

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://eastenwest.free.fr>



AIDE DE JEU GÉNÉRIQUE

Parlons de frontières

Naturelles, géographiques, ethniques, visibles, sinueuses, politiques, religieuses, autant d'aspects différents qui peuvent marquer de leur sceau celles qui généralement ne servent qu'à délimiter un territoire d'un autre : les frontières.

SCÉNARIO REVE DE DRAGON

Strimpen (1)

Un début d'intrigue "monpetiponeytisant" et virant au scabreux sur la fin. Partant du principe cher à M. Cyclopède qu'on peut rire de tout mais pas avec tout le monde, ce scénario n'est peut-être pas à mettre entre toutes les mains.

SCÉNARIO TROIS MOUSQUETAIRES

Aspect de la guerre de Trente Ans

L'occasion rêvée de regarder de plus près les trésors cachés de l'histoire locale. Un conflit dans la vallée de la Bruche au temps des Suédois, autrement dit du quasi-contemporain !

JEU HEROÏC FANTASY

Sons of Karn (section 1/2)

Escathology avait cartonné, Pascal revient avec un nouveau concept. Des dieux déchus, des dragons et des démons à foison pour un jeu prêt à l'emploi !

AIDE DE JEU FADING SUNS

Les Jaïnites

Tout le monde les connaît mais ils en savent plus qu'il n'y paraît. Baladins, éternels voyageurs et provocateurs émérites au même titre. Il ont en leur sein la promesse d'un lendemain radieux. Ce sont les Jaïnites qui passent et ne jamais lassent.

SCÉNARIO DELTA GREEN

L'initiation aux ténèbres

En 1969, un groupe de militaires américains passe la frontière du Laos et du Vietnam en violation des traités internationaux pour une mission secrète opérée au bénéfice de la CIA. Trente ans plus tard, le cauchemar rejaille sur des agents du FBI...

JEU MECONNU

Trois mousquetaires

Tous pour un et un pour tous ! Vous regretterez d'être passés à côté de cet excellent jeu de cape et d'épée dont nous offrons en prime un scénario original dans ce numéro.

INTERVIEW

Fabrice Colin

Vous l'avez connu sur Casus Belli. Il figure à présent parmi les meilleurs écrivains français de fantasy. Découvrez son univers et ses dernières créations.



(c) Ghislain Thiery

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://eastenwest.free.fr>

Sommaire

DOSSIER « ENTRE LES FRONTIÈRES »

- 3 **Strimppen (Pièce 1)**
Scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz
- 12 **Les Jaïnites**
Aide de jeu Fading Suns par Mario Heimbürger
- 23 **Aspect de la vallée de la Bruche dans la guerre de Trente ans**
Scénario Trois Mousquetaires par Olivier Dupuis
- 30 **L'initiation aux ténèbres**
Scénario Delta Green par Pascal Rivière
- 36 **Parlons de frontières**
Aide de jeu générique par Geoff
- 41 **Sons of Karn (1^{ère} Partie)**
Jeu héroïc fantasy par Pascal Rivière
- 69 **Fabrice Colin**
Interview par Jean-Luc
- 72 **Trois Mousquetaires**
Jeu méconnu par Olivier Dupuis
- 74 **Herbier Tome 11**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 75 **Les Recettes de l'Apothicaire – 6^{ème} recette**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 76 **Humble Mortel**
Roman par Philippe de Quillacq
- 87 **Inspirations**
Deux livres présentés par Benjamin Schwarz

Prochain Numéro

« Successions difficiles »

Sortie fin juin 2003

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos propositions d'articles à l'adresse eastenwest@hotmail.fr

A l'heure où certaines frontières sont franchies avec la désinvolture d'un taureau chassant un papillon, interrogeons-nous un peu sur la valeur de ces antiques cicatrices.

Si l'imagination ne connaît pas de bornes, les éternels voyageurs que sont les joueurs trouveront toujours de nouvelles frontières à conquérir. Les problématiques posées par la géopolitique, les énigmes du monde du rêve ou les passages dangereux fournissent d'amples débouchés pour l'aventure.

« Imaginons qu'il n'y ait plus de pays » disait John Lennon. Au contraire, dans le jeu de rôle on ne cesse de s'inventer des contrées imaginaires pour le simple plaisir de les visiter le temps d'une soirée.

La sortie de cet 11^{ème} opus d'EastenWest prouve que les structures éditoriales organisées par Mario tiennent fermement en place. Pour ma part, je n'ai d'autre ambition que de faire mentir le sujet du numéro 12 :

« Successions difficiles »

La rédaction.

EastenWest – Le webzine du jeu de rôle
<http://eastenwest.free.fr>
Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations.

Rédacteur en chef : Jean-Luc
Ont participé à ce numéro : Geoff, Olivier Dupuis, Philippe de Quillacq, Pascal Rivière, Jean-Luc, Benoît Martin, Mario Heimbürger, Benjamin Schwarz - *Illustrateurs* : Ghislain Thiery, Benjamin Schwarz, Elisabeth Thiery, François Luc -
Correcteurs : Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery.

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 4.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP3 et Macromedia Dreamweaver 3.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.5 pour le traitement graphique.

Tous les articles présentés dans ce webzine restent la propriété intellectuelle de leurs auteurs. N'hésitez pas à nous contacter pour nous raconter comment vous avez utilisé les articles présentés.

Pour participer au webzine, prenez contact avec nous pour connaître les thèmes en cours de préparation.

Contact : EastenWest@hotmail.com

Pour ne manquer aucun numéro, inscrivez-vous sur la liste de diffusion du webzine.

Strimppen (Pièce 1)

Un scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

Les joueurs auront ici la possibilité de rencontrer des autochtones ignorant la méchanceté, de faire ami-ami avec de jeunes groins en voyage, d'aider un amour contre nature, et enfin de participer à une chasse peu commune... Un programme bien rempli en somme pour un scénario réalisable en une soirée.

Les PJs arrivent dans une contrée où tout n'est que floraison et douceur. Le ciel est d'un bleu azur profond que quelques rares nuages aux formes variées traversent paresseusement. Au sol l'herbe est constellée de fleurs, les potagers et les vergers regorgent de denrées, et tous les gens semblent n'avoir l'esprit qu'à la fête et aux amourettes. " C'est le printemps ! " Dites-vous ? Certes non, mais vous n'en êtes pas bien loin : vous êtes dans la délicieuse prairie de Strimppen.



RAPIDE TOUR D'HORIZON

La prairie de Strimppen est traversée par deux cours d'eau, la rivière Quedau et son affluent la Sakoul. C'est à la jointure de ces deux cours d'eau que le village de Strimppen a été bâti. On devine des collines au loin, mais à part ça pas l'ombre d'une forêt ou d'un relief à des kilomètres à la ronde.

Aucun chemin ne défigure le paysage, car perdue au milieu de nulle part cette prairie n'est visitée que par de rares voyageurs.

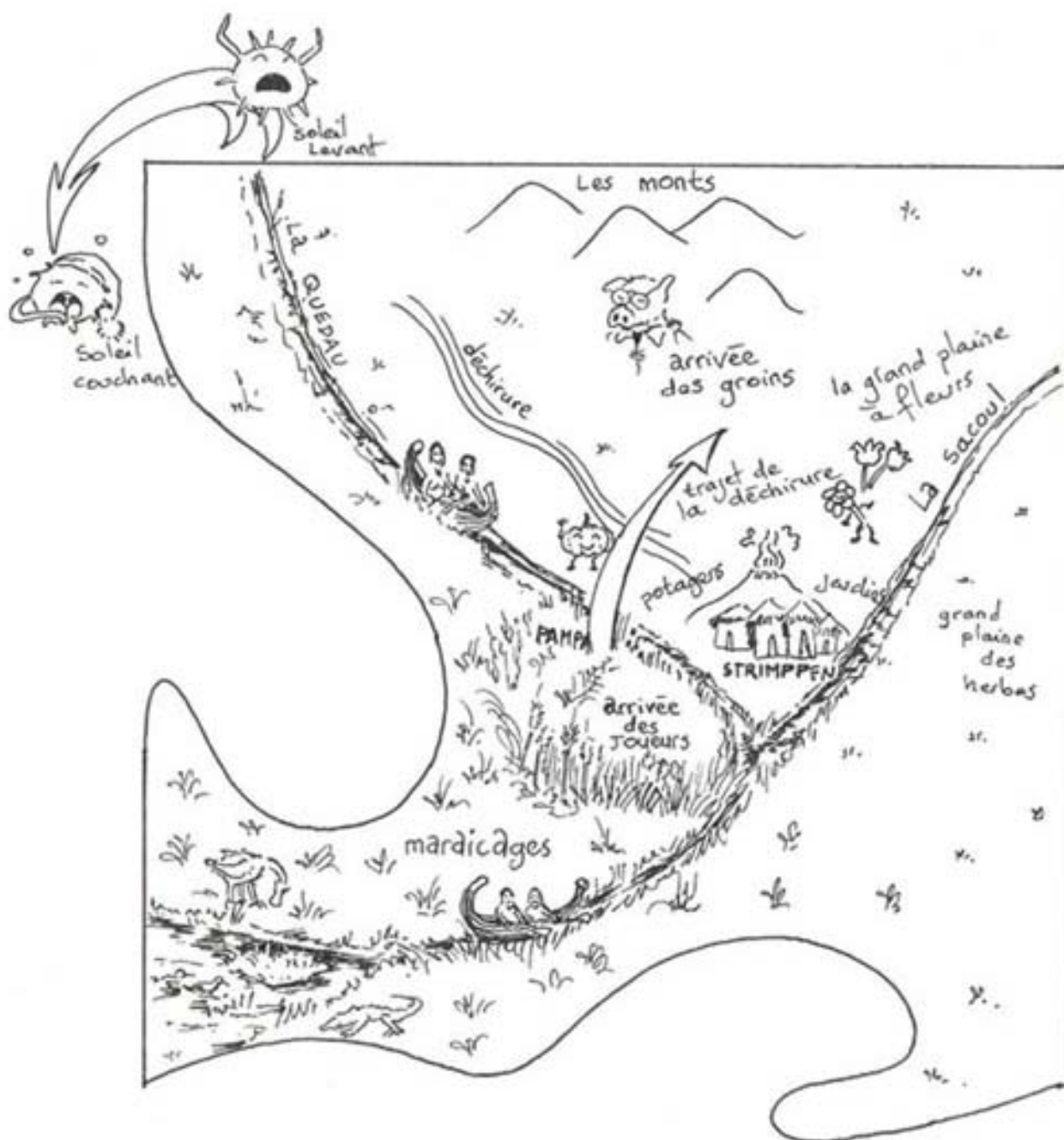
Quant aux habitants, ils ne ressentent nullement le besoin de s'en aller. En fait, ce sont les cours d'eau qui font office de chemin pour les déplacements rapides. On pourra aussi deviner ça et là des traces de passages plus ou moins persistantes dans les herbes hautes présentes dans beaucoup d'endroits de la plaine, en particulier sur les bords des rivières et dans la pampa au sud de la Quedau.



♦ Arrivée des joueurs, tour du propriétaire

Les joueurs se réveillent au petit matin, dans les herbes hautes et s'ils sont suffisamment matinaux ils pourront encore voir la brume violacée qui les a emmenés jusqu'ici dans leur sommeil. La lueur violette est large et très diffuse, elle ne tarde pas à se dissiper dans le ciel bleu du matin.

Un voyageur confirmé (INT/Survie ext. 0) saura qu'il ne s'agissait pas des lueurs de l'aurore pour la simple raison que la lueur semblait se diriger du côté où le soleil se lève : dans la direction des collines qu'on apercevrait au loin n'étaient ces maudites herbes. Une rapide inspection révélera que l'herbe n'a pas été foulée aux alentours de leur "campement." Ces questions étant réglées, il ne reste plus aux PJs qu'à se mettre en marche.





Une marche pénible dans des herbes hautes de bien deux mètres.

Chemin faisant

Cette première (demi ?) journée de voyage permettra aux joueurs de dénicher quelques plantes, ou encore de débusquer quelques animaux présents sur les berges des cours d'eau, dans les marais ou dans la pampa. Bref, de quoi vivre le quotidien du voyageur. Le MJ pourra s'inspirer du livre des règles pour peupler ces différents habitats.

Il convient néanmoins d'insister sur les spécificités de la pampa : les herbes hautes masquent totalement la vue, et le moindre souffle de vent provoque un chuintement continu, certes fort esthétique mais pas bien pratique lorsqu'on cherche à entendre des bruits de gibier... Et ce damné vent semble toujours se lever aux moments les plus gênants.

Rapidement ils découvriront que la pampa est bordée (au sud et à l'ouest) par des marécages tout ce qu'il y a de plus humide et spongieux et, devraient donc se diriger de l'autre côté. Ce faisant, ils découvriront la Quedau, et sur l'autre rive la plaine fleurie de Strimppen. Il s'agit d'une immense plaine verte, constellée de taches de couleurs : des fleurs ! Plus loin (au nord), on aperçoit les contreforts de collines, sur la droite (à l'est) et en aval de la Quedau on remarquera une petite surélévation du terrain au pied de laquelle on devine un village.

◆ " Oh joie ! Des voyageurs ! "

Pour peu qu'ils sortent de la pampa les PJ's rencontreront rapidement les sympathiques habitants de Strimppen. Soit qu'ils les découvrent cueillant des bulbes sur les berges de la Quedau ou descendant la rivière sur leurs étranges embarcations végétales, soit qu'ils tombent en plein sur le village de Strimppen ou encore qu'ils les rencontrent au milieu des marais récoltant plantes, nénuphars et joncs dont ils se servent en particulier pour confectionner leurs embarcations.

Les joueurs seront étonnés de l'accueil chaleureux que leur réservent ces gens simples. Dès qu'ils auront remarqué les intrus, les Strimppensi iront à leur rencontre arborant de larges sourires.

Les enfants, espérant de nouvelles histoires merveilleuses ne cacheront pas leur joie. Les PJ's découvriront un peuple cordial, prompt à s'amuser et à partager. Ils apprendront que le village est sur le point de célébrer une fête annuelle et seront naturellement invités à y participer.

LE VILLAGE FLEURI

Le village de Strimppen est assis sur le versant sud du seul petit promontoire à des kilomètres à la ronde, au croisement de la Quedau et de la Sakoul. C'est au sommet du promontoire que les événements principaux se produisent. En particulier, à leur arrivée, les joueurs pourront remarquer qu'un feu y est allumé.

Les Strimppensi

Vivant à l'écart du monde, les habitants de Strimppen sont dépourvus de la moindre crainte de la nouveauté ainsi que de la moindre malignité. En particulier le haut rêve est considéré ici comme une curiosité ou mieux encore, comme une occasion de s'amuser.

Les trop rares voyageurs qui traversent la plaine sont des invités d'honneur, leurs récits font la joie des veillées et on se les répète encore des années après.

La vie dans la vallée étant douce et facile, les Strimppensi ont une approche tranquille de l'existence. En particulier ils passent énormément de temps en loisirs et en fêtes.

Tout événement néfaste est délibérément ignoré, s'il touche une personne en particulier, cette dernière est bannie afin de ne pas plonger toute la communauté dans le marasme.

Tout acte hostile ou violent, passé un moment de stupeur et d'incompréhension, provoquera une réaction de rejet unanime de l'ensemble de la communauté. Un villageois commencera par demander poliment à l'importun de bien vouloir partir. Sur son refus les visages se rembruniront et l'ensemble de la communauté deviendra violente à leur encontre.

◆ Cultures et culture

La survie du village repose principalement sur deux types de denrées :

- Les légumes et les fruits que les habitants considèrent comme les dons du dragon **Pibourtournenpi**. Pour l'essentiel les fruits sont issus de petits arbustes tels les fraises, les pombettes ou les tirmilles. Les légumes varient des

racines et tubercules comme la pomme de terre aux cucurbitacées comme le potiron ou le concombre.

- Les plantes et les fleurs, considérées comme les dons de son frère **Dorodrondindrodin** et qui agrémentent les plats tant pour leurs qualités gustatives que nutritives.

Il arrive aussi aux Strimppensi de pêcher, mais jamais de chasser. Les oiseaux de la région sont trop beaux, et il ne serait pas venu à l'esprit des Strimppensi de les tuer.

Quant aux autres animaux, les Strimppensi les considèrent comme leurs frères ! Toute action de chasse des joueurs provoquera l'incompréhension et la tristesse si ce n'est la colère.

Les fruits et les légumes poussent spontanément ou sans trop d'efforts des villageois pour entretenir les cultures. Les "potagers" sont situés en amont le long de la Quedau, ce qui explique les fréquents allers-retours des villageois sur l'eau. Les fleurs poussent spontanément dans "la grande plaine à fleurs" derrière le village, et les marécages abritent un grand nombre de plantes en tous genres.

◆ C'est la fête au village

Arrivés au village les joueurs seront invités à s'installer à l'intérieur d'une hutte en bord de rivière où on leur fera donner une collation de fruits, de légumes et de poissons. Les curieux se succéderont pour tenir compagnie aux voyageurs, mais à l'effervescence qu'on devine à l'extérieur de la hutte on comprendra vite que le village n'est pas dans son état normal. Un joueur particulièrement nombriliste et ayant raté son jet d'Empathie pourra croire qu'il est la

cause de cette agitation. Pour les autres il est clair qu'il y a autre chose... Mais oui bien sûr : la fête.

De fait, les villageois sont presque tous occupés en préparatifs. Qui à chercher des herbes, qui à préparer la nourriture ou à faire sécher les plantes, qui à construire cabanes, embarcation festive et costumes de fête. Tout le monde vient bien sûr voir les nouveaux venus mais ne tarde pas longtemps à retourner à son ouvrage après s'être assuré que les voyageurs resteront

bien pour les festivités.

En haut de la butte et depuis quelques jours, un petit feu est allumé au-dessus duquel on fait sécher des plantes qui trouveront leur utilité au cours des festivités.

L'ADUCHESSSE D'EPRUNE ET L'EUCHEVALIER PEUMKINE

Le village n'a pas vraiment de chef, tout le monde vit en bonne entente. Cependant pour des raisons vraisemblablement très anciennes il y a deux personnages qui revêtent un rôle particulier. L'Aduchesse d'Eprune est une femme arborant une tâche de naissance en forme de prune sur son omoplate. A chaque génération il y en a toujours eu une, et en ce moment il s'agit d'une jeune villageoise d'une quinzaine d'années.

Comme toutes les Aduchesses précédentes elle a été baptisée Eprune et sa présence provoque visiblement la joie des villageois.

L'Euchevalier Peumkine est un homme arborant une marque en forme de concombre sur la hanche. Comme pour l'Aduchesse, l'Euchevalier est baptisé toujours du même nom, Peumkine.





Fait étrange, depuis la mort du dernier Euchevalier il y a deux ans aucune naissance de garçon avec une telle marque n'est survenue. Certains voient là un présage funeste. Avant de repenser aussitôt à la fête.

Eprune

Jeune fille de quinze ans, svelte et affable, Eprune arbore des reflets violacés dans ses cheveux et la prunelle de ses yeux qu'elle a d'ailleurs pétillants et vaguement rapprochés l'un de l'autre. Quelques taches de rousseur elles aussi violacées, mouchètent son mignon petit minois.

Les joueurs auront certainement la possibilité de la rencontrer dès leur arrivée au village. Elle est curieuse, drôle, aimable et encore moins farouche que les autres Strimppensi. Les joueurs devraient rapidement se rendre compte de la grande affection et attention que tout le monde semble lui porter.

Ces deux titres sont plus une marque d'estime qu'une position sociale. Pour les Strimppensi la présence de ces deux personnages est le signe que les dragons sont encore dans la vallée : tant qu'il y aura une Aduchesse et un Euchevalier on ne manquera ni de fleurs ni de légumes. Pour ces raisons, tout le monde les aide spontanément et est particulièrement attentionné envers eux.

♦ " Oh joie ! Encore des voyageurs ! "

La déchirure qui a déposé les PJs dans la plaine a continué tranquillement son chemin vers les collines au nord où elle a déposé un groupe de jeunes groins surpris eux aussi dans leur sommeil. Depuis les collines ils n'ont pas mis trop longtemps à repérer le village de Strimppen au feu sur la colline et se sont mis en marche. La nuit tombante, ils ont un peu perdu leurs repères et se sont retrouvés au bord de la Quedau, légèrement en amont de Strimppen. Ils arriveront au village le lendemain de l'arrivée des PJs, vraisemblablement dans la matinée.

Le groupe de groins sera rapidement surpris par les joueurs ou par des villageois ; cette dernière solution est certainement plus gérable. On pourra par exemple imaginer que n'ayant pas mangé la veille ils ont passé leur matinée à pêcher dans la Quedau, dégénérant en pugilat nautique.

Ils auront alors été surpris par un enfant du village qui sera rentré en courant prévenir de l'arrivée de ces nouveaux voyageurs à l'allure particulière.

Les Strimppensi ne feront aucune différence entre ces singuliers nouveaux voyageurs et les PJs. Si les joueurs tentent faire entendre raison aux villageois ils se heurteront à l'incompréhension la plus totale puis aux sarcasmes. Les Strimppensi étant totalement incapables de concevoir le bellicisme, ils pourront supposer que les PJs sont jaloux que d'autres voyageurs leur ravissent la vedette, ce qui les fera beaucoup rire. Des gens qui forcent d'innocentes vierges et brûlent les villages ? Mais... Quel intérêt auraient-ils ? Ces voyageurs sont sacrement dérangés pour imaginer des trucs aussi tordus.

Et puis, s'ils sont différents, ces nouveaux voyageurs, eh bien tant mieux ! Après tout, les PJs aussi sont différents. Et puis les différences au moins c'est rigolo !

Quant aux groins, il s'agit d'adolescents. Quelque peu couards, lorsqu'ils se sauront repérés, leur premier réflexe sera de tenter la fuite. Devant l'accueil chaleureux que les Strimppensi leurs réservent, ils ne mettront cependant pas longtemps à changer d'avis et se laisseront tranquillement mener par les villageois arborant des sourires béats sur leur face porcine. Heureux les simples d'esprits comme on dit.

Les Strimppensi n'accepteront pas une attitude trop ostensiblement hostile aux groins, et tenteront de raisonner les joueurs si besoin est. Quant aux intéressés, d'authentiques grands dadais et si bien défendus par les villageois qu'ils se contenteront simplement de râler et de boudier.

♦ Les voyageurs porcins

Il s'agit d'un groupe de **six** adolescents chamailleurs et turbulents. **Gronk**, le chef de bande est un peu plus grand que ses quatre camarades et tape plus fort. Oui, j'ai bien écrit quatre, car le dernier de ces voyageurs ne fait pas vraiment partie de la bande, il s'agit en fait de leur souffre



douleur ! C'est pas de sa faute, mais tous ses camarades vous le diront : " Il est bête, c'est de quand il est né, sa maman elle était déjà comme ça ! "



De fait, **Ruikh** est tout à fait anormal pour la norme grouine. Arborant des petites lunettes rondes, grassouillet et boutonneux, il s'exprime dans un langage commun parfait, et sans la moindre trace d'accent. Dépourvu d'intérêt pour les bagarres il n'en a pas moins développé un certain talent pour l'esquive et la course. Timide et conscient de son anomalie, il n'ira pas spontanément vers les villageois ou les joueurs, mais ceux-ci pourront peut-être remarquer ce groin au comportement étrange, étudiant le vol d'un papillon par-ci, puis essayant de le reproduire avec des feuilles d'arbre, traçant ce qui pourrait ressembler à des signes géométriques dans la terre à l'aide d'un bâton ou s'abîmant dans la lecture d'un livre qu'il empruntera à un voyageur le groin frémissant et les yeux humides de convoitise... C'est que des livres, dame, il n'en a pas eu beaucoup entre les pattes !

Le petit groupe a été surpris par une déchirure alors qu'ils jouaient à crève-mouton dans les bois non loin de leur village, et devinez qui jouait le mouton ?

D'ailleurs son lorgnon droit en est encore étoilé.

Dans les premiers temps de l'arrivée à Strimppen, sous l'effet de la surprise et de la timidité, les joyeux drilles réfréneront leur caractère belliqueux, et n'embêteront Ruikh que par quelques boutades et moqueries grasses et grossières.

◆ L'amour cochon

Ruikh ne tardera pas à faire connaissance d'Eprune. Les deux jeunes gens deviendront spontanément amis pour la plus grande joie des villageois. Et des groins verront là une occasion de plus de se moquer de leur camarade.

FESTIVITES

La fête commence le soir de l'arrivée des groins. Les festivités débutent par un repas en haut de la butte autour d'un grand feu

dans lequel les villageois jettent de temps en temps des plantes séchées qui donnent une jolie couleur aux flammes et à la fumée... et lui confère des effets hallucinatoires certains (comptez jusqu'à R+6 et AG-6 en fonction de l'inhalation que les joueurs en pratiqueront.).

Ensuite, à la lueur de la pleine lune les villageois et leurs invités se livrent à diverses épreuves de chasse.

◆ La chasse aux légumes

Réservée aux hommes, cette épreuve consiste à chasser un légume mobile. En cette période bien précise de l'année certains légumes prennent en effet vie ! Sortant de terre ils sont dotés de mobilité et d'un zeste d'intelligence.

En fait, bien que personne ne le sache, c'est le désir des habitants, mêlé à une certaine conjonction astrale (l'entrée du concombre dans la prune...



Mais n'entrons pas dans les détails, si j'ose m'exprimer ainsi) qui permet de réaliser ce petit miracle. Concrètement il suffit de trouver un légume (VUE/Botanique modulé par la zone où se situe le joueur : dans les prés, du côté des potagers) et de réussir un jet de Rêve actuel à 0. En cas de réussite,

Aux premières lueurs de l'aube la magie s'estompe ; légumes et fleurs mobiles redeviendront ce qu'ils étaient avant. Les légumes seront ramassés pour faire une grande ratatouille, les plantes séchées pour faire des décoctions. Etant la manifestation des deux dragons, ces denrées mobiles ne



sauraient qu'être plus nourrissantes et ou plus efficaces... L'important étant d'y croire, les PJs recevront certainement en signe d'honneur un peu de cette étrange ratatouille et emporteront-t-ils l'une ou l'autre de ces fleurs séchées totalement inefficaces ailleurs qu'en cette vallée.

Faire le légume

Aux affres de la naissance le légume (ou la fleur) ne comprend rien à ce qui lui arrive, d'autant plus que s'il vient de naître c'est que quelqu'un l'a observé et s'apprête à lui bondir dessus ; aussi le malheureux se sauve-t-

il le plus vite possible. S'il comprend qu'on ne lui veut pas de mal, il se laissera faire tranquillement, sinon il se débattrait pathétiquement. Dans l'enclos ils se calmeront les uns les autres et finiront par être dociles.

Ils sont dotés d'une petite voie flûtée et inaudible et leur langage n'est compris de personne sauf de l'Aduchesse et de l'Euchevalier concernant respectivement le langage des fleurs et celui des légumes. Cela dit, personne n'y perd grand chose, car ils ne sont pas capables de préférer d'autres phrases que des " au secours ", des " viens jouer avec moi " ou des " ouah, hi hi hi c'est chouette "... On parlait bien d'un semblant d'intelligence, non ?

le joueur aura la surprise de voir le légume se mettre à bouger, puis des petites mains et de petits pieds lui pousseront et il se mettra à se carapater à toute vitesse. En fonction de la luminosité le joueur pourra même deviner de petits yeux qui le dévisageront. Important : il ne s'agit pas d'une hallucination. Une fois qu'un légume a pris vie tout le monde peut le voir et le chasser. Rapidement les champs deviennent une véritable cohue.

Le but de la chasse est de ramener le plus possible de ces légumes dans l'enclos prévu à cet effet en haut de la colline. Pas de compétition toutefois. Les premiers à ramener leur légume auront droit à une brève admiration des autres, rien de plus.

A la fin de la nuit les légumes amadoués seront relâchés, ils se mêleront à la fête et entreprendront de grandes farandoles autour des convives.

◆ La chasse aux fleurs

Sur le même principe, cette chasse est réservée aux femmes.

◆ Mignonne allons voir si la rose

Chassez le naturel... Les groins auront tôt fait de comprendre qu'en cette période de fête la chasse la plus sympathique est la chasse à la jouvencelle. Délaisant les légumes, ignorant la fragrance des fleurs ils préféreront les atours de leurs cueilleuses. Et tant qu'à chasser la rose, autant qu'elle soit vierge !



C'est ainsi que surprenant Ruikh offrant un bouquet et son cœur à la belle Eprune, ils entreprennent d'entreprendre la jeune fille.

Ayant pris la fuite, l'Aduchesse court vers le village, Ronk et deux de ses acolytes sur les talons. Rencontrant les PJs en chemin, essoufflée et paniquée, elle leur demandera leur aide.

L'idéal serait qu'Eprune surprenne les joueurs assez loin du village, ce qui sera possible par exemple si un ou plusieurs d'entre eux avaient à courir après un légume ou une fleur particulièrement récalcitrante qui les auraient éloignés de la cohue des villageois.

Les trois groins poursuivant la demoiselle ne tarderont pas à débouler... S'en suivront peut-être des explications vaseuses " *Elle ment ! On voulait juste l'aider à cueillir des radis.* ", " *C'est elle, elle fait rien qu'à embêter Ruikh* ", " *puis elle va attraper des maladies en restant toujours avec lui.* " Ou plus ou moins houleuses en fonction du nombre de PJs présents. L'altercation s'achèvera certainement d'une fuite des trois protagonistes.

Les joueurs pourront facilement se sortir d'embarras, ne serait-ce qu'en appelant au secours. Les groins prenant tout à coup conscience de la nature litigieuse de leur acte et de leur situation prendront un air penaud et contrit. Oreilles baissées, groins vers le sol ils essaieront d'amadouer les joueurs

"Sssshhht pas si fort , y vont entendre... On a fait bêtise , mais pas grave hein ? Et puis plus recommencer... Promis... Euh... on va aider à trouver légume ? Sssshhht ! "

Pendant toute la scène Eprune ne cessera de penser à son chevalier servant resté en arrière et insistera constamment pour qu'on la suive afin de lui venir en aide. Après tout, il reste deux autres groins, et ils sont tellement méchants avec le pauvre Ruikh. Son intuition s'avère d'ailleurs exacte puisque pendant ce temps les deux autres groins goguenards ont entrepris d'inséminer le bouquet de fleur dans le fondement du pauvre martyr.

LE NOUVEL EUCHEVALIER

Le lecteur aura depuis bien longtemps percé le fondement (s'il est encore possible de s'exprimer ainsi) de cette ridicule intrigue : Oui, à la clarté lunaire, et attendu que le sieur Ruikh se trouve justement (et fort injustement d'ailleurs) déculotté, on pourra remarquer (Vue/Vigilance -4) une tâche cucurbitacéiforme sur sa hanche que les joueurs pourront identifier s'ils ont entendu parler du titre d'Euchevalier.

Avertis du grabuge causé par leurs invités les Strimppensi souhaiteront leur départ au plus tôt. Les PJs seront mis dans le même panier que les groins à moins qu'ils n'aient été très présents à la fête ou qu'Eprune parle en leur faveur. En ce qui concerne Ruikh, les choses sont un brin plus compliquées. D'une part les villageois souhaitent le voir partir malgré l'attachement que la jeune Aduchesse lui voue et d'autre part le jeune porcocéphale est tenté d'accompagner ses camarades dans leur exil. Après tout, ce sont les seuls gens qu'il connaisse et puis il a l'habitude de se faire taper dessus !

Les joueurs pourront jouer un rôle dans l'acceptation ou non de Ruikh au village, mais face à cette amourette contre nature se comporteront-ils comme des groins ?



Si la tache de naissance de Ruikh est exposée devant tous il sera automatiquement sacré Euchevalier, renommé Peumkine et adopté à l'unanimité.

Conseils au meneur

Ce scénario a sciemment été écrit dans l'intention de rompre avec certains clichés du jeu de rôle. Lorsqu'on voit avec quel naturel et combien peu de questionnement nos joueurs en viennent à massacrer ceux qu'ils considèrent comme nuisibles on en vient souvent à se demander qui du joueur ou du groin est le pire barbare !

Ici, en imposant un copinage avec des groins il est question de déstabiliser les joueurs et de les amener à se questionner sur les fondements de leur bellicisme. Mais comme après tout un groin reste un groin, la suite n'en est pas moins logique.



(c) Ghislain Thiery

Les Jaïnites

Une aide de jeu pour Fading Suns par Mario Heimbürger

Dans l'auditorium, l'ambiance était détendue. Partout, dans l'immense salle, les serfs piaillaient et piaffaient sous l'œil bienveillant du seigneur Oreste Hawkwood et de son invité, son propre cousin, le baron Klaudius Klowen Hawkwood, confortablement installés dans leur loge réservée.

La pièce avait commencé depuis belle lurette et les acteurs sur scène déclamaient leur texte avec application, mais ne parvenaient pas à couvrir le brouhaha ambiant. Les gens du peuple étaient trop heureux de cette diversion dans leur quotidien pour rester silencieux. Ils s'exclamaient bruyamment devant tous ces costumes, et la magnificence des effets de lumière. Ils réagissaient comme des enfants devant un paquet cadeau trop coloré.

L'arrivée en ville de la Compagnie de l'Epervier était une aubaine, dont le seigneur avait su tirer parti. Ces artistes ambulants étaient des jaïnites, mais malgré la réputation sulfureuse qui leur était attribuée, ils possédaient le formidable pouvoir de divertir le peuple et les nobles. Le sujet de la pièce n'avait aucune importance... Un quiproquo vaudevillesque, pour autant qu'Oreste ait pu en juger.

Il reporta prestement son attention sur son cousin, qui ne se sentait pas particulièrement à l'aise. Qui l'aurait été dans cette même situation, pensa-t-il. A la droite de Klaudius se trouvait une place vide, initialement prévue pour sa délicieuse épouse, la belle et désirable Gladys, absente pour cause de "malaise"...

- Comment cela a-t-il donc pu se produire, mon cousin ? Vous dites que votre offre a été surpassée par un inconnu ? Mais sait-on qui ?

Klaudius prit une profonde inspiration avant de répondre...

- apparemment, un représentant d'une guilde Aurige a proposé un meilleur chiffre pour la marchandise. D'après le bailli qui a géré la transaction, son offre était à peine supérieure à la mienne. Cela s'est joué à quelques dizaines de fénix. Je ne parviens pas à comprendre comment cela a pu se produire.

- Hélas, répondit Oreste en se reculant dans son fauteuil. Un hasard, sans aucun doute... Les Auriges sont réputés pour leur acuité dans le domaine...

Mais le regard de Klaudius s'est soudainement fixé sur la scène. Ce n'est qu'à ce moment que Oreste mesura à quel point le volume sonore de la salle avait diminué. On pouvait très clairement entendre les acteurs déclamer leur texte. Oreste balaya l'assistance du regard, en quête d'une explication. Tous les serfs écoutaient attentivement, mais de temps en temps, un regard craintif se posait sur leur loge.

Sur la scène, l'homme qui interprétait un noble serrait dans ses bras une actrice, de la manière la plus lascive possible. Il dit :

- Ainsi, il n'y a pas de doute ? L'offre de ton mari sera conséquente, mais raisonnable. La mienne le sera encore plus. Oh, mon amour, que ta trahison porte bientôt ses fruits, et que notre amour soit bientôt reconnu !

La femme se laissait aller à une pâmoison de principe, et Oreste remarqua combien elle ressemblait à Gladys. Une goutte de sueur lui coulait le long de la tempe dans le silence absolu qui suivit. Il sentit le regard de son cousin lui vriller le crâne...

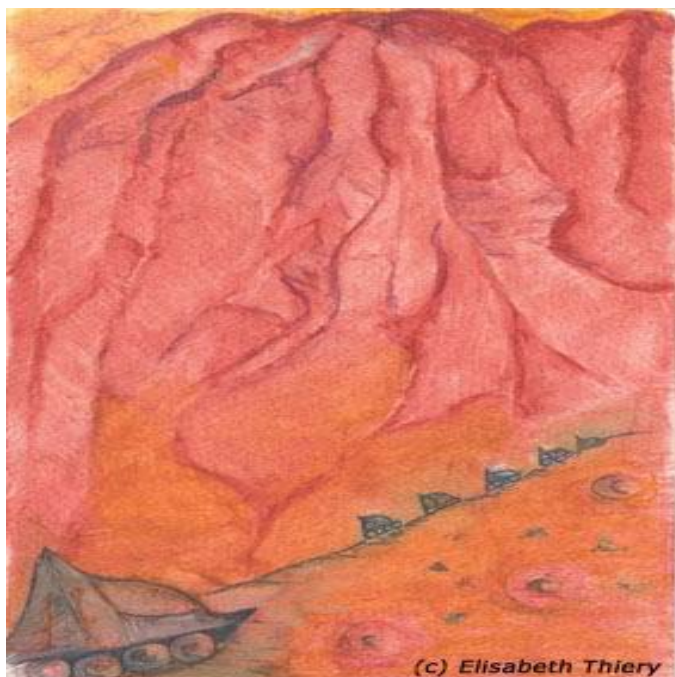


Histoire

L'histoire des jaïnites se perd dans celle de la Teyr-Sainte et plus particulièrement dans les philosophies pré-réflexives du continent indien.

