ils ont amené avec eux. C'est à ce moment qu'Il'Dan'Hra choisi de réapparaître. Il n'est pas tout à fait satisfait du résultat, mais... Il ne veut qu'une seule chose : que l'esprit aille à Phovéa et qu'il demande le pardon des transiens, afin que ceux-ci puissent enfin rentrer chez eux, quitte à mourir pendant le voyage.

S'ils n'ont rien dit... Mieux vaut pour eux qu'ils aient la présence d'esprit de se cacher, car certains n'ont pas oublié que l'esprit est venu avec le navire.

TIVOLI !

L'Étoile de Twance a été durement touchée par les ravages du monstre. La moitié du bâtiment s'est envolée, tandis que la tour centrale repose, à l'envers, plantée au milieu du palais des Al'dan'Jonril.

Cependant, les prodigieuses réserves de loom de l'Ordre étaient entreposées sous le sol. Les dirigeants s'y trouvaient justement lorsque leur sanctuaire a été frappé.

Pendant ce temps, dans les marais, Tivoli est parvenu à survivre, grâce à ses pouvoirs (il est, entre autre, immunisé à la foudre). Il est même parvenu à découvrir le dernier fragment du phylum. Mais il a dépensé, dans l'affaire, toutes les réserves de loom de son guildier. Il revient donc vers l'Ordre afin de se procurer des réserves de loom jaune et pour lancer, enfin, le sortilège final.

Alors que les aventuriers se dirigent quelque part,

peu importe, ils remarquent une silhouette furtive qui tente de se glisser dans une ruelle ombre. Elle se dirige vers le porche défoncé d'une cave, tout ce qui subsiste de l'une des maisons de la rue. Il s'agit de Tivoli qui veut emprunter les souterrains afin d'accéder au trésor de l'Ordre.

Si les aventuriers l'ont déjà vu, ils le reconnaissent. Sinon, mettez l'accent sur ses vêtements déchirés mais de bonne coupe, sur la bague qui brille à son doigt et sur la boue qui le recouvre et ressemble fort à celle qui couvrirait, il n'y a pas si longtemps leurs propres man-teaux. Même l'odeur leur rappelle les marais.

Quelle que soit l'option que choisissent les joueurs, le mage doit s'enfuir. S'il le faut, il invoque « Je cours comme l'éclair » (ce qui lui donne une allure de 100m/rd).

Les souterrains sont à moitié défoncés. De la poussière tombe par endroit du plafond, l'eau s'est infiltrée en de nombreux points, mais l'ensemble a survécu. Il apparaît rapidement que Tivoli se dirige vers l'Étoile de Twance. Lorsque les aventuriers le rattrapent enfin, il est au cœur de la salle au trésor de l'Ordre, devant ses maîtres.

Trois vieillards, chétifs, perdus dans d'immenses robes surchargées de brocards, de damas et de galons font face aux aventuriers. Dans leurs yeux brillent une haine féroce et la lueur de la folie. Ils ont reconnu leurs ennemis et ont bien l'intention de se battre à mort.

Les quatre gardes

Résistant : 4

Vie : 15 (sur 18 pour des seuils de 9/3)

Protection : 1d6+3 (cotte de maille)



Art Guerrier : 6

Art Étrange : 3

Loom : un point de loom de toutes les couleurs
hache 5 / bouclier 5

Les trois mages

Résistant : 1

Vie : 9 (4/1)

Protection : aucune

Art Guerrier : 1

Art Étrange : 6

Ils ont avec eux quatre soldats, les seuls survivants de leur garde d'élite. Ceux-ci doivent impérativement retarder leurs adversaires le temps que les maîtres invoquent leurs sortilèges. Ils accepteront même, s'il le faut, de prendre les coups à leur place.

L'un d'entre eux maîtrise le Phylum des Voies Souterraines et le Phylum des Sources, le second le Phylum de Gianfrancenino Satti et celui des Entiers Oubliés, le troisième ceux des Miracles Aériens (mais il n'a plus de points de foudre), des Faiseurs et des Secrets de l'Arche d'Éon. Ils ont des scores de 10 dans tous ces phylums et du loom en quantité quasi illimité (deux cents à trois cents points chacun, dans toutes les couleurs). Si un sortilège vous plaît particulièrement, n'hésitez pas à l'utiliser. Il est fort probable qu'ils le maîtrisent.

Les vieillards courent autour de la pièce, interposent des obstacles entre eux et leurs ennemis, se cachent derrière des piliers, bref, tentent de gagner du temps afin de lancer leurs sortilèges. Tivoli, épuisé, tremblant, reste à l'écart du combat, terrassé par une crise de fièvre.

Si les aventuriers semblent trop mal parti, Darkha Kahn intervient. Elle aussi est intéressée par les richesses de la crypte, mais elle est un peu en retard. Ses caractéristiques sont fournies dans la première partie de la campagne.

LES RÉCOMPENSES

Dans l'immense salle, il ne reste plus que des cadavres et la silhouette pantelante de Nicolo Tivoli. Il est prêt à bien des compromissions pour survivre. De toute façon, vu la manière dont il tremble et son état de faiblesse, il a contracté une mauvaise fièvre dans les marais. Laissez les aventuriers être grands seigneurs. Ils sont entourés d'une incroyable fortune : des coffres emplis de pièces, probablement des millions de guilders sont entreposés sur tout le pourtour de la pièce. Mais il y a aussi d'énormes piles de matériaux exotiques, pierres précieuses, peaux, végétaux, pour un total en point de loom brut dépassant le millier. Une fortune incommensurable. Au fond de la salle, d'énormes foudres emplis de loom jaune, les eaux du Dah'ral, en contiennent au moins autant, si ce n'est plus.

Nicolo a déjà profité du combat pour emprunter une poignée de pierres précieuses chargées de loom jaune et ne veut plus qu'une seule chose, fuir. Si on le laisse faire, il invoque le pouvoir du Phylum sans Nom afin de se soigner puis disparaît. Nul doute qu'un jour ou l'autre, il revaudra cette faveur aux aventuriers.

VOUS PENSIEZ TOUT EMPORTER ?

C'est à ce moment là, si elle n'a pas eu l'obligation de le faire précédemment, que Darkha Kahn fait son entrée. Elle est accompagnée de dix hommes en armures de plates complètes — des templiers d'Ashragor. Elle va expliquer aux aventuriers que leur contribution à une grande cause est absolument vitale : la lutte contre des créatures supérieures, en rapport avec le loom, qui tentent d'asservir l'humanité. Son objectif est d'en révéler le moins possible, mais elle ne veut pas non plus avoir à en découdre avec des héros dont le destin semble décidément bien lié à la lutte contre les Puissances.

Avec le trésor de guerre de l'Ordre, elle espère pouvoir monter un nouvel organisme, qui se chargerait de découvrir ce que ces entités trament, comment il est possible de lutter contre elles et de recruter ceux qui en auraient les capacités.

Elle est prête à laisser les aventuriers emporter ce qu'ils pourront prendre immédiatement. Le reste... C'est pour son grand projet. De toute façon, les templiers ne sont pas des adversaires à prendre à la légère.

C'est le moment de révéler aux aventuriers ce que vous jugerez utile qu'ils connaissent en ce qui concerne le jeu cosmique dont Cosme est le plateau, afin d'entrer enfin dans une nouvelle ère : celle de la révolte.

Le futur immédiat

JONRIL

La ville est à moitié détruite, un incroyable chaos y règne. La milice, quasiment décapitée par la destruction du Béatum, achève de retourner à la boue dont elle est issue. Les soudards pillent les quartiers riches demeurés intacts, sont lapidés ou pendus dans les quartiers pauvres et d'une manière générale, fuient rapidement la ville. Seuls les Insoumis se tirent honorablement de la situation. Ils organisent l'aide dans les foyers les plus touchés, y maintiennent l'ordre... Quelques jours plus tard, les troupes guildiennes arrivent en ville. Les gibets fleurissent et l'ordre revient, tant bien que mal. Les guildes ne s'intéressent guère à la reconstruction et préféreraient même se contenter de raser les quartiers détruits. Finalement, un compromis se dégagera, qui autorise les Insoumis à essayer de reconstruire et laisse les guildes libres d'agir dans les foyers demeurés intacts, à savoir le Fontainier, le Grand Marché, le Quartier des Ambassades et celui des Mille Peuples. Désormais, on parle de Jonril aux deux visages : d'un côté la splendeur des quartiers draks et guildiens, en pleine expansion, de l'autre les bidonvilles qui s'installent, de reconstructions qui n'avancent pas en solutions provisoires.

Le berceau de Dana

Les Draks sont commercialement inintéressants. Ils ne produisent rien de vendables, au contraire même, ils occupent tous les points susceptibles de produire du loom. Malheureusement pour les guildes, ils ont reçu un choc avec la destruction de Jonril. Ils

ont, entre autre, compris l'énorme puissance que peuvent représenter les esprits-frappeurs. En quelques années, ils deviendront de grands spécialistes du dressage, obtenant par là même les armes nécessaires pour lutter contre les Natifs. Mais le vers est déjà dans le fruit. Les guildiens ont amené avec eux de nouvelles techniques, de nouveaux vices, de nouvelles manières de vivre. En même temps que les Draks obtiennent les moyens de leur indépendance, ils perdent irrémédiablement leur statut et deviennent des Lores. En 220, seuls les doctes se rappelleront que la puissante nation nomade qui exploite les richesses de la plaine étaient autrefois un ensemble de tribus primitives.

L'ORDRE LOOMIQUE DE TWANCE

... N'est plus. Ses dirigeants sont morts, ainsi qu'une bonne partie de ses effectifs, ses archives détruites, sa fortune envolée. Avec la disparition d'irremplaçables connaissances, les Arts Étranges viennent de faire un bond d'un siècle en arrière.

Les guildes tenteront bien de remonter une structure centrale de contrôle de la magie, mais leurs efforts se heurteront toujours au fait que les projets sont toujours outrageusement favorables à ceux qui les proposent. Il faudra attendre le grand scandale de 217, au cours duquel plusieurs mages reconnaîtront se servir de leurs sortilèges pour influencer les décisions du sénat, pour qu'enfin les Maisons interviennent et forcent la refondation d'un Ordre Loomique.

LA LANGUEUR

Que les aventuriers n'aient pas eu le temps de récolter tous les morceaux du phylum n'est pas forcément une mauvaise chose. Dès que la rumeur fait état du moindre début de solution, la maison venn'dysse perd tout contrôle. Elle fait débarquer des troupes sur le continent, monte des expéditions et fait la sourde oreille à toutes les mises en gardes, tant des guildes que des autres Maisons. Finalement, le Doge sera assassiné par un professeur d'académie et la situation redeviendra plus calme. Mais ceux qui connaissent l'existence ou la localisation du phylum sont en danger permanent. Quand ce n'est pas un espion venn'dys qui veut savoir, ce sont des agents des autres Maisons qui ne souhaitent justement pas que l'on sache.

LE CONTINENT

La barrière des enfants cyclones reste inviolée. Mais les recherches se poursuivent. On parle notamment d'un super-canon venn'dys capable de tirer des projectiles qui braveront les terribles vents entourant les transiens. Mais il reste encore à acheminer la machine et à trouver le courage de tirer sur des enfants... Dans tous les cas, ce nouveau défi promet d'accélérer encore les recherches dans toute sorte de domaine, ce canon présage déjà l'artillerie longue distance par exemple. Sans compter tous les autres projets, plus discrets mais non moins importants et dont les conséquences seront nombreuses.



Annexes

1. Les lieux sacrés des tribus de la région

A : la position de ce fragment du phylum se signale surtout par la présence d'une dizaine de tombes, portant des noms de Natifs. Ce sont les victimes du premier convoi.

B : cette petite langue de terre, sèche et dégagée, pourrait constituer un excellent site où camper. Mais elle est surtout l'un des lieux de méditation des sorciers draks flonkols. Il n'y a aucun élément susceptible de l'indiquer, mais il n'empêche que les indigènes, s'ils trouvent quelqu'un en train de profaner le lieux risquent de devenir très violents.

C : la petite cuvette n'est qu'un élément parmi tout un ensemble de ruines d'un style primitif, difficiles à identifier, mais qui n'a pas sa place dans la région... De nombreux Draks viennent y prier et notamment des gunderans. La vasque a été brisée récemment, mais des raccords maladroits ont été pratiqués afin qu'elle continue de recueillir la rosée.