Bien qu'étant un courant de pensée minoritaire, le jaïnisme eut son heure de gloire par l'admiration que ses disciples suscitaient dans la population : il prônait le dépouillement et le détachement des valeurs matérielles, imposant à ses fidèles de voyager éternellement sur les routes afin de garder leur âme pure. En tant que telle, la base de la philosophie n'est pas incompatible avec ce que la sainte Eglise Universelle ordonne aujourd'hui, même si aucune instance divine ne justifiait cette pauvreté.

L'ascétisme et la sagesse des anciens moines jaïnites furent loués pendant de nombreux siècles, mais le mouvement fut quasiment enterré lors de la déshérence de la première République.



(c) Elisabeth Thierry

Déclin et renouveau

Dans une société minée par le chômage et l'apathie, le jaïnisme ne provoqua bientôt plus la même admiration de la part de la population de base, et même les moines errants ne

purent plus compter sur la bonté de leurs concitoyens pour survivre.

L'idéal moral de l'ordre ne put pas lutter contre la réalité physique : seuls les plus extrémistes des moines continuèrent dans cette voie.

Les jaïnites furent bientôt méprisés, mais la philosophie trouva un allié imprévu : ce furent certains nantis, parmi cette frange de privilégiés en mal d'activités qui la prirent à leur compte en la transformant fondamentalement.

La notion de pauvreté fut abandonnée, et l'élévation morale par l'humiliation transformée en élévation par la culture et la recherche de la vérité. La notion de voyage même prit une dimension grotesque.

Durant ces temps étranges où le fossé social ne cessait de grandir entre les riches et les pauvres, on assista à la naissance de groupes d'illuminés, généralement jeunes et issus de familles bourgeoises. Aventuriers bohèmes, ils affrétaient navires et avions pour se rendre dans des lieux sordides, se mêlant à la population dans l'espoir de vivre des aventures passionnantes, et n'ayant pour seul objectif que de constater l'état véritable du monde.

Inutile de dire que la plupart revinrent rapidement à leur mode de vie antérieur, mais les quelques-uns qui continuèrent dans cette voie (et qui survécurent !) formèrent un espèce de club d'élite dont tous les membres finissaient par se connaître.

Malgré toute l'énergie placée dans cette débauche de mise en danger et d'explorations, la Teyr devint rapidement trop petite pour leurs ambitions. La diaspora allait leur ouvrir l'espace !

Aventuriers des étoiles

Lorsque l'exploration de l'espace profond commença, ces quelques riches désœuvrés furent aux premières lignes, mettant leurs fortunes à disposition de ce nouveau but. Rapidement, l'exploration devint pour eux une drogue, accentuée encore par l'expérience Sathra des premiers sauts.

Tandis que sur terre, la Première République achevait de s'effondrer, les jaïnites découvraient des mondes et perdirent souvent la vie dans des explorations irréfléchies.



Leur légende restait étonnamment vive, et leur image évolua : de marginaux farfelus, ils devinrent des héros. Ce nouveau statut attira dans leurs rangs de nombreux suivants, qui acceptaient de seconder ces fous dans l'espoir qu'une partie de leur renommée ou de leurs richesses retombe sur eux.

Hélas, ces suivants allaient vite découvrir que c'est plus souvent la mort qui les attendait au bout du chemin, car seul comptait l'idéal de l'aventure, de la découverte...

Durant cette période faste pour l'aventure, les rangs des jaïnites augmentèrent sans cesse. Pas de lignage, évidemment (bien que certaines exceptions confirment la règle), mais plutôt une émulation constante, et un important besoin de surenchères... mais tandis que ces explorateurs sillonnaient l'espace, l'univers évoluait. Trop occupés par leurs propres expériences, ils passèrent complètement à côté de la résurgence de la noblesse et la naissance de l'Eglise... On raconte toutefois que Paulus le voyageur, disciple du Prophète, adhérait plus ou moins à la philosophie jaïnite, mais une telle proposition est jugée aujourd'hui comme fortement contestable par l'Eglise...

L'ignorance de cette évolution fut réciproque : les forces en émergence avaient bien peu d'intérêts à s'occuper de quelques suicidaires...

La fin de l'âge des héros

Avec l'avènement de la Seconde République, cette attitude changea complètement. La présence de ces idoles mettait en danger le tissu social que les républicains tentaient désespérément de retisser. Il était temps de tirer un trait sur une période qui devait être révolue : celle de l'individu !

Le renouveau des médias planétaires et des diffusions à grande échelle de journaux mensuels était devenu un danger. Les histoires de ces héros, affrontant xénomorphes sanguinaires, dirigeants tyranniques et monopoles commerciaux injustes produisaient des effets incontrôlables parmi la population.

Le changement fut bien sûr progressif, s'étendant sur plusieurs siècles. D'abord, certains médias facilement corruptibles furent

encouragés discrètement par les agences de renseignements à exagérer les histoires jusqu'à les rendre peu crédibles ou au contraire à présenter également les côtés plus pathétiques des jaïnites.

Ensuite, l'opinion elle-même était transformée par les institutions républicaines : technologie, confort, assistanat détournèrent peu à peu les individus de l'aventure et des mondes lointains. Le quotidien proche était revenu au centre des préoccupations.

Les jaïnites continuèrent leurs actions, dans l'indifférence générale, mais eurent de moins en moins de suivants, et le renouvellement de leurs rangs commença à devenir problématique. L'attitude de la population devint rapidement méprisante, renvoyant vers les explorateurs un miroir déformant qui mina peu à peu leur moral. L'érosion fut lente, mais à la fin de la Seconde République, l'idéal de vérité, de découvertes et de savoirs de ces idéalistes s'était transformé en un marasme déprimant, qui stoppa net les velléités humanistes.

Mondes Perdus

Sans le savoir, les jaïnites sont peut-être un des liens les plus forts avec les Mondes Perdus. Leur soif de voyage et de découverte les a menés sur de nombreuses planètes frontières, du temps de la Seconde République, et lorsque les routes furent perdues, beaucoup se retrouvèrent coincés. Sur Iver redécouverte, l'activité artistique s'est bien développée et les légendes jaïnites furent transmises de génération en génération. Là où les intérêts politiques ou mystiques des nobles ou des religieux se trouvent souvent perverties et modifiées par le temps, la communauté des artistes est restée fidèle à sa façon de penser. De là à penser que les jaïnites portent implicitement la clé des Mondes Perdus, il n'y a qu'un pas que certaines guildes ou nobles ambitieux pourraient aisément franchir. Quel meilleur cheval de Troie qu'une innocente troupe d'acteurs ?

Les Ages sombres

Lorsque la Seconde République implosa à son tour, l'humanité s'apprêtait à traverser une période sombre qui dure encore de nos jours. La fin des idéaux et la désillusion ne frappèrent pas que les civils, mais affectèrent également les jaïnites.

Ceux qui ne retournèrent pas à la société s'enfermèrent sur eux-même, se tournant souvent vers la folie. Peu nombreux, mélangeant mysticismes et arts, ils retournèrent à la marge, tentant de survivre



comme ils le pouvaient en se déplaçant de planète en planète, souvent de manière clandestine.

L'effondrement de l'économie supprima les privilèges de ces anciens bourgeois, les forçant à s'adapter à un nouveau monde. Pourtant, dans une société en perdition, ce mode de vie libre attira dans chaque région où un jaïnite passait des personnes intéressées par fuir leur seigneur ou leur environnement. Les groupes se formaient autour d'un chef et développaient ses idées souvent assez étranges.

L'Eglise ne tarda pas à prendre ces mystiques en grippe, et les jaïnites devinrent pour un temps la cible des avestites. De cette époque data le culte du secret et de la communauté soudée, car les représentants de la Sainte Flamme ne faisaient guère de différences entre le meneur et ses suivants.

Les jaïnites devinrent des groupes très fermés, en marge de la société, centrés sur une vision mystique du voyage, de l'art et du mélange des deux. Puisque l'aventure contrôlée n'était plus possible par manque de moyens, les jaïnites se résolurent à chercher les vérités dans l'esprit humain.

Eternels itinérants

Le voyage, après avoir été un plaisir, est devenu une nécessité. Aucun pouvoir établi ne tolérerait un groupe autonome sur ses terres très longtemps, et les persécutions ne sont pas entièrement terminées.

De nos jours, les communautés d'artistes itinérants sont fréquentes dans toutes les parties de l'univers. La purge de l'Eglise a amené les jaïnites à des croyances raisonnables et une attitude plus ouverte, et a condamné les divergents au silence.

Les différents groupes itinérants ont désormais retrouvé leur liberté d'agir, même s'ils doivent encore agir avec prudence. On ne peut guère parler d'un esprit jaïnite, mais rares sont ceux qui rejettent leur héritage séculaire, et les références à de grands hommes bâtisseurs de destinées sont fréquentes dans toutes leurs expressions artistiques. Beaucoup rêvent d'un retour à la prospérité, à l'aventure et aux explorations, mais la plupart se contentent d'une vie simple consacrée aux arts.

Toujours à la frontière des Mondes Connus, les jaïnites font désormais partie du paysage.

Culture et mœurs

« Il n'y a pas un jaïnite. Il y a des jaïnites ». Ce proverbe est souvent utilisé par les artistes itinérants pour faire comprendre qu'on ne peut pas les ramener à un seul groupe, défense fréquente face aux accusations de malhonnêteté ou d'hérésie parfois lancées contre un groupe en particulier.

Cet adage correspond pourtant bien à une réalité : il n'existe pas deux groupes poursuivant les mêmes objectifs, organisés de la même façon ou composés du même panel de personnes.

La Compagnie

Une des formations les plus communes aux jaïnites reste la compagnie. Généralement formée autour d'un meneur charismatique, il s'agit d'une unité sociale fermée et soudée, qui poursuit des objectifs communs.

La plupart du temps, cet objectif est simplement la survie, mais en période de prospérité d'autres buts viennent enrichir la vie de la communauté. Il s'agit souvent de recherches artistiques, de recherche de reconnaissance ou encore de recherche d'objets d'arts pour une collection (voir plus loin, patrimoine culturel).





Au sein d'une compagnie, les membres ont une relative liberté, sauf s'ils disposent d'un talent indispensable au groupe.

Dans ce cas, l'artiste a une responsabilité qui lui est sans cesse rappelée. C'est pourquoi, les jaïnites cultivent souvent leur pluridisciplinarité. C'est une simple question de survie à long terme.

Le meneur dirige sa compagnie plus ou moins fermement en fonction de son tempérament, mais reste seul juge au sein de son groupe. Les plus timorés délèguent souvent les tâches pour vaquer à leurs recherches personnelles.

Les compagnies se déplacent sans cesse ou s'établissent dans des ateliers (voir plus loin) pour éviter d'être placées sous la coupe d'un pouvoir quelconque, et accessoirement éviter impôts et taxes.

Mécénat

L'activité artistique est souvent la seule source de revenu d'une compagnie. De temps en temps, le meneur décide de rendre des services (souvent illégaux) à certains groupes afin de gagner un salaire supplémentaire.

Mais une des solutions les plus rentables pour une compagnie est le mécénat, même si cela signifie se mettre sous la protection d'un noble particulier, au risque de perdre sa liberté. La forme de mécénat la plus recherchée (et la plus rare) est le mécénat familial, qui permet à une compagnie d'être "partagée" entre des nobles d'une même famille, et donc de se déplacer sur les planètes sous domination de ces familles. Cette forme de mécénat est plus un contrat à long terme et amène son lot d'exigences. Impossible de se reposer sur ses lauriers.

Beaucoup plus tranquille mais moins lucratif, le mécénat individuel est une solution acceptable, à condition de tomber sur le bon mécène. Un seigneur susceptible risque de devenir un tyran pour la compagnie, qui se retrouve dépendante de ses largesses. Il n'est pas simple de faire la distinction entre un noble qui s'offre les services d'une compagnie pour améliorer son image et un véritable esthète.

Les formes de mécénats impliquant des notables de l'Eglise ou de la Ligue sont plus rares, mais possibles. Ils restent toutefois

l'apanage de quelques originaux puissants, qui peuvent se permettre ce genre de fantaisies sans risquer le qu'en-dira-t-on.

Les Règles

La société des jaïnites a beau être libre, elle se doit toutefois d'obéir à certaines règles sans lesquelles la survie du groupe n'est pas possible.

Le secret : un jaïnite doit toujours rester discret sur tous les aspects de la vie du groupe, même les plus anodines. Il est trop simple de mettre la puce à l'oreille à cause d'un mot en trop. Cette tendance au secret indispose souvent les interlocuteurs du groupe, aussi apprennent-ils rapidement à détourner les conversations avec humour et désinvolture.

Les oreilles : le groupe a toujours besoin d'être informé au maximum de son environnement pour pouvoir prévoir et esquiver les difficultés. Chaque membre du groupe doit donc se renseigner discrètement et garder les oreilles ouvertes sur les pouvoirs locaux, quels qu'ils soient. Les renseignements importants doivent immédiatement être portés aux oreilles du meneur de la compagnie.

Utilité : chaque membre doit se trouver une ou plusieurs occupations dans le groupe. Un membre inutile est rapidement prié de quitter le groupe ou de se trouver une occupation utile à la compagnie. Chaque membre a forcément un rôle principal fonction de son talent (artistique, commercial, physique, etc.) et un ou plusieurs rôles secondaires pour lesquels il est à même de seconder le responsable attitré.

Recherche artistique : le point commun de tous les membres de la compagnie est une recherche de l'art. Même si certains n'ont absolument aucun talent, ils sont presque toujours motivés par l'acquisition ou l'élaboration d'œuvres artistiques ou par l'augmentation des collections culturelles de la compagnie.

Décisions importantes

Dans de très rares cas, les problèmes rencontrés dépassent le cadre de la compagnie. C'est notamment le cas lorsqu'un groupe puissant menace tous les jaïnites d'une planète ou d'un domaine.



Lorsque la solidarité est nécessaire, une assemblée particulière est convoquée. Elle s'organise assez longtemps à l'avance, les compagnies ne disposant pas de moyens rapides et sûrs de se prévenir mutuellement. Les compagnies convergent alors vers un lieu décidé à l'avance et les meneurs se rassemblent et discutent tandis que les autres membres échangent connaissances et compétences.

Ces assemblées sont rares, et toujours impressionnantes. Le lieu choisi est souvent à la hauteur de ces rassemblements, soit sur le domaine d'un noble amical ou dans un lieu neutre, à l'écart de la civilisation. Elles peuvent durer plusieurs jours, voire des semaines, ne se terminant que lorsque le problème a trouvé une solution convenable.

L'assemblée peut choisir de nommer parmi ses membres un délégué, investi d'une mission particulière et limitée. Cette personne devient alors l'interlocuteur des factions externes et rend compte à tout le monde. Il a toutefois latitude de prendre les décisions qui s'imposent dans les limites fixées lors de son investiture.

Lorsque le problème dépasse le cadre d'une planète ou d'un domaine, ce délégué est également envoyé représenter les jaïnites dans une rencontre interplanétaire, formant une hiérarchie pyramidale temporaire en situation de crise.

Relations

Rarement un groupe aussi mineur que les jaïnites a été autant pris en considération par les puissances des Mondes Connus. Cela tient à plusieurs raisons. D'abord, le groupe est vulnérable aux attaques de part son statut marginal. Les pressions semblent donc simples. D'autre part, leur caractère itinérant fait souvent d'eux des informateurs de premier ordre ou des messagers/transporteurs discrets. Enfin, leurs bonnes relations avec la population de serfs (même s'il y a des exceptions notables) peuvent les amener à jouer le rôle d'espions ou d'indicateurs de popularité.

Les Nobles

Les relations avec les nobles sont très fluctuantes. Bien qu'il soit souvent fait appel aux jaïnites pour animer des réceptions importantes et rendre de menus services, leur autonomie fait grincer des dents. Beaucoup tentent de s'attacher de manière permanente les services d'une compagnie, parfois même par la force.

Traiter avec un noble est pour un artiste un travail qui met en jeu toutes les compétences diplomatiques, et il est parfois nécessaire de connaître certains secrets pour mieux négocier. Plus d'un noble s'est vu ruiner après avoir asservi une troupe itinérante.

Al-Malik : cette famille se trouve probablement parmi les clients les plus recherchés des jaïnites, mais également les plus exigeants. Les relations sont cordiales et amicales, le salaire juste. Ce respect mutuel n'est toutefois garanti que dans le strict cadre artistique, les Al-Malik n'aimant pas qu'un étranger se mêle d'affaires qui devraient normalement le dépasser.

Decados : un jaïnite doit vite leur faire comprendre qu'il n'est pas une simple marchandise s'il veut garder sa liberté. Le rapport de force est inévitable, mais les nobles Decados ont généralement des secrets à cacher. Il est toutefois nécessaire de posséder des talents artistiques réellement étranges pour les séduire...

Li Halan : peu réceptifs à l'art autre que religieux, les Li Halan font des employeurs vraiment pingres.

La Ligue

Fondé sur le principe de services mutuels, les relations avec la Ligue des marchands sont cordiales et neutres. Les négociations se font toutefois plus simplement qu'avec les nobles ou l'Eglise, et les deux groupes s'apprécient généralement assez pour se rendre des services « à charge de revanche. »

Auriges : une compagnie itinérante a forcément besoin des auriges à un moment ou un autre. Les marchands leur trouvent généralement des places dans des cargos ou proposent la compagnie des jaïnites à de riches nobles en transit. En échange, les artistes fournissent des renseignements à



caractère commerciaux, comme les marchés potentiels rencontrés ou les concurrents locaux.

Fouinards : le transport par jaïnites est lent, mais terriblement sûr. Il n'est pas rare que les compagnies passent des contrats d'informations ou de marchandises illégales pour récolter des fonds. L'échange d'informations se fait toutefois plus souvent dans les deux sens.

Baillis : lorsqu'une compagnie se met dans de beaux draps, les baillis sont souvent les seuls défenseurs possibles. Malheureusement, lorsque cela se produit, d'âpres négociations au cas par cas sont nécessaires pour fixer le prix de cette défense. Souvent, cela se conclura par un accord pour une aide plus ou moins légale dans une autre "affaire" gérée par le bailli ou par la guilde.

L'Eglise

Des trois puissances, l'Eglise est la moins favorable aux jaïnites. Si beaucoup de compagnies affichent une dévotion parfois exagérée pour se défendre, il s'agit là d'un moyen efficace pour assurer la survie et la tranquillité du groupe.

Avestites : il y a toujours une enquête ouverte sur un groupe de jaïnite quelque part. Il est souvent simple de trouver une trace d'hérésie dans une pièce de théâtre ou dans une œuvre. Les avestites ne sont jamais très loin, souvent pilotés par l'Orthodoxie. Mais ces attaques sont gourmandes en ressources, et elles ne sont désormais plus menées que dans un but strictement politique, pour rendre service à un noble en échange d'un rapprochement de l'Eglise, par exemple.

Amalthéens : sans doute l'ordre le plus favorable aux jaïnites, les amalthéens savent très bien que l'art est souvent un baume pour l'âme. Les jaïnites savent également qu'ils peuvent toujours obtenir de l'aide dans un dispensaire, en échange de quelques notes de musique pour les malades.

Eskatoniques : curieux et ouverts, mais souvent inquiétants, ils sont autant appréciés que craints par les compagnies, pour qui une association avec cet ordre bizarre est à la fois source de nouvelles inspirations et de nouveaux ennuis.

Patrimoine

De part leur nature itinérante, peu de compagnies possèdent en propre des biens. Tout au plus peuvent-elles bénéficier de l'usufruit d'un bâtiment ou d'un lieu géographique précis, mis à disposition par un mécène (noble, marchand, ou même éventuellement clérical). Mais ce genre de bénéfices n'est que rarement acquis sur la durée, les baux étant facilement remis en question à chaque changement politique (mort d'un seigneur, tensions entre les jaïnites et le clergé, etc.).

Il arrive pourtant que des terres tombent dans le giron d'une compagnie lorsque (fait rarissime) un noble décide d'entrer dans le groupe, abandonnant son identité et faisant don de ses richesses à sa nouvelle famille. En règle générale, de tels changements déplaisent beaucoup à la famille du noble, qui engagera tout son pouvoir et ses relations dans une bataille pour la reconquête des biens ainsi perdus. C'est pourquoi les territoires jaïnites sont souvent des bouts de terrains mal situés dans un environnement hostile, et ayant appartenu à des nobles eux-même déjà mis à l'écart ou sans héritier.

Les Ateliers

Une des exceptions fréquente à ce manque de bases solides sont les différents ateliers que l'on voit fleurir dans les centres culturels. Des jaïnites ayant suffisamment parcourus le monde et ayant amassé quelques richesses les investissent souvent dans la création d'un lieu dédié à l'expression de leur culture.

Les ateliers sont donc fondés par des artistes déjà passablement vieux, et souvent spécialisés dans le domaine de prédilection de son fondateur. Ainsi, on peut citer l'atelier de peinture de Colonstran sur Bizantium Secundus, dont les toiles ornent désormais de nombreuses chapelles de la planète impériale ou encore l'Ecole Gurinosky de Teyr-Sainte (en fait située sur son satellite lunaire) dont les danses exécutées sous des gravités restreintes sont même citées en thérapies psychiatriques par certains amalthéens.

Dans les ateliers, les lois des compagnies sont momentanément mises entre parenthèses.



Elles ne sont jamais très loin dans les pensées, mais leur intensité est amoindrie pour rendre la vie sédentaire plus souple. Ainsi, le fondateur d'un atelier reprend généralement son ancien nom ou s'en invente un nouveau sous lequel ses œuvres seront ensuite diffusées.

A la mort de son créateur, un atelier devient souvent un lieu de troubles, car les élèves les plus brillants se partagent souvent de manière exclusive l'héritage du maître. Lorsque ce dernier a eu la présence d'esprit de former un successeur, les ateliers peuvent perdurer durant de nombreuses années, mais leur extinction est quasiment inévitable.

Certains jaïnites prétendent que cette extinction est la première condition de l'accession du maître au statut de légende mais cette idée va tellement à l'encontre du principe d'humilité qu'elle n'est que rarement exprimée en face de membres de l'Eglise.

Quoiqu'il en soit, les ateliers peuvent servir de havres d'accueil à des jaïnites solitaires, la loi des familles entraînant une hospitalité qui n'est limitée que par le danger que peut représenter l'invité. La plupart des vrais artistes dans les compagnies rêvent d'ouvrir un jour ou l'autre un tel atelier, mais cela exige d'eux qu'ils amassent à la fois richesses et réputation en parallèle. On comprend alors pourquoi il s'agit de l'œuvre d'une vie.

Patrimoine culturel

Mais au-delà des simples biens matériels, les jaïnites disposent d'une richesse prodigieuse : l'amas culturel de toute l'humanité. Etant des collectionneurs invétérés, ils traquent les œuvres d'arts antiques partout où ils le peuvent, amassant des collections uniques dans tout l'univers.

En général, ces collections restent bornées au domaine que s'est choisi une compagnie, mais d'autres œuvres d'art servent à l'échange et au commerce entre les jaïnites. On mesure souvent le statut d'une compagnie à la richesse ou la rareté de sa collection, avant même la qualité de ses membres.

La compagnie du Trésor qui voyage dans les environs de Vera Cruz et qui est d'ailleurs placée sous protectorat Hazat possède la

collection de gemmes taillées la plus étincelante de tout l'univers connu. On comprend mieux pourquoi cette compagnie évite les lieux sordides et dispose de plus d'hommes capables de se battre que certains temples des Frères d'Armes.

A l'inverse, la compagnie de l'Image Sainte ne possède de vraiment remarquable que la plus vaste collection d'images représentant les disciples de Zacharie de tout l'univers. Même les membres de l'Orthodoxie ont demandé à les voir afin de parfaire leur représentation de ces saintes personnes.

Les jaïnites prennent souvent des risques insensés afin d'amasser ces collections. L'obtention d'une pièce rare tourne parfois à l'obsession chez certains, qui iront jusqu'au vol (ou pire !) pour se procurer l'objet recherché. Que cette attitude soit en totale contradiction avec le principe d'honnêteté de la communauté n'est qu'un paradoxe de plus à mettre sur le compte de cette drôle de caste. Certains nobles (Decados, principalement) connaissent cette faiblesse, et s'en servent souvent pour s'attirer les bénédictions d'une compagnie, obtenant ainsi un accès à des informations et des divertissements dont les Decados sont friands.

La bibliothèque d'Aylon

L'une des plus intéressantes créations jaïnite est la Collection Musicale de Soraya. Cette bibliothèque contient un nombre incroyable de partitions musicales de l'ensemble des Mondes Connus et même de cultures xénomorphes.

Elle fut créée par Afir al-Malik, désespéré d'avoir perdu sa fille unique Soraya, des suites d'une maladie alors qu'il était en guerre sur le front Symbiote. Soraya avait un amour immodéré pour la musique et était très curieuse. Sa mère disait d'elle qu'elle « avait gravi la première montagne en voyageant par l'écoute ». Son père bâtit donc ce lieu en souvenir de sa fille, et invita les jaïnites à l'aider dans cette tâche.

Aujourd'hui, la bibliothèque contient beaucoup de parchemins, et dépasse même certaines bibliothèques cléricales en savoir accumulé, de nombreuses légendes dépréciées par l'Eglise s'y trouvant consignées sous forme de chansons. De fait, l'Orthodoxie aimerait bien pouvoir exercer un droit de censure sur la Collection. Afin de ménager les susceptibilités, la direction de la bibliothèque limite les consultations à un nombre restreint de personnes.

On y trouve également des enregistrements de la Seconde République, un musée des instruments de musique et une école très sélective, dans laquelle tous les musiciens rêvent de rentrer un jour.

Personnalités

Joseph Kaliosto, maître martien

Une rencontre avec Joseph Kaliosto fait toujours une très forte impression. Mesurant plus d'un mètre quatre-vingt dix, et d'une carrure imposante, on l'imagine fort bien broyer des rochers à main nues. De caractère aussi trempé que son physique, il apparaît comme déterminé et volontaire.

Dirigeant une troupe d'artistes d'un genre particulier sur Mars, il parcourt les étendues désertiques de la planète et gère sa communauté avec justesse et fermeté.

Il faut dire que son environnement ne laisse pas de place au hasard : sa troupe se déplace dans des véhicules terrestres lents et oxygénés, et les sorties se font en scaphandres.

L'activité artistique de la communauté est la sculpture de paysages. La communauté cherche un lieu intéressant, puis s'y établit quelques jours ou semaines. S'attelant à sculpter les parois rocheuses, ils y impriment des scènes ou des travaux impressionnistes avant de quitter le lieu vers d'autres endroits. Ce travail vain est la fierté du groupe, qui se targue d'avoir réalisé pas moins de 40 sites sur la surface de la planète ou dans des grottes naturelles.

Evidemment, le groupe ne vit pas de cette activité, mais perd également beaucoup de temps à réaliser des sculptures "dévotes" qui pourront être vendues dans les différents dômes. L'achat de l'oxygène et l'entretien des scaphandres coûte en effet très cher.

Joseph Kaliosto fut à l'origine de ce groupe, quittant un groupe de sculpteurs du dôme Alpha avec quelques suivants. Rapidement, sa détermination l'a amené à être connu de tous

les jaïnites de Mars (environ une centaine de personnes) et à gagner leur respect. Il est également à l'origine d'un rassemblement annuel de tous les jaïnites dans un lieu variable afin de souder la communauté et à lui rappeler que sa force est justement l'union.

De fait, Joseph parle souvent au nom de toutes les communautés et est une interface idéale pour discuter avec les différents pouvoirs de Mars, et en particulier l'Eglise. Grâce à ses nombreux contacts dans toutes les strates de la population, c'est un homme plus puissant qu'il n'en a l'air.

Thomasi Aquino

Le cas est suffisamment rare pour être remarqué : Thomasi Aquino est un prêtre qui est entré dans une communauté jaïnite sur Vera Cruz. Ayant obtenu une autorisation spéciale de l'évêque, motivé par le besoin de se rapprocher du peuple, il a débauché quelques jaïnites des autres groupes afin de former une communauté qui se dédie entièrement à l'art religieux.

Toutefois, le rapprochement s'est fait dans les deux sens, et Aquino a rapidement pris les habitudes des artistes itinérants, en particulier le goût du secret (qui fait grincer des dents l'évêque qui s'attendait à obtenir des renseignements utiles) et l'esprit de groupe qui le déchire souvent dans ses décisions.

Sa bonté, sa foi et son côté humain très émouvant l'ont rendu très populaire, et le pauvre homme est quelque peu dépassé par son succès. Son groupe est en effet de

plus en plus grand, les fidèles découvrant dans cette voie artistique une nouvelle façon de vivre leur foi. Très apprécié des nobles Hazat, les productions de son groupe sont fortement rétribuées, bien au-delà de leur véritable valeur.

Jalousie oblige, les autres communautés de l'espace Hazat ont un peu tendance à prendre Thomasi en grippe, mais ses liens avec l'Eglise



(c) Elisabeth Thiery



empêchent toute manifestation de mauvaise humeur publique.

Agé de près de quarante ans, plutôt petit et sec comme une branche morte, Aquino donne l'impression d'être un enfant face aux problèmes qu'il soulève quotidiennement. Heureusement, son côté candide parvient à sauver son sommeil. Passant la plupart de son temps libre à travailler sur ses tableaux représentant des scènes de l'Evangile Omega, Aquino poursuit à sa façon la quête des anciens jaïnites en tentant de trouver dans l'art les réponses qu'appellent les mystères de la Création.

Olver, architecte impérial

L'atelier d'Olver sur Byzantium Secundus est un modèle de réussite pour les jaïnites.

Ancien serf d'un duché Decados, Oliver était chargé de la supervision de bâtiments publics sur Severus. Les conditions de travail déplorables associées à un conflit plutôt personnel avec le frère d'une noble qui l'avait pris pour amant lui valurent une condamnation à mort sous la forme d'une chasse à l'homme dans la jungle. Après avoir failli mourir à de nombreuses reprises, Oliver parvint à se réfugier dans une troupe de jaïnites de passage (bref) sur la planète.

Durant longtemps, Oliver Cardell (de son vrai nom) a vécu comme parasite dans ce groupe d'acteurs ambulants. Il faut dire que son talent était bien maigre et que ses représentations étaient suffisamment pitoyables pour être écarté et confiné dans un rôle de suivant. Mais ses voyages nombreux lui permirent d'étendre son sens de l'architecture.

Ce n'est que de passage sur la riche Byzantium Secundus qu'il eut l'occasion de quitter la troupe pour se mettre au service d'Abdelhafid al-Malik sous le pseudonyme d'Olver. Il dut pour cela déployer tout son culot pour harceler littéralement le noble en question en lui présentant à plusieurs reprises des notes et des dessins pour un petit palais de province, que les influences mélangées de différentes cultures rendaient fort attrayant. A force de patience, et manquant plusieurs fois d'être tabassé par les gardes du corps d'Abdelhafid, il parvint à le convaincre de l'intérêt et de l'originalité du projet.

Sa première réalisation fut un succès envié par de nombreux autres notables, et grâce au soutien financier de son patron et une aide discrète des fouinarde, il parvint à monter un atelier d'architecture.

Le fait qu'il fut obligé de s'engager à travailler en priorité les al-Malik et à mettre à disposition des fouinarde les plans des bâtiments qu'il construit n'est connu que de rares personnes.

De plus, son peu d'implication chez les jaïnites (et surtout le peu de reconnaissance qu'il manifeste à leur égard) tendent à l'isoler de ses anciens camarades. Les vieilles habitudes Decados ont refait leur apparition, et Olver se trouve à nouveau pris entre de nombreux feux. Il ne manquerait plus que les Decados retrouvent sa trace...

Grand-Père

Il est une légende mystérieuse parmi les jaïnites qui concerne un vieillard itinérant. Considéré par beaucoup comme un être surnaturel, cet homme, baptisé "Grand-Père" faute d'un meilleur nom, parcourt les Mondes Connus et surveille les jaïnites de loin. Apparaissant tour à tour comme une personne protectrice ou vengeresse, personne n'a jamais prétendu l'avoir rencontré, mais nombreux sont les artistes qui pensent l'avoir vu de loin. D'autres disent que ceux qui l'ont rencontré ont reçu pour consigne de ne jamais en parler. Le fait que les dirigeants des communautés gardent un silence réservé à son sujet est la source de nombreuses rumeurs. Grand-Père serait-il le chef de tous les jaïnites ?

Grand-Père sauverait, paraît-il, la vie des jaïnites en difficulté. Ancien artiste itinérant lui-même, synthèse des esprits du peuple voyageur, il serait également là pour punir ceux qui portent du tort à leur communauté, et sert donc également d'épouvantail pour les enfants. Cela dit, rares sont ceux qui prennent cette légende réellement au sérieux. Il s'agit plus d'une légende communautaire, qui donne un fond commun à des coutumes très disparates en fonction du groupe.

Le fait que cette légende ait traversé les siècles indique que ce vieillard serait immortel. Quelques jaïnites particulièrement croyants pensent qu'il s'agirait d'une incarnation du pancréateur, mais ils restent discrets sur cette



croissance. Les avestites qui ont eu vent de cette légende pensent plutôt à un démon lié par les premiers jaïnites, du temps de la diaspora. Durant cette période, en effet, les distinctions entre le bien et le mal étaient plus difficiles, et les bourgeois aventureux de cette période étaient toujours prêts à faire de nouvelles expériences.

Physiquement, les rares témoignages restent très contradictoires. La seule constante serait un âge assez avancé, et des vêtements souvent élimés, comme s'ils avaient été portés sur de très longues périodes. Les rides fortement prononcées font également partie du personnage, mais selon les versions, il serait grand et fort ou alors petit et agile.

Dans tous les cas, ses capacités physiques sont nettement au-dessus des moyennes pour son âge apparent, et il possède la faculté surnaturelle d'échapper à ses poursuivants en toute circonstance.

Règles de jeu

Les personnages jaïnites

Voici quelques concepts de jaïnites.

- **Protecteur de compagnie :** attaché à une compagnie particulière, vous assurez sa protection physique, réactive ou préventive. A ce titre, il vous arrive de préparer le terrain pour une prochaine arrivée de la compagnie.
- **Peintre mystique :** vous recherchez l'illumination en effectuant de nombreuses expériences souvent hérétiques, tentant d'y puiser l'inspiration pour réaliser votre Œuvre Majeure.
- **Fugitif :** vous êtes recherché par une puissance qui veut vous voir mort, et vous avez pu chercher refuge au sein des jaïnites sous un faux nom. Vous serez protégé aussi longtemps que vous serez utile à votre nouvelle famille.
- **Historien de l'art :** votre compagnie vous a confié comme mission permanente d'effectuer une compilation de tous les courants musicaux. Vous voyagez à la recherche de nouvelles musiques, en particulier les spécialités culturelles locales.
- **Artiste de l'extrême :** spécialiste des happenings, vous cherchez toujours un nouveau moyen spectaculaire et

exceptionnel pour montrer les possibilités créatrices de l'humanité.

- **Précepteur :** au service d'un noble qui souhaite donner une éducation culturelle à ses enfants, vous servez également parfois de conseiller. Votre place enviée provoque des jalousies.

Mettre en scène des jaïnites

Les jaïnites peuvent être placés dans presque tous les scénarios sous la forme de PNJs qui peuvent attirer les soupçons à cause de leur attitude repliée sur eux-même. On trouve de grands groupes dans les villes, ou des compagnies plus modestes sillonnant les zones rurales.

- un reliquaire de grande valeur a été dérobé dans une cathédrale. Très rapidement, les soupçons se portent sur un groupe de jaïnites campant à l'extérieur de la ville. Des personnages, mandés par un noble sympathisant des artistes, les lancent sur l'enquête en parallèle des autorités qui concluent rapidement à la culpabilité. Et pour cause : le vol est destiné à éliminer le groupe qui fait chanter le seigneur local depuis trop longtemps.
- Dans un champ archéologique sur Midian datant de la Seconde République, les chercheurs sont pris de curieuses hallucinations qui les mènent vers la folie. La faute en revient à un objet technologique permettant d'altérer les sens des personnes dans son rayon d'action, à l'origine pour améliorer l'impact d'un spectacle. Un jaïnite serait prêt à tout pour remettre la main sur cet artefact. Mais pourquoi cet objet agit-il contre les chercheurs ?
- Un al-Malik organise un concours de chant sur Istakhr, doté d'un prix fabuleux. De nombreux jaïnites et nobles affluent jusqu'à la cité. Un matin, un des favoris est retrouvé mort, émasculé. La piste semble mener jusqu'au al-Malik et une affaire de mœurs familiale, mais le passé du mort sur une planète Decados laisse penser qu'il s'agit d'une fausse piste volontairement tracée...