E : ce trou est presque impossible à remarquer : il fait en effet partie d'un ensemble de structures maçonnées qui sont presque complètement recouvertes par la boue et la végétation. Ces constructions sont du même type que celles qu'il est possible de rencontrer en C. En revanche, les gunderans le connaissent bien. C'est ici que les enfants qui passent leur cérémonie d'accession au rang d'adulte doivent méditer pendant plusieurs jours, sans nourriture, enfermé avec leur gundar, qu'ils doivent maîtriser en permanence pour éviter qu'il ne les dévore. Il y a d'ailleurs des ossements d'homme et de lézard dans tous les coins.

G : cette gourde peut en fait être placée n'importe

où. Elle ressemble à ce que pourrait produire l'une des tribus draks.

H & I : la lance n'est pas sur le sol, mais plantée dans l'infractuosité qui l'accueille en H. Plusieurs guerriers ksaltis sont en prière devant elle, inhalant profondément les vapeurs qui suintent de la fissure. Ils doivent rester absolument seuls pendant toute la durée de la cérémonie. Quiconque les dérange s'expose à une attaque. Les quatre Draks sont complètement berserk (ignorez leurs seuils : ils ne s'effondrent qu'une fois morts).

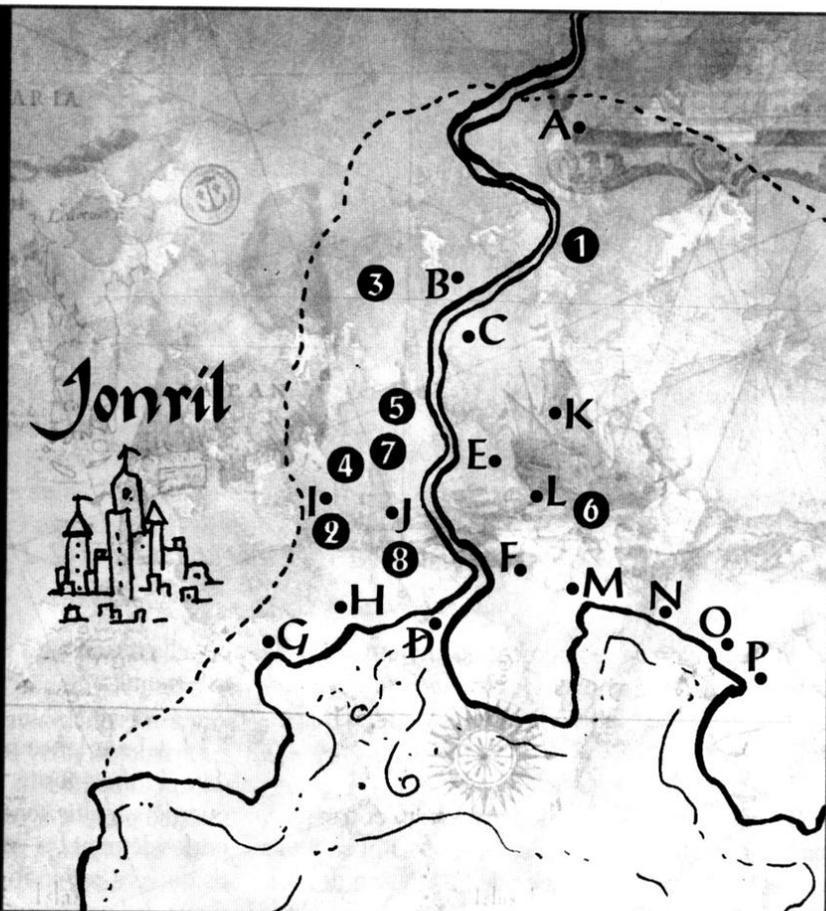
J : plusieurs de ces constructions ont récemment été détruites : on peut encore en voir la trace sur le sol. Malgré des efforts visant à les effacer, il est aussi possible de découvrir plusieurs empreintes de pas dans le sable. Ce sont des bottes qui les ont faites.

K : les chamans sont capables de prévoir les endroits où cette bouffée de chaleur se manifeste. Ils aiment à s'y rendre pour tenter d'entrer en transe alors qu'ils sont sous son effet. Il est fréquent que leurs aides récoltent la sueur sur leur corps, qui sert de composantes dans certaines malédictions draks.

Les autres emplacements, ainsi que ceux qui ont été omis n'ont rien de plus que ce qui est indiqué dans la description du phylum.

Nicolo Tivoli a déjà récolté tous les sorts à part, ironie du sort, celui qui a manqué de détruire le premier convoi (Je me protège de ton affliction)... En attendant, il visite régulièrement tous les autres lieux afin de tenter de détruire les manifestations du phylum et d'en perfectionner sa connaissance.

- A - Je me protège de ton affliction
- B - Je t'aide à te rétablir
- C - Je reste sain
- D - Je guéris ta maladie
- E - Je me vaccine contre ton mal
- F - J'ignore la douleur
- G - J'épaissis mon sang
- H - Je soigne mes blessures
- I - Je soigne tes blessures
- J - Je te fais souffrir
- K - Je te donne la fièvre
- L - Je te rends malade
- M - Je crée une maladie
- N - Je crée une folie
- O - Je vaccine
- P - Je te rends la raison



2. Les personnages du chantier

Goviletto

Goviletto est issu des basses classes de la société venn'dysse. Remarqué pour sa grande intelligence par un sorcier, il a eu la chance de pouvoir développer ses dons et d'être proposé par son maître pour l'aventure. Il devait en échange lui rapporter ce qu'il vivait et toutes les connaissances qu'il découvrirait sur les phylums. Mais Goviletto est un opportuniste et son ancien maître attend toujours.

Le chef de l'expédition est persuadé que l'immortalité est à portée de main. Il ne pense qu'à une seule chose : finir son phylum. Ce serait trop bête de mourir maintenant, alors que la victoire est si proche.

Goviletto			
AGILE	2	CHARMEUR	2
FORT	3	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	4	SAVANT	6
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	1
————— Art Guerrier 2 Art Étrange 5 Art Guildien 2 Vie 13 (6/3)			
Protection : aucune			
Armes : dague (1d6) ; mais Goviletto préfère utiliser ses sorts.			
Loom : deux points partout sauf en jaune où il dispose de soixante et onze points			
Tours (-4) : Je chante la paix 2 Je marche sur les vents 4			
Phylums (-4) : Phylum de Gianfrancenino Satti 7			

COMPÉTENCES	
Explorateur	(-2)
Chercher	3
Chevaucher	1
Survie	3
Commandement	1
Esquive	3
Scruter	4
Vigilance	4
Dague	2
Létre	(-3)
Cartographie	1
Histoire et légendes	2
Alphabet	4
Malandrin	(-2)
Déguisement	2
discretion	3
Marchands	(0)
Contacts (les Al'dan'Jonrîl)	2
Contacts (l'Ordre Loomique de Twance)	1
Négoce	1
Soigneurs	(-2)
Empathie	4
Arts Étranges (-4)	
Maîtrise	4
Pouvoir	4
Sens	4

Vijla

Vijla reste très discrète quant aux raisons et aux circonstances qui l'ont poussé à se lancer dans l'aventure. La jeune kheyza cache, sous des dehors assez séduisants un monstre qui n'aime rien tant que le sang.

Toujours habillée comme si elle était prête au départ, cette psychopathe cultive une inébranlable amabilité de façade. Elle est sincèrement amoureuse de Turostys, même si elle est prête à tout moment à le tuer. Elle sait fort bien à quoi s'en tenir avec lui.

COMPÉTENCES	
Artisans	(-2)
Joannerie	3
Tissage	1
Bateleur	(-2)
Arts Picturaux	3
chant	1
Explorateur	(-2)
Chercher	4
Survie	3
Esquive	4
Scruter	2
Vigilance	4
Lettré	(-3)
Cartographie	2
Histoire et légendes	2
Alphabet	2
Malandrin	(-2)
Déguisement	2
discrétion	1
Marchands	(0)
Contacts (l'Ordre Loomique de Twance)	1
Arts Étranges	(-4)
Maîtrise	4
Pouvoir	4
Sens	5

Vijla

AGILE	4	CHARMEUR	5
FORT	4	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	3	SAVANT	4
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 2

Art Étrange 4

Art Guildien 4

Vie 12 (6/3)

Protection : 1d6+1 (cuir clouté)

Armes : aucune, Vijla utilise son contrôle sur l'eau.

Loom : un point partout sauf en jaune où elle dispose de cinquante-neuf points

Tours (-4) : Avoue-flore 2
Croît-flore 3
Ombre-forme 5

Phylums (-4) : Phylum des Sources 9

Turostys

AGILE	3	CHARMEUR	1
FORT	3	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	4	SAVANT	6
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	5

Art Guerrier 2

Art Étrange 5

Art Guildien 2

Vie 10 (5/2)

Protection : 1d6+1 (cuir clouté)

Armes : hache (1d6+4) et surtout les sorts

Loom : trois points partout sauf en jaune où il dispose de soixante dix-sept points

Tours (-4) : Dégradation du bois 4
Dégradation de la pierre 4

Phylums (-4) : Phylum des source 9

de découvrir un fragment de phylum inconnu. Il a ainsi pu intégrer l'Ordre de Twance où sa propension à faire tout ce que l'on voulait pourvu qu'il s'enrichisse et puisse agrandir ou embellir sa maison a été rapidement remarquée puis exploitée.

Ce chantier est une plaie pour lui, mais les compensations en valent la peine, il met donc du cœur à l'ouvrage.

Vitlotl

AGILE	3	CHARMEUR	3
FORT	3	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 3

Art Étrange 3

Art Guildien 2

Vie 17 (8/4)

Protection : aucune

Armes : rapière (1d6+3)

Loom : cinq points partout

Tours (-4) : aucun

Phylums (-4) : Phylum inconnu -3 (le sort n'est pas décrit pour la simple raison qu'il ne sert à rien, sinon à produire un peu de lumière).

Turostys

Turostys est l'archétype de l'Ashragor. Grand, mince, beau, mais froid comme un serpent et beaucoup plus dangereux. Ce joyeux psychopathe est sur le continent pour accumuler la puissance magique. C'est tout ce qui l'intéresse ; il est prêt à tout, et surtout au pire, pour l'obtenir. Son alliance avec Vijla repose sur une sorte d'amour morbide et une communauté d'intérêts en ce qui concerne la souffrance des autres.

Vitlotl

Vitlotl n'est pas vraiment un imbécile, pas plus qu'il n'est beau ou laid... C'est un individu discret, sans rien de remarquable. Il a juste un goût immodéré pour le confort. La manière dont il a survécu à l'Académie reste d'ailleurs un mystère (mais lisez ses caractéristiques & compétences. Elles devraient vous éclairer sur qui a été le véritable Vitlotl). Sa chance fut

COMPÉTENCES	
Artisans	(-2)
Charpenterie	2
forge	3
Explorateur	(-2)
Chercher	5
Chevaucher	2
Survie	2
Commandement	1
Esquive	2
Scruter	2
Vigilance	5
Hache	2
Lettré	(-3)
Cartographie	1
Langue des démons	2
Alphabet	4
Malandrin	(-2)
Déguisement	2
discrétion	3
Marchands	(0)
Contacts (l'Ordre Loomique de Twance)	1
Prix	1
Arts Étranges	(-4)
Maîtrise	4
Pouvoir	5
Sens	5

COMPÉTENCES	
Comédie	4
Explorateur	(-2)
Chercher	1
Chevaucher	2
Guerrier	(-1)
Commandement	1
Esquive	1
Vigilance	3
Rapière	3
Lettré	(-3)
Loi	3
Alphabet	4
Malandrin	(-2)
Déguisement	4
Falsification	4
Argot	4
Marchands	(0)
Contacts (trafiquant de guilders constellés)	1
Contacts (l'Ordre Loomique de Twance)	1
Prix	2
Négoce	4
Diplomatie	5
Pèlerin	2
Seigneurs	(-2)
Empathie	4
Arts Étranges	(-4)
Maîtrise	4
Pouvoir	4
Sens	4

Nicolo Tivoli

Tivoli est l'archétype du sorcier venn'dys. Parti à l'aventure pour fuir les persécutions de sa Maison, il ne se préoccupe que de loom. Ceux qui se mettent en travers de son chemin sont détruits. Finalement, Tivoli est un homme simple.