Aspect de la guerre de Trente Ans dans la vallée de la Bruche

Scénario Trois Mousquetaires par Olivier Dupuis

Ce scénario n'aurait jamais pu voir le jour sans le document homonyme d'Arnold Kientzler, Denis Leybold et Marc Brignon que l'on peut consulter à l'adresse :

<http://juillot.home.cern.ch/juillot/guerre.html>

J'invite tout maître du jeu désireux de préparer ce scénario à consulter, même rapidement, cet article d'histoire locale.

Ce scénario a été conçu initialement pour Trois Mousquetaires, mais il peut très facilement être repris pour tout autre jeu de cape et d'épée de la même époque voire avec plus d'adaptations pour un jeu médiéval fantastique comme Warhammer.

Si l'intrigue est bien en place, elle nécessite cependant un minimum de travail du maître de jeu pour peaufiner les points qu'il voudra développer. De la même façon, l'évolution de la situation dépend énormément des actions des personnes. Je déconseillerai donc ce scénario à un maître du jeu débutant et des joueurs peu débrouillards.

RAPIDE SITUATION GEOPOLITIQUE

Le théâtre des opérations est une vallée de l'Alsace. Pour rappel, l'Alsace ne fait pas encore partie de la France et appartient encore au saint Empire. La guerre de Trente Ans a débuté depuis 1610, dernière guerre de religion, mais aussi conflit politique, elle oppose l'empereur catholique du saint Empire romain germanique aux princes allemands protestants, et les Habsbourg aux Bourbons. Limitée au départ à l'Allemagne, elle s'étend à presque tous les pays d'Europe. En effet, la France, le Danemark et la Suède s'inquiètent de la puissance des Habsbourg, qui règnent sur l'Autriche, la Bohême, la Hongrie, sur la plus grande partie de l'Italie, l'Espagne, le Portugal et les Pays-Bas espagnols... Ces pays vont donc profiter de la guerre civile du saint Empire et des appels à l'aide de l'un ou l'autre parti pour intervenir. Pour l'instant, seuls le Danemark et la Suède sont intervenus militairement dans le saint Empire pour venir à l'aide des princes allemands protestants. Si la France n'est pas encore intervenue directement, elle envoie des fonds aux princes protestants et à la Suède pour les aider à déstabiliser l'empereur (pour plus de détail, voir http://perso.club-internet.fr/dazio/Histoire/Histoire_Guerre-de-Trente-Ans.htm).

Depuis 1632, les Suédois, protestants, tiennent une grande partie de l'Alsace dont les villes d'Obernai, Molsheim et Benfeld, cette dernière servant de centre judiciaire et administratif.

La vallée de la Bruche est sous contrôle militaire de la ville d'Obernai. Au fond de cette vallée, la paroisse du Ban-de-la-Roche est la seule à être de tendance luthérienne. Cet îlot fortement industrialisé et de surcroît protestant dans une vallée catholique ne pouvait manquer d'attirer sur lui les regards inamicaux en période de crise sur fond de conflit religieux.

Du point de vue linguistique, la vallée de la Bruche est à cheval entre la Lorraine francophone et le saint Empire germanique, germanophone. Les villageois et personnages parlent donc principalement un patois empruntant aux deux origines linguistiques et savent parler assez bien allemand, plus rares sont les francophones compétents.

LES FAITS

En juin de cette année 1633, un soulèvement de la population en collusion avec les impériaux attaque le Ban-de-la-Roche. Ils sont poursuivis par les Suédois et se barricadent dans l'abbaye d'Haslach.



Lors du siège, l'abbaye est brûlée par les Suédois, puis en guise de punition, ces derniers détruisent le château et des bâtiments de Schirmeck, libérant ainsi le péage impérial filtrant tout le trafic des marchandises vers la Lorraine.

C'est suite à ces événements que les personnages arrivent dans la région.

Le parti catholique ne souhaite pas en rester là. Le gouverneur de Saverne projette de se débarrasser des Luthériens du Ban-de-la-Roche en focalisant encore plus les ressentiments sur eux.

Plutôt que d'organiser sagement une riposte armée, le gouverneur prépare une série de représailles déconnectées les unes des autres. Il espère faire partir une partie de la population et, à terme, lui permettre de racheter à vil prix les mines du Ban-de-la-Roche.

La première action du gouverneur est d'essayer d'organiser une offensive guerrière profitant de mouvements des troupes suédoises. Le 10 août au soir sera lancée depuis le château du Guirbaden une attaque menée par un détachement de 36 cavaliers. Ils auront pour mission de brûler quelques métairies et de détruire la fonderie de Rothau.

Le deuxième projet est d'enlever les récoltes du Ban-de-la-Roche en s'appuyant sur les habitants de Schirmeck, particulièrement en colère suite aux destructions que leur ville a subies en juin.

Dans le même temps, le gouverneur essaie de convaincre l'évêque à Saverne de lui mettre à disposition un grand nombre de ses cavaliers pour lancer une expédition importante de destruction sur le Ban-de-la-Roche.

IMPLICATION DES PERSONNAGES

Elle dépendra forcément de la manière dont ils vont être introduits. Si un des personnages est d'origine noble, il peut soit posséder, soit avoir reçu certaines des mines de Rothau en usufruit. Il serait donc directement concerné par le soulèvement populaire menaçant ses biens.

Si les personnages sont débiteurs d'un PNJ important, celui-ci peut posséder certaines des mines et demander aux personnages de voir ce qu'ils peuvent faire pour garantir ses

revenus en paiement (de certaines) de leurs dettes.

Un personnage peut enfin avoir lié connaissance avec Marie-Elisabeth Veldenz lors d'un de ses derniers voyages à Paris. Elle aurait alors fait part de son inquiétude au personnage dans une lettre, lui demandant de venir assister son mari qui s'obstine à rester dans leur villégiature d'été.

Normalement, la France n'est pas encore impliquée militairement dans la guerre de Trente Ans. Mais pour les besoins du scénario, des personnages soldats peuvent sortir d'une campagne ou d'une mission dans le saint Empire. Leur supérieur pourra leur donner comme consigne d'aller aider son ami le comte de Veldenz à titre personnel. Ils ne sauraient en aucun cas faire état de leur statut de soldat français.

Dans tous les cas, les personnages arrivent au courant du mois de juillet, alertés par les événements de juin. Il s'agira une fois sur place de diminuer l'impact des attaques des forces catholiques sur le Ban-de-la-Roche. Par contre ils auront intérêt à être entreprenants car ce scénario n'est absolument pas linéaire ! Les instigateurs sont loin, et quasiment intouchables, c'est donc en contrant les actions des intermédiaires – habitants de Schirmeck, partisans du château de Guirbaden – et en s'alliant avec les forces en place – Veldenz, le général Horn – qu'ils pourront réussir ce scénario.

LES PROTAGONISTES

◆ Protestants

– **George-Gustav de Veldenz**, comte palatin, possède la seigneurie du Ban-de-la-Roche ainsi que la plupart des mines de Rothau. S'il n'habite pas en permanence dans ces terres vosgiennes, le comte les apprécie fortement. Il tire d'importants revenus des produits miniers et sans aller jusqu'à risquer ouvertement la vie de sa famille, il fera tout pour protéger ses biens et sujets. Il a accueilli avec plaisir l'arrivée des Suédois, en partie parce qu'il est lui-même protestant, mais surtout parce qu'il est lié à un degré lointain à la famille royale de Suède. Il s'est marié tardivement à Marie-Elisabeth, principalement pour obtenir de cette union un fils, Léopold-Louis, âgé de 8 ans. La plupart de ses terres sont dans la Forêt Noire, en pays de Bade,



mais il passe ses étés dans son château résidentiel à Rothau dans le Ban-de-la-Roche.

A 50 ans passés, il reste en bonne santé, chevauchant quotidiennement. Il parle assez bien le français, mais celui-ci est plus proche du patois local que du langage châtié de la cour...

— **Marie-Elisabeth Veldenz**, née Spechfenster, 26 ans. Elle est mariée depuis 10 ans à George-Gustav, et elle enchante les invités par sa beauté et sa grande chevelure blonde. Marie-Elisabeth apprécie modérément la vie campagnarde que lui impose son mari et lui préfère la mode parisienne. Elle est rarement insensible face aux beaux jeunes hommes, d'ailleurs son dernier amant en date est Anthon-Günther Velstein, qui a le grave défaut de ne rien connaître de Paris...

— **Christian d'Unwürden**, bailli du Ban-de-la-Roche. Il tient un rôle de police et de représentant impérial quand le comte n'est pas là. Loin d'être un protestant convaincu, il est très attiré par les possibilités que pourrait lui offrir la spoliation des terres de Veldenz au profit des catholiques, surtout s'il en est l'instigateur. C'est lui qui renseigne Jean de Giffen, bailli de Schirmeck, et il coordonnera les actions des cavaliers catholiques. Il prendra toutefois garde de ne pas montrer son visage, qu'il gardera caché sous un loup. Christian est un bon combattant, mais préfère laisser faire ses trois hommes de main.

— **Anthon-Günther Velstein**, résident Suédois. Anthon a suivi l'armée suédoise pour voir du pays et s'est installé en même temps qu'elle en 1632 à Obernai. Il parle couramment l'Allemand et même un peu de français. Il s'est lié d'amitié avec le comte Veldenz, et tout particulièrement avec sa femme dont il est l'amant depuis maintenant quelques mois. La quarantaine vigoureuse, Anthon-Günther est un bon vivant, plaît aux femmes et entretient une abondante correspondance avec une dizaine d'entre elles quasi-quotidiennement. Il n'est pas dépourvu de courage et pourra constituer un allié fiable et actif si les personnages se lient d'amitié ou si la cause lui paraît juste.

— **Le général suédois Horn** dirige depuis Obernai les affaires de la vallée. Il a maté la révolte en n'hésitant pas à mettre le feu aux bâtiments monastiques où des mutins s'étaient barricadés. Il a pour mission de maintenir le calme, et de protéger les

possessions protestantes dont le Ban-de-la-Roche. Toutefois, il sait qu'au château de Guirbaden une forte troupe de catholiques est rassemblée. Or il ne dispose que de deux bataillons, un à Obernai, l'autre au château du Frankenbourg contrôlant une autre vallée au sud. Ces deux bataillons sont tous deux bien plus loin du Ban-de-la-Roche que le Guirbaden. S'il n'est pas en mesure de mener une attaque de front, il pourrait attaquer les forces catholiques si on lui donnait l'opportunité de les affronter dans la campagne. Mais pour cela, il faudrait qu'elles bougent et qu'il en soit alerté à temps ! Malheureusement toute la vallée est fortement catholique et il n'arrive pas à installer des espions qui pourraient l'avertir à temps des déplacements de la garnison. Horn sera l'interlocuteur des personnages, de Veldenz voire de Velstein pour toute information d'importance ou pour faire intervenir des troupes suédoises. Horn sera prêt à faire prendre des risques à ses soldats pour mener à bien un plan audacieux auquel il prête des chances de réussite. Le général Horn ne parle pas un traître mot de français, il faudra donc que les personnages trouvent un traducteur en allemand ou suédois si aucun d'entre eux ne parle une de ces langues.

— **Les habitants du Ban-de-la-Roche** sont au nombre de 1 200 environ. La religion luthérienne a été introduite par les comtes de Veldenz à la fin du XVI^e siècle. Elle s'est d'autant mieux implantée que son introduction a été suivie d'une prospérité importante liée à l'activité minière. Si rien n'est fait pour empêcher les exactions catholiques, c'est plus de la moitié de la population qui disparaîtra, soit tuée, soit enfuie vers des terres protestantes plus calmes (Barr ou Strasbourg). Cette première fuite sera la ruine de la communauté et l'arrêt momentané des extractions minières et des fonderies (si elles ne sont pas détruites par les 36 cavaliers du Guirbaden).

♦ Le parti catholique

— **Hermann-Adolf de Salm**, gouverneur de Saverne. Depuis le XIV^e siècle, Saverne est la ville des évêques de Strasbourg ; cette dernière n'a eu de cesse d'être en froid avec l'épiscopat, et sa relation avec l'évêché ne s'est pas arrangée depuis que Strasbourg est un centre important du protestantisme.



Hermann-Adolf de Salm organise la résistance face à l'occupation suédoise et particulièrement dans la vallée de la Bruche. Suite à l'incendie de l'abbaye d'Haslach, sa colère s'est cristallisée autour du Ban-de-la-Roche. C'est une cible facile, tentante et qui nargue depuis trop longtemps le pouvoir catholique. Il glane ses renseignements auprès du bailli du Ban-de-la-Roche, Christian d'Unwürden et compte s'appuyer sur ses cavaliers placés dans le Guirbaden pour détruire le village. Dans le même délire, il a organisé la destruction des récoltes grâce à l'appui des habitants de Schirmeck. 50 serpes ont été achetées pour cet usage. Comble du hasard, ces serpes ont été fabriquées dans les forges de Rothau.

— **Jean de Giffen**, bailli de l'évêque de Strasbourg à Schirmeck. Il est enragé par la destruction du château et du péage de Schirmeck par les Suédois. Il appuie donc le projet du gouverneur de Saverne dans le but de reporter sa fureur sur le Ban-de-la-Roche. Il dispose de 10 hommes à ses ordres mais il se gardera bien de les lancer sur les protestants de peur qu'ils soient reconnus et qu'il subisse de nouveau des représailles.

— **Garnison impériale du château du Guirbaden**, installée par le gouverneur de Saverne, elle est composée d'environ 70 hommes, cinq pièces d'artillerie et d'une trentaine de chevaux parqués dans la grande enceinte extérieure. Le château est alimenté par le village de Guirbaden à ses pieds. S'il peut être bien défendu contre une armée, quelques hommes décidés devraient pouvoir y pénétrer et faire sauter les réserves de poudre, ou faire sauter la porte d'entrée. Enfin, une surveillance des entrées et sorties devraient permettre de remarquer le passage du bailli du Ban-de-la-Roche qui vient mener la troupe de cavaliers le 10 août. Certains de ces hommes sont de vrais soldats, mais une bonne moitié est constituée d'anciens paysans ou villageois qui se sont pris de passion pour l'exaction armée.

CE QUE PEUVENT FAIRE LES PERSONNAGES

Comme cela a déjà été rappelé plus haut, les personnages n'ont pas de fil directeur. Il faudrait qu'ils puissent empêcher ou minimiser les événements qui se trament ; mais ils ne sont pas au courant. De fait, dans un premier

temps il leur faudra prendre connaissance des tensions et forces en présence, puis grâce à leur activisme, ils obtiendront des indices et des informations qui leur permettront de prendre des décisions. Mais cela dépendra fortement des lieux qu'ils visiteront, et bien que limités par la barrière de la langue, ils pourront aller jusqu'à Saverne ou Strasbourg ! Il n'est pas pensable de décrire l'ensemble des lieux et places où ils sont susceptibles d'aller, ni de prévoir exactement quels indices ils pourront y trouver.

Je conseille au maître du jeu de développer lui-même une intrigue à partir de celles présentées qui pourra servir de fil directeur aux personnages. Au final, tout peut se dérouler sans un seul croisement de fer si les personnages ne sont pas belliqueux. A l'opposé, il n'est pas du tout impossible de faire se terminer l'aventure par l'assaut du Guirbaden par les troupes suédoises dirigées par les personnages.

DESCRIPTION DES PLACES ET LIEUX D'INTERET

♦ Le Ban-de-la-Roche

Le Ban-de-la-Roche est une seigneurie appartenant au comte Veldenz. C'est aussi une réunion de paroisses protestantes depuis 1584. Cette seigneurie s'étend sur deux petites vallées rejoignant la vallée de la Bruche en son extrémité. Il y a la vallée de la Rothaine et la vallée de la Schirgoutte. Dans la vallée de la Rothaine on trouve les villages de Bellefosse, Rothau, Newiller et Wildersbach. Dans la vallée de la Schirgoutte se trouvent les villages de Solbach, Fouday, Waldersbach et Belmont. Le plus grand est sans conteste Rothau où sont situés les fonderies et le château résidentiel du comte Veldenz. Les villages sont assez espacés les uns des autres ; pour simplifier il faut compter entre une demi-heure et une heure pour aller de l'un à l'autre. Le bailli Christian d'Unwürden habite à Solbach, le village le plus proche du château du Guirbaden. Il y a au début de cette histoire à peu près 1 200 habitants sur l'ensemble de la paroisse.

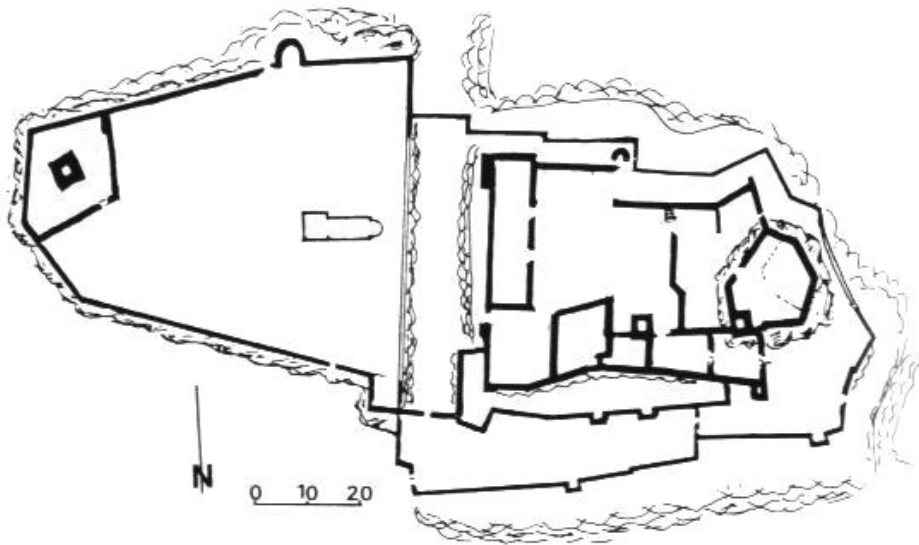
De la seigneurie on peut soit aller sur Barr en passant un col, soit rejoindre la vallée de la Bruche au niveau de Schirmeck.

◆ Schirmeck

Schirmeck est une ville appartenant à l'évêché de Strasbourg. Elle est positionnée au fond de la vallée de la Bruche et tient un péage vers la Lorraine. Ses fortifications ne l'ont malheureusement pas protégée de la vengeance des Suédois et en juin dernier le château et plusieurs maisons ont été détruits. La ville compte environ 2 000 habitants et une petite garnison composée d'une dizaine de soldats aux ordres du bailli Jean de Giffen.

◆ Le château de Guirbaden

C'est le plus grand château d'Alsace en superficie, mais il triche car la moitié au moins de la surface n'est pas construite. Il est même séparé en deux par un fossé par-dessus lequel passe une passerelle de bois. Il appartient à l'évêque de Strasbourg qui l'utilise comme poste avancé dans les territoires contrôlés par les Suédois. 70 soldats catholiques sont parqués à l'intérieur, avec une trentaine de chevaux et cinquante pièces d'artillerie.



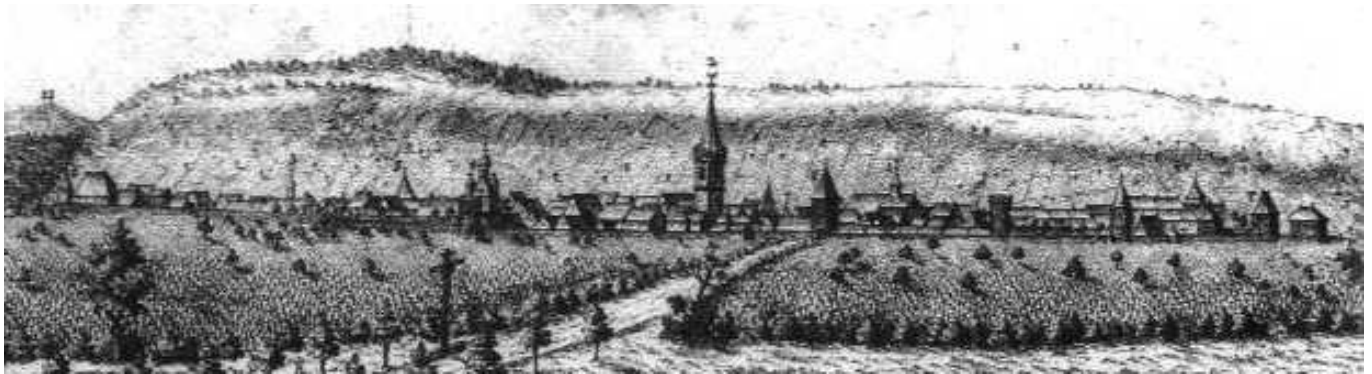
Château du Guirbaden

◆ La vallée de la Bruche

La vallée de la Bruche est bordée de montagnes basses culminant à 1 100 mètres. C'est une belle vallée typique des Vosges, très plate à son entrée après Molsheim, puis se rétrécissant jusqu'à être resserrée autour de la ville de Schirmeck. La seigneurie du Bande-la-Roche part du fond de la vallée au niveau de Schirmeck.

◆ Obernai

Obernai a été la première ville prise par les Suédois en 1632. C'est une bourgade d'importance implantée aux pieds des Vosges, alimentée par le trafic des vallées et le commerce du vin. Les Suédois y ont maintenu un casernement bien à l'abri des murailles, sous la direction du général Horn. Celui-ci a disposé une bonne moitié de ses hommes dans le château du Frankembourg dans une vallée bien plus au sud pour disposer de feux croisés vers le sud ou vers l'ouest.



Obernai en 1640

DESCRIPTION DETAILEE DES INTRIGUES

◆ Attaque des cavaliers venant du Guirbaden

L'attaque est programmée le 10 août. Christian Unwürden, bailli du Ban-de-la-Roche doit aller chercher trente cavaliers du Guirbaden et les conduire d'abord à Solbach dans le but de détruire un maximum de métairies. Cette première vague programme vise à détourner l'attention d'éventuels gardes et protecteurs dans le Ban-de-la-Roche sur le village en flammes. La deuxième vague vise la fonderie de Rothau ; les conspirateurs espèrent qu'une partie importante de la population sera partie aider à lutter contre les flammes du Solbach et ainsi avoir les mains libres pour détruire un maximum de bâtiments dans le plus grand village. Seuls Christian Unwürden, Hermann-Adolf de Salm et les soldats du Guirbaden sont au courant. Il va donc être difficile pour les personnages d'arriver à éviter les destructions s'ils ne vont pas visiter le Guirbaden avant l'attaque programmée. Par contre, leur présence lors de l'événement pourra grandement en atténuer les effets.

◆ Fauchage des cultures

Le gouverneur de Saverne avec le bailli de Schirmeck prépare une expédition pour le 13 août sur le Ban-de-la-Roche dans le but de faucher les récoltes. A cette période de l'année, les céréales sont presque mûres et devraient être récoltées dans une ou deux semaines. Le but de l'opération est bien entendu de priver plusieurs villages du Ban-de-la-Roche d'une bonne partie de leur autonomie alimentaire.

Cinquante habitants de Schirmeck ont été rassemblés. Pour les équiper, autant de faucilles neuves ont été commandées à Molsheim début juillet. Or le marchand de Molsheim n'étant pas au courant du projet, a transmis la commande aux forges de Rothau. Un tel nombre de faucilles n'est pas ordinaire et lorsque que le chariot devant les amener à Molsheim partira de Rothau, les personnages en auront un écho. Par la suite, les tribulations des personnages peuvent les faire rencontrer à nouveau un chariot avec la même caisse de faucilles allant de Molsheim à Schirmeck au tout début août. Aux personnages d'avoir la puce à l'oreille et de savoir tirer les vers du nez des Schirmeckois. Si rien n'est fait pour empêcher l'opération, le 13 août dans la nuit, 50 villageois montent sur les champs du Ban-de-la-Roche avec des chariots et fauchent le maximum de céréales. Il devrait être facile de les empêcher s'ils se retrouvent face à un grand nombre de personnes ou s'ils doivent faire face à des hommes armés et décidés.

◆ Attaque d'envergure en préparation

Hermann-Adolf de Salm tente de monter une opération importante pour saccager les villages du Ban-de-la-Roche. Pour se faire, il a demandé à l'évêque une troupe de soldats, et sa demande sera accordée début septembre. Entre temps, le 5 août, il envoie un émissaire à Jean de Giffen pour demander à ce dernier une aide matérielle et des hommes connaissant la région. Les joueurs pourront croiser cet émissaire traversant la vallée de la Bruche ou dans Schirmeck, à l'auberge.

Le gouverneur de Saverne envoie aussi un émissaire au château du Guirbaden le 25 août quelque soit le résultat des opérations précédentes (sauf en cas de siège en règle, bien entendu). Au final, c'est plus de 200 soldats qui se dirigeront sur le Ban-de-la-Roche le 10 septembre 1633. Ils y arriveront en fin de soirée le 11 septembre. Leur but est simplement de détruire, brûler et semer la terreur. Les soldats resteront trois jours entiers à vivre sur les réserves des villages puis repartiront qui vers Saverne, qui vers le Guirbaden.

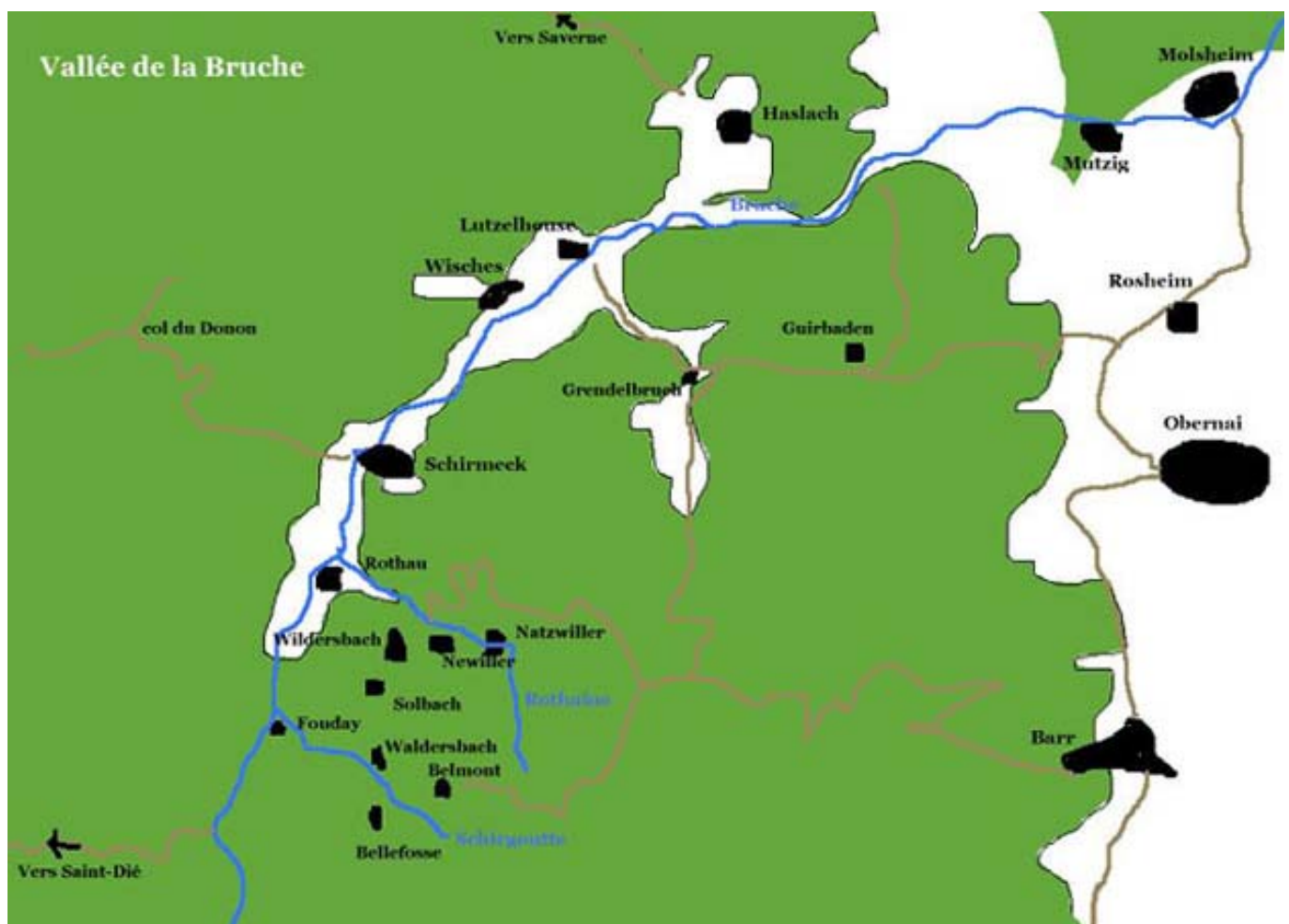
Si les personnages n'arrivent pas prendre connaissance de cette opération, ils risquent fort d'être repartis en France avant et apprendront en octobre ou novembre le désastre. S'ils arrivent à capter des bribes d'informations (par exemple au château de Guirbaden ou à Schirmeck), ils pourront tenter de contrer l'action soit en désorganisant en partie l'armée catholique du gouverneur, soit en lui opposant des troupes suédoises d'Obernai ou du Frankenbourg.

EPILOGUE

Si les personnages arrivent à contrer ne serait-ce que partiellement les attaques perpétrées contre le Ban-de-la-Roche, ils éviteront l'arrêt de l'extraction minière et seule une petite quantité de villageois partiront sur Barr. Peut-être même les personnages réaliseront quelques actions héroïques dans telle ou telle attaque ou alors ils arriveront à tendre un piège aux forces catholiques ?

Au final, cela importe peu. plusieurs années plus tard, lors de l'intervention en force de l'armée du duc de Lorraine, la seigneurie subira une destruction en règle d'une grande partie des constructions. Ainsi, les actes des personnages n'auront servi qu'à reculer et adoucir l'échéance.

Il n'est jamais bon d'habiter entre les frontières...





L'initiation aux ténèbres

Scénario Delta Green par Pascal Rivière

Ce scénario est une introduction à Delta Green – dont les personnages ne sont pas encore membres. Il peut évidemment être joué dans une logique inverse sans contrainte. Bien que le principe des cellules interdise que tous les personnages soient agents du FBI, ce ne devrait cependant pas constituer d'inconvénient majeur pour un maître de jeu relativement expérimenté.

En 1969, un groupe de militaires américains passe la frontière du Laos et du Vietnam en violation des traités internationaux pour une mission secrète opérée au bénéfice de la CIA. Trente ans plus tard, le cauchemar rejaillit sur des agents du FBI...

LUNDI 6 JANVIER 2003

La police de New York transmet au FBI l'affaire de ce qui semble être un crime sataniste atroce : un couple est tué et leurs foies ont été arrachés ; dans les cuisines, sur la table, il y a deux assiettes en carton sanguinolentes, les restes du repas composé à base de foie humain cru.

Les agents sont réveillés à quatre heures du matin et arriveront sur les lieux probablement à l'approche des cinq heures. Les policiers sont présents depuis trois heures. Ils ont découvert les lieux en l'état à trois heures, après l'appel d'un voisin, Ralph Schmidt.

Les victimes se nomment Stella et Bill MacGowan, 51 et 53 ans, respectivement femme au foyer et plombier. Ils sont couchés côte à côte dans le salon au milieu d'un pentacle sataniste fait avec ce qui se révélera être leur sang, répandu à l'aide d'un tissu, un mouchoir tiré de la table de chevet de M. MacGowan. Leur ventre est ouvert du bas-ventre au sternum et leurs viscères répandues. On a utilisé un couteau commando – un petit éclat est encore fiché dans un os inférieur des côtes – et on a tranché le foie avec maladresse et violence. Leurs crânes sont fracturés. Du sang s'est écoulé du salon à leur chambre. Ils ont probablement été frappés dans leur sommeil : un coup pour Stella MacGowan, qui l'a assommé sans la tuer, et deux pour Bill, le second plus violent ayant entraîné la mort.

Des traces aux chevilles semblent indiquer qu'ils ont été traînés de leur chambre, au 1^{er} étage, jusqu'au salon.

Une autre chambre est inoccupée et méticuleusement rangée, manifestement celle d'un jeune adulte qui n'est pas revenu.

◆ **Voici les éléments qui pourront être découverts par l'enquête.**

Les MacGowan avaient un fils, Mark, décédé dans un accident de voiture en 1997 à 23 ans ; conduisant en état d'ébriété en sortant d'une soirée entre amis, son véhicule frappe de plein fouet un mur.

D'après ses voisins ou d'après M^{lle} Sanders, 50 ans, célibataire, la sœur de Stella, Bill n'a plus de famille. C'est un couple américain ordinaire, sans histoire : Stella allait à la messe – confession baptiste – et Bill à la pêche. Son jeune apprenti le présente comme un patron bourru mais loyal.

Un voisin a donné l'alerte à quatre heures du matin : Ralph Schmidt passait devant leur demeure et découvre la porte d'entrée ouverte. Il s'approche, appelle, prévient la police avec son téléphone portable et gagne plus loin un arrêt d'autobus et monte pour rejoindre l'usine Goodyear où il travaille comme ouvrier.

Les voisins – John et Paula Wilson, aimable couple de retraités – ont vu arriver une voiture de sport rouge devant le domicile des victimes. Un homme et une fillette en sont descendus, et le véhicule est parti. Ils n'ont pas vu repartir le véhicule et n'ont rien entendu à cause du vent et de la pluie, il faisait une véritable tempête ce soir-là.



Le code ADN de la salive laissée sur les fourchettes identifie un homme d'âge mur et une fillette de 8 ans.

Les empreintes identifient un certain Paul Fersson, petite frappe fichée pour divers crimes : agressions, trafic et consommation de stupéfiants. Il a fait deux fois de la prison, de 1993 à 1994 pour agression, consommation et trafic de stupéfiants et de 1997 à 2000 pour attaque à mains armées. Il a 29 ans et est un orphelin élevé par les services sociaux. Il survit au moyen de petits boulots. Les autorités carcérales le décrivent comme un prisonnier ordinaire, assez solitaire. Son dernier domicile connu, une chambre dans un hôtel de troisième catégorie, a été nettoyé depuis plusieurs semaines, après qu'il a disparu sans régler la note. Les affaires personnelles ont été jetées. D'après l'employé de l'hôtel, il n'y avait rien de remarquable : vêtements, affaires de toilettes, revues...

Face au fichier des véhicules connus, M. Wilson reconnaît un véhicule mais remarque que la carrosserie a été modifiée.

Une recherche dans les garages de la ville permettra de retrouver le propriétaire, à la recherche de parts de carrosseries qu'il assemble lui-même – c'est un passionné de mécanique et de voitures. Son nom est Kevin Machiko.

Appréhendé, en pleurs, il explique avoir contracté d'importantes dettes de jeu qui ont été rachetées par la mafia. Depuis, on appelle et on lui donne des missions de voiturage : toujours un transport d'armes et de drogues. Ce soir-là, il pensait que ce serait la même chose et tombe abasourdi en apprenant les conséquences de sa participation. Il est facile de le faire craquer ; il collaborera immédiatement. Son contact est un mafieux, exécutant de la famille mafieuse Cimaro appelé Anthony Carfalé. Il est plus difficile de faire cracher le morceau à Carfalé. Découvrir une cache de drogues et d'armes – dont l'une qui a tué un individu dont le corps a été trouvé dans l'Hudson quelques mois plus tôt - facilitera la chose en échange d'une réduction de peine.

Son contact dans cette affaire est un consultant travaillant pour des hommes d'affaires aux activités louches et pour la mafia – Frank Marini, de son nom, est l'époux de la nièce de Don Cimaro.

Faire avouer Marini relève de l'impossible. Il est d'ailleurs flanqué de son avocat, Maître Edward Stivens, l'avocat attitré des Cimaro. Par contre une petite enquête permettra de découvrir que Me Stivens est aussi l'avocat de Fersson ; il déclarera l'avoir perdu de vue, non sans blêmir. Il faudra beaucoup de talent pour obtenir que Marini a agi pour le compte d'un avocat, Simon Waters.

Des recherches permettront de découvrir que son épouse, Claire Waters, est la sœur du gouverneur de New York, Martin Rees. Waters refuse de parler. Les preuves ne sont pas suffisantes, il est libéré. Mais plus tard, il sera abattu dans la rue par un motard casqué, pratiquement au pied de l'immeuble de l'agence fédérale.

Les notes téléphoniques de Waters permettront de découvrir d'importants coups de téléphone donnés à la prison de New York. Là-bas, on découvrira aisément qu'ils étaient reçus par Franklin Ulfeld, un homme d'affaire condamné pour avoir blanchi de l'argent sale, probablement au profit d'une organisation mafieuse. Il est en passe de sortir de prison : il a été amnistié par le gouverneur Rees. Les personnages ne pourront certainement rien savoir de plus.

♦ Que s'est-il passé ?

Ulfeld a acheté son amnistie non pas en échange d'argent – trop dangereux pour Rees – mais en échange d'un « bénéfique relationnel » Grâce à Ulfeld, un ancien contact de Majestic 12, Rees est désormais en lien avec ce dernier. Notons qu'il est également membre d'une cellule de La Destinée – c'est un proche de Stephen Alzis. Majestic 12 est employé pour faire pression sur des journalistes trop curieux ou pour assassiner concurrents et gêneurs – ce qui est plus discret que les services de la mafia. En échange du soutien de Majestic 12, il a servi d'intermédiaire entre Majestic 12 et Cimaro pour permettre au premier d'obtenir vivant le corps d'un petit délinquant quelconque sur le dos duquel on pourra faire passer une opération délicate pour des meurtres satanistes. Cimaro a ainsi livré Fersson. Depuis son passage dans les mains de Majestic 12, Fersson n'est plus le même...

Mentalement conditionné, il exécute sans capacité de choix une succession d'actes. L'ingestion du foie des victimes n'a aucune fonction en soit, sinon d'accréditer la thèse de sa démence.

Mais quelque chose d'inattendu s'est produit. Stella et Bill MacGowan ne sont pas les premières victimes. Les enquêteurs vont très vite apprendre par leur supérieur qu'un autre groupe d'agents enquête à Phoenix, Arizona, sur un crime similaire : Lindsay et Samuel Jones, 52 et 53 ans, ont été tués dans les mêmes conditions. Mais ce soir-là, ils gardaient Priscilla Jones, la petite-fille de Samuel. Celle-ci a été portée disparue après le meurtre « rituel. »

Fersson a été déséquilibré par le conditionnement. Un mécanisme inconscient lui a dicté de prendre avec lui Priscilla et de la considérer comme sa propre fille. Priscilla, elle-même déséquilibrée par l'horreur, le suit désormais sans dire un mot et sans opposer de résistance.

MacGowan était lié avec la deuxième victime, Jones. Non seulement ils sont vétérans du Viêt-Nam, mais en plus ils ont servi dans la même section en 1968 lors de la bataille de Kê-Shan. Consultez de préférence « Delta Green durant la guerre du Viêt-nam » sur www.tentacules.net pour de meilleurs renseignements et pour se référer au fantastique scénario qui fait écho à celui-ci. Ce scénario intervient trente ans plus tôt et traite de la mission cauchemardesque à laquelle les victimes de Fersson prirent part – références : L'horreur du capitaine, écrit par Croc le Bô, rubrique scénarios contemporains.

L'équipe de Phoenix transmet le dossier. On y trouve une vieille photo présentant les deux victimes et deux autres personnes – ainsi que leurs dossiers militaires. Les recherches du groupe de Phoenix ont identifié ces deux nouveaux protagonistes, le caporal Butch Dorson et le sergent Dexter Gordon.

Butch Dorman vit également à New York. Dexter Gordon réside à Washington.

Les personnages connaissent les deux prochaines victimes potentielles. L'agence de Washington est consultée. Des agents de Washington apprendront rapidement aux personnages que Gordon a disparu. Sa mère, Susan, 95 ans, est pensionnaire dans une maison de retraite. Les agents voudront certainement l'interroger eux-mêmes.

Quant à Dorman, lui et son épouse vont être assassinés le soir même. Débrouillez-vous pour que ces renseignements soient faxés de Phoenix et parviennent aux joueurs à la fin de leur journée de travail. La nuit tombe, et Dorman va bientôt croiser le chemin de Fersson et de Majestic 12. Si les personnages demandent à la police d'assurer la protection du couple, bizarrement la police sera absente du lieu du crime. En effet, Majestic 12 contrôle la situation. Ce soir, ils interviendront lourdement pour « arrêter » l'assassin – après qu'il ait tué Dorman et son épouse, « arrivant trop tard. » De même, Fersson sera abattu durant l'interpellation et le Majestic 12 récupérera la fillette.

Si des agents du FBI, dont les joueurs, sont envoyés, ils pourront peut-être tomber face à face avec Fersson et être confrontés avec sa folie, sauver les Dorman et vivre l'intrusion d'un groupe d'intervention musclé de 10 hommes armés de la « police » - en réalité de Majestic 12. Les personnages seront eux-mêmes vigoureusement interpellés, endormis à l'aide d'un gaz soporifique à effet immédiat, cagoulés et bandés. Ils seront interrogés par un bureaucrate de la CIA puis relâchés. Si vous le désirez, leur interrogateur pourrait achever par leur demander, avec un regard menaçant : « *Que savez-vous de Delta Green ?* » Il s'énervera et deviendra agressif, répétant la question, au bord de l'hystérie.



(c) Ghislain Thierry



Gordon est la dernière victime potentielle. Les agents doivent se rendre à Washington – suivis et surveillés désormais par le Majestic 12, ce qui devrait les rendre parano.

Les anciens soldats de l'unité sont assassinés parce que l'un d'entre eux - Majestic 12 ignore lequel – a révélé à Malcolm Tipler, journaliste au Washington Post, l'histoire de cette mission dictée par la CIA qui a coûté la vie à de nombreux hommes. Tipler n'a rien dit ; les agents de Majestic 12 sont intervenus à temps et l'ont menacé de mort. Il restera muet comme une tombe s'il est découvert.

Majestic 12 a donc décidé de faire le ménage et de mettre cela sur le compte d'un tueur en série sataniste ; ils ignorent quel membre du groupe a vendu la mèche. Gordon se cache.

Les personnages interrogent la mère de Gordon qui est loquace et qui pense son fils déséquilibré. Elle rit presque en racontant cette histoire invraisemblable. Le lendemain, elle sera trouvée morte, tuée par une « crise cardiaque. » Aucune analyse biologique ou médicale ne pourra invalider ce diagnostic. Mais elle a pu donner son témoignage aux personnages. D'abord, de la paranoïa de Gordon, certain d'être menacé par « des hommes du gouvernement. » Ensuite d'un repaire dans les montagnes enneigées du Montana, - un chalet qu'il a loué près d'une petite ville touristique du nom de Sweet Fellow. Ensuite de son contact avec un journaliste, Tipler, et avec un agent du FBI

avec lequel il était en relation depuis plusieurs semaines et dont elle a encore la carte, laissée par Dexter au cas où elle aurait des ennuis.

Cet agent du FBI de Washington se nomme John Snyder. Snyder appartient secrètement à Delta Green. Rencontré, il niera toute connaissance de cette affaire. Si on insiste, il arguera du secret défense. Mais les « amis » de Snyder vont à leur tour suivre les personnages jusqu'au Montana, entrant en concurrence avec le second groupe de poursuivants – ce qui promet un voyage surréaliste.

◆ Destination finale

La nouvelle étape du scénario conduit nos aventuriers vers les neiges hivernales du Montana. Sweet Fellow est une petite ville de 5 000 habitants blottie au cœur de cimes enneigées, étalée au pied d'un lac glacé, reconnu pour la pêche au saumon et à la truite. De nombreux bungalows de touristes sont vides en attendant la belle saison.

En interrogeant un employé de l'office du tourisme, on apprendra qu'un chalet qui servait autrefois de refuge aux bûcherons se trouve à six kilomètres du village, dans la montagne. Il faut suivre la nationale puis prendre une route forestière qui conduit, quelques centaines de mètres plus loin, vers le chalet. Il est préférable de disposer à cet effet d'un 4X4 – qu'il est possible de louer à Sweet Fellow.

Le chalet se trouve dans les bois, au milieu d'une clairière. Là-bas, les personnages sont accueillis à coup de fusils de chasse par Gordon – qui tire mal et pour impressionner. Il faudra le convaincre de leurs bonnes intentions.

Gordon pourra parler de la mission. Un agent spécial, « conseiller de guerre » de la CIA ordonna au colonel de la base de Kê-Shan, alors martelée par l'artillerie de l'armée nord-vietnamienne et du Viêt-cong, de rejoindre une base proche laissée à l'ennemi. Il s'agissait de trouver la trace d'un groupe de bérets verts disposant d'une caisse contenant des renseignements top secrets, puis de rapporter cette caisse sans en consulter le contenu. Le groupe part. Arrivés à la base, ils découvrent les occupants vietnamiens massacrés impitoyablement à l'arme blanche et parfois atrocement mutilés.



(c) Ghislain Thiery

Des traces indiquent le passage des bérêts verts, suivis quelques heures plus tard par les assaillants – on trouve des traces de pieds nus et de bottes pour un groupe d'une trentaine d'individus. En chemin, les restes des feux de camp des primitifs contiennent des ossements humains. Des bérêts verts sont trouvés dans les parages, morts et démembrés. Bientôt, un mystérieux poursuivant tue un soldat en fin de colonne. Pour seule blessure, on trouve à sa gorge une trace de piqûre. Plus tard, dans la nuit, une mine claymore tue leur poursuivant, armé d'une sarbacane et de pointe. Son visage, ensanglanté, pour ce qu'il en est, révèle des traits asiatiques inconnus, et étrangement difformes.

Les traces conduisent bientôt au-delà des frontières du Laos vers une vallée perdue dans la jungle. Elle renferme un village habité par des « primitifs » - il s'agit de Tcho-tchos – et un temple où deux survivants bérêts verts sont emprisonnés. Ces derniers sont libérés et le coffret est retrouvé, vide. Le groupe est poursuivi par les habitants du village, furieux. De nombreux hommes tombent, avant l'arrivée d'un hélicoptère de la CIA. Les bérêts verts témoigneront du fait que ce coffre en bois gravé de symboles et de visages hideux contenait une figurine difforme : un être androgyne et obèse muni d'une trompe à la place du visage. Le capitaine toucha la figurine malgré les ordres. Peu à peu, le capitaine commença à devenir étrange. A la première base, il ordonna subitement au groupe de revenir au village pour ramener la figurine. En chemin, il se transforma graduellement en un être semblable à la figurine de pierre. Les hommes furent rattrapés peu avant des frontières du Laos. Ces asiatiques au visage peint, aux mœurs cannibales et furieuses, semblaient

vouer un culte à ce que le capitaine était devenu. De nombreux bérêts verts furent mutilés, leurs membres dévorés par les primitifs, puis abandonnés à l'appétit du capitaine... De retour à Kê-Shan, les membres du groupe furent séparés. Gordon remarqua que leur dossier militaire portait une curieuse gomme adhésive en forme de triangle vert – depuis, il a été retiré. Il ignore de quoi il s'agit. Depuis peu, Gordon a décidé de ne plus se taire. Désormais, à son grand regret.

Alors que Gordon pleure ses amis morts assassinés, un bruit d'hélicoptère se fait entendre. Le rugissement du rotor s'approche. Les agents du Majestic 12 arrivent, au moyen d'un hélicoptère qui pourra se poser dans la clairière.

S'ils sont encore dans le chalet ou s'ils observent, ils voient qu'un nombre d'agents égal à celui des personnages émergent du cockpit. Au moyen d'un haut-parleur, les agents de Majestic 12 ordonnent aux occupants du chalet de sortir sans quoi ils feront feu – ils ont reçu ordre de tenter de récupérer Gordon vivant pour l'interroger. Ils se postent derrière des abris tels que le véhicule des personnages et derrière des arbres, face au chalet.

On peut déguerpir par une trappe permettant de glisser sous le chalet et de partir vers l'arrière.

Dans leur fuite, ils sont aidés miraculeusement par Snyder dont le véhicule surgit – éventuellement aidé par un autre membre de DG – alors qu'ils tentent de regagner la route. L'agent qui commande le groupe Majestic 12 est équipé d'une arme futuriste, un canon sonore – qui s'autodétruit 2 heures plus tard



en explosant s'il est récupéré sur le corps de l'agent - Snyder peut les en avertir. Aucun des agents n'a naturellement de papiers d'identité sur lui.

S'ils fuient en voiture, le véhicule est bientôt rattrapé par l'hélicoptère qui suit la route. Un agent émerge du cockpit, un fusil-mitrailleur en main.

Si Snyder survit, il parle aux personnages de Delta Green et de Majestic 12 et leur propose d'intégrer l'organisation - en leur cachant qu'elle est illégale, conformément aux manières de faire de DG.



Parlons de frontières

Aide de jeu générique par Geoff

Naturelles, géographiques, ethniques, visibles, sinueuses, politiques, religieuses, autant d'aspects différents qui peuvent marquer de leur sceau celles qui généralement ne servent qu'à délimiter un territoire d'un autre : les frontières.

Placées sur des cartes à l'aide de lignes segmentées que des cartographes s'attellent à tracer avec minutie, elles sont souvent bien peu perceptibles sur le terrain et fréquemment sont à l'origine de conflits entre seigneurs et rois qui n'aspirent qu'à l'accroissement de leurs territoires. Réelles pour ceux qui les instaurent, les frontières n'en sont pas moins des conceptions dépourvues de sens pour ceux qui vivent quotidiennement, tels les animaux ou les rôdeurs, dans la nature et dont seuls ciel, étoiles et océans délimitent les pérégrinations. L'homme a instauré des limites pour signaler que l'endroit lui appartient, qu'il y réside et qu'en ce lieu il est maître chez lui.

La frontière désigne les repères géographiques où commence l'application de certaines lois d'un côté et la naissance d'autres dans une contrée voisine. Les frontières définissent les limites des pays et généralement marquent les différences qu'elles tendent à souligner. De toute façon, elles changent, évoluent, leurs bornes et jalons se déplacent et parfois avec l'extinction ou l'absorption d'un peuple par un autre, peuvent disparaître. Elles n'ont réellement de valeur qu'aux yeux de ceux qui les fixent...

QU'EN PENSENT LES FRONTALIERS ?

Divers points de vue : Il y a ceux qui s'en moquent. D'un côté ou de l'autre de la ligne, les habitants se connaissent, parlent la même langue et ont pratiquement tous, les mêmes coutumes, pas de soucis.

Il y a ceux qui doivent habiter à côté de leurs voisins (attention, je ne dis pas cohabiter volontairement !) de farouches barbares qui n'adorent pas les mêmes dieux qu'eux, qui ne parlent pas le même langage, qui n'ont pas les mêmes coutumes et possèdent plusieurs femmes. Vous rendez-vous compte ? Voici quelques différences dont on pourrait sans problème allonger la liste mais qui seront autant de risques de voir dégénérer

l'incompréhension en intolérance et cette dernière mener à l'organisation d'expéditions punitives à caractère progressiste et réformateur.

Les conséquences, très certainement la guerre amenant des pertes de part et d'autre, et la recrudescence d'actes gratuits découlant de cette haine qui se transmet de générations en générations. Qui est réellement capable de voir la poutre qu'il a dans l'œil avant de voir la poussière dans celui de son voisin ?



(c) Ghislain Thiery



QUELS SONT LES ENJEUX ?

D'un point de vue pragmatique, les frontières sont utiles à plus d'un titre. Elles permettent notamment le contrôle des entrées et sorties de voyageurs, elles sont motifs à installer des postes frontaliers où nos braves négociants se verront taxer sur les marchandises que transporteront leurs caravanes et donneront la possibilité aux commerçants capables d'en saisir l'opportunité d'installer auberges, échoppes où les voyageurs pourront se ravitailler avant d'entamer de longs périple. Ce sont des endroits qu'affectionnent tout particulièrement espions et agents de renseignements divers pour connaître les bruits et événements que racontent à qui veut les entendre qui le pèlerin, qui le camelot, qui le comédien ambulante.

Magnifiques postes frontaliers... Sites où aux points de passages sensibles se dressent fortins protégés par des gardes effectuant des patrouilles le long de ces lignes de démarcations ou petites bourgades regroupant de quelques baraquements à plusieurs dizaines d'habitations, ce sont autant de place laissant libre cours à de nombreuses aventures pour tout maître de jeu désireux de pimenter les voyages de ses personnages et ainsi de multiplier les aventures.

QUI PASSE PAR LES FRONTIERES ?

Quelques individus dignes d'intérêt. Lorsqu'on parle des frontières, inmanquablement on pourra parler de contrebandiers et de passeurs. Ce sont deux catégories de personnes qui connaissent particulièrement bien les frontières et leurs défauts. Pour des motivations idéologiques mais plus souvent pécuniaires (surtout les contrebandiers !) ces charmantes personnes toujours prêtes à rendre service sont amenées à traverser dans un sens ou l'autre, avec des risques plus ou moins calculés ces petites lignes qui selon le côté duquel on se trouve font la différence.

♦ Le passeur

Beaucoup de passeurs sont de mèche avec les gardes frontières. Ils peuvent ainsi en fonction des clients qu'ils aident à transiter, toucher selon les cas double salaire à moindre risque. Un, pour le service rendu au voyageur clandestin et un second pour le service rendu aux autorités qui n'auront plus qu'à cueillir le pauvre pigeon (voyageur !). Ce n'est heureusement pas le cas de tous, ça tuerait le petit commerce.

Jaolin le passeur.

Pas très grand, alcoolique, plutôt antipathique, vénal, voici quelques adjectifs qualifiant Jaolin. Comme beaucoup de personnes habitant la zone frontalière sud de Jawtiga, c'est un individu auquel on porte peu d'intérêt. Vivant de rapines et d'expédients qui lui procurent à peine de quoi subsister dans cette contrée éloignée de toute région civilisée, le principal intérêt de ce larron est de connaître à la perfection les marais brumeux qui séparent Jawtiga de l'Aldérande. Intérêt non négligeable quand on sait que ce cloaque est le chemin le plus court pour accéder en Aldérande. Il évite les longs trajets risqués sur des routes souvent mal fréquentées. En outre, cette portion marécageuse est un accès sûr si l'on ne veut pas risquer d'être contrôlé et refoulé au poste frontalier. La politique d'Aldérande est stricte, ses lois sont claires : En dehors des émissaires des pays amis spécialement mandatés (et il y en a peu !) aucun individu non Aldérandien ne peut espérer entrer sur le territoire. Tout contrevenant sera empalé sans autre forme de procès.

Notons au passage que de nombreux inconscients ayant bravé ces interdits clairs et significatifs agrémentent dans d'odieuses et outrageantes postures ce que les Jawtiganis nomment à mi-mot la "Frontière Grimaçante".

Lourd dilemme pour le voyageur pressé dont les motivations ne regardent que lui et qui cherche malgré tout à traverser. Heureusement, Jaolin n'est jamais bien loin. Le bouche à oreille faisant des merveilles, il se trouve toujours dans les parages lorsqu'un étranger se renseigne sur les "commodités de passages". Jaolin est très commerçant.



Un prix donné ne se marchande pas ou alors seulement à la hausse; le choix n'est pas difficile. Une fois les arrangements conclus (et une garantie laissée en acompte !), Jaolin seul décide du jour et de l'heure du départ. Jamais au grand jamais le Jawtigani n'utilise le même trajet, il est bien trop méfiant. Jusqu'à présent, aucun de ses clients n'a eu à se plaindre de ses services... Aucun n'est revenu pour le faire.

Trame de scénario : **La jeune femme, l'étranger et le passeur.**

Un étranger cherche absolument une jeune femme qui aurait tenté de passer en Aldérande. Il questionne et paie grassement tous ceux qui peuvent lui donner des informations ou lui ramener la disparue ou le passeur. Les personnages pourraient être alléchés par une récompense plus que conséquente pour mener l'enquête.

Etrangement Jaolin reste introuvable depuis le passage de la jeune femme et l'arrivée de l'étranger. D'ailleurs, la population n'est pas trop loquace et il est difficile d'apprendre quoi que ce soit. Toutefois, avec un peu de talent et de persuasion... Affaire sombre qui peut mener à passer la frontière de bien des manières pour savoir de quoi il en retourne.



(c) Ghislain Thierry

- Des bruits courent sur l'arrivée à bon port des clients de Jaolin. Certains disent que le passeur assassine les malheureux, d'autres qu'il les vend comme esclaves aux Aldérandiens.
- Jaolin n'aurait pas une origine uniquement humaine. Certains disent qu'il entretient des relations avec le mythique Peuple du marais pour le compte duquel il amènerait des victimes afin que d'horribles sacrifices rituels soient perpétrés dans un sombre but.
- Jaolin serait le passeur de l'enfer, conduisant tout droit ses clients vers un autre monde. Malheur à celui qui s'intéresse de trop près à cette engeance maléfique !
- Jaolin était au courant que la jeune femme porteuse d'un mystérieux paquet était pourchassée par un inquiétant individu, elle aurait grassement payé Jaolin pour qu'il oublie tout de son passage.
- Le comportement et la personnalité de Jaolin auraient progressivement changé depuis qu'il a fait transiter une certaine jeune femme en Aldérande...
- Il n'y aurait jamais eu de jeune femme, l'étranger serait un agent Aldérandien à la recherche d'informations sur les accès non surveillés qui mènent en Aldérande.
- L'étranger a été reconnu comme guerrier d'élite Jawtigani. Il est spécialisé dans la traque des espions et des traîtres. Qui est l'espion, qui est le traître ?
- Jaolin serait en fait un fidèle agent Jawtigani oeuvrant pour le compte de son suzerain. L'étranger n'est autre que le suzerain en personne, seulement Jaolin a mystérieusement disparu.
- Notre antipathique passeur devait rapporter un message de la plus haute importance en provenance d'un mystérieux contact en Aldérande. La disparition de Jaolin correspond au passage de la jeune femme.
- Passeur et cliente auraient été vus par des marchands de passage au poste frontalier de Meslcun à plusieurs jours de marche. Situation étrange. Seulement la frontière est en ce moment hermétique dans un sens comme dans l'autre, les patrouilles ont été triplées et de nombreuses incursions Aldérandiennes sont constatées. Un passeur novice se propose de reprendre le commerce de Jaolin. Etant donné le nombre de clients en attente...



◆ Le contrebandier

Le contrebandier est d'une autre engeance. C'est un aventurier pour lequel l'argent seul n'est pas la motivation principale. Il aime le risque, sinon il serait uniquement convoyeur... On sait où le trouver et quelle manière utiliser pour l'appâter.

« Tu seras bien payé, tu feras la pige à ton concurrent Zorba qui est plus gourmand que toi et en plus, peu à part vous deux sont capables d'accepter un tel marché. Ceci dit, tu pourras également te vanter d'avoir roulé dans la farine ce brave Capitaine Duggnou et ses incapables de soldats ! »

Grosso modo, ça marche comme ça, et peut-être qu'un petit prélèvement sur la marchandise au passage peut être intéressant au niveau prime de risque...

Faldik le contrebandier

Anciennement sergent du guet et membre des troupes Aldérandiennes, Faldik est un filou de la plus belle espèce. Ce vieux soldat aguerrri par plus de vingt-cinq ans de bons et loyaux services à sa patrie s'est vu congédier sans solde pour avoir malencontreusement laissé passer une troupe de comédiens ambulants au poste frontalier de Mesclun où il était de garde.

Il est rare de trouver du travail en Aldérande avec un tel passif. Qu'importe, Faldik est tout à fait représentatif de cette sorte d'individus qui savent toujours tirer parti des situations les plus désespérées. Avec la connaissance qu'il avait des points de passage les plus fréquentés par les nombreux contrebandiers qui passent d'un côté ou de l'autre de la frontière, Faldik s'est tout simplement mis au commerce, secteur lucratif s'il en est. N'écoutant que son courage, entouré d'une bande de coupe-jarrets de la plus belle espèce, Faldik commença à arpenter les secteurs sensibles afin d'intercepter les fraudeurs. Grand stratège devant les dieux, Faldik avait compris qu'un bénéfice substantiel était à portée de main pour celui qui saurait gérer et mettre de l'ordre dans les minables affaires des petites équipes oeuvrant dans l'ombre. Ainsi notre entreprenant ami coalisa contrebandiers Jawtiganis et Aldérandiens.

L'union fait la force mais Faldik utilisa la force pour parvenir à ses fins. Une année entière fut nécessaire à ce que notre brave entrepreneur parvienne à racketter puis fédérer plus de dix bandes autrefois rivales et sur lesquelles il règne maintenant d'une manière... incontestée.

Trame de scénario : **La loi, la foi, le commerce.**

Depuis quelques temps les marchandises de contrebande se font de plus en plus courantes sur les marchés des deux bords de la frontière. Pour lutter contre cette économie parallèle bien embarrassante, les autorités ont trouvé une solution. Les négociants de tous poils sont fréquemment contrôlés et leurs produits estampillés dès qu'ils franchissent les postes frontaliers. Des conséquences inattendues se sont fait ressentir à tous les niveaux. D'un bord et de l'autre de la frontière, le mécontentement s'accroît chaque jour un peu plus. "On nous vend les mêmes produits qu'aux Aldérandiens/Jawtiganis, c'est inadmissible, les marchands s'engraissent sur notre dos, les autorités sont complices, et qui nous dit que ces saloperies venant de l'autre côté n'ont pas été empoisonnées ?!"

Seulement, le commerce et les humeurs des populations ne sont pas l'unique souci des autorités ! La contrebande, c'est une chose, le commerce et le pillage de lieux de culte deux autres ! Il est nécessaire d'avoir des agents de renseignement qui n'aient des accointances avec personne pour passer inaperçus, les personnages répondraient bien à ces critères !

- Les autorités Aldérandiennes/Jawtiganies souhaitent que les choses rentrent dans l'ordre. Chaque renseignement, chaque tête de contrebandier rapportée vaudront de l'or ! Ouverture à tous les excès, règlements de comptes assurés !
- Faldik trouverait trop risqué le convoyage de marchandises conventionnelles. Certains disent que poussé par de mystiques raisons il se serait tourné vers la religion.



- Quelques marchands seraient prêts à payer le prix fort pour que leurs produits traversent la frontière sans subir un marquage dont aucun des deux peuples ne raffole vraiment. L'aide de Faldik serait un compromis acceptable, seulement personne ne sait où le trouver.
- Un lieutenant de Faldik serait un renégat, il aurait soufflé l'idée des marquages en Jawtiga et en Aldérande... Histoire de couler son chef ou de lui succéder avec brio ! Qui est-il ? Quelles sont ses vraies motivations ?
- Faldik recherche secrètement le coupable des "pillages religieux", cela nuit à son commerce. Filou, oui, mais certainement pas profanateur !
- Des bruits courent comme quoi Faldik aurait des vues sur un trône... Voire les deux. Il tirerait les ficelles de toutes les intrigues secouant Aldérande et Jawtiga. Le bougre sait bien que commerce et religion sont des domaines auxquels les autorités sont attachées. Elles sont prêtes à envoyer le plus gros de leurs troupes pour calmer le jeu, il n'aurait plus qu'à profiter de la confusion générale ! Il paraîtrait même, que nombre de ses anciens frères d'arme n'attendraient qu'un signe pour rejoindre les rangs de ses partisans...
- Ayant convoyé des "marchandises" auxquelles ils n'auraient pas dû s'intéresser de si près, Faldik et ses hommes cherchent par tous les moyens à récupérer un mystérieux artefact dont personne ne connaît l'aspect et dont le seul pouvoir pourrait enrayer une non moins mystérieuse malédiction.

PAR QUOI DELIMITER LES FRONTIERES ?

Plusieurs types de frontières: Il y a bien sûr, les cours d'eau, les chaînes montagneuses, la lisière des forêts et toute autre démarcation topographique que nous appellerons frontières naturelles. Nous remarquerons qu'en certains endroits, l'homme a érigé des édifices qui s'étendent, telle la muraille de Chine ou le mur

d'Adrien (qui c'est celui-là ?), sur des dizaines voire des centaines de kilomètres. Remparts infranchissables permettant de ralentir des troupes nombreuses et lourdement équipées, elles n'en restent pas moins de véritables gruyères pour de petits groupes ou des francs tireurs dont la mission est de s'infiltrer chez "l'Autre".

Nous noterons également les frontières ethniques dont seule l'implantation des différentes tribus et clans marque l'emplacement. Elles évoluent en fonctions de diverses raisons : Les terrains de chasses, les alliances entre groupes, les conquêtes amenant des annexions de territoire, l'unification religieuse de l'ensemble des communautés...

D'AUTRES FRONTIERES...

Jusqu'à présent, nous avons vu les séparations existantes entre deux pays habités par des peuples plus ou moins civilisés (à vous d'estimer le degré de civilisation de ces derniers !) en dernier lieu, je parlerai des frontières aux confins des contrées habitées.

Je les adore tout particulièrement, ce sont des endroits souvent peu peuplés du fait de leur éloignement des pôles évolués de la société, des endroits où la loi du plus fort prime encore sur les lois et règlements instaurés par Druides, Seigneurs ou Rois. Des lieux où les parias aiment à rôder en quête de voyageurs égarés faciles (ou non !) à détrousser, des sites peu surveillés à la limites de territoires inexplorés que les légendes et on-dits décrivent comme endroits maléfiques où s'ouvrent les portes de mondes étranges... Ces frontières sont imposées par la nécessité.

Quelle raison aurait-on d'aller au-delà alors que l'on possède déjà suffisamment de territoires sur lesquels régner ? Et puis ces histoires de temples abandonnés, de richesses disséminées en de nombreux lieux mystérieux (certainement gardés par de terribles gardiens !) qui voudrait y croire ? A part des insensés et des inconscients je ne vois vraiment pas. Qui sait, peut-être sont-ce ce que Monsieur Renard a nommé les Frontières du réel ? Vous m'en reparlez...

Sons of Karn (1^{ère} Partie)

Un jeu original de Pascal Rivière

Jeu de rôle d'héroïc fantasy brutal et décadent dans les Mondes Déclinants

Les monstres d'autrefois les plus popularisés naissaient principalement du mélange des espèces, de l'homme et de la bête conjugués, ils relevaient de l'accouplement du fantastique animal et de l'humain. Ils subvertissaient l'ordre naturel, le partage du monde entre les espèces créées et tenues à l'intérieur de leurs frontières respectives.

Georges Balandier – Le grand Système

Le Livre ouvert

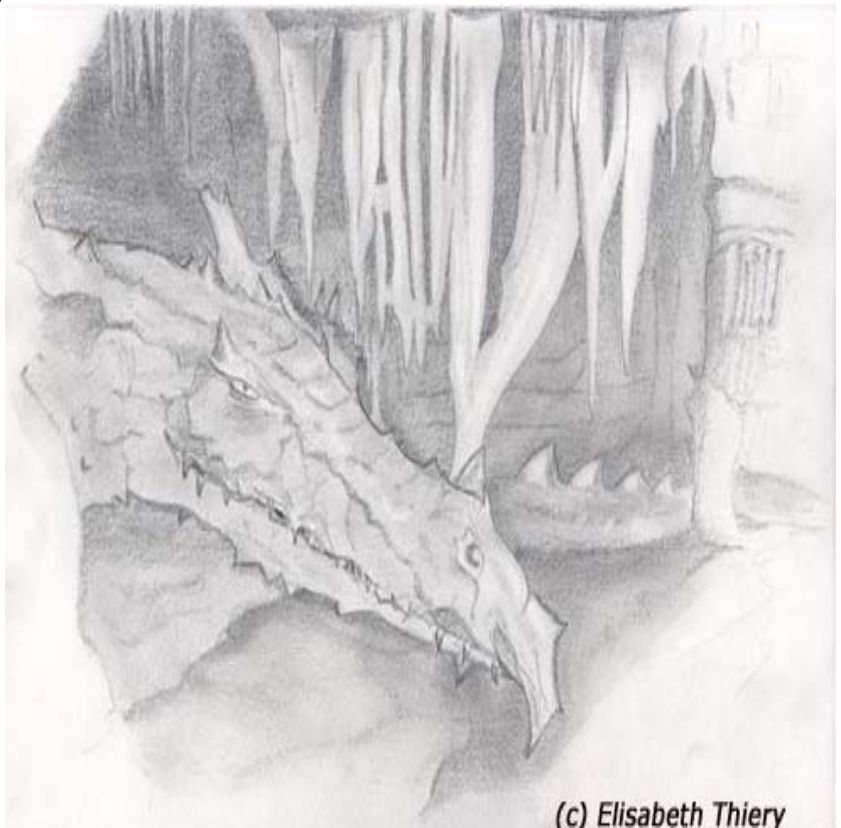
Un bref manuel des joueurs pour *Sons of Karn*

L'univers de *Sons of Karn* n'est pas traversé par les thématiques du conflit du bien opposé au mal, au chaos ou à une quelconque force étrangère suggérant à ses héros l'attitude et la valeur du sauveur et du sacrifié. Il n'y a, à vrai dire, sur Karn, aucune force qui incarne le bien, la justice ou la compassion, et celle qui se prétendrait telle représenterait sous les couverts de la vertu une menace autrement plus sérieuse qu'une entité démoniaque affirmée. Nul n'a de goût pour l'éthique ou pour la générosité pour la simple raison que ces valeurs ne trouvent aucun adepte sur Karn – ses peuples les ignorent, ses dirigeants et ses érudits les méprisent...

L'organisation culturelle de Karn repose cependant sur un thème d'opposition, celui du conflit entre la domination et l'ego, d'une part, et un chaos qui a été conçu et encouragé par les excès des ambitions et de la cruauté – sans qu'il lui revienne le rôle arrangeant de les condamner, puisqu'il se désaltère à son tour à la source des forces et des énergies de la convoitise.

La violence est une force qui terrifie, révolte et séduit à la fois. On estime improbable un univers dont les liens ne se délitent pas sous ses effets. Un tel monde, un monde déclinant, connaîtrait une succession de chutes et de transformations radicales et imposerait à ses héros destructeurs l'impératif de renouveler dans l'exultation leur énergie furieuse et de repousser les formes de son agonie.

L'histoire récente de cette terre du futur ou d'un passé oublié est brutale. L'Empire Aradhéen s'étendait sur le continent entier – nommé Aktos par ses habitants. Les barbares aradhéens adoraient les dieux et leur vouaient des cultes. La chute de l'empire, rongé par les dissensions, précéda de plusieurs millénaires l'avènement des rois-sorciers, dragons archimages qui ont le pouvoir de prendre forme humaine. Les dieux furent pratiquement détruits par le pouvoir et par l'assaut des rois-sorciers.



(c) Elisabeth Thiery



Considérablement affaiblis, ils furent réduits à l'état d'esprits, des entités désincarnées qui englobent le monde. Les esprits-dieux ne sont plus réellement adorés, sinon par les peuplades traditionnelles éloignées des cités-dragons et par des nomades parcourant les lieux les plus désolés.

Le « Déforcement du Cosme » est la conséquence directe de l'affaiblissement des dieux. Les rois-sorciers s'approprièrent le pouvoir divin, mais la transition permit aux forces démoniaques de profiter des quelques instants de faiblesse où le contrôle passa des dieux aux rois-sorciers pour s'échapper en meutes hurlantes des enfers et jaillir sur Aktos. Les rois-sorciers furent sévèrement mis en difficulté, moins par la puissance effective de l'assaillant que par leur inexpérience du pouvoir et par leur désunion. Ils parvinrent toutefois à repousser les Hordes Hurlantes en enfer, amoindrissant les dégâts qui furent commis sur Karn quand les périmètres du royaume étaient plus gravement touchés – ce qui allait offrir au Chaos, troisième force en jeu, l'occasion d'établir son emprise sur les terres de l'Au-delà.

Sur Karn, les rois-sorciers massacrèrent ensuite la noblesse héritière de l'Ancien Empire ainsi que leurs serviteurs. Des villes entières furent brûlées, des dizaines de milliers d'êtres humains moururent. Les survivants des fidèles de la noblesse impériale devinrent les esclaves des rois-sorciers – souvent pour mourir pour le plaisir de leur maître pervers ou lors d'expériences magiques ou démoniaques.

Dans leur arrogance, les rois-sorciers ont négligé qu'à la différence des dieux ils n'étaient pas indestructibles. Les conflits qui opposent les archimages draconiques peuvent amener à l'assassinat de l'un d'eux et conséquemment à une aggravation du Déforcement.

De même, le passé d'Aktos ne cesse de resurgir. Des faits restés seuls dans la mémoire des dragons ou figés dans la pierre rejaillissent sur le présent et sur l'avenir de Karn. Dragons et humains ne furent pas de tous temps les seuls habitants d'Aktos, et les conflits alimentent les rancœurs qui déchirent depuis les origines les puissances ancestrales des *Mondes Déclinants*.