Le mage est un individu de grande taille, mince, grisonnant, âgé d'une trentaine d'année et affublé d'une courte barbe d'un noir de jais. Il affectionne les habits solides et utilitaires. Il ne s'intéresse qu'à ceux qui lui parlent de sa passion. Les autres sont des imbéciles.

Nosh-le-penseur

Coiffé d'un turban crème, enveloppé dans d'innombrables couches de vêtements amples de couleurs claire, cet homme mince, mais à la musculature d'acier, passe son temps assis en tailleur au sommet de l'un des rochers destinés aux essais de la machine, d'où il a un excellent point de vue sur le camp. Il mange seul, en compagnie de trois serviteurs qui lui apportent sa nourriture et ne parle à personne. Lorsque quelqu'un lui adresse la parole, il ne répond que par de petits mouvements de tête ou par un silence impénétrable.

COMPÉTENCES	<i>Nosh-le-penseur</i>			
Guildien	3			
Explorateur	(-2)			
Chercher	5			
Guerrier	(-2)			
Commandement	1			
Esquive	5			
Scruter	4			
Vigilance	4			
Dague	5			
Épée Courte	5			
Lettré	(-3)			
Alphabet	2			
Malandrin	(-2)			
Déguisement	4			
discrétion	4			
Filature	4			
Poisons	2			
Marchands	(0)			
Contacts				
(les Al'dan'Jonril)	4			
Contacts				
(Table d'Antiq)	4			
Négoce	1			
Soigneurs	(-2)			
Empathie	4			

AGILE	4	CHARMEUR	2
FORT	4	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	5	SAVANT	3
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	6

— — — — —

Art Guerrier 5

Art Étrange 3

Art Guildien 3

Vie 13 (6/3)

Protection : aucune

Armes : dague (1d6), épée courte (1d6+2)

Loom : aucun (c'est un autochtone et en conséquence il ne peut en accumuler)

Les espions de la Table d'Antiq

Sous l'apparence des serviteurs de Nosh-le-penseur, ces hommes parcourent le camp à la recherche de saboteurs éventuels. Ils ont déjà organisé un accident à l'un des ouvriers qui leur semblait louche. Leur philosophie consiste, dans le doute, à tuer leurs opposants.

Gouiletto

AGILE	3	CHARMEUR	2
FORT	3	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	6	SAVANT	6
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	5

— — — — —

Art Guerrier 3

Art Étrange 6

Art Guildien 4

Vie 13 (6/3)

Protection : 1d6-1 (Veste de cuir)

Armes : dague (1d6), arc courbe (1d6+4), mais Nicolo préfère utiliser ses sorts.

Loom : onze points partout sauf en jaune où il dispose de cent soixante et onze points et en violet, dans lequel il possède quatre-vingt quinze points. Nicolo Tivoli possède actuellement dix-huit points de Foudre (voir le phylum des Miracles Aériens dans Le Loom, p. 158.)

Tours (-4) : Je chante la paix 5

Je marche sur les vents 5

Phylums (-4) : Phylum des Sources 10

Phylum des Miracles

Aérien 10

Phylum des Secrets

de l'Arche d'Éon 4

Phylum sans nom 7

COMPÉTENCES	
Commun	(0)
Lancer	4
Explorateur	(-2)
Chercher	6
Chevaucher	1
Survie	4
Commandement	1
Esquive	5
Scruter	6
Vigilance	6
Dague	2
Arc	4
Lettré	(-3)
Cartographie	3
Histoire et légendes	2
Patois (l'Alphabet)	5
Malandrin	(-2)
Déguisement	2
discrétion	5
Marchands	(0)
Contacts (l'Ordre Loomique de Twance)	4
Négoce	3
Soigneurs	(-2)
Empathie	4
Arts Étranges	(-4)
Maîtrise	6
Pouvoir	6
Sens	6

Les espions de la Table d'Antiq

AGILE	4	CHARMEUR	2
FORT	4	RUSÉ	2
OBSERVATEUR	4	SAVANT	2
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	2

— — — — —

Art Guerrier 3

Art Étrange 3

Art Guildien 3

Vie 15 (7/3)

Protection : aucune

Armes : épée courte (1d6+3)

Loom : aucun (ce sont des autochtones et en conséquence ils ne peuvent en accumuler)

COMPÉTENCES	
Bateleur	(-2)
Comédie	1
Commun	(0)
Guildien	2
Explorateur	(-2)
Chercher	4
Guerriers	(-1)
Bagarre	3
Commandement	1
Esquive	2
Scruter	3
Vigilance	3
Épée courte	4
Malandrin	(-2)
Déguisement	1
Discrétion	3
filature	2
Poisons	2

COMPÉTENCES

Commun	(0)
Guildien	2
Explorateur	(-2)
Chercher	4
Guerriers	(-1)
Art martiaux	5
Bouclier	5
Esquive	5
Scruter	3
Vigilance	3
Épée courte	6
Malandrin	(-2)
Déguisement	1
Discrétion	2
filature	2
Poisons	4

Jafi l'assassin

AGILE	6	CHARMEUR	2
FORT	3	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	3	SAVANT	2
RÉSISTANT	6	TALENTUEUX	2

- Art Guerrier 6
- Art Étrange 2
- Art Guildien 2
- Vie 24 (12/6)

Protection : 1d6+1 (cuir clouté)
 Armes : arts martiaux (2d6), épée courte (1d6+2 + poison)
 Loom : aucun (c'est un autochtone et en conséquence il ne peut en accumuler)

Drak des marais

AGILE	4	CHARMEUR	1
FORT	4	RUSÉ	2
OBSERVATEUR	4	SAVANT	2
RÉSISTANT	6	TALENTUEUX	2

- Art Guerrier 4
- Art Étrange 2
- Art Guildien 2
- Vie 22 (11/5)

Protection : aucune
 Armes : 3 lances primitives (2d6, peuvent être lancées)
 Loom : aucun (ce sont des autochtones et en conséquence ils ne peuvent en accumuler)

COMPÉTENCES

Artisans	(-2)
Charpenterie	2
Tannerie	2
Tissage	2
Commun	(0)
Courir	3
Grimper	2
Premiers soins	1
Explorateur	(-2)
chercher	3
(pour les gunde-rans uniquement)	
Dressage	4
Orientation	3
Pister	3
Connaissance des Marais	4
Survie	4
Guerriers	(-1)
Esquive	2
Scruter	3
Vigilance	3
Lance	3
Malandrin	(-2)
Discrétion	3
Marins	(-1)
Nager	3
Soigneurs	(-2)
Herboristerie	1

Jafi, l'assassin de la Table d'Antiq

Jafi est un tueur. Il ne sait faire que cela, mais il le fait bien. Il possède cinq doses d'un poison foudroyant dont il aime à enduire ses armes (Virulence 25, durée : 4 PA)

Drak des marais

Les conditions de vie infernales dans les marais ont taillé tous les habitants sur le même modèle : solides, très difficiles à tuer.

3. Histoire des plaines

L'ILLUSION D'UNE HALTE

Cette oasis mesure environ cinquante mètres de diamètre. Au centre, une petite étendue d'eau fraîche et cristalline appelle l'aventurier à prendre un bain salivateur. Autour de celle-ci pousse une herbe grasse et moelleuse qu'une légère brise caresse tout en berçant continuellement le feuillage des arbres.

Si quelqu'un s'y endort, l'oasis disparaît à son réveil pour ne laisser place qu'à une petite fleur aux pétales mauves qui est couverte d'une rosée sucrée.

Cette fleur possède huit points de Loom vert. Pour les récolter, il suffit de boire les quelques gouttes de rosée qu'elle contient

LE DÉPOSSÉDÉ

Akhmé est un Felsin membre de l'Ordre d'Obag. Chanteur d'esprit averti, il fut dépossédé de son âme par un esprit-frappeur, il y a dix ans. Depuis, il erre dans le Berceau de Dana à la recherche de cet esprit-frappeur

afin d'essayer de reprendre ce qui lui appartient.

Au détour d'une route ou au sortir d'une forêt, il saute sur les voyageurs pour leur demander s'ils n'ont pas entendu une voix déclamer une sérénade pour une certaine Shima. Puis, après avoir conté son histoire il repart, les yeux embués de larmes.

CONVOI EN DÉTRESSE

Un groupe d'une dizaine de mercenaires payés par la Guilde du Savoir Fondateur est en train d'attaquer un convoi affrété par la Guilde du Saint Étendard. La caravane est constituée de cinq chariots emplis de tissus et de boiseries. Exceptionnellement, l'un des chariots contient environ cent kilos de yulen, à destination de port MacKaer, que les mercenaires aimeraient s'approprier. Les forces en présence sont quasiment identiques et nul ne peut prévoir l'issue de la bataille. Il y a fort est à parier que l'intervention de nos aventuriers pour l'une ou l'autre des factions se révélera déterminante.

UNE HORDE DE SINSKAÏS

Les Sinskaïs sont des sortes de chiens de prairie avec un pelage de couleur rouge orangé tacheté de noir. Leurs griffes et leurs crocs acérés en font de redoutables prédateurs vivant seuls ou en petits groupes de trois ou quatre individus. Ils se nourrissent principalement d'oiseaux et de petits rongeurs.

Mais les douze qui accourent vers les aventuriers ne sont pas d'accord avec les doctes...

Un Sinskaï

Vie : 5 (2/1)

Art Guerrier : 2

Morsure : 4 (1d3)

UNE ARÈNE AUX ESPRITS

De loin on peut entendre des cris de joie auxquels se mêlent des applaudissements et des cris d'encouragements. Ces cris proviennent d'un chapiteau dressé au bord du fleuve. À l'extérieur, une dizaine d'hommes armés surveillent les alentours. À l'intérieur, environ trente personnes dressent des mains pleines de Guilders afin d'obtenir la dernière mise sur le combat qui se déroule sous leurs yeux. Ce chapiteau itinérant offre aux joueurs invétérés des combats d'esprits-frappeurs que les autorités jonriennes ont depuis longtemps interdits.

LES FRÈRES MISÈRES

L'un est petit et râblé, l'autre est grand et filiforme. Tous deux sont habillés de haillons et ils pourraient facilement passer pour de pauvres mendiants si ce n'était un sourire carnassier qui dessine sur leurs visages la promesse d'un mauvais tour à celui qui serait amené à leur tourner le dos. En effet, les frères

misères écumant les haltes extérieures de la ville à la recherche d'aventuriers aux atours soignés ou bien de quelques aventurières aux formes appétissantes.

Bes frères misères

Vie : 14 (7/3)

Art Guerrier : 3

Glaive : 2 (1d6+1)

LE CADAVRE

Sur le sol, près de la route, un cadavre achève de se dessécher. Au-dessus de lui, un chariot sans roue flotte à plus d'une trentaine de mètres de haut. Le cadavre désarticulé semble en être tombé. Dans le chariot, des pleurs d'enfant sont audibles. Mais comment convaincre l'esprit-frappeur de faire atterrir le chariot ?

DES DADOFILES !

Un parterre de petites fleurs pousse au bord de la route. Il ne reste plus qu'à récolter le loom jaune en recueillant le pollen (le parterre de fleur en contient huit points)

UN LIGRON !

Lui aussi contient du loom, mais il n'est pas prêt à le céder.

Un ligron

Vie : 20 (10/5)

Art Guerrier : 6

Griffes : 5 (2d6+3) / Morsure : 4 (1d6+1)

Le monstre attaque trois fois par passe d'arme à l'aide de ses trois têtes. Il offre à ses vainqueurs quinze points de loom jaune.



4. Jonril, ville de tous les dangers

ARRESTATION MUSCLÉE

En déambulant dans le Marché Mouvement, les personnages assistent à une scène pour le moins inhabituelle. Dans une ruelle sombre, quatre membres de la Garde Étrange s'en prennent à un malheureux passant et tentent de le neutraliser avant de l'immoler par le feu. S'ils tentent de le sauver, les aventuriers apprennent que l'inconnu travaille au Beffroi de la Sagesse en tant que Scribe...

DILEMME...

Le gérant d'une échoppe de tissus précieux est pris à partie par trois miliciens de la Table d'Or sous les yeux des aventuriers. Ils semblent lui reprocher la mauvaise organisation de son étalage et la qualité médiocre du tissu qu'il vend aux guildiens. Les Personnages vont-ils laisser faire ? Le choix est d'autant plus difficile que le gérant semblait décidé à avouer un certain nombre de choses sur Jonril et ses secrets avant que n'interviennent les Miliciens.

LA FÉE DES VOÛTES

Après qu'ils aient eu une altercation musclée avec deux malfrats des Voûtes, une jeune prostituée se précipite vers les aventuriers. Elle bande leurs blessures, leur indique une taverne sûre et retourne arpenter le pavé. Sous les bandages, les blessures ont disparues... Bien sûr, la jeune femme est introuvable.

Les malfrats

Vie : 12 (6/3)

Art Guerrier : 3

Couteau : 2 (1D6)

LA FONTAINE INCANDESCENTE

Le Fontainier est soumis à une très forte présence de loom jaune et ceci n'est pas sans effets secondaires. Une des fontaines du foyer est située dans le jardin d'un très riche marchand jonrien. Un Phénix de loom jaune, issu du Dah'ral, habite l'endroit depuis peu. Le marchand, affolé par la présence de l'oiseau qui vient de manquer de mettre le feu à sa maison, sort dans la rue et arrête les premiers passants venus pour réclamer aide et assistance. Il tombe sur les aventuriers.

Le Phénix

Vie : 20 (10/5)

Art Guerrier : 4

Bec de feu : 4 (1d6+3)

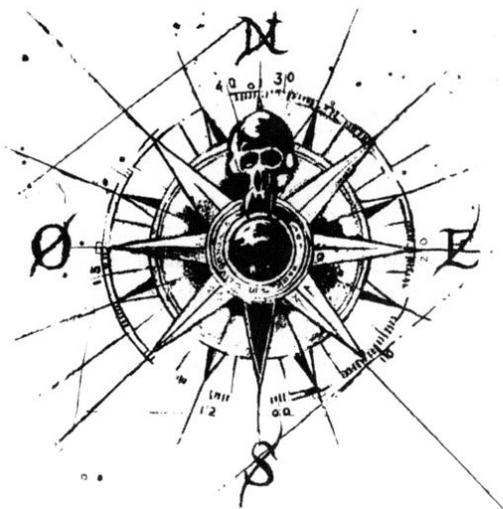
Une fois tué, ses cendres contiennent trois points de loom jaune, si ce loom n'est pas récolté dans l'heure qui suit, l'oiseau renaît.

AU SECOURS DE L'INSOUMIS

Pendant leur périple dans le quartier des Insoumis, on attire l'attention des aventuriers sur un problème : il y a trois jours, l'un des leurs a été enlevé par des Natifs alors qu'il tentait de traverser frauduleusement la muraille. Les capacités extraordinaires du jeune Harzim en matière de dressage d'esprits-frappeurs semblent bien intéresser la Guilde d'Almara. Serait-il possible que les aventuriers aillent négocier auprès de cette guilde la libération du jeune homme ? Les Insoumis sont prêt à payer s'il le faut.

TRAFICS...

La Main du Malmoth est à la tête d'un énorme trafic qui vise à distribuer les plus belles prostituées des voûtes dans le Foyer du Conseil et le Quartier des Ambassades. Mais les Al'dan Jonril utilisent déjà les services de la guilde d'Almara, qui a d'ailleurs enlevé plusieurs prostituées afin de satisfaire à la demande. L'organisation criminelle souhaiterait engager des négociations. Si les aventuriers accepte de servir d'intermédiaires, il y a mille guilders à la clé.



5. *Mésaventures dans les marais*

SABLES MOUVANTS

L'un des aventuriers vient de s'enfoncer dans une fondrière qui l'engloutit plus ou moins vite en fonction de ce qu'il s'agite plus ou moins. La mésaventure n'a pas de conséquences si ses camarades lui portent secours. Mais les bottes et une partie de l'équipement risquent de rester au fond de la mare...

PERDUS

Les aventuriers s'aperçoivent qu'ils sont en train de tourner en rond. La progression de ces D6 derniers jours n'a servi à rien.

COMPLÈTEMENT PERDUS

Les aventuriers ne savent absolument plus où ils sont. Les bras d'eau sur lesquels ils se sont aventurés sont tous des culs-de-sac, ils ne savent plus par où ils ont pénétré dans cette zone.

L'ERMITE DRAK

Une petite cabane abrite un vieux drak à moitié fou. Il connaît bien des choses sur la région — comme la position d'un fragment du Phylum sans Nom ou la localisation de la plus proche tribu. Malheureusement, pour obtenir ces précieux renseignements, il faut en passer par un long laïus sur le culte de Dana et une cérémonie d'initiation sale, voire dangereuse (embrasser un gundar sur la bouche, par exemple).

MIAM-MIAM

Un groupe de gundars verts, des sortes de crocodiles herbivores de cinq à sept mètres de long ont décidé de manger le radeau des aventuriers. Ils apprécient modérément qu'on les dérange en plein festin.

Gundar Vert

Agile : 3 / Fort : 7 / Résistant : 6
Mordre et arracher : 4, 2D6 de dégât.
Vie : 24 (0)
Protection : 1d6+1

RE MIAM-MIAM

Un groupe de gundars gris agresse la monture d'un des aventuriers. Ce reptile plus proche du serpent que du lézard (ses pattes sont très atrophiées et lui servent surtout à agripper sa proie) a enroulé ses anneaux autour de la pauvre bête et est en train de la broyer. Heureusement, les aventuriers ne sont pas assez gros pour satisfaire sa faim. Mais s'ils insistent vraiment...

Gundar Gris

Agile : 5 / Fort : 8 / Résistant : 7

Mordre : 4, 1D6 de dégâts. Si l'attaque réussit, il peut enrouler ses anneaux autour de la cible et commencer à broyer.

Broyer : 5, 1d6+5 de dégâts

Vie : 28 (0)

DES GUNDARS NOIRS !

Très vifs, ces petits lézards de la tailles d'un gros chien (trente-cinq à quarante kilos) tentent de se placer en face d'une de leur victime ; ils lui crachent alors un jet d'acide à la figure afin de l'aveugler. Puis c'est la curée... Tant que les aventuriers parviennent à se maintenir de profil, les bêtes n'attaquent pas.

Gundar Gris

Agile : 7 / Fort : 2 / Résistant : 4

Mordre : 2, 1D6 de dégâts.

Vie : 12 (0)

Cracher : 6, 1d3 de dégâts.

Le gundar peut tirer deux fois, puis doit attendre dix passes d'armes que ses glandes à venins se rechargent. Si la figure est protégée, l'acide doit passer cette protection. Dans tous les cas elle est réduite d'un point. Si le gundar touche les yeux (il ne sert à rien de les fermer, l'acide ronge aisément les paupières), la cible est vilainement mutilée au visage (charmeur -1) et définitivement aveugle — à moins de découvrir un soin magique qui puisse rétablir sa vue. D'ailleurs, ça tombe bien, le Phylum sans Nom...

LA FIÈVRE DE MARAIS

Aucun médecin ne saurait dire ce que c'est, mais c'est une maladie très virulente. Un ou plusieurs aventuriers l'on contractée. Potentiel 14, durée 30

jours. Des crises de délire se manifesteront désormais régulièrement, tous les Résistant mois. Pour ceux qui ont survécu, bien sûr.

QUELS DRÔLES DE CHAMPIGNONS...

Surtout quand ils poussent sur vous ! Ce parasite n'a d'autre effet que de donner une coloration de plus en plus grise à la peau. Lorsque le malade est complètement recouvert, il commence à s'affaiblir. Potentiel 12, durée 60 jours. Les conséquences d'un échec sur le jet de résistance, à savoir la perte de points de vie, ne s'expriment que Résistant jours plus tard. Si le malade survit, il sera sujet à des accès de fièvre toutes les Résistant semaines et gardera sa couleur grise (Charmeur -1, sans compter que les guildiens auront tendance à le prendre pour un autochtone).

LA FLEUR

Énorme, disproportionnée, cette plante de trois bon mètres de hauteur possède une unique fleur, mais quel fleur... Près de deux mètres de diamètre, avec, en son centre, un visage monstrueusement hideux sur lequel passent lentement toutes les expressions séparant la rage de la haine, dans le plus grand silence. Cette fleur contient dix points de loom noir. Mais pour les récolter, il faut embrasser le monstre grimaçant.

Y'A UN TRUC QUI M'A PIQUÉ...

C'est un larvet hydrocéphale, une sorte de petit serpent d'à peine un centimètre de long, dont la tête disproportionnée représente près de la moitié du poids. Il a la particularité de pondre ses œufs dans un hôte vivant. Lorsqu'ils éclosent, une trentaine de petits larvets se répandent dans l'organisme par le système sanguin et provoquent un arrêt du cœur. Le reste de leur cycle de vie importe peu...

SSSSS...

Imaginons un aventurier imprudent, qui a attaché son hamac près d'un arbre ou, pire encore, dort à même le sol. Au matin, un petit serpent de couleur sombre est lové sur sa poitrine et le regarde droit dans les yeux. Bon, il n'est pas venimeux, mais ça fait toujours son petit effet.

SSSSS (BIS)

Même situation, mais c'est une espèce venimeuse. Des versions non moins amusantes existent dans la botte, dans un pantalon, dans un sac de couchage, dans la popote, dans une malle.

Gundar Pâle

Agile : 8

Mordre : 6, 1D6+2 de dégât. Poison (potentiel 10, durée 10 passes d'armes)

Vie : 5

SCRONK !

Un des buissons d'ajonc sur lequel un aventurier vient de marcher n'en est pas un, mais une lointaine cousine des araignées bibliothécaires. Elle s'allonge sur le dos et tend ses pattes à la manière d'un buisson. Quand quelque chose lui marche dessus, elle referme ces pattes autour. Celle-ci sont très aiguisées et transperce même les cuirs les plus durs.

Araignée buisson

Agile : 6 / Fort : 1 / Résistant : 1

Vie : 7 (3/1)

Patte-épée : 4 lorsqu'elle est rencontrée « dans le bon sens ». Automatique, en position de chasse à l'affût, dès que l'on marche dessus. Dégât 1d6.

L'araignée porte une à six attaques en même temps.



6. Aides de jeu

La lettre du sénateur Isham Outssa

Jonril, le 15 JA 214

De Isham Outssa, sénateur de la guilde des Mille Peuples

Messieurs,

Voilà maintenant trois années que vos faits d'armes ont fait de vous de véritables légendes, j'ose espérer que la gloire et la renommée n'ont pas déjà tari votre cœur.

Mes amis, je fais appel à vous en désespoir de cause. Je me fais vieux et ma voix ne se fait plus guère entendre auprès de mes confrères du sénat.

Ceux-ci sont trop occupés à prendre soin de leurs prérogatives et à faire fructifier leur Guilde. Le Continent n'est pour eux qu'un vaste réservoir qu'ils pillent impunément au nom du profit. Puisse la Grande Dame les frapper de son courroux...

Auraient-ils oublié que ce continent, par sa richesse et sa diversité, nous offre peut-être les réponses aux multiples questions restées jusqu'à présent sans réponse ? Je vous le dit, mes amis, Orion doit, où qu'il soit, regretter de nous avoir offert le Continent.

Mais pardonnez les digressions d'un vieil homme usé par l'Aventure, et permettez-moi d'en venir au motif de cette missive.

Actuellement, le Berceau de Dana est au bord d'une terrible catastrophe, qui risque de briser l'équilibre séculaire qui y règne. Les missives de ma Guilde sont alarmantes et il ne nous reste que très peu de temps.

Je ne peux malheureusement pas m'étendre davantage sur ce sujet, car je ne vous apprendrais rien en vous disant que l'espionnage est au cœur du sénat.

Je vous donne donc rendez-vous à Jonril le 15 de la Quinte Ardance 214. Des chambres vous seront réservées à l'auberge des Monte-en-l'air.

Je vous attendrai au comptoir de ma Guilde le lendemain à neuf heures afin de vous remettre un présent et de vous en dire plus sur cette terrible affaire.