D'autre part, les démons et les êtres chaotiques sont les deux forces adverses les plus visibles d'Aktos. Différenciées, elles sont en réalité peu dissemblables. Les Hordes Hurlantes et les serviteurs de Kardros peuvent être intelligents et constituer de brillants completeurs, mais, étrangement, leurs fins

dernières semblent purement irrationnelles car elles visent toutes deux une annihilation pure et totale qui ne varie pas dans ses effets mais dans son essence : les démons visent la destruction et Kardros l'entropie. L'agent chaotique se présente lui-même comme un chaos de transformations erratiques. Le démon a pour sa part les apparences bestiales et effrayantes de la prédation et de la mort. Aussi leurs motifs échappent-ils complètement aux humains. Seuls les dragons perçoivent derrière ces tourbillons de démence et d'horreur des motifs métaphysiques qui restent totalement étrangers aux schémas humains, des énergies brutales qui résistent des tensions et des desseins de la force cosmique qui crée les soleils puis les réduit à l'état de nuages, de cendres et de poussières. Mais peut-être la folie se confond-elle avec l'arrogance en situant ses formes et son origine dans le désir que les dragons éprouvent à la perspective de maîtriser ces forces naturelles et de repousser l'inévitable ?

* * *

CHRONOLOGIE

Plusieurs dizaines de milliards d'années avant Aradh XXVI. Les dragons venus des étoiles, arrivent sur Terre et s'établissent au nord de la planète. Leur voyage les a épuisés ; ils s'enfoncent dans les profondeurs de la terre, à l'abri de la croûte terrestre, et s'endorment.

1 milliard d'années avant Aradh XXVI : Un violent séisme réveille les dragons. Une comète d'une taille gigantesque s'est écrasée et a fissuré la croûte terrestre. Le magma jaillit et un nuage empoisonné envahit l'atmosphère. Les dragons, immunisés au feu et aux poisons, découvrent les restes d'une civilisation avancée détruite dont il ne reste aucun survivant. Les dragons parviennent toutefois à prélever les schémas vitaux de nombreuses sortes d'êtres et étudient ces codes génétiques.

Grâce aux matériaux organiques survivants qui sont prélevés au fond de l'océan, ils créent une entité qui va être la mère de toute vie. Le mythe lui donnera le nom de Unoth-Chta. Bien que frustrés par rapport aux dragons créateurs, la Mère-araignée et ses rejetons disposent d'une résistance qui est hors du commun, même pour les dragons, qui les ont conçus à cet effet pour disposer d'esclaves indestructibles. Ils construisent la Première cité.



730 millions d'années avant Aradh XXVI : les Uurlongs-Tha, une race d'entités élémentaires, arrive des confins de l'espace attirée par les puissantes variations climatiques d'un globe en révolution et par le déferlement magique et créatif produit par les dragons. Ils débarquent sur Aktos – continent unique préservé par la comète – et ils s'installent au sud du continent, édifient de grands cités et créent une civilisation.

500 millions d'années avant Aradh XXVI : au fil des éons, les dragons poursuivent leurs créations génétiques et leur exploitation de formes de vies primitives. Ils renouvellent artificiellement l'apparition des premiers vertébrés.

300 millions d'années avant Aradh XXVI : les Karlions franchissent les barrières des enfers et de la réalité matérielle et surgissent dans le sud de Aktos. Ils entreprennent de réduire les Uurlongs-Tha à merci. Pris par surprise, ceux-ci sont rapidement vaincus et enfermés dans des demi-plans dont les seuils sont protégés dans des cryptes souterraines au-dessus desquels les démons construisent leurs cités.

250 millions d'années : un cataclysme modifie l'apparence de Aktos et des îles surgissent de l'océan à l'Ouest du continent unique. Une deuxième vague de démons franchit les barrières dimensionnelles, et la race infernale de Urgoth s'établit sur les îles de l'archipel de Rhune. Les Karlions et les dragons entrent en contact et un conflit éclate entre les deux civilisations pour la suprématie planétaire. Les deux races finissent par conclure une trêve.

200 millions d'années avant Aradh XXVI : un autre grand cataclysme secoue Aktos et engloutit les terres de Rhune, emprisonnant les Urgoths dans les profondeurs océanes. De puissants sortilèges protègent les cités et leurs occupants sombrent dans la torpeur, puis dans le sommeil.

175 millions d'années avant Aradh XXVI : début des civilisations des Peuples bêtes, créations intelligentes des dragons, en Varkhenie, une région au centre de Aktos.

150 millions d'années avant Aradh XXVI : Unoth-Chta et ses rejetons se retournent contre leurs maîtres. Les dragons sortent victorieusement d'une guerre pour la survie ; la destruction de la quasi-totalité des enfants de Unoth-Chta sonne le glas de leur expansion et cette race donne l'apparence de décliner.

125 millions d'années avant Aradh XXVI : la branche reptilienne des Peuples bêtes règne sur la Varkhenie et s'étend sur le centre du continent. Elle se partage en plusieurs grandes familles qui entrent en guerre. De nombreux hommes serpents meurent, d'autres sombrent dans l'hibernation et d'autres se réfugient dans les profondeurs de Aktos, formant des civilisations souterraines.

90 millions d'années avant Aradh XXVI : le Peuple-serpent menace les dragons. Un cataclysme provoqué par les dragons engloutit la Varkhenie dans ce qui deviendra la Mer des Larmes Emeraude.

60 millions d'années avant Aradh XXVI : un nouveau conflit éclate entre les démons et les dragons. La puissance magique dépensée provoque une nouvelle succession de cataclysmes qui défigurent le continent. Les dragons, pour accroître leur puissance, enfantent.

50 millions d'années avant Aradh XXVI : les mammifères deviennent la forme de vie la plus répandues sur Aktos.

45 millions d'années avant Aradh XXVI : une météorite – dont l'origine est probablement draconique – s'écrase sur le sud de Aktos et secoue le continent, délivrant les Uurlongs-Tha de leurs geôles. Les Karlions abandonnent leurs corps matériels et se réfugient au plus profond des enfers. Les Uurlongs-Tha se désincorporent, se transformant en entités spirituelles qui s'intègrent à la trame mystique du monde. Mais les répercussions du cataclysme détruisent presque intégralement la Première cité draconique ; de premières rivalités naissent au sein des dragons entre les deux générations. De premiers fils s'élèvent contre leurs pères. Une part de la seconde génération établit la Seconde cité.

3 millions d'années avant Aradh XXVI : début d'une nouvelle civilisation de Peuples bêtes dominée par des mammifères à fourrure.

1,7 millions d'années avant Aradh XXVI : les dragons anéantissent les proto-humains au moyen d'une glaciation qui envahit Aktos.

1 million d'années avant Aradh XXVI : malgré les glaces, une civilisation humaine se développe au centre du continent. Dans le Nord, sur les terres draconiques, le climat se refroidit. La magie échappe de nouveau aux dragons et éveille les vieilles tensions.



750000 ans avant Aradh XXVI : la glaciation accrue anéantit les civilisations humaines. Les dragons de la Première cité se replient au cœur de la terre et entrent en hibernation.

500000 ans avant Aradh XXVI : Achlath, un second continent jaillit de l'Océan. Les survivants de la civilisation humaine de Aktos y émigrent et règnent pendant 100000 ans.

25000 ans avant Aradh XXVI : de nouveaux hommes bêtes reptiliens apparaissent sur Achlath et fondent le Second Empire. Leur civilisation est brillante et leur apprentissage de l'art magique menace la Seconde cité.

20000 ans : les dragons de la Seconde cité suivent à contre-cœur la voie de leur pères et provoquent un séisme qui engloutit Achlath.

12000 ans avant Aradh XXVI : l'Age Marnéen caractérise la fondation de civilisations humaines sur Aktos.

11550 ans avant Aradh XXVI : la Seconde cité provoque un autre grand cataclysme, celui-ci involontaire. Le déchaînement consume la plus grande part des ressources magiques et amoindrit considérablement le pouvoir des dragons. L'entité Kardros, l'une des puissances enfantées par Unoth-Chta, proche d'un foyer d'éruption mystique, se transmue et devient l'élément chaos. Il sombre dans l'Ether, plan magique créé par la scission des énergies. La force de cette métamorphose le fait sombrer dans la démence et exacerbe sa haine et sa fureur contre ses créateurs draconiques. Le cataclysme détruit la civilisation marnéenne. De ses cendres naissent différents royaumes et des cités-états. Les tribus humaines entrent en guerre les unes contre les autres.

10000 ans avant Aradh XXVI : chute de Sardonath, la plus brillante cité humaine, rasée par des barbares. Ses ruines légendaires se situeraient dans le désert du Flambeau de Kar-Shran.

5000 ans avant Aradh XXVI : apogée des civilisations humaines de Sudérie et de Kardath.

4500 ans avant Aradh XXVI : contre toute attente, les civilisations s'unissent autour de Aradh-Mat, conquérant Sudérien. Les érudits redécouvrent dans les ruines anciennes les schémas de l'art magique. Les armées de Aradh-Mat couvrent le continent de Karn.

De premières escarmouches visent la Seconde cité. Les humains sont repoussés sans difficultés et cessent tout assaut contre les dragons, non sans envier l'opulence et la grandeur des fils de leurs créateurs.

3500 ans avant Aradh XXVI : les humains découvrent l'existence de Unoth-Chta et de ses rejetons et élèvent un culte à leur honneur. La déesse araignée s'allie avec eux dans l'espoir de vaincre la Seconde cité. Les cultes accroissent de manière inattendue, même pour les dragons, le pouvoir mystique des enfants de la Mère-araignée. Une guerre meurtrière éclate ; les dragons sont décimés. Huit survivants parviennent à sceller les portes de la Seconde cité.

An zéro : Aradh XXVI achève l'union des civilisations humaines de Aktos et crée l'Empire Aradhéen.

1200 après Aradh XXVI : l'Empire se scinde. Les dissensions éclatent entre les familles nobles et les clergés. Sans que la déesse araignée ne s'en doute, les rivalités altèrent aussi bien l'union politique que la puissance magique des dieux.

1223 après Aradh XXVI : les portes de la Seconde cité s'ouvrent. Un puissant rituel déchaîne les forces mystiques et anéantit les dieux, réduits à l'état d'esprits errants : c'est le Déforcement du Cosme. Les Hordes Hurlantes jaillissent sur Aktos et les dragons, sur Karn, et Kardros, dans les terres de l'Au-delà, repoussent les meutes infernales – notamment grâce à la trahison de la démonsse Larn et de ses frères. Sur Karn, les dragons apparaissent aux humains sous une semblable forme. Leur puissance fascine et de nombreuses nations et cités rejoignent leurs rangs, éblouies par leurs promesses. Guerres et massacres déciment les fidèles impériaux, et établissent le règne de ceux que l'on va désormais nommer les rois-sorciers.

LES ROIS-SORCIERS DE KARN

Karn, royaume qui s'étend sur les terres du centre de l'Empire, est actuellement tenu par les rois-sorciers. Les sept archimages – et leur Frère Oublié – se partagent le pouvoir et résident, ordinairement, dans des palais au cœur des villes. Seul Bjorn et le Frère Oublié se cachent des humains. Sauf exception, chacun dispose de forces plus ou moins importantes et de très nombreux sujets. Voici les seigneurs de Karn...



Arkhenod, dragon de la justice et du pouvoir, supplée à la distance prise par ses frères et dirige le royaume de Karn. C'est un dragon à l'humeur changeante : de longues crises d'apathie et de sommeil prolongé peuvent conduire à des déchaînements qui emportent dans la mort les serviteurs de son palais qui lui déplaisent. Aussi vaut-il mieux être dans les grâces du **Puissant** pour survivre à ses crises de fureur. Les motifs imputés à ces crises de cyclothymie sont divers ; nul ne connaît la vérité. Certains suggèrent les assauts mentaux répétés que Kardros lance pour dominer le Puissant, d'autres les traumatismes qui ont conduit les Seconds à assassiner leurs pères et leurs mères, et d'autres encore un poison ou un maléfice de Brorde...

Le Puissant règne naturellement dans la capitale de Karn, **Forn la fastueuse**, cité splendide aux arches d'argent, aux colonnes sculptées, aux fontaines de marbre et aux ponts de cristal.

On prétend Arkhenod doué d'un don de prescience ; d'autres affirment qu'il détient un artefact magique ou un oracle. Ses frères s'étonnent ou s'enragent fréquemment de prévisions lui valant un succès stratégique insolent et une surprenante capacité à anticiper les machinations et à les tuer dans l'œuf. Certains estiment que le dragon du pouvoir est simplement génial, ordinairement visionnaire et peut-être invincible.

Arkhenod est relativiste et pragmatique, et ainsi l'est sa politique. Il estime que la diversité des points de vues et des systèmes de valeurs invalide la prédominance d'une croyance sur l'autre. Il n'est, selon lui, ni bien et ni mal et chacun voit midi à sa porte. Il se moque des vertueux et des moralistes et se méfie des prophètes et des visionnaires. Aussi l'optique de sa direction – et les brutalités occasionnelles de sa domination – prônent-elle avant tout l'ordre et l'immobilité. Il pose un regard méfiant sur ses frères et sur les excès de leurs ambitions tout en veillant à ne pas réduire immodérément leurs marges de manœuvre pour ne pas soulever les rancœurs et éviter les alliances fatales.

Les dragons se sont déchargés sur Arkhenod de la responsabilité de diriger les populations de Karn. Pour ce qui est des relations des dragons entre eux, les choses sont plus difficiles. Une accusation grave portée contre un roi-sorcier par l'un de ses frères nécessite en théorie le jugement des dragons réunis, mais les haines ou l'insouciance empêchent une telle assemblée. Osiros trouve satisfaisant de déclarer qu'Arkhenod est un tyran inique, sans toutefois goûter aux travers et aux difficultés du pouvoir. D'autres, tels Brorde, Feyr ou Bjorn feignent de se moquer de lui et craignent en réalité son courroux ou inversement, selon les jours. Arkhenod trouve un allié en la personne de Tylos.

Arshan, pour sa part, reste narquois et difficile à cerner.

Arshan est le dragon de la poésie, de la beauté, de la pureté et de la fatalité. Dragon ambigu, il encourage les destins particuliers, de façon parfois positive en aidant un humain à s'accomplir dans un acte héroïque ou tragique en précipitant les drames et en jouissant de leurs conséquences fatales. Pour lui, l'existence humaine est une œuvre d'art dont il convient de précipiter l'esthétique valeureuse ou tragique. Ses agents interviennent souvent de façon mystérieuse et insidieuse. Raffinés, ces fins psychologues et ces esthètes jaugent les capacités de leurs cibles, vouent une passion toute artistique pour les êtres d'exception et éprouvent du mépris pour l'ordinaire. Leur influence est tantôt malveillante, insufflant de mauvaises intentions ou précipitant les inclinaisons fatales, tantôt bienveillante, favorisant les projets risqués révélant une personnalité ambitieuse. A ce dessein, Arshan est une sorte de mécène qui peut accorder son soutien aux humains qui le requièrent. Il accorde une attention toute particulière à ceux qui sont animés par des passions telles que l'amour contrarié ou la vengeance et propose parfois une aide inattendue à ceux qui auront été remarqués dans l'ombre par ses agents.

Quand les passions se déchaînent dans le sang, il est fréquent de voir surgir pour spectateur, au moment où elles s'achèvent tragiquement, un étrange jeune homme habillé de noir aux cheveux sombres, aux yeux rougis et au sourire énigmatique. Alors, même le plus lucide des protagonistes ayant percé à jour les machinations d'Arshan ne peut plus faire marche arrière : il est entravé par la fatalité et n'ignore plus le destin qui l'emporte vers l'issue fatale. Arshan n'a jamais suspendu son bras et trouve le plus fin des plaisirs au spectacle de l'éveil du sentiment de cette révélation dernière qui terrasse un acteur brusquement conscient de son propre drame.

On prétend qu'Arshan chercherait secrètement un joueur aussi fin que lui. Des esprits plus avisés affirment qu'il s'agirait plus certainement d'une femme. Mais prononcer le nom d'Arshan attire le malheur : aussi ont-ils la sagesse de taire leurs suppositions.

Dans la cité d'**Yrfiss**, dont les nombreuses et confortables auberges accueillent de leur largesse, bardes et artistes, Arshan séjourne dans les hauteurs au cœur d'un palais dont on prétend que les murs de marbre sont tendus de draps sombres. Une musique envoûtante y règne. Nul garde n'en protège les portes et aucun humain n'y vit. Celui qui cherche son destin est libre d'y entrer, mais la rencontre avec le dragon n'est pas assurée. Celui-ci prend toujours une forme humaine, bien que changeante.



Nul quêteur de destinée ne l'a vu sous les mêmes traits. L'**Ecrin des désirs** est situé au-delà d'un pont d'argent couvert d'un givre magique – qui rappelle combien l'équilibre est précaire, l'avancée fragile et la chute fatale. Les temples des mages d'Arshan défendent cette entrée. Ceux-ci ont pour mission de jauger les quêteurs : on n'accepte tout de même pas n'importe quel benêt au sein du temple de la destinée ; falots, matamores, mythomanes et mégalos dénués de teneur sont refoulés dans le mépris.

Bjorn, dragon de la déviance et de la lune, est l'instigateur du pacte passé avec Larn et ses sœurs pour repousser les Hordes Hurlantes. Il entretient encore une relation privilégiée avec la Fraternité.

Son repaire secret serait logé au cœur de l'**Archipel des Larmes Emeraude**, une constellation d'îles qui fonde le centre de la mer intérieure et la base de la nation pirate sur laquelle règne ce roi-sorcier. Le discours que Bjorn présente à ses frères et aux hommes prône la liberté. Le dragon exerce en réalité une répression extrême sur ses agents. L'organisation du crime s'étend au-delà des Larmes Emeraude jusque dans les cités qui sont envahies, de façon croissante, par les réseaux clandestins des trafiquants, des contrebandiers et des raquetteurs. Ceux-ci accroissent sa fortune car tout fruit d'un bénéfice illégal revient en dernière ligne au roi-sorcier pour une part de 5 %, constituant ainsi une fortune prodigieuse et composent d'autre part, grâce au chantage et à la corruption, un réseau d'influences redoutable.

Il existe plus d'une centaine d'îles de superficies diverses. Le climat de l'archipel subit des variations magiques ; en général, chaud et sec, il devient équatorial alors que le navigateur approche du centre des Larmes Emeraude. Les marins des ports de la mer intérieure cabotent non loin des rivages car les eaux sont mal fréquentées. Il faudrait être téméraire pour se rapprocher des îles de la nation pirate, encore appelée plus poétiquement le **Royaume de la Lune** – à moins que sous les dehors du commerçant intrépide on dissimule un contrebandier et un receleur. Mais fréquemment, un navire pirate émerge vers la périphérie et assaille un navire marchand : le cabotage est de ce fait presque inopérant pour se défendre de la piraterie. Les équipages sont en général, massacrés ou soumis à l'esclavagisme. Bjorn se défend de telles pratiques : les humains agissent au seul commandement de leur désir primitif de liberté et de violence. Il ne sévit pas tant qu'ils ne perturbent pas sa contemplation rêveuse, sur une île équatoriale, brumeuse, dont la jungle presque onirique recouvre les colonnes et les temples d'une civilisation antique. Bjorn se repose dans un ancien palais où sa méditation se révèle sous les aspects de la consommation de fumées de drogues. Il se

prélasse sur de gigantesques tapis dorés et s'enroule gracieusement sur ses coussins soyeux dans un intérieur fastueux qui présente quelque peu l'apparence d'un lupanar exotique.

Brorde, seigneur de la domination, vénère la conquête et la tyrannie. Son peuple est dans un paradoxe apparent bien traité. Il a intégré l'idée de son élection et de sa supériorité sur les sujets des autres royaumes et assure au roi-sorcier des fidèles fanatisés de premier choix. Haï par ses frères, objet constant de suspicions, Brorde est étroitement surveillé par Arkhenod. Il a détourné ses désirs de domination dans le commerce. Aussi, **Kalhimar** est-elle devenue la première cité marchande de Karn et croule-t-elle sous l'opulence. Les mendiants sont interdits, refoulés aux portes et les voleurs, surpris, sont torturés en place publique, et lentement exécutés. Les habitants manient avec onctuosité l'hypocrisie et la flagornerie. Mais nul n'ignore ce qu'ils pensent de leurs clients étrangers. Les auberges sont toutefois très accueillantes, luxueuses, hors de prix, et aucun plaisir n'y est interdit, et même les pires, tant qu'on paie. Dans le luxe inouï de son palais, le dragon de la convoitise attend son heure et étend ses réseaux. Pour lui, l'existence est un jeu, et il compte bien gagner.

Des rumeurs prétendent que Brorde conduit secrètement la direction d'une guilde de voleurs ayant vocation à détrousser certains voyageurs dans un but singulier : un étranger incapable de payer ses dettes est immédiatement arrêté, et son destin rejoint le goût de Brorde pour la chasse à l'homme. Pour l'instant, rien ne permet de confirmer cette hypothèse...

Kalhimar fut anciennement la capitale du Douhakeen, royaume d'adeptes de Kardoun. La région a conservé cette appellation et les habitants n'ont guère été perturbés par la transition politique. La Douhakeen est une région méridionale, située à plusieurs centaines de kilomètres du désert du Flambeau de Kar-shran. Le peuple d'Oredh (voir plus loin) est issu d'ancêtres esclaves de la Douhakeen ayant fui cette nation tyrannique.

Feyr, dragon du combat et de la perversité, est peint sous les traits d'un humain grand, mince, nu et sèchement musclé. Ses cheveux sont blancs et ses yeux gris brillent de malveillance. Le seigneur du sexe et de l'agonie adopte un mode de vie qui laisse dire à ses détracteurs qu'à tout instant son esprit peut chavirer dans la démence et offrir à Kardros l'occasion inespérée d'asseoir définitivement son pouvoir sur Karn. Ses palais sont des lieux de débauche où on célèbre la jouissance du combat et des orgies. Peu d'esprits humains tolèrent ses excès de débauche et les **Séides de Feyr** vouent un culte dément à la perversion.



D'autres prétendent que des drogues complexes permettent au dragon et à ses mages de garder la raison. Les guerriers qui survivent au **Palais de la Démence** – une extraordinaire construction de marbre blanc et de cristal opaque aux couleurs changeantes et chatoyantes – sont réputés les plus impitoyables du monde. On prétend que leur séjour monstrueux les a vidés d'humanité. Parfois, des serviteurs de Feyr commettent des atrocités : ils sont alors punis de mort par leur seigneur.

Feyr-Rhyn, sa capitale, est une construction basaltique monumentale érigée dans les cimes des **Monts Ashgals**. Son arène est réputée et nombre de guerriers rêvent d'y connaître gloire et richesse ou une mort honorable.

Les préceptes de Freyr valorisent la domination et l'esclavagisme. Il existe deux sortes d'esclaves : les esclaves ordinaires s'occupent des basses tâches. Ils se distinguent de l'aristocratie servile, celle des esclaves de plaisir. Elle est composée pour une part de femmes superbes formées à la soumission, à la danse, au plaisir et aux machinations courtoises – elles sont autorisées à entrer en lutte pour le gain des faveurs de leurs maîtres mâles, ce qui réjouit ces derniers et assure un divertissement de premier ordre – et pour l'autre d'hommes puissants, choisis pour des caractéristiques en général « musculaires » remarquables et formés pour leur part à la lutte et à la pratique de formes de combat qui les opposent dans des duels à mort. Remarquons que Feyr-Rhyn compose une société particulièrement ouverte à l'égalité entre les sexes – une femme dominante et une combattante d'exception peuvent disposer d'un harem de mâles – et tolérante aux pratiques sexuelles déviantes.

Au dessein d'alimenter le renouvellement de ses effectifs, Feyr a fondé la **Guilde des esclavagistes**, laquelle est fréquemment pourvue par Bjorn quand les deux dragons sont en paix. Nul marchand d'esclave n'ignore que le dragon de la perversité est obsédé par la quête d'une humaine au corps parfait qui attiserait éternellement ses désirs. Certaines mauvaises langues prétendent qu'il lui conviendrait mieux de se porter acquéreur d'un miroir sur pied.

Osiros, dragon du voyage, du vent et du changement, est rarement présent dans son palais de la Cité des Vents. Perchée dans les hauteurs des **Monts Garnesh, Calanthys** étale à flanc de montagne ses temples vides et ses tours penchées en grès blanc. La cité date de plusieurs milliers d'années et Osiros lui-même ignore peut-être qui l'habita. Ses marches de pierre furent lissées bien avant que les humains qui suivirent Osiros ne découvrent ce lieu, vide de tout occupant et poussiéreux. De nombreuses inscriptions laissent penser à la présence d'un peuple animal, mais on ignore tout de leur nature : des saccages

systematiques ont brisé les représentations gravées de ses habitants antiques – surnommés désormais les Anciens par leurs successeurs. Osiros est un dragon au physique délicat et aérien. Son humeur est instable, insouciant, joyeuse ou nostalgique. Il est probablement l'un des rois-sorciers les plus cléments avec les hommes, bien qu'ils ne l'intéressent que peu. Les humains dépoussièrent sa cité et entretiennent son palais, prévoyant son retour et assurant son repos. Certains pensent, à raison sans doute, qu'il peut arriver à Osiros de faire preuve de cruauté morale quand le plaisir lui en prend. Aussi ses mages et ses serviteurs craignent-ils parfois des décisions et des missions visiblement aisées ou dont l'importance pourrait être exagérée. Bien sûr, le dragon de l'air ne tolère pas plus que ses frères l'échec. En contrepartie, il faut reconnaître qu'un agent d'Osiros est généralement mieux traité que d'autres...

Dragon de la magie et du savoir, **Tylos** encourage également les découvertes technologiques et finance les inventions. Ses écoles de magie sont opulentes et son palais regorge de merveilles et d'étrangetés. Il encourage l'étude des phénomènes magiques aléatoires, s'intéresse à l'apparition des dons magiques et aux naissances monstrueuses. Ses mages sont des érudits et ses agents sont fréquemment en quête d'objets magiques et d'artefacts laissés par les anciens temps, à l'époque où les flux mystiques étaient plus puissants, avant le Déchaînement qui affaiblit la puissance des dragons. Il est ouvert à la connaissance et à la culture en générale. De nature élitiste, il est cependant l'un des rois-sorciers les plus bienveillants à l'égard de l'humanité. Il apprécie particulièrement les agents monstrueux et ses mages sont souvent dotés de dons magiques et de pouvoirs latents. La destruction des biens précieux et des ouvrages lui est insupportable ; elles sont susceptibles de le plonger dans une colère noire et d'animer pour toujours sa rancune. Matérialiste, il a la marotte de la collection. Sa culture et ses connaissances sont immenses. Sa capitale peut s'enorgueillir d'une université, de musées, de théâtres et d'un observatoire astronomique où il passe de nombreuses nuits sous sa forme humaine, celle d'un jeune homme blond, de taille moyenne, aux traits délicats et animés. Nul n'ignore son apparence car Tylos est le seul dragon à se mêler à la population. Il se fait une fierté de connaître les habitants de sa ville. Très élitiste, il n'accueille pas n'importe qui pour citoyen. Il est par contre prévoyant et généreux pour les voyageurs et les commerçants en particulier. Il adore le marbre, et **Anoris** est également appelée la Cité réfléchissante – appellation bienvenue à double titre... La capitale est fastueuse. En tous lieux, temples et palais laissent une impression de grandeur et Anoris est certainement la plus belle cité de Karn avec Yrfiss –

bien avant Khalimar, à la fureur de Brorde qui ne parvient pas à faire de sa capitale autre chose que l'écrin de mauvais goût d'une opulence jetée à la face du voyageur.

Tylos aurait eu d'excellentes relations avec Arshan avant qu'un événement mystérieux ne les brouille à jamais – bien que leurs proches n'ignorent pas combien leur compagnie respective manque à chacun.

Le dragon de la vacuité n'a pas de nom connu. Ses frères le taisent, l'ignorent ou l'ont oublié du fait d'un enchantement. Les traits des rois-sorciers prennent parfois l'expression de la tristesse, du remord ou de la colère quand on évoque leur **Frère Oublié**. Ainsi le surnomment-ils dans leurs murmures. Créature solitaire, il vivrait dans les ruines d'une cité désertique. Le dragon du mystère reste une énigme pour la compréhension des humains et de ses frères limités par les obsessions de la convoitise, des biens matériels ou du pouvoir. Paradoxalement Arkehnod n'est pas concerné par cette limitation et semble selon ses proches soucieux de son frère.



On prétend que la réussite d'une quête menant un humain à la recherche de son repaire convie soit à l'oblitération totale – la destruction de son corps, de son âme et, prétendent certains, du souvenir même de son existence – ou à l'apogée. On ignore de quelle sorte est cet état transcendé. De nombreux mystiques partent en quête de la **Cité des Cendres**. Certains affirment être appelés par le dragon de la vacuité lui-même. On ne connaît aucun serviteur ou agent au Frère Oublié.

Des légendes – d'autres – disent du dragon qu'il prend parfois la nature et la force d'une tempête de sable qui décourage les aventureux et les pillards

ou que sa forme elle-même est celle d'un dragon de sable aux contours toujours mouvants. Certains pensent qu'il s'agit d'une image : le souffle est le symbole de l'âme et le signe de l'ascension spirituelle. On ne sait rien d'autre de lui, sinon qu'il existe assurément...

LES FRANGES DEMIURGISTES

Les périphéries de Karn sont occupées par les nomades et les barbares des Franges Démiurgistes. Il en existe des ethnies diverses. Le peuple des Oredhans, qui vit dans les terres périphériques du Flambeau de Kar-shran, est toutefois représentatif des mœurs et des structures sociales démiurgistes.

Malgré le cataclysme mystique commandé par le Déforcement du Cosme, les démiurgistes veulent vivre en paix aux pieds du puissant empire des rois-sorciers. Ces derniers ne trouvent rien d'affriolant à la fréquentation de barbares pouilleux et Arkhenod maintiennent prudemment une relation de *statu quo* – quand d'autres de ses frères apprécieraient l'exploitation des peuples barbares à fin d'esclavagisme. Divers sujets de Bjorn s'attirent la colère des démiurgistes et de nombreux protecteurs de Kar-shran (voir plus loin) ont pour la première fois posé le pied dans les cités de Karn à la poursuite des pirates du royaume de la lune et à la recherche de femmes ravies par les esclavagistes de Bjorn.

♦ La genèse des esprits-dieux

Selon les légendes qui donnent des corps au souffle divin les dieux ont été enfantés par Unoth-Chta, déesse des forces naturelles, mère-monde. Elle est décrite sous l'apparence d'une gigantesque araignée aux traits humains et maternels. Ses aînés, deux jumeaux, Kar-shran – dieu de l'hystérie, de la fureur, de la violence et du massacre – et Kardoun – dieu de la domination et de l'asservissement – sont les deux frères déments du panthéon. Lany, anciennement épouse de Kardoun et déesse du foyer, mourut des mauvais traitements infligés par Kardoun. Mais soignée par sa sœur bienveillante Kani, elle revint à la vie en devenant la maîtresse des Vents et du voyage. Elle quitta ainsi son époux et erra longtemps dans le monde sauvage. Son voyage fut amer et elle vit la sauvagerie des êtres et des manières. Elle retrouva sa mère araignée et lui fit part des souffrances que les faibles éprouvent dans le monde. « En quoi cela serait-il mal que le faible ploie sous le fort ? », rétorqua Unoth-Chta. Lany, alors, chanta la souffrance et les malheurs des affligés et énerva tant sa mère – qui déteste la musique – qu'elle céda à la demande de sa fille et sécréta de ses glandes deux nouveaux fils.

Rism est le dieu de l'ordre, du bien et de la protection. Ce grand guerrier ceint d'un pagne et armé d'une lance d'argent et d'un bouclier triangulaire porte une balafre qui court sur son visage, fruit d'un coup de Kar-sharn. Sharde est le seigneur de la mort, du châtement et de la justice.

Lany laissa sa mère qui, hypocritement, alors qu'elle fut partie, se vengea de sa fille et généra Télima, déesse du meurtre, du mensonge, de la séduction et des courtisanes et Kardros, dieu du chaos. Kardros devint plus tard le seigneur de l'Ether : insidieux, il acquit ultérieurement le pouvoir de s'immiscer en tout et il devint le lien des éléments et des êtres du monde.

Les sociétés traditionnelles sédentaires et nomades des Franges Démiurgistes disposent de variations mythologiques plus longues et plus profondes ou sommaires et crédules – c'est selon le point de vue.

Les civilisés de Karn considèrent que les dieux sont des forces naturelles dénuées de corps, d'apparence et même d'histoire ou de personnalités. Les Hérétiques, une secte secrète, émet l'idée selon laquelle les dieux furent en réalité de plus puissants dragons encore que les rois-sorciers, qui sont leurs enfants, et que les rois-sorciers assassinèrent leurs parents. Ces allégations insultantes sont punies de mort et les Hérétiques sont pourchassés par le pouvoir des rois-sorciers.

◆ Un exemple communautaire démiurgiste : Oredh

Les oredhans – hommes et femmes de Oredh – composent une tribu barbare du Nord du désert du Flambeau de Kar-shran. Ils vénèrent les esprit-dieux.

Le Douhakeen était un royaume maléfique, adorateur de Kardoun, dieu de la tyrannie et de la cruauté. Les Oredhs formaient une tribu d'esclaves qui parvint à fuir, à passer les frontières et à s'enfoncer dans le désert – où leurs poursuivants s'abstinrent bien de les pourchasser, certains de leur mort imminente. C'est sans compter sur Kani, déesse de la compassion. Celle-ci vit leur désarroi et les prit en pitié : elle leur donna un don, celui de ne pas éprouver la chaleur du soleil. Aussi, depuis, leur peau d'un étrange blanc d'albâtre les préserve du climat désertique. Kani ne fut pas leur unique soutien, mais nous ne pouvons en dire plus pour l'instant sans entrer dans le champ des secrets et de leurs tabous...

Oredh s'installa donc dans le désert. Depuis, ses tribus vivent en clans répartis dans différents villages ou dans la grande et magnifique – mais toutefois discrète – cité de Dahngaronn.

Une société rurale côtoie donc une civilisation urbaine.

LES CASTES ORDINAIRES DE OREDH

Leur société est organisée en castes, ordinaires ou sacrées, qui sont articulées et régulées par un corps de coutumes religieuses.

Les castes ordinaires de Oredh sont celles des éleveurs, des chasseurs, des artisans, des bardes et celle, supérieure à toutes, même aux castes sacrées, des chefs. Enfin, et elle n'est pas la moins influente, la caste des épouses marque les décisions des tribus de son avis. Sa représentante est fréquemment la femme du chef lui-même ou sa fille, si sa mère est décédée et si elle en a l'âge. Les épouses organisent les fêtes de mariage et encouragent – voir dirigent – les rencontres amoureuses et les fiançailles.

Les éleveurs mettent à disposition de la communauté chèvres, brebis et moutons, zébus et surtout, source majeure de leur fortune, les lézards géants appelés philizards, créatures de monte désertiques, et les jedkhars, des créatures ailées bicéphales mi-oiseau mi-reptile, arrogantes et idiotes mais prisées par les notables pour leur grâce et pour la possibilité de voyager en volant.

Les chasseurs parcourent le désert pour en tirer un substitut de nourriture qui ne peut pas toujours être assuré par les éleveurs, notamment du fait des maladies couramment envoyées par Kardoun.





Les artisans les plus importants assurent le travail du tissu, des armes, du cuir et des poteries pour les ruraux. Les tailleurs de pierre, les bâtisseurs et les forgerons disposent auprès des habitants de Dahngaronn d'un plus grand crédit.

Les bardes, mémoire et puits de savoir, sont très respectés. Ils sont presque considérés à l'instar des chefs, des prêtres et des conjurateurs (voir plus loin). Bien que rares, ces artistes nomades sont particulièrement aimés et respectés à Oredh. Leur venue est toujours considérée comme un signe de bienveillance de la part des dieux – bien que l'on n'ignore pas que celui qui se tient derrière cette arrivée peut être Kardros, dieu trompeur et transformateur du chaos.

Le titre de chef est non héréditaire, bien que les fils succèdent souvent pour avoir été formés à cette espérance dès leur plus jeune âge. Ils sont désignés pour leur courage, leur détermination et leur esprit d'analyse et d'initiative.

LES CASTES SACREES

Protecteurs de Kar-shran : le terme de protecteur a ici un double sens. Le protecteur est à la fois un officiant au service – relatif – de Kar-shran et celui qui a charge de défendre des méfaits du dieu des ravages. Sa rage est détournée rituellement, avec respect et dévotion, par des cérémonies dirigées par les protecteurs. Si on ne peut calmer le dieu, le protecteur devra user de la force pour faire opposition aux forces que Kar-shran aura lancées contre la tribu. Le protecteur de Kar-Shran est donc un personnage double et ambigu, du moins du point de vue des civilisés qui ne comprennent pas comment on peut à la fois adorer un dieu et repousser ses excès.