Loïn de moi l'idée de vouloir vous acheter, je sais que vous n'êtes pas de ces hommes à qui une poignée de guilders suffit pour trahir une noble cause.

Amicalement

Isham Outssa

Jonril le 21 de la quinte Ardance 214

Division des couteaux, Darka Khan

Mission Twance.

Seigneur,

Lors d'un précédent rapport, je laissais entendre que l'organisation de l'Ordre Loomique de Twance était modelée sur un système démocratique. Tous ceci n'est en fait qu'une vaste mascarade cachant une dictature patriarcale, dirigée par une dizaine de Maîtres étranges venn'dys.

Cela ne m'étonne guère, d'ailleurs, étant donné les accointances flagrantes qui lie l'Ordre Loomique de Twance aux Al'dan'Jonril et à la Puissance du loom jaune.

Des rumeurs laisseraient penser qu'un pacte, dont je ne connais pas la teneur, existerait entre les deux grandes forces de Jonril.

Pour ce qui est de l'hégémonie venn'dysse, le doute n'est plus permis. Il suffit de voir comment les Natifs des autres Maisons sont mis à l'écart des postes décisionnels. Pour une raison que j'ignore, deux Maisons sont particulièrement mises à l'index. Il s'agit des Ulmeqs et de la nôtre. Les effectifs ulmeqs et ashragors sont dérisoires pour une organisation aussi importante, alors que nous sommes sans doute parmi ceux qui utilisent le plus de loom.

Mais les dirigeants de l'Ordre Loomique de Twance ne se contentent apparemment pas de la situation actuelle. Ils ont notamment mis en branle plusieurs projets qui pourraient changer les rapports de force sur le Continent et leur apportent, je le suppose, un regain de puissance.

L'un de ces projets est la constitution d'un phylum jaune dont je ne connais pas la nature. Certains murmurent que ce phylum pourrait être lié à la Langueur, mais je ne pense pas que même Twance oserait seulement découvrir un remède à cette maladie. Quant à l'exploiter...

L'autre projet concerne la construction d'une machine, sans que j'ai pu apprendre plus de détails à ce sujet, sinon, qu'un certain nombre de mages prennent ce projet assez peu au sérieux.

La poursuite de ma mission m'oblige à quitter Jonril pour une période indéterminée. Je reprendrai contact dès mon retour.

Grandisse Sa Puissance, Sa Noirceur et que meurent les Hérétiques.

Darka Khan

Messeigneurs,

Notre altercation de la veille ne pouvant être qu'un malentendu, je vous demande de me rejoindre demain à l'Oiseleur, une petite échoppe animalière, située sur la rue principale du Foyer du grand marché à quatorze heures précise. Je vous y communiquerai des informations qui devraient éclaircir cette situation. Je vous rappelle que la plus grande discrétion est de mise.

Darka Khan

Notice interprétative concernant le rapport conclusif de l'affaire N°2 « Phylum Sans Nom »

Mes bien chers collègues,

Comme vous le savez, la mise en exploitation du PSN a été retardée et reconduite au fil des ans depuis maintenant près d'un siècle. D'une part, toutes nos perspectives indiquaient un haut degré de risques pour l'OLT, d'autre part les gains paraissaient à la fois réduits et générateurs de problèmes trop nombreux.

Cependant, à la lumière des derniers événements, et notamment la conclusion par deux Maisons de leurs quêtes, il apparaît que notre décision a pu être moins judicieuse que les projections semblaient l'indiquer.

Les récents développements de la situation réclament maintenant que nous finissions les études sur le PSN. Dans cette optique, il est indispensable d'empêcher quiconque d'en découvrir la finalité.

Plusieurs études de faisabilité concernant ce dernier point nous laissent d'ailleurs bon espoir de parvenir à un résultat satisfaisant.

Enfin, élément déterminant dans le choix de reprendre les recherches, les applications thérapeutiques ne s'arrêtent pas aux évidences que nous avons dégagées. Il semble que, plus encore, le PSN pourrait nous permettre de remédier à un certain nombre de nuisances dues aux traitements que nous avons dû suivre afin de ménager notre exceptionnelle longévité.

C'est pourquoi, au vu des perspectives, moi, Damian Di Consigliaro Fulmina, j'ai ordonné la mise en chantier du projet dans les plus brefs délais.

Par décision unilatérale et en vertu de l'article MCLIII, alinéa XI, paragraphe LI

Le grand Maître de l'Ordre Loomique de Twance

*Damian di Consigliaro
Fulmina*

7. Le Phylum Sans Nom

Sortilège Final : JE TE SOIGNE

Je rends la raison <i>Pure Folie</i>	Je crée une maladie <i>Pure Folie</i>	Je vaccine <i>Pure Folie</i>	Je crée une folie <i>Pure Folie</i>	Sortilège de Phrase Je rends la santé <i>Extrême</i>
	Je te donne la fièvre <i>Extrême</i>	Je te fais souffrir <i>Extrême</i>	Je te rend malade <i>Extrême</i>	Sortilège de Phrase Je te blesse <i>Extrême</i>
Je soigne mes blessures <i>Très Difficile</i>	J'ignore la douleur <i>Très Difficile</i>	Je soigne tes blessures <i>Très Difficile</i>	J'épaissis mon sang <i>Très Difficile</i>	Sortilège de Phrase Je ne meurs pas <i>Très Difficile</i>
Je me vaccine contre ton mal <i>Difficile</i>	Je reste sain <i>Difficile</i>	Je guéris ta maladie <i>Difficile</i>		Sortilège de Phrase Je dompte ton mal <i>Difficile</i>
Je me protège de ton affliction <i>Normale</i>	Je connais les remèdes <i>Normale</i>	Je t'aide à te rétablir <i>Normale</i>	Je connais les plantes <i>Normale</i>	Sortilège de Phrase Je transmet ton mal <i>Normale</i>
Je connais ton affliction <i>Facile</i>		Je te soulage <i>Facile</i>		Sortilège de Phrase Je connais ton état <i>Facile</i>

Composantes générales : Gestes, Immobilité, Paroles

JE CONNAIS TON AFFLICTION

Type : rituel

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes

Durée : temporaire — pour un diagnostic

Aire d'effet : le magicien

Portée : à vue

Difficulté : Facile

Loom : 2

Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le mage sait, instinctivement, à quelle maladie sont dus les symptômes que présente la personne sur laquelle il a jeté le sortilège. Celui-ci échoue automatiquement si les symptômes ne sont pas dus à une maladie, par exemple s'ils sont simulés. Si le mage ne la connaît pas par avance (en réussissant un jet de médecine à difficulté variable suivant la rareté de la maladie), il n'en connaîtra pas le nom, mais aura une simple sensation de satisfaction intellectuelle et pourra éventuellement faire un rapprochement avec d'autres cas qui lui aurait posé le même problème.

Forme du sortilège et récolte : Le sortilège a actuellement l'apparence d'une carcasse d'homme putréfiée, dont le décès semble causé par une maladie d'apparence particulièrement hideuse. Il suffit de donner une sépulture à la dépouille pour que le loom s'exsude sous la forme de gaz nauséabonds. La carcasse se volatilise au bout de quelques heures (2d6) pour réapparaître exactement à l'emplacement où elle avait été découverte.

JE TE SOULAGE

Type : rituel

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 minutes

Durée : AE + Phylum x 1 journée

Aire d'effet : une personne

Portée : toucher

Difficulté : Facile

Loom : 4

Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien soulage la cible de toute douleur due à une maladie. En terme de règle, la cible ne subit plus

aucun malus de difficulté dus à la douleur que provoquerait son affliction. Le sortilège n'a, encore une fois, aucun effet sur les cibles qui ne sont pas malades, de même qu'il ne peut aider à surmonter les handicaps dus à un dysfonctionnement du corps. Par exemple, la fièvre fera toujours trembler, mais les maux de tête qui l'accompagnent ne seront plus qu'un mauvais souvenir.

Forme du sortilège et récolte : une simple mare de boue fumante signale ce fragment du phylum. Il s'agit, pour le récolter, d'attendre patiemment que la mare exhale une lourde bulle de gaz jaune. Il faut alors y mettre le feu (une simple étincelle y suffit). Toute personne exposée à l'explosion, bruyante mais sans grandes conséquences, peut tenter de récolter les sept points de loom dégagés ou apprendre le sortilège. La mare ne dégage malheureusement qu'une bulle toutes les vingt-quatre heures.

Sortilège de phrase :

JE CONNAIS TON ÉTAT

Type : rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1PA
Durée : temporaire — pour un diagnostic
Aire d'effet : le magicien
Portée : à vue
Difficulté : Facile
Loom : 2
Composantes : gestes, immobilité, paroles

Une fois lancé, ce sortilège permet au magicien de connaître complètement l'état de santé d'un être vivant. Il connaîtra ainsi l'âge de la cible, les blessures qu'elle a reçues, les maladies qu'elle a eues et celles auxquelles elle est immunisée, tout ce qui relève de la santé et peut avoir une influence sur celle-ci. Ces informations arrivent d'un coup dans l'esprit du mage, de sorte que celui-ci est complétement incapable d'aucune action en dehors de se tenir debout, l'air stupide et halluciné, pendant 1d6 minutes. Sur les créatures loomiques, ce sortilège n'a aucun effet.

JE CONNAIS LES PLANTES

Type : rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 20 minutes
Durée : AE + Phylum x 30 minutes
Aire d'effet : le magicien
Portée : à vue

Difficulté : Normale

Loom : 6

Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien connaît instinctivement les plantes qui peuvent soulager le malade. Chaque fois qu'il portera le regard sur l'une d'entre elle, elle s'auréolera d'une légère lueur jaune, uniquement visible pour le lanceur du sortilège. Comme précédemment, ce sortilège ne fonctionne qu'en présence d'un véritable malade.

Forme du sortilège et récolte : ce sortilège se présente sous la forme d'un végétal inconnu de couleur jaune éclatante. Il suffit de le cueillir et de le mettre à sécher dans un herbier (ou n'importe quel objet susceptible de remplir cette fonction) en lui donnant un nom pour qu'un nuage de pollen s'en échappe. Celui qui a nommé la plante peut, en respirant le nuage, récolter douze points de loom ou inscrire le sortilège. Une fois cueillie, la plante repousse en 1d6 jours, offrant de nouveau à quelqu'un l'occasion de la nommer.

JE ME PROTÈGE DE TON AFFLICTION

Type : rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : AE + Phylum x 10 minutes
Aire d'effet : le magicien
Portée : à vue
Difficulté : Normale
Loom : 7
Composantes : gestes, immobilité, paroles

Une fois sous la protection de ce rituel, le magicien voit la virulence de la maladie qui afflige un malade à vue divisée par deux. Par ailleurs, il sera envahi d'une répugnance incompréhensible mais bien réelle chaque fois qu'il voudra entreprendre une action qui pourrait amener sa contamination. En cas de critique, la maladie ne pourra avoir aucun effet sur le magicien. En revanche, il sera complètement incapable d'accomplir quoique ce soit qui pourrait l'amener à courir un risque de contagion.

Forme du sortilège et récolte : le sortilège se présente sous la forme d'une vague odeur. Elle n'a rien de notable sinon qu'elle laisse une impression d'étrangeté et que personne ne peut l'ignorer tant elle semble déplacée. Il faut en remonter le cours jusqu'à trouver sa source, une petite mare de liquide jaunâtre et nauséabond. En filtrant soigneusement le liquide, on obtient un brouet d'apparence malsaine. La première personne à en sentir l'odeur se sent immédiatement envahie d'une forte fièvre, dont seule l'ingestion de l'ignoble substance permettra de guérir. Celle-ci a,

bien entendu, un goût infect. Cependant, une fois bu, elle dégage douze points de loom ou permet d'appréhender le sortilège.

JE T'AIDE À TE RÉTABLIR

Type : rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : permanente
Aire d'effet : le magicien
Portée : toucher
Difficulté : Normale
Loom : 9
Composantes : gestes, immobilité, paroles

Tout malade sous l'effet de ce sortilège voit sa durée de convalescence divisée par deux en cas de réussite normale du sortilège, par quatre en cas de réussite spéciale, par huit en cas de critique. Ce sortilège n'a aucun effet sur le temps d'incubation des maladies ou sur le temps nécessaire au corps pour la vaincre. Il ne s'applique qu'à la durée de la convalescence, c'est à dire à la période pendant laquelle le malade, quoique guéri de son affection, récupère des conséquences de celle-ci (pertes de poids, douleurs...)