Les rôdeuses de Lani : la caste des agents de la déesse des vents et du voyage ne compte dans ses rangs que des femmes spécialisées dans les patrouilles et les expéditions. Une légende narre la création de cette caste. Désespérée par la mort de son amant – un chasseur tué par un animal monstrueux – une jeune femme quitta la tribu et partit dans le désert pour y chercher la mort. Au seuil du trépas, elle reçut la révélation grâce à une apparition de la déesse qui lui donna le moyen de venger la mort de son amant et de protéger désormais son peuple : la double lame, qui allait devenir l'arme traditionnelle des rôdeuses, et leurs facultés particulières. La jeune femme revint, mais déconsidérée par les protecteurs, elle monta de son propre chef un groupe de combattantes et mena une résistance contre l'ennemi qu'elle écrasa au prix de sa propre mort en sauvant un jeune protecteur. Depuis, un culte est rendu à Lani et les rôdeuses ont une place à égalité auprès des protecteurs, bien que les deux corps soient

fréquemment liés par une rivalité – somme toute respectueuse.

Le culte de Kani : l'église de la mère de la compassion est reconnue comme le plus puissant des groupes religieux – à l'instar du culte celui de Virdan (voir plus bas). Ses prêtresses apportent les soins aux malades et aux blessés et bénissent élevages et récoltes. Ce culte n'est toutefois pas réservé aux femmes et de nombreux hommes officient également. Cependant, par tradition, il est dirigé par une grande prêtresse, femme de compassion et de grande patience. La déesse intervint lors de leur fuite et leur apporta aide et protection contre les Kardounis. Elle les guida vers ses terres, et, depuis, ce peuple lui voue un culte prédominant. En cas de conflit entre les chefs et les prêtres des tribus, la grande prêtresse décide en dernier recours. Son pouvoir a par contre décliné à Dahngaronn au profit de Rism, lequel en retour est peu représenté dans les tribus.

Les cultes de Kardros et de Sharde : Kardros est le transgresseur, le fou, un être sacré qui a la fonction sociale particulière et incontournable d'endosser les actes contraires de façon à préserver la communauté du désir de contrarier les coutumes. Transgressant les lois, il donne un exemple négatif. Il est le maître d'œuvre des fêtes et des plaisanteries, soit des temps qui, hors de l'ordinaire, permettent et organisent la libération des répressions et l'expression des plaisirs et du désir. Il a également fonction de conseil : il est le seul à pouvoir apporter une décision alternative quand l'ordre des coutumes est confronté à la nouveauté ou contrarié par un dilemme.

Sharde est le gardien des coutumes et des traditions. Il assure la fonction de la justice. Il travaille – dans ce qui semble un paradoxe pour les « civilisés » – en collaboration directe avec Kardros. Ils observent l'état d'esprit de la collectivité et tentent de prévoir les tensions afin de les décharger à temps, en employant certes des méthodes à la fois différentes et complémentaires. Kardros agit en général en premier en organisant une plaisanterie destinée à percer l'abcès – ce qui lui demande beaucoup de finesse. Sharde agit en général après, en cas d'échec de son confrère, par le sérieux, l'appel aux responsabilités, voir par les menaces et la sanction, en dernier recours, dans les cas les plus graves.

Par tradition, les grands prêtres de Kardros et de Sharde sont deux frères formés dès leur enfance. Depuis toujours, la bénédiction des deux dieux veut que naissent des jumeaux, prédestinés à ces charges.



Descendants d'esclaves, les Oredhans cultivent une haine inflexible pour **Kardoun**, dieu tutélaire des terres cruelles qu'ils fuirent, et refusent de lui accorder la moindre dévotion : ils encourent ainsi la malédiction de Kardoun qui envoie contre ce peuple ses agents – principalement des maladies, des afflictions ou ses guerriers sacrés.

Une dévotion respectueuse et discrète est accordée à **Télima** : le rituel d'un sacrifice animal échoit aux espionnes de Virdan, demi-dieu fils de Unoth-Chta.

On adore moins **Unoth-Chta** que **Virdan**, un fils oublié de la déesse araignée qui est le dieu-esprit du désert et du vide. Il est servi par trois ordres composés respectivement de guerrières, de voleuses et de prêtresses et qui forment ensemble une société ésotérique, presque secrète, de femmes. Ces dernières ont le crâne rasé. Leur front est tatoué d'un symbole magique – une rune – leur accordant un pouvoir. Elles manient deux cimenterres et portent une robe plissée en cuir clouté, lacée sur le devant et l'arrière.



(c) François Luc

Les grands prêtres de Virdan sont deux jumeaux – un homme et une femme – d'une beauté surnaturelle et étrangement semblables. Leur temple se situe dans une caverne souterraine logée en plein désert. L'entrée, secrète, est protégée par une illusion. Leurs servantes vivent dans le désert et n'apparaissent aux communautés que pour les informer des désirs ou des conseils de Virdan. Virdan est considéré comme un dieu à part entière malgré son ascendance monstrueuse – il a gardé de sa mère un appétit bestial.

C'est une puissance à la fois primordiale et cachée qui entretient un mystère tout religieux. Ses futures initiées reçoivent dans leur sommeil l'ordre de rejoindre l'ordre. Elles sont guidées par les images de leurs songes vers le repaire secret du culte et quittent leurs parents avec un minimum d'explications, souvent déjà emplies d'une attitude de déférence religieuse et d'une aura de mystère. Les servantes de Virdan interviennent toujours quand la communauté est en danger, apparaissant sans prévenir et avertissant souvent de l'imminence de la menace.

Virdan dispose d'un second serviteur, un maître de combat ascétique qui maîtrise des formes de combat à mains nues mystérieuses. Il s'entraîne dans le désert ; méditant fréquemment et longuement, il est parfois couvert par le sable et forme une dune. Son existence n'est pas inconnue, à la différence de son affiliation à Virdan dont il est un agent primordial. Il vit sur un territoire où chacun peut le trouver si on le cherche et où aucune force maléfique dotée d'intelligence n'entre, du fait de son invincibilité. De ce fait, son territoire représente également un abri dans le désert pour les réfugiés oredhans. Le Maître Désertique pressent la présence d'individus à quelques kilomètres ; il ne sort toutefois du sable que pour rencontrer un élève qu'il jugera et enseignera éventuellement ou pour livrer secours.

Une autre personnalité sacrée tient une place conséquente dans la culture démiurgiste des Oredhs. Son nom est **Voit-au-loin**. D'après les croyances, il a toujours existé, et pour certains, il serait même antérieur à la Mère-araignée. Voici ce que disent de lui les Oredhans :

« Voit-au-loin jauge les actes et juge les hommes. Ceux qui ont failli sont consumés dans ses paumes noircies. Leurs cendres sont répandues sur la terre et ils renaissent, en certains enfants, pour pouvoir à nouveau tenter leur chance. On dit qu'on les reconnaît en des enfants qui pleurent tout le temps ; aussi rendent-ils leurs parents soucieux.

Il est certaines parts des hommes que Voit-au-loin ne peut consumer, car elles sont trop fortes, et trop dures. Alors, certains morceaux de mémoire, des souvenirs de colère ou d'amour, reviennent en l'esprit du nouveau vivant. Et des drames alors se préparent, parfois.

Et les hommes qui n'ont pas failli ? Ils rejoignent le paradis de nos ancêtres, dans le ciel, d'où ils observent leurs enfants car ils nous aiment. Parfois, ils descendent pour mieux nous voir et mieux nous entendre. Aussi avons-nous de petites corniches accrochées au long de nos toitures, pour qu'ils puissent s'y reposer, et des ouvertures dans nos toits, pour qu'ils puissent nous voir et nous entendre.



Bien sûr, pour certains hommes – mais il n'en a point chez nous, grâce à Sharde et à ses coutumes – pour certains autres hommes, donc, qui furent sanguinaires, Voit-au-loin les transforme en bûches, et ils alimentent son feu, pour l'éternité. »

DAHNGARONN

Tel est le nom de l'unique cité de Oredh. Elle se trouve sur un plateau escarpé et fendu de canyons ; des marches sculptées dans la roche et des ponts de cordes mènent le voyageur jusqu'à ses portes colossales et, par-delà, vers ses avenues et ses temples splendides. Des faucons apprivoisés surveillent son horizon ; ils sont les compagnons magiques des conjurateurs.

Dahngaronn vit sous la protection de Rism et de ses guerriers saints. Les dirigeants en sont les prêtres de Rism, les prêtresses de Unoth-Chta et les prêtres de Sharde. Ils admettent dans leurs conseils les rôdeuses de Lani et des êtres étranges : les conjurateurs.

Les conjurateurs sont issus de la cité ; une école existe spécialement pour les enfants qui ont le don de la sorcellerie. Ils ont une fonction de conseil et sont à la fois craints et respectés comme des êtres sacrés, mi-hommes mi-monstres. Ils forment une branche profane du culte de Unoth-Chta. Un tabou impose de ne pas les agresser sans encourir la malédiction de la Mère-araignée. Mais ils sont également sujets à un contrôle étroit. Les rares étrangers qui passent par Dahngaronn ne savent pas grand chose sur eux, et les habitants ne soulèvent jamais le sujet...

S'il n'existe naturellement pas un culte voué à Kardros – qui a abandonné sa divinité pour l'élémentarisme du chaos, soit pour une sphère profane et néfaste –, un ordre de guerriers-voleurs est toléré et parfois employé par qui paie cher. Ils sont appelés les fureteurs du chaos et se spécialisent dans le vol, l'espionnage et l'assassinat. Ils ont également la curieuse fonction d'organiser le crime selon un code d'honneur qui nuit aux excès. A l'instar des prêtres ruraux de Kardros, ces adeptes du chaos ont une fonction de régulation sociale et montrent que le chaos est aussi une transgression : des individus typés ont pour fonction de transgresser à la place des habitants et dans un champ d'expression qui ne saurait nuire au pouvoir en place, et qui donc sert ses desseins en déviant les troubles politiques. Qui plus est, ils servent de contre-modèle, désignent ce qu'il ne faut pas faire, et endossent ainsi une vocation pédagogique.

ARMES SACREES, RUNES ET SECRETS OUBLIES

Certains agents utilisent des armes particulières.

Les guerriers sacrés de Rism et les protecteurs de Kar-shran manient un impressionnant cimenterre à deux mains. Le symbole solaire est gravé sur celui des premiers, et les protecteurs de Kar-shran ajoutent sur la partie supérieure de la lame un anneau pour chaque ennemi tué.

Les rôdeuses de Lani apprécient la double lame, deux cimenterres courts et effilés maniés dans chaque main.

Les conjurateurs manient le fauchard.

La rune de Rism représente un soleil. Celle de Kardros figure trois vagues ondulantes superposées et celle de Sharde une pyramide. Le symbole runique de Kani est une graine et celui de Lani un aigle stylisé.

Les runes des adeptes de Kar-shran, de Lani et de Virdan qui sont tatouées dans un cartouche circulaire sur leur front sont enchantées lors du rituel sacré d'ordination de l'agent ou de la prêtresse. Les prêtres de Rism, les prêtresses de Kani et les serviteurs de Sharde et de Kardros sont dénués d'un tel dispositif esthétique – sans qu'ils le soient toutefois de pouvoirs mystiques.

Un secret est à la fondation de Dahngaronn. Certains des dragons-pères qui entrèrent en conflit avec les seigneurs de la Seconde Cité furent trompés, sacrifiés et assassinés par leurs enfants qui devinrent ainsi des sorciers invincibles. Et les rois-sorciers visèrent ensuite les dieux.

Mais un dragon de la faction de la Première cité qui décida de ne pas céder à la léthargie et de se confronter aux descendants échappa à la fin funeste de ses frères. Véritable seigneur de Dahngaronn, il est lié aux humains par un serment de protection réciproque. Les tribus fondatrices le découvrirent blessé dans le désert. Ils le soignèrent et le protégèrent des charognards et des prédateurs. Il fut déposé dans une grotte souterraine et la cité fut construite au-dessus.

Les conjurateurs sont ses enfants ; des femmes furent inséminées lors de la fondation de la cité pour assurer la survie des dragons. Mais les enfants n'acquiescent jamais le pouvoir de prendre la forme draconique – du moins, jusqu'à présent, aucun des enfants nés ne le put – et moururent au bout d'une existence de 100 ans en moyenne. Toutefois, depuis l'insémination, le pouvoir du dragon se transmet dans le sang de certains oredhans, au sein de Dahngaronn et parfois dans les tribus.



◆ L'Au-delà

L'Au-delà est le nom donné aux terres sillonnées par les barbares de la Dispersion et aux cités décadentes des cultistes de Kardros.

Le Déforcement du Cosme a également ravagé les terres étrangères à Karn. Sous les assauts des Hordes Hurlantes, leurs peuples ont sombré dans la folie. Ce brusque accès de démence collective a ouvert un seuil sur le plan de l'Ether. Les cavaliers du chaos ont surgi, repoussé et détruit les démons et ont saisi les âmes hurlantes des mortels pour les transformer en adorateurs de Kardros. Depuis, les terres de la Dispersion sont parcourues par les hordes barbares du chaos. Ces tribus errent à la recherche de nouveaux assauts, entre elles, et de massacres dépassant en horreur ce qui a été vu jusqu'à présent. Les massacres se succédant, les occasions d'agonie martiale déclinent et les **Hordes de la Dispersion** tournent le regard vers les Franges et, au-delà, vers les cités resplendissantes des rois-sorciers.

Les **cultistes de Kardros** – on désigne là un ordre religieux – tiennent les cités et assurent le désordre, la confusion, la luxure et la cruauté. Ces cités oscillent entre les charniers des champs de bataille collective qui jonchent ses rues, lieux d'exultation mortelle d'hommes parvenus aux derniers stades de la démence, et des orgies à ciel ouvert à la fois cauchemardesques et splendides. Dans les puits de la débauche, les esclaves laissés en pâture aux démons capturés offrent aux aristocrates le spectacle de l'assouvissement des désirs et des appétits les plus abjects.

L'Au-delà représente un « ailleurs » inquiétant pour les habitants de Karn et une menace constante pour les Franges.

Pour le reste de ce qui s'y trouve, on ignore encore tout ...

LES CASTES HEROÏQUES DE KARN

Chaque personnage issu d'une caste dispose d'une compétence spécialisée propre à cette classe, réservée à ses membres. Par exemple, la compétence Nécromancie n'appartient qu'à la caste des mages. La base de la compétence (le nombre de points de compétence minimal dont dispose le personnage si le joueur n'y ajoute pas des points de compétence à la création du personnage) est égale au score de la caractéristique Ame.

La compétence dispose d'une arborescence de pouvoirs dont la puissance s'accroît avec la difficulté du jet de compétence à réussir en lançant 1d100 sous la compétence majorée du malus propre au pouvoir visé. En effet, un jet sous la compétence est toujours lancé, mais selon le pouvoir employé, il y a un malus plus ou moins

grand. Celui-ci est indiqué. Par exemple, le pouvoir « Profanation (premier cercle) [-25 %] » signifie qu'un jet sous la compétence Nécromancie s'effectue avec un malus de 25 % pour activer le pouvoir Profanation (premier cercle).

◆ Les mages

Les **mages** sont les adeptes et les fidèles d'un roi-sorcier. Ils lui vouent un culte profane et servent avec fanatisme ses intérêts. Il existe toutefois des **hérésiarques**, mages naturels ayant appris à contrôler et à modeler leur don grâce à un maître lui-même caché. Les hérésiarques sont pourchassés et punis de mort.

Les mages sont perçus comme les représentants des rois-sorciers ; ils inspirent crainte et respect, car leur arrivée est souvent vécue comme le signe avant-coureur des effets dramatiques d'un pouvoir impitoyable. Ils ont autorité à s'immiscer dans les affaires politiques locales par autorité légale des rois-sorciers – et disposent de ce fait d'un mandat – ou sinon, à leur initiative personnelle, en imposant le respect sur les individus et sur leurs dirigeants par leur seule autorité statutaire.

Le fluide, un breuvage magique et puissant accordé par les dragons, permet aux mages d'accroître leur espérance de vie en terme de plusieurs centaines d'années. Composé par les larmes et les rêves des dragons, le fluide se révèle être aussi un poison mortel pour les mages ayant trahi leurs maîtres, sans même que le roi-sorcier n'ait à le savoir et à le décider. De même, ce breuvage impose une dépendance, obligeant tout mage à en consommer une fois par semaine – sans quoi douleurs et fièvres l'emportent au long d'un chemin douloureux vers la mort ou le sevrage. Une consommation excessive fait encourir des dommages mentaux – comme des bouffées mégalomanes et des accès de violences – ou corporels.

Les mages forment une classe sociale élitiste. Les sujets de Karn ne se contentent pas de ne plus croire aux dieux : leurs seigneurs les ont détruits. Ils exercent pleinement leur volonté de puissance sur le monde qu'ils dominent et les mages diffusent leur verbe. Le rôle social et le statut du mage se transmettent fréquemment dans la famille. Le père transmet au fils l'adoration des rois-sorciers et la volonté de préserver le statut honorifique familial. Il l'éduque dans le sentiment d'une élection qui transcende celui des devoirs serviles.

Les dragons et les mages sont attachés par un lien puissant et subtil qui est exacerbé par l'emprise magique et mentale que les dragons imposent sur des agents qui disposent en retour d'une domination exercée sur l'ordre social de Karn.



Les mages sont les êtres les plus puissants de l'ordre humain et ils entendent préserver dans le sérail familial une puissance héritée des premiers liens de fidélité qui firent d'eux, souvent dès l'aube du règne draconique, les seigneurs du monde humain.

Les agents des dragons sont pris à leur instar dans les liens de machinations politiques complexes qui opposent leurs seigneurs. Ils composent l'ordre social le plus important de Karn en lieu et place des nobles et des chevaliers arcaniques qui collaborent, et obéissent même, non sans ressentiment face à ces roturiers ambitieux et tortueux. Les mages rappellent à la noblesse qu'en s'alliant aux rois-sorciers elle a acheté sa survie tout en s'aliénant à un service qui ne tolère pas l'échec, et encore moins la sédition. De nombreux mages, cependant, sont issus depuis peu des familles nobles avides de retrouver leur force passée et les deux ordres se rapprochent de jours en jours, ce qui peut toutefois générer des drames familiaux et des dilemmes de fidélité cornéliens.

Les représentants des rois-sorciers se doivent d'être reconnus pour imposer le pouvoir, l'ordre et la volonté de leurs maîtres. Traditionnellement, les mages ont les cheveux longs et teints en noir. La consommation du fluide leur donne un teint pâle et livide. Leur tenue est composée d'une robe noire sans ceinture sur laquelle ils passent un manteau ouvert de soie rouge aux franges tissées de fils dorés qui dessinent des entrelacs et la rune du roi-sorcier qu'ils servent. Leur attitude est en générale aristocratique et sévère, voir glaciale et méprisante. Ils ne sont connus ni pour leur amabilité, ni pour leur générosité. Ils exècrent la vulgarité et la sensibilité et condamnent parfois cruellement quiconque, leur manquant de respect, atteint à travers eux à l'autorité des dragons. Ils cultivent l'infailibilité et la puissance. Leur détermination se doit d'être inébranlable et la lâcheté n'est pas pardonnée par les exigences de leurs seigneurs. En échange d'un statut les élevant au-dessus du genre humain, les fils spirituels des rois-sorciers ne peuvent céder à l'échec. Ils ne combattent qu'en dernier recours et portent traditionnellement un sabre dont la lame est élançée et courbe.

NECROMANCIE [AME] :

Rite nécromantique : le personnage entre en communication avec l'esprit d'un mort, qu'il soit errant ou non, et peut dialoguer avec lui, voir le contraindre à répondre au moyen d'un jet sous Ame modifié par un bonus de trois. Il n'est pas en mesure toutefois de savoir si l'esprit ment. Il ne pourra le faire qu'une fois.

Si l'esprit n'est pas errant, le mage devra opérer le rituel à distance de vue du corps, de son urne funéraire ou du lieu où il fut enterré ou déposé.

Vision d'outre-tombe : le personnage peut voir un fantôme sur le lieu qu'il occupe.

Faire parler leur cadavre : le corps d'un individu mort récemment ([Ame du sorcier] jours) s'exprimera de lui-même en lieu et place de l'esprit dont il garde la mémoire, et ce, pour une durée de 1d4+2 rounds.

Profanation (premier cercle) [-25 %] : ce rituel permet de relever un mort pour une durée qui s'étend jusqu'au prochain lever de soleil, où le cadavre s'écroulera pour de bon.

Absorption vitale [-30 %] : au toucher, le sorcier subtilise 1d10 points de vie à son adversaire.

Nécrose [-40 %] : une partie visée du corps de l'adversaire tombe en putréfaction en 1d6 rounds. La victime perd 1d8 points par round et agit avec un malus de -50 %. Quand le membre « tombe », elle subit encore par round 1d10 de dommages à moins d'être soignée.

Profanation (deuxième cercle) [-50 %] : au moyen d'un rituel conduit durant 2d10 minutes, il peut lever les morts : 1d3+1 cadavres animés se mettent à son service jusqu'au prochain lever de soleil.

Putréfaction [-65 %] : la victime de ce sortilège puissant tombe en putréfaction en 1d6+2 rounds. Ses souffrances insoutenables s'achèvent dans une mort certaine.

Tomber en poussière [-80 %] : la victime tombe instantanément en poussière. Le rituel dure 1d3 rounds.

Possession [-80 %] : le nécromant occupe le corps d'une cible par l'esprit d'un mort maléfique. Il peut également exorciser quelqu'un de ce démon de l'au-delà. Le rituel dure 1d3+1 heures et nécessite un cheveux ou un ongle de la victime si elle n'est pas présente.

Profanation (troisième cercle) [-100 %] : le nécromant peut relever au moyen d'un rituel conduit durant 2d10 minutes un nombre de 1d10+1 cadavres.

La maîtrise (compétence supérieure ou égale à 90 %) permet au moyen de l'élévation du seuil de difficulté égal à son double de supprimer le temps d'incantation ou de multiplier les effets visés par deux (ex : avec un malus de 2 X 40 %, le rituel de Nécrose fera perdre à la victime 1d8 points par round et imposera un malus de -100 %. Quand le membre « tombe », elle subit encore par round 2d10 de dommages à moins d'être soignée.



DOMINATION [AME] :

Discours captivant : le sorcier accroît sa capacité à convaincre son entourage. Il doit toutefois développer une argumentation, mais celle-ci sera jugée irréfutable s'il réussit un jet d'éloquence majoré d'un bonus de 25 %.

Sympathie : la cible visée éprouve de la sympathie pour le personnage et se joindra à sa cause, sauf si son existence ou ses intérêts fondamentaux sont mis en péril.

Charme (premier cercle) [- 25 %]: la cible visée est charmée. De l'amour ou de l'amitié apparaissent pour une durée s'étendant jusqu'au lendemain matin. Il sera possible au sorcier de faire une nouvelle tentative si la cible n'a pas subi un désagrément. Si elle a le sentiment d'avoir été roulée, un malus de 20 % sera affecté au jet. Si sa vie ou celle de quelqu'un a été mise en péril, la tentative échouera.

Contrainte individuelle [- 35 %]: la cible est contrainte de produire un acte qu'elle ne désire pas faire.

Charme (deuxième cercle) [- 40 %] : la victime subit l'effet du charme à vie.

Contrainte de masse (premier cercle) [- 50 %] : le groupe présent (composé de deux à six personnes) est contraint de produire une action contre sa volonté. Si le groupe excède six personnes, six individus le composant pourront toutefois être affectés.

Charme (troisième cercle) [- 60 %] : la victime aimera à ce point le sorcier qu'elle sera susceptible de mettre sa vie en jeu pour lui, voir d'exercer sur elle une atteinte physique grave.

Contrainte de masse (troisième cercle) [- 80 %] : le sorcier est susceptible de tenir en son pouvoir une foule ou une armée. Si celle-ci lui est hostile, il subira un malus de 25 %.

Enfin, les mages, serviteurs des dragons, ont une affinité avec les **éléments de l'air et du feu**. Ils peuvent avoir accès à **trois sorts élémentaires** appartenant à l'un et à l'autre de ces deux éléments. Traitez leur usage comme pour les élémentaristes : l'utilisation de chaque sortilège est considérée comme l'usage d'une compétence. Mais à la différence de l'élémentariste, l'achat du sortilège demande des points de compétence indiqués entre parenthèses (voir sortilèges élémentaires).

♦ Les épée-démons

Les **épée-démons** ont passé un pacte avec les rois-sorciers contre les démons. Elles fusionnent avec un homme, condamné à mort, le damnent et lui donnent des pouvoirs surnaturels tout en conditionnant sa survie à un antidote généré par la lame – ce qui explique les cicatrices innombrables qui couturent le corps des agents de l'**Ordre des Séides**.

Le rituel démoniaque conduisant à la mort du condamné et à sa réanimation infernale est particulièrement éprouvant. Pour commencer, un casque chauffé à rouge gravé de symboles ésotériques est fixé au crâne du condamné par des ergots métalliques. Chaque casque – un heaume en réalité puisqu'il couvre intégralement la tête du séide – est unique et présente les traits d'un visage démoniaque particulier sculpté par le forgeron du roi-sorcier qui conduit le rituel.

Ensuite, le condamné est jeté dans une cuve de sang fermée par une grille métallique au dessein d'être noyé. Montant des profondeurs de la fosse, une femme apparaît et s'unit au condamné, saisi par les convulsions mêlées de l'asphyxie et de la relation charnelle. Une fois la cuve vidée, le condamné est retrouvé inanimé mais vivant, aux côtés d'une épée à deux mains. Un visage démoniaque d'un côté de la garde reproduit les traits du masque du porteur de l'épée démon et celui d'une femme magnifique – l'esprit-démon de l'épée qui s'est unie à lui – se trouve de l'autre côté de la garde, un sourire charmeur aux lèvres...

L'Ordre des Séides compose la cohorte des agents de guerre individuels les plus terribles des rois-sorciers. Les chevaliers arcaniques – voir plus loin – les craignent et les mages n'ignorent pas que les rois-sorciers considèrent parfois les séides comme les égaux des mages.

La fidélité des séides est inébranlable – on estime que la part démoniaque du séide le conditionne au respect du pacte magique qui lie les épée-démons aux rois-sorciers. Certains pensent toutefois que les agents les plus anciens pourraient retrouver avec le temps une part de leur libre arbitre et le désir de chercher le moyen de se défaire de cette emprise...

L'épée-démon a un esprit et une personnalité. Elle s'exprime dans l'esprit même du séide. Elle a la possibilité de s'exprimer au moyen du visage féminin de la garde, qui s'anime alors. Cette magie coûte beaucoup d'énergie au porteur qui peut manquer de s'évanouir sous la faiblesse – 1d20 sous Physique – 5 ajouté à un malus équivalent au nombre de tentatives supplémentaires à la première.



Ainsi, à la deuxième fois, le malus est de 6, et de 7 à la troisième intervention du visage démoniaque. Cette méthode peut permettre à une épée de mettre hors service son porteur.

L'antidote produit par la lame peut avoir des effets magiques hallucinogènes. Alors, le porteur – inanimé dans la réalité – voit apparaître la femme de l'épée en chair et en os. Les épée-démons trouvent à ce moyen satisfaction à leurs désirs charnels. L'esprit du porteur, même inanimé, peut tenter de résister à l'étreinte en opposant son Ame à celle du démon de la lame. En cas de réussite, il est immédiatement éveillé. Il peut se retrouver contraint, bien sûr, par la colère de l'esprit-démon féminin de son arme qui peut être pris d'éloquence ou qui peut ajouter aux effets de l'administration de l'antidote des douleurs atroces. Les démons n'ont aucune pitié...

1) POUVOIRS DE L'ÉPÉE-DEMON :

L'esprit-démon de l'arme possède une âme égale à 15 + 1d10. Elle contraint le porteur à être torse nu et à exhiber ses cicatrices. Il confère toutefois au porteur une protection démoniaque équivalente à une armure complète en plaques (1d10+4) qui le protège des variations de température et une technique de combat exceptionnelle au choix.

Cette épée à deux mains occasionne 1d8 dommages supplémentaires.

Elle accroît le score de Physique du porteur de 3 points.

2) FUREUR DEMONIAQUE [AME] :

Appel [- 25 %] : L'arme détient le pouvoir de se transporter à volonté dans les mains du porteur à son appel, en tout point où elle se situe, à une distance maximale de 10 kilomètres. Elle ne se déplacera pas à plus de 30 mètres, préférant se téléporter directement dans la main du combattant.

Lame tranchante [- 40 %] : invoquant le pouvoir démoniaque de son arme, le combattant effectue 2d6 points de dommages supplémentaires. Le jet de compétence effectué est compris dans le jet d'attaque, sans que le malus compté pour l'activation du pouvoir n'influe sur le résultat effectif du jet d'attaque en lui-même – ce qui signifie que le joueur ne lance qu'un seul jet de dé pour deux compétences.

Tour d'airain [- 60 %] : au prix de l'abandon des attaques, le combattant crée un rempart de coups de parades - qui l'assurent d'un bonus à la parade équivalent à la moitié des points de compétence de l'arme avec laquelle il pare. Le jet de compétence effectué est compris dans le jet d'attaque, sans que le malus compté pour l'activation du pouvoir

n'influe sur le résultat effectif du jet d'attaque en lui-même.

Double lame [- 75 %] : permet de passer une technique d'escrime magique qui permet de frapper deux fois sans malus pour une action. Le jet de compétence effectué est compris dans le jet d'attaque, sans que le malus compté pour l'activation du pouvoir n'influe sur le résultat effectif du jet d'attaque en lui-même.

Affliction des lames argentées [-85 %] : produit un jet d'éclats métalliques tournoyants qui s'abattent sur la victime en même temps que le coup, émanent de la lame. Le coup doit nécessairement toucher. Les éclats argentés occasionnent 3d6 points de dommages supplémentaires. Le jet de compétence effectué est compris dans le jet d'attaque, sans que le malus compté pour l'activation du pouvoir n'influe sur le résultat effectif du jet d'attaque en lui-même.

◆ La Fraternité de Larn

Larn, grande sœur des épée-démons, est la maîtresse de la **Fraternité de Larn**, la guilde des assassins. Ses agents sont eux-mêmes des victimes assassinées par la Fraternité, puis ressuscitées par Larn ; elles furent visitées avant leur mort par l'incarnation de Larn. Terrifiées par la prédiction de leur mort – décrite au fur et à mesure des interventions de Larn en ses circonstances, détails et temps –, la victime cède au chantage de Larn et accepte de rejoindre les rangs de la Fraternité. Larn ne choisit évidemment que des éléments émérites qui ne constituent pas que des exécuteurs, mais également des dirigeants, des espions, des marchands ou tout individu susceptible de favoriser les intérêts obscurs de Larn. Cette dernière prétend n'être en rien impliquée dans les machinations des rois-sorciers ; on la soupçonne de suivre des desseins propres. Mais toute personne qui pourrait en apprendre trop disparaît assassinée et seuls les éléments les plus anciens de la fraternité savent plus ou moins clairement quels sont les objectifs occultes de Larn.

Un lien de solidarité associe les assassins qui composent en chaque cité les membres d'une fraternité, société secrète urbaine. Ils se vendent au plus offrant, mais sont fréquemment en relation étroite avec les dragons qui font appel à leurs services de façon privilégiée – notamment quand le dragon se cache de la curiosité de ses frères ou des règlements d'Arkhenod. Ce dernier emploie en retour la fraternité pour user d'une justice expéditive qui pourrait être décriée par ses frères. De nombreux assassins connaissent les secrets inviolables des rois-sorciers et pourraient en user le jour venu, à la demande de leur maîtresse démoniaque.

1. FRATRIE DES OMBRES [AME]:

Discrétion : les compétences « discrétion » et « furtivité » passent à + 15 % durant une scène de jeu.

Combat aveugle : dans les ténèbres, ou aveuglé, l'assassin n'est pas sujet au malus de combat de - 50 % en combat et dans ses compétences physiques. Un seul jet en Fratrie suffit pour la durée du combat.

Marche silencieuse [- 15 %] : le personnage se déplace sans bruit. Les compétences discrétion et furtivité sont élevées à + 30 % durant une scène de jeu.

Voile de la nuit [- 30 %] : une zone magique de ténèbres s'étend sur un rayon de 3 mètres autour de lui et masque sa silhouette – imposant un malus de 50 % pour le toucher, à moins de voir dans les ténèbres ou de maîtriser le combat aveugle.

Aveuglement [- 45 %] : l'adversaire est aveuglé par un flash lumineux durant 1d6+4 rounds. Chaque frère des ombres a sa manière propre de le produire : il peut jaillir de la paume de sa main, prend la forme d'un éclair, etc.

Voile des ombres [- 50 %] : le personnage peut se dissimuler dans une ombre en s'incorporant au monde des ombres. Il perd sa consistance physique, devenant un être à deux dimensions et il voit et entend normalement. Il doit réussir un nouveau jet pour sortir de l'ombre. Il est possible d'emporter des objets dans l'ombre et de les y abandonner. On ne le peut d'un être vivant, mais un cadavre n'est plus un être vivant...

Voyageur d'ombres [- 60 %] : il peut se déplacer en passant d'ombres en ombres ; en cas de discontinuité des ombres, d'une ombre à une autre, il prend lui-même l'apparence et la consistance d'une ombre. Sa vitesse de déplacement dans les ombres est extrêmement rapide – autour de 100 kilomètres heures. Il est possible d'y détecter la présence et l'apparence d'un autre frère.

Cécité [- 70 %] : variation supérieure de « Aveuglement » qui rend définitivement aveugle une victime.

Appeler un obscur [- 80 %] : les créatures d'ombre sont des êtres qui vivent dans le plan des

ténèbres. Elles ont l'apparence et la consistance d'une ombre humaine et peuvent servir d'espion pour leur maître jusqu'à la prochaine aube.

Retenir l'obscurité [- 90 %] : ce rituel d'invocation qui dure 1d3 heure(s) permet de lier définitivement un obscur à la propre ombre du personnage.

Fusion dans l'obscurité [- 90 %] : comme dans « Voile des ombres », il s'incorpore à une ombre. Toutefois, il est capable de produire un effet physique sur la réalité matérielle – comme de frapper ou de subtiliser un objet – en restant dans l'ombre. Dans ce cas, le bras et l'arme sortent de l'ombre et frappent ou agissent avant de s'y replier.



2) COMBAT ACROBATIQUE :

Cette compétence magique de combat accorde au personnage la capacité d'entrer en lévitation et de se mouvoir en l'air jusqu'à une hauteur de 10 mètres pour se battre – en quelque sorte, soulevé par une exaltation magique. Toutefois, il doit se trouver à moins de 5 mètres d'une surface solide à laquelle il demeure magiquement retenu par un lien magique d'essence élémentaire terrestre.

Compétence : combat acrobatique [âme]

◆ Les dissipateurs

Les dissipateurs : « Ils marchent aux frontières des mondes des morts, des vivants et des démons. » Pour être reconnus par la population, ceux qui ont choisi l'itinérance dans les régions encore frappées par les désordres conséquents à la Guerre des Sorciers portent le crâne rasé et le visage peint en blanc.

Les morts-vivants pullulent sur Karn, et ils n'ont en rien l'intelligence d'un animal mugissant. Ils révèrent la vie et sa beauté et la jalouent auprès des vivants. Certains morts-vivants ont une place admise parmi les mortels : ils composent les légions nécromantiques des rois-sorciers ou servent dans divers groupes obscurs et loyaux à la cause de leurs maîtres sorciers. Les autres vivent clandestinement, sans autorisation – désireux d'échapper au service des rois-sorciers ou avides de cette chair humaine qui, dévorée, fait naître en eux des pouvoirs magiques puis leur permet de les entretenir. Ils sont pourchassés par l'Ordre de la Dissipation, des moines guerriers dotés de la science ancestrale du *Menstrom* – art mêlant l'exorcisme et la divination.



Tous les moines de l'ordre sont conviés – exception des plus âgés ou des mutilés qui deviennent enseignants dans les monastères – à l'errance, à la quête de soi dans le voyage et dans la découverte de l'être humain et dans la confrontation parfois quasi-fanatiques au mal.