Forme du sortilège et récolte : on peut trouver ce fragment du phylum dans une petite clairière hantée par une douce brise aux vertus soporifiques. Cette brise parle à ceux qui résistent à son influence. Elle explique par le menu un traitement d'apparence assez complexe, qui contient cependant une erreur majeure de diagnostic. En réussissant un jet de médecine à difficulté Facile, cette erreur grossière apparaît de manière évidente. Il faut l'indiquer à la brise, qui se concentre immédiatement sur son contradicteur, visiblement furieuse de se voir contrariée. Elle continue de tourner autour de lui jusqu'à ce qu'elle parvienne à s'infiltrer dans sa tête par ses oreilles, déclenchant une monumentale crise d'éternuements. Cette crise dégage quelques fragments de loom jaune, pour un total de dix sept points ou le sortilège. La brise part ensuite boudier 2d6 heures.

JE CONNAIS LES REMÈDES

Type : rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : temporaire — pour une question
Aire d'effet : le magicien
Portée : le magicien
Difficulté : Normale
Loom : 10
Composantes : gestes, immobilité, paroles

Une fois sous l'effet de ce sortilège, le magicien peut poser une question en rapport avec les remèdes nécessaires à la guérison d'une maladie. Ce peut aussi bien être « que soigne cet onguent ? » que « comment soigne-t-on la fièvre rouge ? ». Tant que cela possède un rapport avec le traitement d'une maladie, le lanceur obtient immédiatement la réponse, qui lui apparaît d'une telle évidence qu'il ne peut se retenir de s'exclamer un « mais c'est bien sûr ! » ou autre « suis-je bête ! ».

Forme du sortilège et récolte : une simple feuille de parchemin qui volette dans un invisible courant d'air. L'attraper n'est pas une mince affaire, car il semble animer d'une volonté farouche de rester libre de voler à sa guise. Quiconque parvient à s'en saisir peut inscrire une lapalissade aussi évidente que possible. Une fois ceci fait, le parchemin tombe en poussière. Prisée, cette poussière offre vingt deux points de loom ou le sortilège. Le parchemin ne réapparaîtra que lorsque quelqu'un en disposera un dans le courant d'air.

Sortilège de phrase :

JE TRANSMETS TON MAL

Type : rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 jours
Durée : permanente
Aire d'effet : une personne
Portée : un malade
Difficulté : Normale
Loom : 12
Composantes : gestes, immobilité, paroles, une possession de la personne ciblée

Ce sortilège permet d'enchanter un objet. Celui à qui appartient cet objet contracte immédiatement la maladie de la cible. Celle-ci est régie par toutes les règles normales concernant les maladies. Si le « bénéficiaire » de ce sortilège est immunisé, il ne sentira qu'une gêne passagère, par exemple. Par contre, même si l'objet est détruit, la maladie continue de suivre son cours.

JE RESTE SAIN

Type : rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : AE + Phylum jours
Aire d'effet : le magicien
Portée : le magicien

Difficulté : Difficile

Loom : 12

Composantes : gestes, immobilité, paroles, une maladie

Pour jeter ce sortilège, il faut s'exposer volontairement à une maladie. Tant que le magicien est sous l'effet du sortilège, il ne subit aucun effet de l'affliction en question. Au contraire, il se transforme en porteur sain et peut la répandre sans en avoir les conséquences. Cependant, une fois le sortilège terminé, le lanceur la contracte immédiatement. Ce sortilège n'a aucun effet sur les maladies magiques comme la Langueur.

Forme du sortilège et récolte : dans une cuvette de calcaire visiblement artificielle achève de croupir un fond d'eau. Contrairement aux apparences, cette eau dégage une odeur plutôt agréable. Soigneusement récolté, ce liquide peut servir pour faire une inhalation. Toute personne qui respire les vapeurs brûlantes se sent envahie d'une profonde lassitude, comme si elle sortait d'une longue convalescence, mais peut récolter vingt sept points de loom ou apprendre le sortilège. La rosée met un jour à remplir la vasque, qui doit encore macérer pendant douze heures.

JE GUÉRIS TA MALADIE

Type : rituel

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 5 minutes

Durée : définitif

Aire d'effet : une personne

Portée : toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 11

Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le sortilège guérit immédiatement une personne d'une maladie quelconque mais non mortelle. Il ne dispense pas de la période de convalescence qui suit souvent les longues périodes de maladies et n'a aucun effet sur un mourant. Il peut en revanche en avoir un sur une personne atteinte d'une maladie possiblement mortelle mais qui y survivrait sans l'aide de ce sortilège. En terme de règle, vérifiez que la cible survivrait en obtenant sept sur tous ses jets de résistance. Si c'est le cas, elle peut guérir.

Forme du sortilège et récolte : le sortilège à la forme d'un gros oiseau stupide au plumage rare et jaune, monté sur deux pattes démesurées. Il arpente les environs en lançant des imprécations qui feraient la joie de n'importe quel loup de mer. Le malheur de cet oiseau (et la cause de ses plaintes) est de ne pouvoir voler. Quelque soit le moyen choisi, il s'agit de

parvenir à faire décoller le volatile d'au moins cinq mètres pour qu'il lance son cri : Jojojoooo ! Ceux qui l'entendent peuvent tenter de récolter les dix neuf points de loom qu'il génère ou apprendre le sortilège. L'oiseau prend alors son envol et va se poser ailleurs, loin dans la plaine.

JE ME VACCINE CONTRE TON MAL

Type : rituel

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 30 minutes

Durée : définitif

Aire d'effet : le magicien

Portée : un malade (toucher)

Difficulté : Difficile

Loom : 22

Composantes : gestes, immobilité, paroles, un malade

Le magicien se vaccine contre la maladie dont souffre le malade qu'il doit toucher. Cette vaccination est tout à fait naturelle : elle s'estompera avec le temps et suivra, d'une manière générale, toutes les règles qu'aurait suivies une vaccination normale.

Forme du sortilège et récolte : ce sortilège à la forme d'une chute. Au fond d'un trou obscur, une dalle de pierre repose, couverte de poussière. Il faut se jeter dans le trou et donc faire une chute de cinq mètres. La stèle est gravée d'un mot drak : « malade ». Il faut lire ce mot en tombant pour que se dégagent les trente-neuf points de loom et le sortilège. Le mot s'efface, il faudra le graver de nouveau pour que quelqu'un puisse réapprendre le sort ou récolter le loom.

Sortilège de phrase :

JE DOMPTE TON MAL

Type : rituel

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x _ journée

Durée : AE + Phylum x 10 jours

Aire d'effet : un malade

Portée : toucher

Difficulté : Difficile

Loom : 21

Composantes : gestes, immobilité, paroles, un malade

Le magicien acquiert, pour la durée du sortilège, un contrôle total de l'évolution d'une maladie sur l'individu ciblé. Celui-ci doit déjà en être atteint. La seule limite concerne la guérison : même si la cible peut temporairement échapper à tous les effets de

son affliction, ceux-ci reprendront dès l'expiration du sortilège. Ce dernier ne fonctionne que sur les maladies et pas sur la Langueur.

J'IGNORE LA DOULEUR

Type : rapide

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA

Durée : AE + Phylum x 1 heure

Aire d'effet : le magicien

Portée : le magicien

Difficulté : Très Difficile

Loom : 21

Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien ignore les malus dus à la douleur d'une blessure. Si l'un de ses membres est tranché, il devra tout de même faire avec la gêne que cela peut occasionner, mais rien ne l'empêcherait de se traîner sur son moignon sanguinolent. En terme de règle, il ne s'effondre plus lorsque son seuil de coma est atteint, mais lorsqu'il est tombé à Phylum point de vie dans les négatifs (auquel cas il meurt instantanément et sans douleur). Un mage qui disposerait du Phylum sans Nom à 3 pourrait ainsi continuer de se battre jusqu'à ce qu'il encaisse suffisamment de dégâts pour tomber à -3 points de vie.

Forme du sortilège et récolte : ce sortilège à la forme d'un long cri de douleur. Ce hurlement est pathétique et déchirant ; n'importe quel être humain ne peut que tenter d'en trouver la source afin de soulager la créature qui l'émet. Mais plus on la recherche, plus le cri semble s'éloigner. Il faut résister à cette généreuse impulsion. Le cri va alors se rapprocher pour atteindre une telle intensité que les témoins de son approche auront l'impression de pouvoir le saisir physiquement. Il faut effectivement l'attraper et l'avalier pour récolter les trente-deux points de loom ou le sortilège. Le cri réapparaîtra dès que quelqu'un en poussera un, sous le coup de la douleur bien sûr.

J'ÉPAISSIS MON SANG

Type : rapide

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 action

Durée : AE + Phylum x 15 minutes

Aire d'effet : le magicien

Portée : le magicien

Difficulté : Très Difficile

Loom : 16

Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le sang du magicien devient épais et ne coule plus. Ses blessures se couvrent très rapidement d'une croûte épaisse de sang séché. En terme de règle, l'état du magicien ne s'aggrave plus du fait de ses blessures ou de toute hémorragie pour la durée du sortilège.

Forme du sortilège et récolte : une petite outre de peau vaguement jaune, gonflée par la pression de gaz internes est le seul signe de la présence de ce fragment de Phylum. En tentant d'en faire sortir son contenu, on n'obtiendra qu'un peu d'une pâte épaisse et brunâtre qui semble bien être du sang séché. Cependant, après quelques minutes d'effort, le bouchon cédera, libérant un léger nuage jaunâtre, de forme vaguement humanoïde. Cet esprit aérien offrira, en échange de sa libération, de rendre un service à ceux qui l'ont fait sortir de l'outre. Indépendamment de tous ce que peut faire un nuage de brume jaune qui parle (espionnage, observation, transmission de message...), il connaît le sortilège et contient vingt-sept points de loom. Le génie se dissipera ensuite dans les airs. Pour remplir l'outre, il faut en obstruer l'orifice avec du sang (au moins un demi-litre). En deux heures, ses flancs seront de nouveau gonflé par le génie qui sera nettement moins aimable si on le libère de nouveau juste après l'avoir emprisonné.

JE SOIGNE MES BLESSURES

Type : rapide

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 action

Durée : définitif

Aire d'effet : le magicien

Portée : le magicien

Difficulté : Très Difficile

Loom : 18

Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien guérit une de ses blessures. En termes de règle, il récupère le nombre de point de vie qu'un coup lui a fait perdre (si personne ne peut plus dire combien de dégâts à effectuer l'arme qui a porté ce coup, le magicien en regagne une somme aléatoire égale à un jet de dégât de cette arme).

Forme du sortilège et récolte : Ce sortilège se présente sous la forme d'une lourde lance de facture drak, richement décorée de figures abstraites peintes en jaune. Il faut, pour libérer le sort ou les quarante et un points de loom, se blesser avec l'arme. Une fois la pointe ensanglantée, il suffit de la lancer dans les airs en direction du soleil. Dès que tous les témoins l'on perdue de vue, elle se volatilise tandis que les feux du ciel se mettent à dégager une lueur jaune. Ceux qui sont baignés dans cette étrange lumière peuvent ten-

ter de maîtriser les énergies qui s'en échappent. La lance ne réapparaîtra que lorsque quelqu'un aura tenté de récolter le sort « Je soigne tes blessures »

JE SOIGNE TES BLESSURES

Type : rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 action
Durée : définitif
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Très Difficile
Loom : 18
Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien guérit une des blessures de la cible. En termes de règle, celle-ci récupère le nombre de point de vie qu'un coup lui à fait perdre (si personne ne peut plus dire combien de dégâts à effectués l'arme qui a porté ce coup, le magicien en regagne une somme aléatoire égale aux dégât de cette arme).

Forme du sortilège et récolte : un simple murmure signale la présence de ce fragment du phylum. Sa source provient d'une lourde lance drak, ornementée de formes géométriques jaunes, plantée dans une fissure d'un gros rocher. Pour récolter les quarante quatre points de loom ou le sortilège, il faut extraire la lance de cette infractuosité, libérant par la même l'énorme rumeur qu'elle empêche de sortir. Il s'agit des bruits de toutes les batailles draks de la région. Les éventuels auditeurs en seront complètement assourdis, et toute personne dans les cinq kilomètres aura l'impression qu'une formidable bataille se déroule non loin. Mais seul ceux qui assisteront au geyser de fumée jaune jaillissant de la fissure dans un fracas étourdissant pourront tenter une récolte. La lance ne réapparaîtra que lorsque le sortilège « Je soigne mes blessures » aura subi une tentative de récolte (peu importe si elle réussit)

Sortilège de phrase :

JE NE MEURS PAS

Type : rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 heure
Durée : temporaire — un coup mortel ou AE + Phylum x 1 mois
Aire d'effet : le magicien
Portée : le magicien
Difficulté : Très Difficile
Loom : 25
Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien, une fois sous l'effet de ce sortilège, est protégé de la mort. La prochaine fois qu'il recevra un coup mortel, il présentera toutes les apparences de la mort sans l'être effectivement. Il restera alors à ses compagnons AE + Phylum (les valeurs du magicien) jours pour trouver un moyen de guérir les blessures qui ont « tué » le magicien. Celui-ci se réveillera comme après un long sommeil au bout de la durée précédemment citée, pour mourir, pour de bon cette fois ou pour se remettre de ses blessures.

JE TE FAIS SOUFFRIR

Type : rapide
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 action
Durée : AE + Phylum x 1 PA
Aire d'effet : une personne
Portée : AE + Phylum mètres
Difficulté : Extrême
Loom : 23
Composantes : gestes, immobilité, paroles

La cible est prise de violentes douleurs localisées dans la zone qu'a choisi le lanceur du sortilège. À moins de réussir un jet de résistant Très Difficile, voire Extrême ou Pure Folie en cas de réussite spéciale ou critique de la part du magicien, la victime n'est capable que de se contorsionner sur le sol est poussant des cris de douleur. Si ce jet est réussi, elle sera « juste » incapable de se servir du membre concerné. Une réussite critique sur le jet de résistance lui permettra d'ignorer complètement la douleur, tandis qu'une réussite spéciale lui permettrait de se servir de la zone affecté quoique avec une difficulté supplémentaire.

Forme du sortilège et récolte : ce sortilège se présente sous la forme d'une étrange construction faite pour partie de sable, pour partie de bulles et d'écume. À peu près de la forme d'un arbuste tordu et tourmenté, son tronc de sable jailli au bord de la mer et semble supporter un étrange feuillage d'écume duquel pendent quelques « fruits », formés de bulles irisées. Au cœur de ce feuillage peu ordinaire, enserré dans des branches de sable, une énorme sphère, constituée de nombreuses bulles agglomérées attend d'être libérée. Il faut une grande dextérité et beaucoup de prudence pour parvenir au résultat. Mais une fois la sphère légère libérée, elle s'envolera doucement pour éclater à quelque distance, répandant un peu d'écume légère qui s'évaporerait rapidement. Cette écume n'attend qu'un mage capable de récolter les cinquante points de loom ou le sortilège.

JE TE DONNE LA FIÈVRE

Type : rapide

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 PA

Durée : AE + Phylum x 1 PA

Aire d'effet : une personne

Portée : toucher

Difficulté : Extrême

Loom : 26

Composantes : gestes, immobilité, paroles

La cible est prise de violentes fièvres. La première passe d'arme, elle est simplement envahie de bouffée de chaleur. La seconde PA, elle se sent brûler rapidement, ce qui incrémente toutes ses difficultés d'un niveau. À partir de la troisième passe d'arme, elle devient complètement incapable de la moindre action et se mettra à délirer. Au prix d'un jet de Résistant à difficulté Normale, elle sera capable de lutter contre l'effet du sortilège. Dans le cas contraire, elle mourra au bout de dix passes d'arme, à supposer que le sort dure suffisamment longtemps. Les soins visant à faire tomber la fièvre n'auront aucun effet sur le malade.

Forme du sortilège et récolte : une simple bouffée de chaleur est tout ce qui peut être perçu de ce fragment du phylum. Il faut capturer cette bouffée dans un récipient étanche, puis la faire refroidir. Le liquide, fruit de la condensation, qui sera récolté à cette occasion doit être bu pour fournir les cinquante-deux points de loom ou le sortilège. La bouffée de chaleur n'est jamais entrée dans le récipient et continue en fait ses errances.

JE TE RENDS MALADE

Type : rituel

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 journée

Durée : jusqu'à guérison — ou décès

Aire d'effet : une personne

Portée : AE + Phylum x 10 m

Difficulté : Extrême

Loom : 29

Composantes : gestes, immobilité, paroles

La cible tombe magiquement malade, de sorte que seule la guérison naturelle pourra neutraliser la maladie. Celle-ci est du type le plus courant dans la région où la cible se trouve.

Forme du sortilège et récolte : une petite fiole dissimulée dans la laisse des vagues. Elle contient le dernier souffle d'un mourant qui doit être décédé des suites d'une maladie, peu importe laquelle. En respirant le contenu de la fiole, le mage s'expose à la

maladie, qui suivra son cycle de manière foudroyante. Le mage n'en mourra pas mais sera extrêmement incommodé. Cependant, une fois remis, il constatera, peut-être, la présence de cinquante-neuf points de loom supplémentaires dans son guilden ou sera, avec raison, convaincu qu'il connaît un nouveau sortilège, dont il se souvient vaguement avoir entendu la formule alors qu'il délirait. Le fiole doit être de nouveau empli du dernier souffle d'un mourant dont l'agonie est due à une maladie, puis confiée aux flots qui la déposeront quelque part sur la côte.

Sortilège de phrase :

JE TE BLESSES

Type : rapide

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 action

Durée : AE + Phylum x 1 PA

Aire d'effet : une personne

Portée : AE + Phylum x 1 m

Difficulté : Extrême

Loom : 27

Composantes : gestes, immobilité, paroles, une arme tenue de la main gauche

La cible reçoit instantanément une horrible blessure, telle qu'aurait pu occasionner un coup critique porté avec l'arme que tient le magicien.

JE CRÉE UNE MALADIE

Type : rituel

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 journée

Durée : définitif

Aire d'effet : une personne, puis contagion s'il y a lieu

Portée : AE + Phylum x 1 km

Difficulté : Pure Folie

Loom : 33

Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien crée une nouvelle maladie. Il doit lui fixer un mode de contagion, une virulence, un degré de rareté etc. Il doit la créer de toute pièce. Elle commencera à sévir dans l'endroit de son choix et suivra l'évolution normale d'une maladie de ce type.

Forme du sortilège et récolte : ce sortilège se présente sous la forme d'un oiseau au comportement étrange, l'aérophile irrationnel. Il vole en zigzaguant, pousse des cris sans raison, mange du sable, pond ses

œufs en vol et les laisse tomber sur la plage où ils éclatent lamentablement. Il faut rattraper l'un de ces œufs (une tâche qui réclame un jet de deux fois Agile à difficulté Extrême) et s'en faire une omelette pour récolter les soixante points de loom ou le sortilège. L'oiseau pond un œuf tous les jours.

JE CRÉE UNE FOLIE

Type : rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 journée
Durée : définitif
Aire d'effet : une personne, puis contagion s'il y a lieu
Portée : AE + Phylum x 1 km
Difficulté : Pure Folie
Loom : 33
Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien crée une nouvelle folie. Il doit en fixer tous les paramètres. Elle frappera ensuite la personne de son choix et des cas supplémentaires seront sans doute aperçus à l'occasion. Il y a désormais une nouvelle manière de perdre la raison sur Cosme.

Forme du sortilège et récolte : Au lieu de manger les œufs de l'aérophile irrationnel, il faut les couvrir. Un comportement excessif et excentrique est absolument indispensable pour que l'œuf éclore. Au lieu d'un oiseau, un poisson ou un chiot sortira de la coquille. Il expliquera longuement comment lancer le sortilège puis s'enfuira en courant sur ses nageoires (si c'est un poisson) ou prendra son envol en battant des oreilles (si c'est un chien). Pour une raison inexplicable cette méthode de récolte du phylum ne peut pas fournir de loom.

JE VACCINE

Type : rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 10 minutes
Durée : définitif
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 36
Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien vaccine la cible contre une maladie, qui doit avoir une origine naturelle (la Langueur, par exemple, ne rentre pas dans cette catégorie). Il doit connaître la maladie et cette vaccination répond à toutes les règles régissant normalement ce type de processus à une exception près : même si la vaccination est normalement impossible, elle prendra (du moment,

encore une fois, que la maladie est naturelle). Ce sortilège n'a bien sûr aucun effet sur ceux du présent phylum, qui provoque magiquement les affections.

Forme du sortilège et récolte : sous un petit monticule de terre parfaitement régulier qui ne peut manquer d'attirer l'attention réside la troglodyte rationnelle. Petite créature vaguement semblable à une taupe, elle possède une bouche humaine et un pelage d'un jaune étincelant parfaitement peigné. Aucune trace de saleté n'en trouble l'éclat, malgré les travaux souterrains auxquels se livre l'animal. Grand ennemi de l'aérophile irrationnel, elle est cependant prête à tout pour une bonne discussion philosophique. Il faut remporter une joute oratoire contre elle (une tâche qui réclame un jet de Rusé + Éloquence en opposition contre ses scores — elle possède 7 en Rusé et 3 en Éloquence). Une fois ceci fait, la troglodyte rationnelle poussera un petit cri et se mettra à creuser frénétiquement afin de fuir ces esprits trop logiques pour le sien. Le sable dégagé par l'animal tombera de manière très régulière, dessinant des caractères incompréhensibles qui, une fois effacés, rapporteront au vandale soixante et onze points de loom ou le sortilège. La troglodyte ne remettra le nez dehors que deux heures après le départ de ses interlocuteurs.

JE RENDS LA RAISON

Type : rituel
Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 1 journée
Durée : définitif
Aire d'effet : une personne
Portée : toucher
Difficulté : Pure Folie
Loom : 36
Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien guérit une personne d'un désordre mental. Ce désordre doit être connu et avoir une origine naturelle. Ce sort n'a aucun effet sur les maladies mentales d'origine magique. En revanche, il soignera instantanément et sans considération pour la possibilité de guérison. Un fou congénital pourra être soigné de cette manière, par exemple. Ce sortilège est bien sûr sans effet contre « Je crée une folie » (la démence n'est pas d'origine naturelle).

Forme du sortilège et récolte : au lieu de discuter logiquement avec la troglodyte rationnelle, il faut refuser de lui parler tout en restant à ses côtés. Au bout d'un temps plus ou moins long, elle en viendra, par désœuvrement, à expliquer le système d'écriture qu'elle a mis au point. Au bout de deux heures, elle retournera sous terre, vexée, inscrivant de nouveau les

étranges caractères sur le sable de ses déblais. Cette fois-ci, leur signification apparaîtra d'une parfaite évidence, fournissant sans effort à un lecteur la clé du sortilège. La mer emportera ensuite les caractères. Quant à la troglodyte, elle ne réapparaîtra que deux heures après le départ des importuns. Comme dans le cas de l'aérophile, ce fragment ne recèle pas de loom.

effet sans considération de temps ou d'impossibilité des soins avec cependant deux limites : il ne peut pas rendre immortel dans la mesure où le corps finit par ne plus fonctionner faute d'en avoir la force (au-delà de 120 ans, il n'a plus d'effets) et il ne peut toujours pas soigner les maux d'origine surnaturelle (comme la Langueur ou ceux créés par les sortilèges de ce phylum)

Sortilège de phrase :

JE RENDS LA SANTÉ

Type : rituel

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x 2 journées

Durée : définitif

Aire d'effet : une personne

Portée : toucher

Difficulté : Pure Folie

Loom : 44

Composantes : gestes, immobilité, paroles

Le magicien rend la santé à la cible, à la fois sur les plans physiques et mentaux. La cible ne rajeunira pas, mais les problèmes de santé dus à l'âge disparaîtront, de même que les blessures, les cicatrices gênantes ou même les chocs psychologiques. Ce sort prend