Les novices entrent dans le monastère à l'âge de 8 huit ans. Immédiatement, ils tombent sous la coupe d'un mentor, un moine d'un rang immédiatement supérieur, qui va leur faire encourir des sévices physiques et des souffrances psychologiques minutieusement et graduellement infligés pour détruire l'esprit et l'individualité, afin de reformer à neuf le mental du dissipateur, et pour assurer son renforcement physique et son immunité à la souffrance – avantages qui ne sont garantis que jusqu'à un certain âge, mais l'activité des dissipateurs permet rarement, d'observer les séquelles physiques ultérieures de ces entraînements sur des sujets âgés. Les sujets dont les nerfs craquent sont relégués à la domesticité et aux cuisines, promis à une existence misérable et insultante, et ceux qui s'effondrent dans la folie sont rejetés du monastère – ou parfois jetés du haut des murailles des institutions les plus implacables. Ces règles sont plus ou moins dures d'un établissement à l'autre et commandent également, de manière indirecte, le comportement du futur dissipateur vis-à-vis des gens de l'extérieur, selon que le monastère aura influé sur la cruauté naturelle et l'arrogance du moine ou sur son humilité, son abnégation et son sens du sacrifice. Les noms de certains monastères sont plus ou moins appréciés par les gens du peuple.

Les différents grades sont « novice » pour les enfants, « moine » pour les adolescents, « initié » pour les adultes, « maître » pour les pères formateurs et « grand prêtre » pour le dirigeant du monastère - qui préside au conseil de l'ordre et représente son monastère et son école. Des rituels de passage sanctionnent l'ascension à un rang hiérarchique supérieur. Ils sont l'objet de cérémonies et de combats opposant les concurrents de même rang. La tradition veut que le vainqueur gagne le droit sur le vaincu de disposer « de sa chair et de son sang » - soit de son corps - jusqu'au prochain lever du soleil. Cette pratique encourage la solidarité auprès des novices, car ce gain permettrait à certaines rancoeurs de trouver un achèvement tragique pour celui qui tombant sous le coup de cette tradition se la voit infligée par un ennemi. Mais il est fréquent, malgré la solidarité et l'entraide, qu'un vainqueur exerce malgré tout ce pouvoir et compense des années de souffrance en se défoulant parfois jusqu'à la mort de sa victime.

Les dissipateurs ont une esthétique physique particulière. On applique chez les jeunes novices, dès que l'entraînement a développé des

fractions musculaires d'un corps marquant l'éveil du corps adulte du guerrier, des marques de brûlures rituelles. Les muscles abdominaux sont traditionnellement marqués au fer rouge d'un poinçon frappé au sceau de l'école. Les épaules, les cuisses et le dos seront ultérieurement marqués par brûlures de la même façon. De même, à l'arrivée du novice, on lui rase le crâne à l'exception de deux touffes sur le côté. Les cheveux qui auront poussé seront bientôt tressés, puis joints en une seule natte au niveau de la nuque et enfin enroulés autour du cou. Le passage au rang de jeune initié sanctionne l'entrée dans l'âge adulte et verra l'adjonction d'une légère lame tranchante au bout de la natte - qui fait désormais deux mètres de long - et l'enseignement d'une technique de combat leur permettant d'utiliser cette nouvelle arme - appelée « fouet des sept étoiles. »

Ils pratiquent tout type de combat, bien que les écoles soient souvent spécialisées dans un genre particulier de pratique. Par tradition, les écoles plus populaires pratiquent le combat à main nue et les armes contondantes. Les monastères aristocratiques ne méjugent pas l'usage des armures lourdes et privilégient les armes lourdes.

Le Menstrom est le centre de la pratique du moine dissipateur. Il est enseigné dès la puberté, à partir de 12 ans. On estime que l'éveil des fonctions sexuelles a quelque chose à voir avec la naissance du potentiel magique. La restructuration psychologique et mentale du jeune moine jusqu'alors conduite par les privations et les douleurs - agissant à la façon d'un système de stimulation pavlovien - trouve une utilité particulière. L'esprit du dissipateur est favorablement ouvert à des forces mentales susceptibles de terroriser et de rendre fou, ainsi qu'aux douleurs cérébrales extrêmes qui ne pourront être repoussées que par un maniement plus expérimenté de ce pouvoir.

1) DIVINATION [AME]

Mystiques religieux, ces moines se réfugient dans la méditation et dans l'ascétisme. Aussi, leur grande sensibilité aux lois de la réalité et à l'ordre des forces cosmiques de la vie, de la mort et du destin leur permet-elle de lire la réalité, ses événements passés, et ses alternatives futures.

Métempsychose : capacité de lire sur un objet des événements liés à celui-ci ou à sa position dans l'espace où a eu lieu cet événement, par le passé – dans une durée qui n'excède pas un nombre de semaines équivalent à [Ame - 1d20], sachant qu'un échec vaut pour un résultat de 1.

Intuition divinatoire [- 15 %] : capacité de ressentir la nécessité de produire une action favorable à la continuation des événements.



Perception divinatoire [- 25 %] : capacité de voir en un lieu les événements qui y ont eu cours par le passé – dans une durée qui n'excède pas un nombre de semaines équivalent à [Ame - 1d20], sachant qu'un échec vaut pour un résultat de 1. Elle nécessite d'être présent en ce lieu.

Sens du danger [- 45 %] : capacité intuitive et spontanée de prédiction d'un événement grave ou d'une menace liés à l'affaire en cours du personnage. Ce pouvoir n'est pas provoqué par le dissipateur. C'est en quelque sorte un signal d'avertissement. Le jet de compétence est fait par le maître de jeu. En cas de réussite, le maître avertit le personnage de la survenance du danger, sous forme de visions qui permettront d'identifier plus ou moins la nature et l'origine de cette menace.

2) LIENS D'OUTRE-TOMBE [AME] :

Les esprits de certains morts errent parmi les vivants. Ce sont les errants. Les autres, à leur mort, rejoignent l'unité cosmique. Il est toutefois possible pour un dissipateur de contacter un errant. De même, les démons sont des esprits corrompus et rejetés sur terre. Ainsi le dissipateur est-il capable de détecter le mal, sous une forme matérielle – démoniaque – ou sous celle de la souillure, cette influence spirituelle et maléfique qui jaillit d'outre-tombe et égraine ses miasmes qui corrompent les esprits des vivants et leurs corps. A cet effet, le dissipateur devra réussir un jet sous Ame avec 1d20 et pourra percevoir le mal jusqu'à un nombre de mètres égal à son Ame multipliée par deux.

Vision d'outre-tombe [+ 15 %] : le personnage peut voir un fantôme sur le lieu qu'il occupe. L'esprit doit être à portée de vue.

Communication avec les morts [-] : le personnage peut poser une question à l'esprit errant. Ce dernier n'est pas contraint à répondre

Communication étendue [- 15 %] : le personnage peut dialoguer avec le fantôme.

Rite nécromantique [- 25 %] : le personnage entre en communication avec l'esprit d'un mort, qu'il soit errant ou non – dans ce dernier cas il est rappelé du royaume de la mort - et peut dialoguer avec lui, voir le contraindre à répondre au moyen d'un jet sous Ame modifié par un bonus de trois. Il n'est pas en mesure toutefois de savoir si l'esprit ment. Si l'esprit n'est pas errant, le dissipateur devra opérer le rituel à distance de vue du corps, de son urne funéraire ou du lieu où il fut enterré ou déposé.

Purification [- 35 %] : certains esprits revenants sont maléifiques. Ils ont voué leur service au mal et sont devenus des esprits démoniaques. En échange

de leur loyauté, ils ont le pouvoir de se matérialiser. La bénédiction du moine peut blesser un esprit démon matériel, sa prière l'affecte d'une blessure physique. Un jet sous Ame doit être ajouté au pourcentage de réussite. La purification cause 1d6 points de dommages par tranche de 3 points de marge de réussite obtenus grâce au jet sous Ame. Ce rituel détruit l'enveloppe de chair du démon, mais pas l'esprit.

Exorcisme [- 50 %] : l'exorcisme est un rituel complexe et délicat. Il vise à détruire un esprit démon. Il est certes possible d'atteindre à l'enveloppe physique d'un esprit démon, toutefois l'esprit n'est pas détruit, et il se réincarnera sous une autre forme, en produisant un corps démoniaque sous 1d6+2 jours après la destruction de sa précédente enveloppe physique ou en possédant une victime dont il volera le corps sous 1d4 jours.

Le rituel dure 2d6+4 rounds. Ce jet est lancé à la discrétion du maître de jeu pour que les joueurs ne sachent pas précisément combien de temps ils vont devoir tenir face au démon - qui doit bien sûr être présent tout au long du rituel. Le dissipateur n'est pas contraint à rester inactif et peut continuer à se battre tout en usant de son pouvoir. Il sera certainement la première victime du démon. Si l'exorciste est blessé durant le rituel, il doit réussir un jet sous Ame pour garder sa concentration. Sans quoi, tout le rituel est à refaire...

3) COMBAT ACROBATIQUE [AME] :

Les dissipateurs disposent d'une compétence magique de combat. Ils ont la capacité d'entrer en lévitation et de se mouvoir en l'air jusqu'à une hauteur de 10 mètres pour se battre. Un jet de compétence est lancé pour actionner le pouvoir. Il est possible de le tenter tout en combattant. Une fois le pouvoir enclenché, les jets normaux sont les jets de combat. Il est efficace jusqu'à la fin du combat. C'est la puissance même du combat qui transcende le guerrier et qui le soulève dans les airs. Le personnage ne peut pas ordinairement voler.

4) FOUET DES SEPT ETOILES [PHYSIQUE] :

La lame propulsée occasionne des dommages égaux à 1d8 + 4 + [bonus de force / 2]. Un maître dans l'art du Fouet des sept étoiles – soit un personnage ayant 90 % dans cette compétence – acquiert la capacité d'utiliser cette compétence en attaque supplémentaire sans subir les malus ordinaires appliqués (-25 % / - 40 %). Cette « attaque bonus » s'applique en complément à la première attaque du cycle des actions de combat.

Il est impossible d'utiliser cette technique pour parer.



5) L'entraînement lui confère la capacité spéciale « Résistance à la douleur » - gérée par un jet sous Physique – lui permettant de ne pas être sujet aux effets de la torture. De même, toute personne tentant de l'intimider ou de le commander est sujet à un malus de 70 %.

◆ Les élémentaristes

Les quatre maîtres des éléments s'incarnent dans des ordres magiques et monastiques dont mentalité et spiritualité, imprégnées par la symbolique de l'élément, sont en opposition, voir entrent en conflit.

Les mystiques élémentaristes font communion avec l'élément élevé au rang de principe vital explicatif du monde. L'élément pris en considération n'est jamais considéré comme unique, dans une sorte de totalitarisme religieux, mais il est représenté comme un rouage principal dans les mécanismes célestes et terrestres, voir central.

Les mystiques appartiennent à trois corps assez larges. Les moines vivent et s'entraînent dans un monastère. Les ermites pratiquent l'ascétisme seul, à la recherche de la perfection de leur voie, à leur choix ou non – ils ont pu être sanctionnés par son renvoi d'un monastère. Les moines vagabonds ou dits errants voyagent sur la route et cherchent l'illumination au loin de leurs pérégrinations.

L'élément terre est proche de la stabilité, des campagnes et des paysans. C'est un ordre simple et compatissant. Il pense et croit que la vie est un cycle soumis au recommencement perpétuel, malgré la disparition de l'être cher ou de soi-même. Proche du peuple, il sélectionne par tradition des individus vigoureux et volontaires dont nombre meurent de la main des gardes d'un noble pour la défense d'un paysan. Ils apprécient cependant la paix et ne combattent qu'en dernière issue, quand il n'y a plus d'autre solution. Le sacrifice ne leur fait pas peur. Ils croient en une transmigration de l'âme de l'élémentariste qui a su aimer la terre en son sein, dans les roches ou dans les arbres. Ils portent les cheveux longs – y voyant la symbolique des racines – et une longue robe de couleur sable, verte ou brune.

L'élément feu privilégie la destruction, l'industrie, la passion et le renouvellement. Il poursuit avec obsession le perfectionnement de son style de combat élémentaire et l'associe à la pratique des arts martiaux. Par tradition, ses pratiquants arborent des tatouages impressionnants et ont le crâne rasé, exception faite d'une natte. Ils sont fiers, susceptibles et aiment les duels. Ils privilégient le maniement du sabre et le combat à main nue.

L'élément eau est l'élément mystique par excellence. Il est en quête de la clarté et de la paix. Il se méfie du tumulte des émotions, mais l'extrême répression qui en découle conduit parfois à des explosions de colère qui déchaînent les tempêtes. Ce sont fréquemment des solitaires et il est de coutume que leurs années d'enseignement dans un monastère s'achèvent par une longue retraite spirituelle loin des cités et de l'activité humaine. C'est un élément proche de la nature et des marins. Ses adeptes ont le crâne rasé et portent des vêtements d'un blanc éclatant.

L'élément air privilégie la légèreté, l'insouciance et les arts. Ses poètes, ses peintres, ses comédiens ou ses calligraphes sont reconnus et appréciés dans les auberges comme dans les cours où ils témoignent de la maîtrise de leur art. Ils sont en très bons termes avec Arshan.

Le Chaos représente un cinquième élément ; il est le lien qui attache toute particule et toute pensée, gênant l'ordre, la perfection ou la sclérose, et qui compose aussi matériellement un demi-plan, l'Ether, le lieu d'existence des Seigneurs de l'Entropie, entités puissantes tour à tour monstrueuses et oniriques. Les adeptes du Chaos sont rares et pourchassés ; leurs conceptions échappent totalement aux schémas intellectuels d'autrui. Leur comportement semble incompréhensible. Ce sont souvent d'anciens schizophrènes, le voyage dans le monde de la folie les a fait attendre les berges de l'Ether. Depuis, ils vénèrent les Seigneurs de l'Entropie et répandent leur parole et leurs actes sur le monde vivant. Leurs desseins sont complexes et mystérieux.

1) POUVOIRS ELEMENTAIRES :

Les élémentaristes de la terre disposent d'une armure naturelle de 1d4 due à des exercices d'endurcissement corporel. Les élémentaristes du feu causent 1d4 de dommages supplémentaires au combat main nue. Les adeptes de l'eau reçoivent un point supplémentaire dans leur caractéristique Ame. Les élémentaristes de l'air ont 30 % de bonus dans l'activité artistique sélectionnée.

2) ELEMENTARISME : PREMIER CERCLE [AME]

Création élémentaire [+ 15 %] : l'élément invoqué apparaît dans la paume du magicien et s'en déverse pendant 1d4 rounds.

Invocation élémentaire [-] : naissance à distance de cet élément. La distance maximale est de [Ame] mètres.

Attaque élémentaire [- 15 %] : cette attaque magique occasionne des dommages de 1d8. La distance maximale est de [Ame] mètres.



C'est une sorte de choc produit par l'élément sélectionné par l'ascète et par la façon dont ce dernier lui donne forme : un souffle violent ou une vague d'eau produisant des dommages contondants, un éclat de roche, une combustion...

Déflagration [- 30 %] : variation supérieure de l'attaque élémentaire, elle produit des dommages variables selon un jet sous Ame, soit 2d6 en cas d'échec, et 2d6 + 1d4 / marge de réussite de trois sous Ame, en cas de réussite. La distance maximale est de [Ame] mètres. Ce pouvoir s'applique dans une aire d'effet pouvant comprendre deux personnes ; la seconde encaissera les dommages divisés par deux.

3) ELEMENTARISME, DEUXIEME CERCLE :

Il s'agit d'une adaptation de sorts shukenja de L5R aux règles de *Sons of Karn*.

Les sortilèges élémentaires sont trop longs pour être ici mentionnés. Ils se trouvent à la fin du Livre Ouvert.

Les élémentaristes investissent des points de compétence dans les sortilèges sélectionnés ; l'usage de ces derniers est similaire au jet d'une compétence ordinaire.

4) COMBAT ACROBATIQUE :

Cette compétence magique de combat accorde la capacité d'entrer en lévitation et de se mouvoir en l'air jusqu'à une hauteur de 10 mètres pour se battre – soulevés par une exaltation magique. Toutefois, ils doivent se trouver à moins de 5 mètres d'une surface solide à laquelle ils sont magiquement retenus par un lien magique d'essence élémentaire terrestre.

Compétence : combat acrobatique [âme]

◆ Les danseurs étoilés

Les **danseurs étoilés** : ces guerriers se spécialisent dans une arme. L'apprentissage de son maniement est pour eux l'objet d'une recherche mystique, le cheminement d'une quête martiale vers la perfection du maniement.

Des maîtres retirés ont élaboré des écoles autour d'eux et visent la recherche de l'union de l'homme et de l'instrument au travers de deux chemins opposés et plus ou moins respectueux l'un de l'autre. Pour les premiers, une relation spirituelle est vectorisée par la technique martiale et par la perfection de son intégration, de l'incorporation du maniement de l'arme et du polissage de l'esprit dans l'ascèse, dans l'étude et dans la contemplation. Pour d'autres, la fantaisie et l'errance, la légèreté et le voyage commandent

l'union de l'esprit virevoltant, vivace et détaché d'un rêveur dégagé des contingences matérielles - pour ce qu'elles déplaisent - et du tournoiement de l'arme symboliquement éveillée à la vie par la maîtrise martiale du porteur. Ces danseurs sont insouciantes et fantasques, parfois moqueurs, trop désorganisés et narcissiques pour opposer une quelconque menace contre un pouvoir quel qu'il soit, et contre les rois-sorciers en particulier qui gardent toutefois à l'œil ces « vagabonds ».

Qu'ils appartiennent aux rangs des bretteurs paillards, goguenards et amateurs de jolies filles ou à ceux des écoles de duellistes raffinés et silencieux, les danseurs étoilés partagent la fonction et le statut de héros populaires. Leur quête du conflit est rigoureusement encadrée par des coutumes qui assurent à tout jeune freluquet agressif d'être remis en place par un aîné et à tout meurtrier de finir ses jours. Etrangement, les danseurs étoilés ne forment pourtant pas un clan ou, encore moins, une famille. Ils adoptent pourtant systématiquement une position favorable envers le peuple de Karn, et ceci reste un mystère. Les mages de Tylos issus du département intéressé par les « études sociales » pensent que les origines sociales des danseurs déterminent leur affinité pour le peuple puisqu'ils sont presque majoritairement issus du peuple lui-même, et que les portes de la chevalerie arcanique leur sont fermées. L'imaginaire du justicier permet de se distinguer de l'image du chevalier supérieur et arrogant ; elle constitue une vertu qui permet au danseur étoilé de rehausser symboliquement son rang. De plus, avec le temps, l'imaginaire justicier et populaire s'est articulé si intimement avec les systèmes d'images originelles du perfectionniste martial qu'ils sont devenus indissociables et vont de soi. C'est l'éducation même qui intime au jeune enfant que le danseur étoilé ne peut refuser d'apporter son aide aux pauvres gens, et les légendes abondent de héros populaires tantôt drôles et rusés, tantôt ténébreux et romantiques...

Les danseurs étoilés se reconnaissent au port d'une tresse de cheveux nattée portée sur le côté gauche de la tête. Elle porte à son extrémité inférieure un anneau en or portant gravé le nom du duelliste, ainsi que, sur sa longueur, de haut en bas, dans l'ordre chronologique des événements, les anneaux d'argent et les anneaux d'or personnels représentant respectivement les adversaires « ordinaires » vaincus et les danseurs étoilés battus en combat. Un danseur étoilé vaincu par l'un de ses pairs se voit effectivement trancher la tresse, à ras de crâne, et perdre son anneau au profit de son vainqueur. L'échec du danseur vaincu est ainsi patent. Il lui faudra attendre que sa tresse ait atteint la longueur réglementaire de 30 centimètres pour se refaire forger un anneau dans une Maison de l'étoile.



Ruzko d'Arrove est le fondateur de la **Maison de l'étoile**. Danseur étoilé bâtard d'un chevalier arcanique de Feyr, il conçut à sa retraite une institution permettant de réguler les duels et de contrôler la validité des exploits prétendus par les danseurs. Une victoire doit être certifiée auprès d'une maison. L'anneau d'or est validé par un poinçon si des témoins se portent garants du combat et de la victoire. Chaque maison dispose d'ailleurs de témoins assermentés. Le don de l'anneau d'argent est différemment réglementé. Un anneau d'argent est donné pour chaque tête d'adversaire décapitée rapportée à la maison. Les têtes sont jetées dans le brasier même qui servira à forger l'anneau d'argent. Aussi dit-on qu'une part de l'esprit de l'adversaire tué se retrouve sur la tête du bretteur.

La Maison de l'étoile a acquis d'autres fonctions avec le temps et la nécessité de garantir sa survie. Elle sert à la fois d'accueil aux danseurs qui peuvent s'y installer comme à l'auberge pour des prix modiques et d'intermédiaire pour des employeurs fortunés désirant acheter les services d'un mercenaire d'élite. Elle tire du contrat ainsi formé une taxe, et cette taxe a fait la fortune de l'institution D'Arrove. Désormais, chaque grande cité compte sa Maison de l'étoile et de nombreux établissements sont si riches qu'ils accueillent gratuitement les danseurs. D'Arrove veille rigoureusement à la probité de sa maison et se garde de constituer une guilde marchande qui perdrait de vue la pureté de l'idéal martial. Enfin, de manière toute aussi inattendue, le travail de forge nécessaire à la création des anneaux a tissé des liens entre la Maison d'Arrove et les forgerons et armuriers réfractaires aux lois coercitives de leurs guildes d'origine. De nombreux artisans lassés par les taxes et conventions de leur hiérarchie ont coupé tout lien avec les guildes et ont été embauchés par D'Arrove. Aussi la Maison dispose-t-elle désormais de forges et d'armureries de grande qualité. Certains nobles et quelques chevaliers arcaniques commencent à fréquenter les Maisons et constituent une nouvelle clientèle qui accroît encore la fortune de la Maison et lui constitue une toute nouvelle notoriété. Aussi, imperceptiblement, le statut social du danseur étoilé, vagabond solitaire et artiste martial, est-il en train d'évoluer et de s'institutionnaliser.

AVANTAGES DU DANSEUR ETOILE :

Ambidextrie : ne se voit plus imposer le malus de 25 % à la main directrice et de 40 % à la main non directrice.

Intimidation : une succession de mouvements maniés avec maestria peut impressionner un adversaire. Le succès d'un jet d'attaque et d'un jet d'intimidation permettra de repousser sans combat

les amateurs (jet d'attaque égal ou inférieur à 50 %) et d'imposer à tout autre combattant, même à un expert, un malus de 15 % durant 1d3 rounds de combat.

Combat acrobatique : à partir de 80 %, l'exaltation du combat fait s'élever dans les airs le martialiste étoilé jusqu'à une hauteur de $Ame \times 2$ mètres.

Spécialisation : à partir de 90 % de maîtrise, le martialiste adopte un style de combat surprenant qui désorienté l'adversaire et lui impose un malus de 15 % en défense.

Dommages aggravés : à partir de 70 % de maîtrise, le combattant inflige 1d3 points de dommages supplémentaires. A partir de 80 %, 1d4 ; à partir de 85 %, 1d6 ; à partir de 90 %, 1d8 ; à partir de 100 %, 2d6 ; à partir de 120 %, 2d8 ; à partir de 140 %, 3d6 ; à partir de 160 %, 3d8 et enfin, à partir de 180 %, 4d6.

◆ Les chevaliers arcaniques

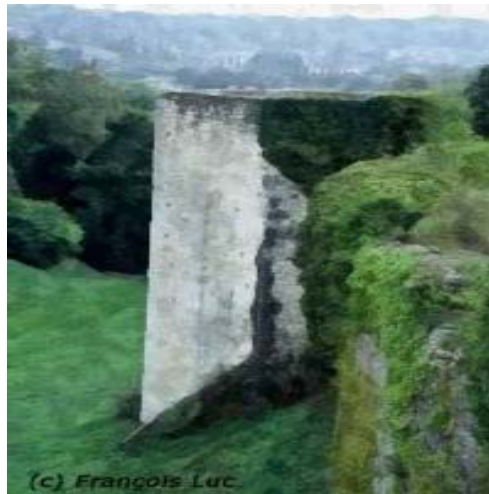
Bras armé des rois-sorciers, ils forment la caste noble de Karn, serviteurs profanes – distingués des mages qui sont perçus comme sacrés – qui possèdent fiefs et paysans. Ce sont surtout des alchimistes qui ont développé un art magique mineur entièrement voué au combat et à la mort. Les secrets du martialisme leur ont été conférés par les rois-sorciers lors des guerres qui succédèrent au Déforçement et entraînèrent la chute de l'empire. Les premières familles nobles qui trahirent l'empereur au bénéfice des dragons reçurent l'apprentissage des incroyables pouvoirs de combat qu'ils déchaînèrent sur les champs de bataille, marquant les esprits du pouvoir incommensurable des dragons et des effets de leur colère. On a rapidement vanté les chevaliers arcaniques en oubliant leur trahison.

La tradition martialiste s'est poursuivie après la guerre. Les jeunes nobles reçoivent des dragons l'énergie magique de ce pouvoir et les techniques secrètes qui permettent d'exercer ce don – inutile sans cela. En échange, le jeune noble doit servir deux ans à la cour même du roi-sorcier avant de retrouver ou de recevoir son fief, de le diriger et de représenter le pouvoir et l'autorité de son souverain royal, et d'être éventuellement rappelé à son service à la cour pour « guerroyer » ou pour le conseiller. Les chevaliers arcaniques sont également appelés les **Forge-Seigneurs**. Leur art est lié au travail du métal, à la forge et aux savoirs artisanaux de l'armurerie. Aussi sont-ils ainsi formés lors de leur enseignement. De même, la guilde des forgerons a cru en puissance et il n'est pas de cour qui vaille sans la présence d'un maître artisans pour épauler ou diriger les procédures alchimiques les plus complexes.

Lors des rituels de forge, le martialiste incante et lie à ce moyen les énergies de la sorcellerie au feu de la forge et au métal de la pièce qui est conçue pour être imprégnée de l'effet magique commandé. Mais le martialisme ne se limite pas à l'alchimie de la forge. Les chevaliers sont également dotés de pouvoirs nécromantiques ou d'enchantements de guerre...

Les rangs nobles sont dans l'ordre d'importance féodal les chevaliers, les barons, les comtes et les ducs. Le système vassalique est similaire de celui du Moyen Âge occidental. Les nobles tiennent cour, sont liés par des liens d'autorité ou des accords d'entente et d'alliance, et disposent de terres et de paysans sur lesquels ils ont pouvoir de vie et de mort. Ils apprécient la chasse et la guerre. Les nobles de Karn sont par contre totalement fermés aux thèmes de l'amour courtois et aux délicatesses de l'art. Les femmes n'ont ni pouvoir ni influence – exception faite si la femme en question est en réalité la guerrière dirigeante du clan, car rappelons que sur Karn une femme a autant le droit de tuer qu'un homme et qu'aucun obstacle ne s'oppose à son ascension – exception faite des ordres monastiques masculins.

Les nobles se font fréquemment la guerre, ce que les dragons les plus progressistes voient d'un mauvais œil sans pouvoir l'empêcher au risque de blesser un bras armé crispé sur les notions et sur les valeurs de la conquête et de l'honneur. Autant les laisser s'amuser entre eux si cela leur chante, et les dragons qui se parlent en rien souvent entre eux s'ils ne se flattent pas de la possession d'un combattant particulièrement remarquable. Un édit d'Arkhenod contraint les dragons à ne pas participer et à ne pas favoriser un camp. Il arrive toutefois que ce règlement soit contrarié, par exemple par l'arrivée impromptue sur le champ de bataille d'un guerrier invincible qui disparaîtra dès le conflit fini, et il est régulièrement source de tensions importantes entre Arkhenod et ses frères Feyr et Brorde, assez accordés aux défoulements violents.



(c) François Luc

COMPÉTENCE : MARTIALISME [AME] :

Enchantement (premier cercle) [+ 15%] : capacité de conférer à une arme disposant d'une lame métallique des pouvoirs magiques. « L'enchantement », qui dure 1d3 heures, grave des runes sur la lame métallique de l'arme. L'arme enchantée confère à celui qui la manie un bonus de

15 % à la compétence de combat ayant trait à l'usage de cette arme.

Sens du combat [-] : capacité à maîtriser minimalement n'importe quel mode de combat. Ce pouvoir confère un bonus de 15 % à toute compétence de combat ou à une compétence autre utilisée en situation de combat et servant ce combat qui est égale ou inférieure à 45 %.

Enchantement (deuxième cercle) [-10 %] : L'arme enchantée confère à celui qui la manie un bonus de + 20 %

Enchantement (troisième cercle) [-20 %] : confère à une armure disposant d'une partie métallique une capacité magique qui accroît son seuil de protection de 1d6 points – lancé lors de la cérémonie de l'enchantement. Celle-ci dure 1d3+1 heure, dans une armurerie, pendant la forge de la pièce métallique. Un visage apparaît sur la pièce lors de l'enchantement. Si le personnage n'a pas le talent de « Forge et armurerie », il peut conduire le rituel assisté d'un forgeron qui travaillera sous ses indications.

Enchantement (quatrième cercle) [- 30 %] : confère une conscience et une identité à son arme. Celle-ci est susceptible de s'incarner dans une forme matérielle, un compagnon du porteur. Dans

ce cas, l'arme disparaît et cède la place à un être de chair et de sang dont certains traits sont féériques et liés à une propriété de l'arme. En situation de combat ou si on s'en prend à lui, l'être reprend sa forme primitive. Il ne peut être blessé.

Semeur de mort [- 40 %] : les esprits de combattants anciens apparaissent et combattent sous forme d'ombres à ses côtés. Durée de l'invocation : 1d3 rounds. Il est possible de combattre tout en incantant au prix d'un malus de 20 %. Le nombre de Semeurs est de 1d3. Ils ont 20 points de vie et 65 %

dans les compétences de combat. Les dégâts occasionnés sur leur forme fantomatique sont divisés par deux, exception faite si ces dommages sont occasionnés par une arme enchantée – un simple enchantement du premier cercle suffit.

Enchantement (cinquième cercle) [- 50 %] : confère à l'armure une protection supplémentaire de 4 points, et cela, à l'occasion d'un combat une fois par jour. La protection magique doit produire un effet visuel, déterminé par l'enchanteur. Il peut s'agir d'une aura sombre, d'un gémissement ou le visage incrusté sur l'armure lors du troisième cercle d'enchantement peut s'animer, etc.



Enchantement (sixième cercle) [- 60 %] : accroît définitivement les dommages de l'arme de 1d6. Le rituel dure 1d3 heures.

Souffle de guerre [- 30 % / - 70 %] : ce rituel galvanise les attaquants lors d'un assaut, soit un groupe qui va de quelques combattants – comme celui des personnages en situation de combat - à une armée. Un souffle se répand sur les assaillants et soulève leur détermination, voir leur fureur, pour les plus engagés. Ce sortilège a deux formes, l'une rapide, un round d'incantation pour un gain de 10 % octroyé aux jets d'attaque et de parade, ou d'esquive, et une forme plus longue – un rituel de 1d3 heure -, qui confère un effet semblable ajusté d'une protection magique de 3 points à retrancher aux blessures occasionnées, et ce, pour le temps de la bataille.

♦ Les pures devineresses

Les **pures devineresses** composent un contre-pouvoir aux rois-sorciers qu'il leur est impossible, jusqu'à présent, d'anéantir du fait de plusieurs facteurs. D'abord, elles sont fortement implantées dans les cités et dans les campagnes et elles se firent remarquer après le Déforçement du Cosme en apportant leur aide aux populations frappées par les Hordes Hurlantes. Aussi sont-elles populaires, appréciées et respectées par le peuple. Elles ont su cultiver l'amour du peuple et ont souvent gagné des fonctions de conseil, voir de direction, auprès de la noblesse rurale et des guildes marchandes urbaines.

A l'instar des dissipateurs, elles maîtrisent l'art de la divination – qu'elles nomment simplement art. Il leur permet au demeurant d'envisager les menaces que les rois-sorciers pourraient faire peser sur leur ordre, de contrer l'assaut des dragons arcaniques et par conséquent de sévèrement décrédibiliser le cercle dirigeant. Les pures devineresses ne manifestent pour l'instant aucune velléité contre les rois-sorciers ; toutefois, leur discours suggère auprès des humains le désir de s'émanciper d'une domination rigide et parfois cruellement tyrannique. Les pures devineresses tentent actuellement d'intégrer les cours des rois-sorciers et d'y acquérir le rang de conseillères : leurs tentatives achoppent toutefois contre leur défiance.

Les devineresses vivent dans les villes ou dans les campagnes au sein d'une communauté de type monastique. Elles s'adonnent à l'ascèse et méprisent les émotions passionnelles, jugeant ces dernières aliénantes, voir avilissantes. Elles sont dirigées par le Cercle des Matriarches, soit l'assemblée des mères, dirigeantes des monastères de la sororité.

A la campagne, elles cultivent les terres, et dans les cités, leur don de préceptrices est très apprécié des riches marchands et des nobles. Les devineresses s'essaient à composer un réseau de relations avantageux pour les intérêts de la sororité. Elles usent de persuasion et d'éloquence et s'acharnent à gagner les cœurs – une spécialité magique pour elles...

1) LES POUVOIRS DE DIVINATION [AME]

Ils sont semblables à ceux du dissipateur.

2) GUERISON [AME] :

La devineresse a le pouvoir de soigner un être d'une blessure, d'une maladie ou d'un empoisonnement. Elle lui rend un nombre de points de vie équivalent à la réussite de 1d20 sous Ame. En cas d'échec, la devineresse occasionne toutefois 1 point de guérison. Il n'est possible d'utiliser ce pouvoir - sur une même personne, sur elle-même ou sur une tierce-personne - qu'un nombre de fois équivalent à Ame/6 par jour arrondi à l'inférieur.

3) DOMINATION [AME] :

La devineresse a le pouvoir d'affecter les sentiments et les intentions d'une personne – ou d'un groupe – contre la volonté de cette dernière de façon similaire parfois à la discipline magique, mais en des effets dont la force est réduite.

Sympathie [- 10 %] : la cible visée éprouve de la sympathie pour le personnage.

Charme [- 25 %] : la cible visée est charmée. De l'amour ou de l'amitié apparaissent pour une durée indéterminée : jusqu'au lendemain matin ou à vie, selon les relations engagées.

Contrainte individuelle [- 45 %] (jet d'opposition entre âme avec bonus de 3 pour l'utilisateur) : la cible est contrainte de produire un acte qu'elle ne désire pas faire. Chaque jour, la cible dispose d'un nouveau jet d'opposition, à son réveil.

Contrainte de masse [- 60 %] : (jet d'opposition en âme avec un malus de 3 pour l'utilisateur) : le groupe présent (de 2 à 6 personnes au choix) est contraint de produire une action contre sa volonté. L'effet perdure un nombre d'heures égal au score en Ame de l'enchanteresse.



LES HEROS BARBARES DES FRANGES DEMIURGISTES :

◆ Les conjurateurs

Les **conjurateurs** sont des magiciens innés. Leur héritage draconique leur garantit un accès immédiat et naturel à l'emploi des sortilèges. Ils forment de graves concurrents aux rois-sorciers qui ignorent encore leur existence et celle de leur géniteur, pour le plus grand bien de Dahngaronn... Ils manient le fauchard, et leur entraînement à cette arme leur confère un bonus de 15 % pour son usage. Traitez le tirage d'un personnage ensorceleur à la façon d'un mage. Ils ne disposent cependant pas des avantages – et inconvénients – du fluide.

◆ Les prêtres barbares

Pour leur part, les **prêtres barbares** sont d'abord des animistes : ils partagent la croyance que tout être et tout objet dispose d'une sacralité, d'une âme primitive, parcelle de la spiritualité et de la magie dispensées par la Mère-araignée dans les filets de la création et de la dégénérescence.

En tout lieu, il existe des forces magiques, des esprits naturels, domestiques ou urbains. Les religions animistes ont relayé ces croyances. Un arbre a un esprit, aussi bien qu'une charrue, qu'un champ de blé ou qu'une maison. Plus particulièrement, des éléments naturels simples comme un souffle de vent, une vague, une étincelle ou une motte de terre sont animés d'une spiritualité et d'une aide potentielle pour celui qui sait reconnaître leur existence silencieuse et rendre service. Un tapis peut apprécier d'être dépoussiéré. Un récurage peut être plaisant. Une caresse parfois suffit. Il faut savoir plaire pour obtenir un service. Le prix n'est d'ailleurs pas forcément proportionnel au service demandé. Tout dépend du charisme du demandeur ou malheureusement de son inefficacité. N'oubliez pas non plus que l'esprit d'un balai n'a pas non plus l'intelligence de celui d'un volume de philosophie. Mais sans doute sera-t-il moins distrait, notamment pour remarquer le passage salissant du meurtrier.

Parce que les esprits sont liés à la société des hommes, les prêtres animistes, à la différence des ascètes, ne sont pas reclus. Ils vivent parmi les habitants et célèbrent les cultes des esprits et des ancêtres qui veillent sur leurs descendants, dans l'Au-delà, bénéficiant de la félicité d'une vie au-delà fertile. Ils servent également de conseillers aux chefs.