Sortilège Final

JE TE SOIGNE

Type : rituel

Vitesse : 10 — (AE + Phylum) x _ journée

Durée : définitif

Aire d'effet : une personne

Portée : toucher

Difficulté : absurde

Loom : 50

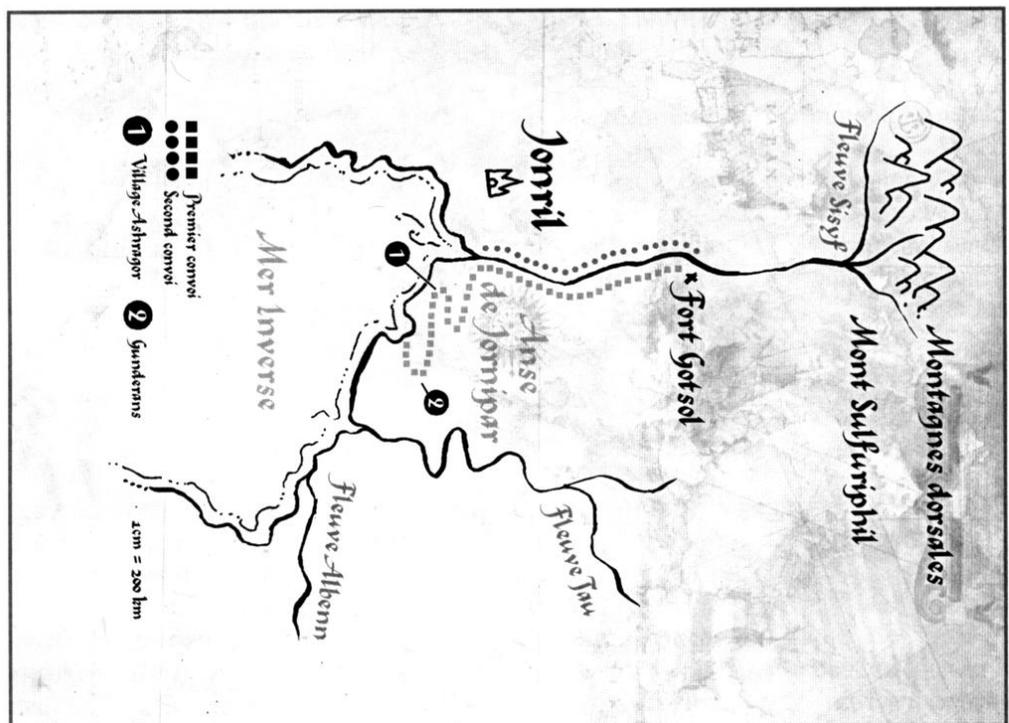
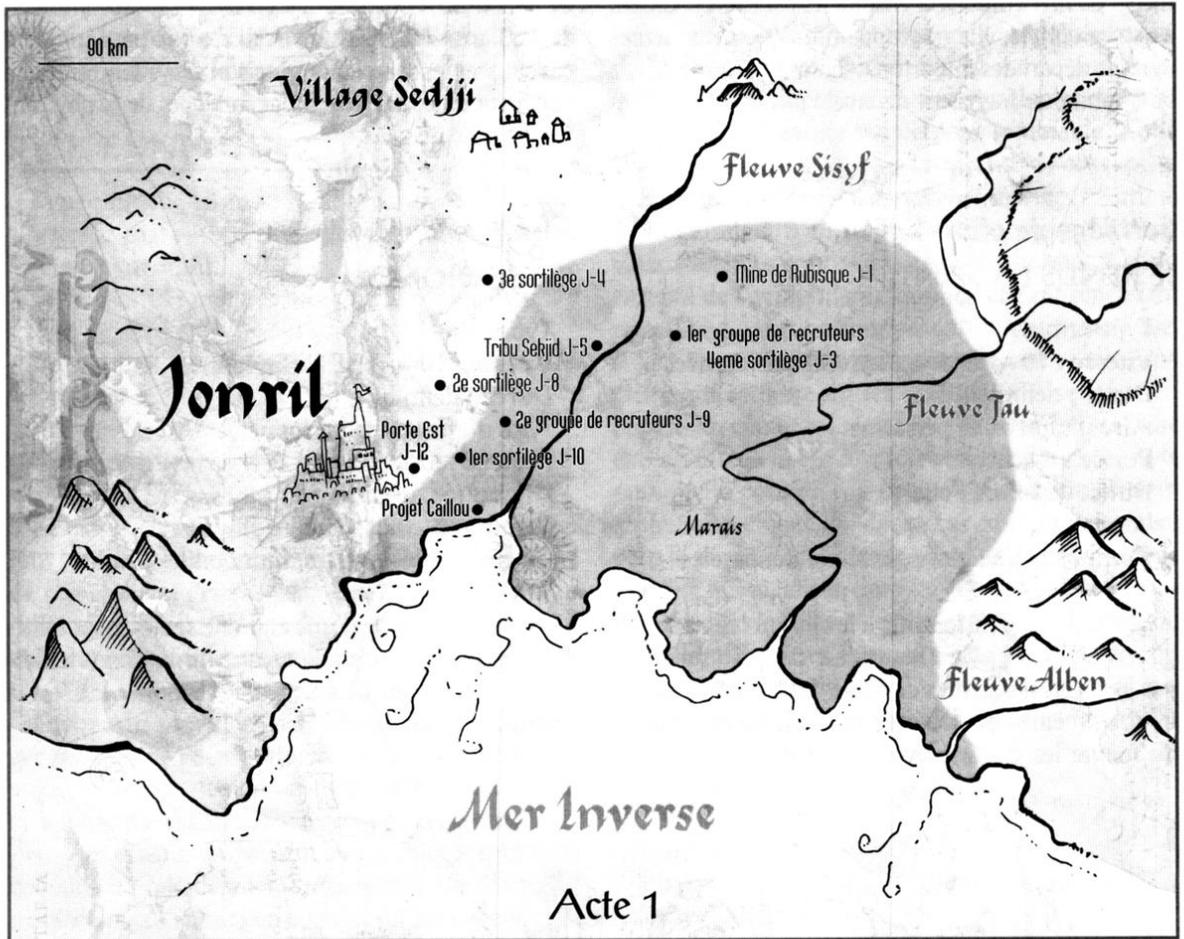
Composantes : gestes, immobilité, paroles

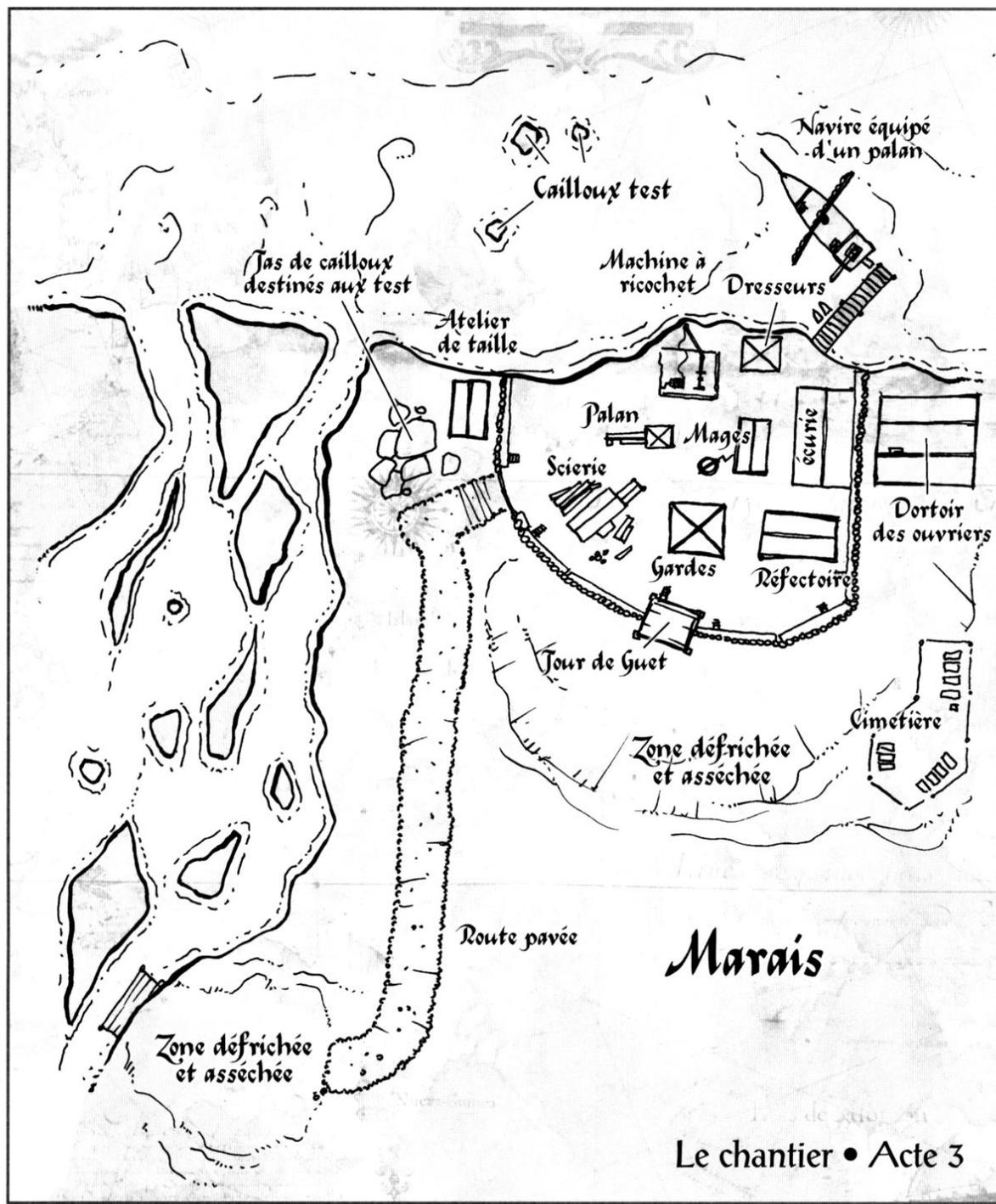
La cible est guérie d'une et d'une seule de ses affections. Ce sort ne connaît aucune limitation (vieillesse, séquelles d'une blessure, malédiction...). C'est la solution au problème de la Langueur.



Les Gundars

8. Cartes et plans





Guildes

la quête des origines

La campagne du Nouveau Monde



Voyez comme la ruine s'avance, ricanante, sur les pas de ces quelques aventuriers ! L'Astramance, au fond de son repaire où un calme relatif est enfin revenu, prophétise d'étranges avenir, de ceux qui font trembler les puissants et réjouissent les plaisantins : le destin est une sinistre farce où l'aventurier chevauche les vents de la défaite et de l'amertume. L'Astramance le voit, mais il est des spectateurs plus privilégiés encore. Les institutions les plus solidement établies, ils les piétinent. Déjà, le clergé d'Ashragor tremble en entendant prononcer leur nom ; ils ont vu le visage du PanDémon et ont survécu pour le raconter. Ces héros au destin extraordinaire ont aussi participé aux stupéfiants événements qui ont ravagé le Sénat, puis abattu le sanctuaire de la Dame d'Antan. Mais voici que la ruine frappe encore. Le berceau de Dana, Jonril, l'Ordre de Twance Le fleuve furieux de l'histoire semble prêt à les engloutir dans ses méandres. Gageons que les aventuriers seront, comme d'ordinaire, aux premières loges du spectacle, car c'est le dernier acte qui se joue.

LE PRÉSENT VOLUME CONTIENT :

- Une description exhaustive et remarquablement documentée sur la ville du loom, Jonril, la perle du Berceau de Dana.
- Le fonctionnement commenté de l'Ordre de Twance, l'institution qui règne sur les plus puissants mages de tout le Continent.
- Des révélations inouïes concernant l'origine et le devenir d'une certaine maladie sur laquelle les doctes les plus savants des Rivages continuent de s'interroger.
- Une intéressante description de plusieurs tribus Drakes du Berceau de Dana.
- Un phylum complet, ainsi que les moyens de récolter chacun de ses fragments et leur localisation.
- Un ensemble de trois scénarios exploitant tous ces éléments, apportant une conclusion à la Campagne du Nouveau Monde et... soulevant de nouvelles perspectives d'aventures !

SUPPLÉMENT SCÉNARIO POUR GUILDES : LA QUÊTE DES ORIGINES

L'automne des Mages



12 Supplément Douzième

PRIX - 165 f ttc

ISBN - 2-84476-030-9