ANIMISME [AME] :

Pour percevoir les esprits animistes, le prêtre doit réussir un jet de 1d20 sous son Ame. Il lui est également possible d'agir sur eux :

Communication sommaire [+25%] : l'esprit répond à une seule question.

Communication étendue [-] : un dialogue peut être élaboré avec l'esprit.

Communication de groupe : un dialogue peut être lancé avec différents esprits présents sur la scène.

Altération matérielle [-15%] : l'esprit est capable d'animer son enveloppe corporelle et d'agir de sa propre volonté pour produire une action favorable au prêtre, si elle est dans ses capacités naturelles ou mécaniques. Un chien peut mordre sans motif apparent, une charrette peut rouler seule, une fleur peut subitement éclore, une porte s'ouvrir sans personne pour la pousser, etc. Il est difficile de contraindre l'esprit à agir malgré lui, toutefois plusieurs tentatives réussies peuvent le forcer à agir contre son gré.

Possession transitoire [-25%] : un esprit animiste occupe le corps de la cible au moyen d'une cérémonie qui dure 1d4+2 minutes. La possession dure quant à elle jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil.

Malédiction [-50 %] : si le prêtre condamne à la possession, il est également capable d'exorciser une victime possédée. La cérémonie dure 1d4 heures. Il est possible d'identifier la possession et la nature de l'esprit possédant au moyen d'un jet d'opposition entre l'âme du moine et celle de l'esprit.

◆ Les enfants-dieux

Les **enfants-dieux** adorés en particulier par les prêtres leur confèrent un pouvoir, marque personnelle de la puissance du dieu sur terre. Ces pouvoirs sont déclinants. Avant le Déforçement, ils furent grandioses et effrayants. Les orages des dieux brisaient le sol, la terre s'ouvrait sous les impies, les océans se soulevaient et s'écroulaient sur les adversaires du culte. Les malédictions décimaient les peuples profanes. Les rois fidèles gagnaient puissance et longévité ; leur trahison était couronnée d'une chute fatale, atroce et exemplaire. Mais l'avènement des rois-sorciers a affaibli les dieux, les réduisant à des esprits fébriles et a considérablement amoindri les capacités cléricales. Elles ne sont toutefois pas entièrement réduites à néant.



ANATHEME [AME] :

Les adorateurs divins ont accès à quatre possibilités d'action accordées par l'intermédiaire du dieu et de leur foi :

Bénédictio[n] [-] : une fois par jour, un combattant peut être béni et disposer d'un bonus magique durant un combat sur toutes ses actions de 15 %.

Malédiction [-] : inversement, un adversaire subit un malus de 15 %.

Exaltation [- 20 %] : ce rituel compliqué prend 1d3 rounds. Les exhortations du prêtre confèrent à son champion l'exaltation du combat : il bénéficie d'un bonus au combat de 25 % et reste toujours conscient, même s'il est blessé de façon critique ou mortelle, et ce tout au long du combat.

Incarnation [- 40 %] : la personne visée par ce rituel qui dure 1d3+3 rounds est possédée par le dieu et incarne ses principes. Les compétences associées au domaine du dieu sont majorées d'un bonus de 40 %. Ainsi, une prêtresse de Kani bénéficiera-t-elle de cet avantage pour un premier soin ou une résistance au poison. Un adepte de Rism verra ses compétences de combat majorées d'un tel bonus, etc.

De plus :

une prêtresse de Kani a le pouvoir de guérir les blessures d'un individu une fois par jour.

Un prêtre de Sharde peut détecter le mensonge en réussissant un jet d'opposition en Ame contre sa cible.

Un prêtre de Kardros peut faire entrer en confusion une cible en réussissant un jet d'opposition en Ame, et ce trois fois par jour. Les actions et les pensées de la cible perdent toute cohérence jusqu'au lendemain matin, au lever du soleil.

◆ Les guerriers sacrés :

disposent d'une arme enchantée par leur dieu. Elle est indestructible et leur accorde un bonus au toucher de 15 %.

disposent du pouvoir, une fois par jour, d'appeler à la puissance divine. Les effets varient selon le dieu. Les rôdeuses gagnent le pouvoir de suivre une piste sans faillir. Leur chemin est magiquement dicté ; le pouvoir agit jusqu'à ce qu'elles aient rattrapé ceux ou celui qu'elles poursuivent. Le protecteur et les guerriers sacrés des autres divinités obtiennent à leur choix un pouvoir de « fureur sacrée » sur la prochaine attaque réussie qui touche son adversaire - les dommages sont doublés - ou de « coup au but » - il

touche son adversaire sans que la parade ou l'esquive du défenseur n'agissent.

Leurs points de vie sont accrus par la bénédiction du dieu : + 1d3+3.

◆ Les servantes de Virدان :

Le pouvoir de la rune confère une habileté au combat surnaturelle aux femmes de la caste des guerrières - dites « servantes de Virدان » - qui deviennent ainsi naturellement ambidextres.

Les prêtresses, appelées « messagères de Virدان », disposent d'un score en animisme ou en anathème - au choix - majoré d'un bonus de 25 %.

Un don de combat - soit l'usage d'une technique ordinaire avec des malus réduits de moitié - et 20 points de compétences supplémentaires sont impartis pour les voleuses, nommées « filles de Virدان ».

Enfin, guerriers sacrés et servantes de Virدان connaissent des rituels, longs à conduire, mais qui leurs permettent d'attirer à eux la protection des esprits-dieux. Nul jet de compétence n'est demandé pour le réussir - en cas de difficultés, on pourra demander un jet de 1d20 sous Ame. Ces rituels magiques préparatoires sont de trois genres, et un seul d'entre eux peut être appelé par jour :

Le rituel de combat est une prière qui invoque la bénédiction du dieu. Il peut invoquer soit l'habileté, soit la force, soit la rapidité. Dans le premier cas, il gagne la possibilité d'ajouter 1d4 à ses codes de dégâts. La seconde alternative octroie un bonus de 20 % à sa compétence de combat primordiale. La troisième lui permet d'avoir l'initiative. Cette procédure doit précéder le combat dans un délai minimum de deux heures. Le combat durant lequel il use de ces pouvoirs n'est pas forcément le premier qui survient - le guerrier peut conserver ces effets pour un affrontement ultérieur. La cérémonie ne peut être conduite et réussie si aucun combat n'est attendu de façon certaine par l'agent au jour même. Le rituel dure 1d3 X 10 minutes.

Le rituel de communion se conduit de la même façon : il accroît une compétence - notamment magique - de 30 % au minimum deux heures avant qu'elle trouve son utilité.

Le rituel d'apaisement permet de calmer la manifestation coléreuse d'un esprit-dieu ; mais il s'agit plus généralement d'un message envoyé par le dieu expliquant les causes de son courroux et le moyen à apporter pour obtenir son pardon.



DE LA MAGIE INNEE...

Les divers cataclysmes d'ordre magique qui ont martelé Aktos et les règles de sa réalité ont laissé leurs marques. Diverses anomalies frappent le continent : ouverture de portails magiques précipitant en d'autres lieux de Aktos - ou d'ailleurs... -, phénomènes climatiques étranges, naissances monstrueuses, dons magiques...

Les **monstres** apparaissent régulièrement sur Aktos, au gré des enfantements. Certains meurent dès la naissance, non viables ou prétendus tels par leurs assassins. Une part d'entre eux est dénuée d'intelligence, handicapée ou, pire, dénuée de capacité de contrôle et animée par des réactions bestiales qui vont la conduire à rejoindre le règne animal. Les autres monstres qui ont reçu la possibilité de se mêler aux hommes normaux et de s'y intégrer peuvent se retrouver à tous les échelons de la société et dans les diverses castes. Les joueurs peuvent décider de jouer des êtres dotés d'anomalies monstrueuses. Ces capacités s'achètent à la création du personnage par la dépense de points de compétence primaires (Mental X 20).

D'abord, les transformations peuvent ne pas être visibles, sauf quand le personnage active ses propriétés [coût : 20 %]

visage bestial : [coût : 15 %] : attribue le bénéfice d'un bonus de 25 % pour toute action visant à impressionner quelqu'un (compétence Intimidation).

ailes : [coût : 50 %]

crocs, cornes, griffes, ergots : [coût : 15 %]

taille exceptionnelle : points de dégâts accrus [coût : 10 % par points supplémentaires] Un point investi confère 10 cm de taille au-dessus de 1m 90.

rapidité exceptionnelle : initiative accrue [coût : 10 % par points supplémentaires]

constitution exceptionnelle : points de vie accrus [coût : 10 % par points supplémentaires]

modification faciale : [coût : 25 %]

branchies : [coût : 15 %]

écailles, plaques de chitine, cuir animal : armure naturelle : [coût : 10 % par point d'armure]

phéromones : fonctionne comme une compétence dont le coût équivaut à l'investissement en points de compétence du jet de pourcentage à réussir pour induire un sentiment particulier à la personne qui se trouve à une portée de 5 mètres du personnage. Attention : d'autres personnes présentes peuvent être affectées.

Queue barbelée, pseudopode à crochets : [coût : 30 %]

venin ou projection de dard : [coût : 25 %] Nécessite la création et l'augmentation des compétences spéciales « cracher » et « projeter » [Base : 30 %]. Pour les dommages des dards et règle spéciale, voir plus loin. Le venin peut produire un effet direct comme un acide, - 2d6 points de dommages - ou un effet particulier, à l'instar d'un somnifère - opposition d'un jet de Physique. Le personnage dispose de glandes à venin et d'un stylet organique dans sa bouche et dans ses trachées.

Les **dons magiques** constituent une autre catégorie d'effets magiques provoqués par les dérèglements mystiques engendrés par les manipulations draconiques. Certains enfants naissent dotés d'une capacité étrange, singulière, et souvent avantageuse. Comme pour la monstruosité, le peuple de Aktos, qui vit dans un monde magique, la tolère et ne s'en émeut guère, sauf si elle suscite les rancœurs ou la jalousie. Certaines tribus particulièrement archaïques des Franges révèrent le détenteur et voient le don comme un signe de bénédiction ; plus rarement encore, elle y voit un signe d'infamie ou la marque du mal ou du chaos.

En terme de jeu, un don est acheté avec les points de compétence primaires (Mental X 20) à la création du personnage. Il est impossible d'acheter un second don. Celui-ci est unique et présent et actif dès la naissance du personnage. Le coût d'un don est de 30 %. Il existe de très nombreux dons. En voici quelques exemples, mais vos joueurs peuvent vous en présenter d'autres. En général, ils n'accordent pas un pouvoir extrêmement important, mais plutôt une faculté amusante et avantageuse.

Imperméabilité : même en pleine pluie, le personnage n'est jamais mouillé. L'eau glisse sur lui comme sur un canard.

Respiration aquatique : le personnage peut respirer sous l'eau. L'effet est magique, il ne repose sur aucune logique naturelle et matérielle : le personnage ne possède pas, par exemple, de branchies comme un « monstre ».

Orientation : le personnage connaît d'instinct la direction du nord et ne perd jamais son chemin une fois qu'il l'a vu tracé sur une carte ou que quelqu'un le lui a décrit.

Nourriture végétale : le personnage peut ingérer n'importe quel type de plante et s'en nourrir sans troubles digestifs et sans éprouver de carences alimentaires.

Extrême beauté : le physique du personnage fait tourner la tête aux personnes.



Don artistique : le personnage est doué dans un domaine artistique. Ses œuvres sont géniales.

Amitié avec les animaux : le personnage est apprécié de tous les animaux. Il lui est même possible de calmer un fauve enragé au moyen d'un jet d'opposition en âme contre 12.

Immunité aux maladies : le personnage ne tombe jamais malade. Aucune infection et aucune épidémie ne peuvent l'affecter.

Immunités aux poisons : poisons, drogues ou somnifères restent sans effet sur le personnage.

Immunité à la fatigue : le personnage n'a guère besoin de plus de deux heures de sommeil par jour.

Chance insolente : le personnage est toujours heureux au jeu. Il ne lui arrive que rarement de perdre.

Crâne épais : il est extrêmement difficile de parvenir à assommer le personnage. Il faut s'y prendre de nombreuses fois – en terme de jeu, le personnage bénéficie de 10 points de bonus au jet d'opposition en physique.

Vision nocturne : le personnage voit particulièrement bien en pleine nuit – comme s'il se trouvait sur la fin du crépuscule.

Insensibilité au froid : exception faite d'une température mortelle, le personnage n'a pas froid.

Dans le cas d'une température mortelle, il est gêné par le froid, et peut s'engourdir et mourir d'inanition au bout de quelques heures uniquement.

Insensibilité à la chaleur : exception faite d'une température mortelle, le personnage n'est pas sujet aux dommages de la chaleur. Dans le cas d'une température mortelle, il est gêné par les effets de la chaleur et peut en mourir au bout de quelques heures uniquement.

Inspirations, méthode d'écriture, bricolage et plagats éhontés :

Jeux de rôle : *L5R* pour les sorts élémentaires, *L'Appel de Cthulhu* pour la chronologie, *les Terres Balafrées* pour les dieux, *Prophety* pour les dragons, *RuneQuest* pour les barbares et pour le principal et *Stormbringer* pour le chaos, les démons et les chouettes épées.
Auteurs : Michael Moorcock, John Norman (*Cycle de Gor*), H.P. Lovecraft, Clark Ashton Smith, Robert Howard, Frank Herbert – pour les pures devineresses.
BD : *La Quête de l'Oiseau du Temps*, *Slaine*
Cinéma : *Conan le barbare* de John Millius, *Il était une fois en Chine* de Tsui Hark.

* * *

SOMMAIRE

◆ 1^{ère} Partie

Le Livre ouvert :

Les rois-sorciers de Karn
Arkhenod
Arshan
Bjorn
Borne
Feyr
Osiros
Tylos
Le Frère Oublié

Les franges Démiurgistes
La genèse des esprits-dieux
Un exemple communautaire démiurgiste : Oredh
Les castes ordinaires de Oredh
Les castes sacrées
Dahngaronn

Armes sacrées, runes et secrets oubliés
L'Au-delà

Les castes héroïques de Karn

les mages
les épées-démons
La Fraternité de Larn
Les dissipateurs
Les élémentaristes
Les danseurs étoilés
Les chevaliers arcaniques
Les pures devineresses

Les héros barbares des Franges Démiurgistes

Les conjurateurs
Les prêtres barbares
Les guerriers sacrés
Les servantes de Virdan

De la magie innée

Les monstres
Les dons magiques

◆ 2^{ème} Partie

(dans EastenWest n°12)

Les règles du jeu
Création du personnage
Système de combat
Conventions ordinaires
Sortilèges élémentaires

Le Livre secret :

Bestiaire et adversaires
Thèmes et intrigues
Les Horreurs à notre porte
L'intérêt des conflits
Disparus et oubliés ?
Topos chimériques et narrations
Feuille de personnage

Fabrice Colin

Interview réalisée par Jean-Luc à Fantastic'arts

Comme quoi le jeu de rôle mène à tout. Pigiste pour Casus Belli puis membre d'équipes de créateurs dans l'édition de JdR, Fabrice Colin est passé à l'écriture pour la jeunesse et la fantasy. A signaler en particulier dans sa déjà longue bibliographie, un roman steampunk écrit en compagnie de Matthieu Gaborit.

Parlons de vos expériences dans le jeu de rôle avant d'entrer en littérature.

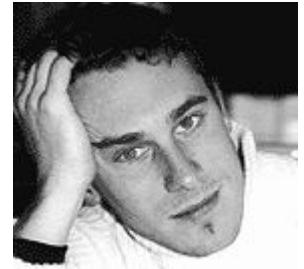
J'ai débuté comme pigiste pour Casus Belli quand j'avais une vingtaine d'années. En fait, j'ai commencé par leur envoyer des articles et des scénarios qu'ils ont fini par publier. Dans le même temps, je me suis mis à faire des scénarios pour Siroz, Multisim et d'autres éditeurs, à l'exception de Descartes. Pendant un an, j'ai travaillé à Casus Belli comme rédacteur salarié. Ensuite j'étais salarié à Multisim pour m'occuper de plusieurs gammes de jeu (Nephilim, Guildes, Dark Earth) Tout cela a duré à peu près quatre, cinq ans.

Qu'est-ce que cela vous a apporté au niveau de l'écriture ?

Notamment dans le jeu de rôle, il faut produire beaucoup pour en vivre car ce n'est pas très bien payé. On apprend donc à écrire vite et à discipliner son imaginaire. Spécifiquement, les scénarios de jeu de rôle nous obligent à construire des intrigues bien bâties. Ce qui demande une certaine rigueur à imaginer toutes les possibilités qu'on peut tirer de situations données. A ce niveau-là, c'est une bonne école.

Après, je considère qu'écrire beaucoup, dans le jeu de rôle comme ailleurs, c'est de toute façon écrire. C'est donc positif pour apprendre l'écriture. Le jeu de rôle brasse aussi une quantité d'univers assez importante : la fantasy, la science-fiction, le fantastique, etc. On est ainsi très vite familiarisé avec une grande variété de genres. Cela peut également nous amener à découvrir d'autres auteurs.

Parallèlement, j'ai commencé à écrire en littérature, tout en continuant à écrire pour le jeu de rôle. Tout s'est fait un peu en même temps.



Vers quoi vont vos préférences en matière d'imaginaire ?

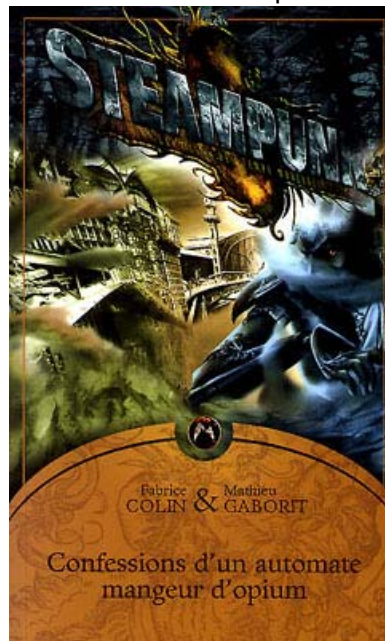
Il est vrai que je suis très éclectique. J'ai fait pas mal de bouquins dans différents styles.

Quand même, certains thèmes ne me tentent pas vraiment. Comme je ne connais pas grand chose à la science-fiction et au space-opéra, je ne me sens pas à l'aise avec ces genres. Idem pour tout ce qui est trop scientifique... Par contre, j'adore la période victorienne et le XIX^e Siècle en général. Je me suis longtemps penché sur ces périodes de l'Histoire.

La fantasy est un terrain tellement vaste qu'il y a matière à expérimenter. Pour autant, je n'y ai pas de terrain de prédilection.

Et le steampunk, cela vous attire ?

En tant qu'amateur du XIX^e Siècle, le *steampunk* est effectivement un des genres qui m'attirent le plus. Pour l'instant, je n'ai fait qu'un seul vrai roman *steampunk* : « Confession d'un automate mangeur d'opium. » Il a été écrit à deux mains avec Matthieu Gaborit. Il se situait plutôt dans la tradition du roman populaire à la Jules Verne.





Comment vous y prenez-vous pour construire un cycle ? Est-ce qu'il se réfléchit de manière différente que pour une histoire plus courte ?

Un cycle est juste une histoire plus longue que l'on divise en trois tomes. Je ne vois pas tellement de différences au niveau de la construction. Si je pars pour écrire un cycle, je le pense dans sa globalité. Une histoire trop longue pour être racontée en un seul bouquin sera découpée artificiellement pour faire trois livres. Il n'y a pas vraiment de différences au niveau de la construction.

C'est un peu un poncif de la SF de faire des trilogies. Est-ce une facilité ?

Disons que c'est une nécessité économique. Notamment en ce moment avec le Seigneur des Anneaux, on s'aperçoit que les trilogies forment le format roi de la fantasy, même au niveau des ventes. Il est vrai que lorsqu'on publie un roman isolé, il se vendra moins bien qu'une trilogie. Alors qu'on pourrait condenser une grosse histoire en un tome. Seulement, on perd de l'argent par rapport à quelqu'un qui va la découper en trois tomes, même si c'est artificiel. Je ne suis pas porté de façon affective vers la trilogie. Il se trouve que c'est un format qui marche bien commercialement. Quand le tome II sort, il relance le premier tome et ainsi de suite avec le troisième... Je m'aperçois que les auteurs de trilogies vendent plus que les autres.

Parlez-nous un peu plus de votre dernier livre, comment l'avez-vous conçu ?

« Dreamerica » vient de paraître chez J'ai lu Millénaires. C'est un mélange de fantastique et de steampunk. Il comporte deux romans en un. D'abord l'histoire d'un écrivain de science-fiction



qui n'arrive plus à trouver l'inspiration et qui essaye désespérément d'écrire un livre sur lequel il a vraiment beaucoup de mal. La deuxième partie raconte le livre en question,

qu'il n'arrive pas à écrire. Une espèce de lien se fait entre les deux, où l'on ne sait plus trop séparer l'imaginaire de la réalité. J'aime bien jouer sur la frontière entre imaginaire et réalité.



Avez-vous plus de facilités à décrire les ambiances ou à manier les grands mythes ?

Il y a un petit peu des deux. Moi, je suis justement assez porté sur la fantasy par rapport à la science-fiction, parce que c'est souvent des mythes qui y sont recyclés. Je trouve cela assez

facile et plaisant à manier. A côté de ça, quand j'écris un livre, je pars plutôt d'une ambiance et d'une idée. A la limite, je plaque ensuite une histoire qui va avec les images que j'ai en tête. Mais quand j'ai l'idée d'un bouquin au début, c'est plutôt une image, une scène, une ambiance. Après, je me demande : quelle histoire ira avec ce que j'ai en tête ?

Faire un livre univers à la Dune, par exemple. Est-ce que cela vous attire ?

Ça m'attire beaucoup mais j'en ai peur en même temps. C'est un investissement énorme que de créer un univers et de s'y immerger pendant plusieurs années. Comme je suis plutôt éclectique (j'écris aussi pour la jeunesse), je m'ennuie assez rapidement. J'ai envie d'expérimenter dans tous les sens. Partir sur un livre univers au long court, c'est extrêmement grisant. Plus on est convaincu par une idée, plus on va pouvoir créer un univers vraiment consistant. Donc il y a d'autant plus de chances que cela marche.

Je pense que le succès du Seigneur des Anneaux vient aussi de là. Les gens voient qu'il y a un monde énorme à découvrir derrière la façade des livres. En même temps, cela me fait peur de me lancer dans une telle direction. Parce j'en aurai pour plusieurs années. J'ai bien peur de me lasser trop vite.

Les univers que vous avez créés dans vos livres, seriez-vous prêt à les réutiliser à nouveau ?

J'ai déjà eu l'idée de revenir sur mes ouvrages antérieurs. Pour l'instant, je ne l'ai pas encore fait. Je pourrais le faire si on me le proposait. Mais j'ai suffisamment d'idées en tête pour faire d'autres livres. Je n'y suis pas opposé à la base. Je pourrais le faire en cas de vraie demande ou de gros succès sur un de mes ouvrages ou si le public veut retrouver tel univers ou tel héros. Cela n'est encore jamais arrivé de façon suffisamment patente pour que j'y revienne.

Comment viennent vos idées. Comment se passe le processus de création ?

C'est surtout essayer d'éviter de tomber dans les clichés. A présent, à partir du moment où on a une idée, il est très difficile de faire quelque chose qui n'a jamais été fait. J'essaie toujours d'apporter un éclairage personnel nouveau sur un univers. Même pour la fantasy, j'avance en terrain connu, par petites touches. Comme je ne suis pas un énorme lecteur de science-fiction de ces dernières années, je ne peux même pas savoir ce qui a été fait ou pas. Je n'ai pas vraiment de recettes.

société, je le ferais par le biais d'un essai. Les écrivains qui se disent politiques ne font souvent qu'énoncer des banalités. Le roman social, je n'y vois rien d'original.

Quels travaux avez-vous en cours d'élaboration ?

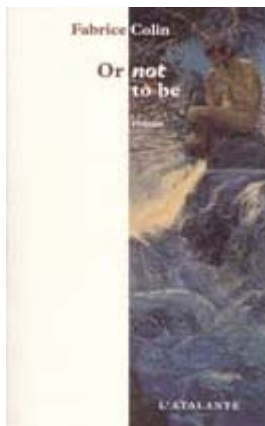
Là, je finis un roman jeunesse : « Cyber Pan », une revisitation du mythe de Peter Pan en format science-fiction.

Sachant qu'un film « Peter Pan » va sortir l'année prochaine...

Après, je finis de boucler un cycle de fantasy chez « J'ai Lu », qui s'appelle Winterheim, dont le troisième tome est attendu depuis assez longtemps. Je m'y mets juste après, car je ne l'ai pas encore écrit.



Après, je finis de boucler un cycle de fantasy chez « J'ai Lu », qui s'appelle Winterheim, dont le troisième tome est attendu depuis assez longtemps. Je m'y mets juste après, car je ne l'ai pas encore écrit.



A contrario, y a-t-il des interdits dans vos romans ?

Pour l'instant, non. Dans mes premiers romans se trouvaient des scènes de sexe et de violence. Ensuite ma sensibilité évolue, elle me porte plus vers d'autres aspects. Au début, j'ai écrit un roman très violent

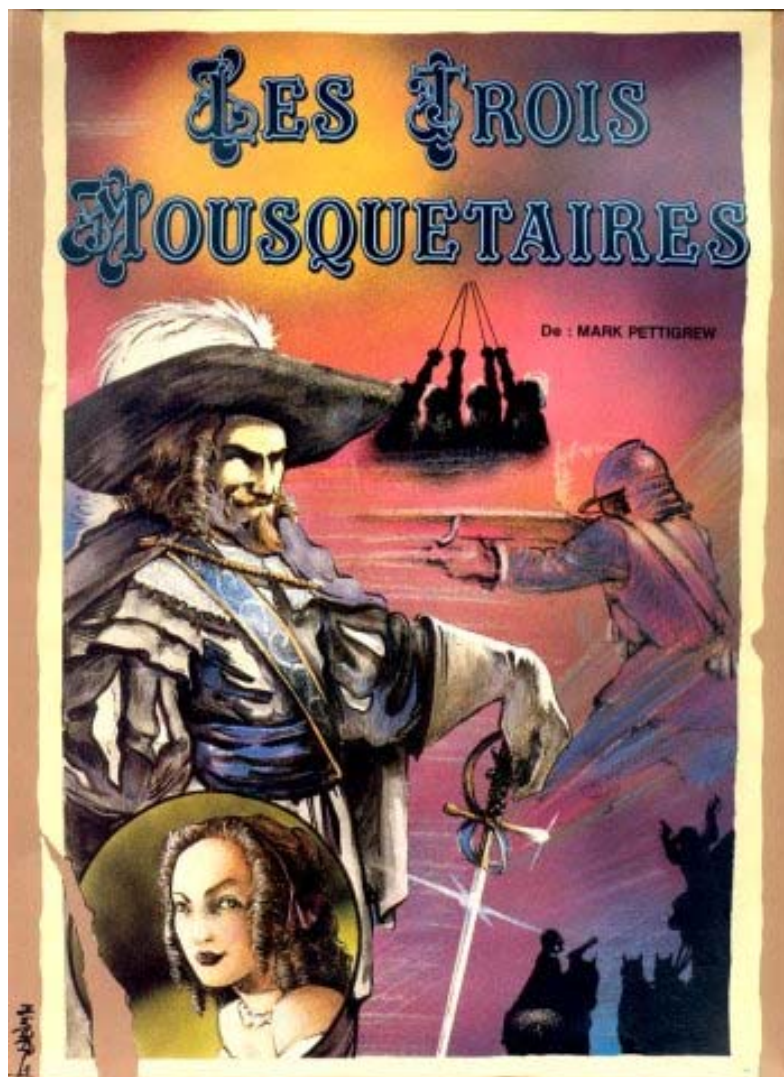
« Neuvième Cercle » Actuellement, c'est devenu différent. Peut-être que je voulais exprimer quelque chose à ce moment-là qui n'est plus une nécessité maintenant. Je ne le regrette pas, je m'interdis rien.

Je ne pense jamais écrire une littérature d'idées. Par exemple du roman politique, exposer une telle vision, ce n'est pas le rôle d'un écrivain. Si j'avais vraiment des choses très précises à exprimer sur des sujets de

Trois mousquetaires

Un jeu méconnu présenté par Olivier Dupuis

Jeu conçu par Mark Pettigrew et publié initialement sous le nom de "Flashing Blades" aux Etats-Unis en 1985. La traduction date de 1986 et a été publiée par Hexagonal. Voici encore un ancêtre que je propose de sortir de l'oubli.



Le jeu *Les Trois Mousquetaires* se place dans le cadre du XVII^e siècle français : dans la France des rois Louis XIII et Louis XIV, des cardinaux Richelieu et Mazarin, des fougueux trois mousquetaires, sans compter les spadassins, dandys, courtisanes, jésuites, bohémiennes, bandits de grand chemin et j'en passe et des meilleurs. Les duels, les tentatives de séduction, les bagarres et l'Aventure, sont attendus au menu des parties.

◆ Le cadre

Mais est-ce bien le cas ici ? Voici ce qu'en dit Mark Pettigrew dans son introduction :

« *Les Trois Mousquetaires* a été fait pour rendre dans le jeu l'esprit aventureux et chevaleresque de romans et des films. » Or à mon goût il n'en est rien, du moins, pas de manière directe ; aucune disposition n'est prise dans les règles pour favoriser l'esprit aventureux ou l'héroïsme romanesque. Pas de réserve de point destinée aux actions d'éclat comme dans le jeu *James Bond*, pas de caractéristique *Panache* comme dans les *Légendes des sept mers*.

Les règles se contentent de permettre la création d'un personnage et surtout de le situer socialement et économiquement dans le siècle. Un personnage de *Trois Mousquetaires* est donc typé principalement par une origine sociale, sorte de classe de personnage, et des ambitions. D'ailleurs la progression en expérience est faible, que ce soit pour les compétences générales que pour celles qui concernent le combat ; la progression sociale est bien plus développée dans les règles.

bien plus développée dans les règles.

Et l'aventure dans tout ça ? Eh bien c'est très simple, à quoi sert de pondre des règles pour favoriser l'émergence de comportements quand ceux-ci s'avèrent être adoptés naturellement ! En effet, un joueur qui vient jouer à *Trois Mousquetaires* ne s'imagine pas jouer autrement que dans l'esprit des films de cape et d'épée.



C'est justement là où j'apprécie le système de ce jeu : il pose un cadre social fort et contraignant où le personnage peut exercer son ambition. Contrairement à

Pendragon ou *Miles Christi* où seuls peuvent être joués des chevaliers ou des soldats du temple, à *Trois mousquetaires*, être mousquetaire est loin d'être une obligation.

Les personnages en fait, ont le choix entre quatre catégories sociales qui vont déterminer fortement leurs listes de compétences et leur carrière au début du jeu ; ces catégories sont larron, gentilhomme, soldat et noble. Le gros avantage du système de création réside dans le plein aboutissement du personnage. En effet, une fois terminé, le personnage est dans la pleine possession de ses moyens : le joueur ne subit donc pas la dure contrainte d'attendre de longues parties avant d'obtenir un personnage compétent. Le personnage est prêt pour l'aventure.

• Le système de combat

Le système de combat a ceci d'original qu'il permet de mettre en scène des duels qui ne prennent pas des heures, mais il se paie le luxe de varier selon le type d'arme. Les armes d'escrime – rapière, fleuret, épée – permettent de bloquer, d'estoquer ou d'attaquer de taille.



Le système de jeu propose en cas de parade, de deviner le type d'attaque qui va survenir ; si le joueur devine bien, il reçoit un bonus, dans le cas contraire, il subit un malus. Rien que cette astuce rend le combat bien plus vivant. De leur côté, les hallebardes, épées à deux mains ou autres piques ne disposent que d'un seul type d'attaque mais contre lequel une arme d'escrime ne peut rien : il faut donc se résoudre à éviter le coup si on ne préfère pas fuir.

La variété des techniques impose de mémoriser un minimum de combinaisons, mais le résultat est fluide, vivant et surtout varié !

• Matériel disponible



Le jeu de base a été vendu dans une boîte avec un feuillet de règle et un feuillet contenant quelques scénarios.

Le jeu n'a pas été réédité et les personnes intéressées sont donc réduites à traquer d'hypothétiques exemplaires traînant encore dans des magasins ou lors de foires aux jeux d'occasion.

Des suppléments sont sortis mais à ma connaissance n'ont été ni traduits ni diffusés en France.

Heureusement quelques sites proposent du matériel pour *Trois Mousquetaires*.

<http://cape.epee.free.fr/> a mis en ligne des éléments du livret de base.

Le Bastion Rôliste propose une aide de jeu :

<http://bastion.free.fr/1650.htm>

Enfin un site néerlandais, en anglais, propose aussi du matériel :

<http://www.astro.uu.nl/~krijger/BI/FB/>



Herbier, Tome 11

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Avertissement : Bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou à votre pharmacien.

➤ Impatiente (*Impatiens*)



Biotope : Plante annuelle fragile, à tiges charnues et feuilles ovales. On la trouve dans les bois humides au niveau des premiers contreforts des montagnes.

Récolte : Juillet – Août

Propriétés : C'est un violent émétique (provoque des vomissements.) Cette plante a de grandes vertus diurétiques.

Préparation : La décoction des tiges de cette plante permet de concevoir un puissant mélange diurétique et laxatif.

Utilisation : Faire boire la préparation le matin au réveil. Les effets se feront sentir environ une demi-heure après. L'effet de cette plante est souvent utilisé pour augmenter l'élimination des toxines dans l'organisme (ex : poison lent, infection urinaire, surdosage d'un traitement...) Il faut ensuite compenser les effets de perte d'eau par une hydratation correcte (environ 3 litres d'eau dans la journée.) Elle peut être aussi utilisée pour augmenter la perte de poids d'une personne.

Coût : Moyen / Elevé

Action en jeu de rôle : Permet d'améliorer la diminution des effets d'un poison de longue durée ou de l'élimination d'une substance nocive pour l'organisme. Le temps d'empoisonnement est réduit de moitié par jour de traitement (il n'est pas possible avec ce produit d'éliminer totalement un poison de l'organisme mais il est possible de très nettement limiter ses effets.) Compter qu'une semaine de traitement affaiblit le personnage (perte temporaire de constitution, augmentation du risque de maladie).

➤ Boule de neige (*Viburnum*)



Biotope : Bois et forêt humides ; très commune. Arbuste de 2 à 4 m de haut aux feuilles ressemblant à l'érable. Les fleurs sont blanches en corolles.

Récolte : Aucune

Propriétés : C'est l'écorce qui est utilisée sous forme de poudre finement broyée. La préparation limite la durée des hémorragies et des saignements. Elle est aussi utilisée en tisane pour réguler le cycle féminin ; de plus la tisane utilisée préventivement permet de paralyser l'utérus et est donc assez efficace comme contraceptif. Le fruit de l'arbuste est lui fortement nocif. Il provoque une forte gastro-entérite qui peut mener rapidement à la mort (hémorragie digestive.) Le fruit apparaît en juillet-août.

Préparation : Il faut réduire la partie interne de l'écorce en fine poudre.

Utilisation : Utilisé comme cataplasme elle réduit fortement les hémorragies. Utilisée en infusion la préparation permet de diminuer les saignements (Ulcères, éventration, métrorragie...)

Coût : Faible

Action en jeu de rôle : Permet de diminuer et de stopper les saignements d'une blessure de gravité moyenne, une plaie importante nécessite une intervention d'un chirurgien avant la pose du cataplasme. L'effet est le même pour les saignements digestifs.



Les Recettes de l'Apothicaire (VI)

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Être apothicaire n'est pas aussi simple que le marchand veut le faire croire, il faut connaître les plantes, leurs effets selon la période où elles sont cueillies et comment les mélanger... C'est pourquoi, aujourd'hui, je vous livre l'un de mes plus grand secrets. Faites attention, ce miracle de la nature est prodigieux, il ne s'agit ni de science ni de magie, juste de l'étude de Dame Nature, de la compréhension du sens de la terre mais dans ce cas la magie y est peut être présente...

Aujourd'hui je vous livre :

Le pain de l'aventurier

Cette recette me vient d'un petit boulanger. Il avait la fâcheuse habitude de toujours vouloir améliorer ses pains. Dans sa petite boutique il y avait un pain différent pour chaque famille. Je me demande quand cet individu pouvait dormir, car toutes les fois où je suis allé chez lui pour créer cette recette il était en pleine activité. Une mauvaise langue d'un village voisin racontait qu'il avait passé un pacte avec un démon, mais la recette que nous avons mise au point pourra sauver de nombreux voyageurs de la famine.

Les ingrédients

Une boulangerie
 Un grand saladier
 2 grosses carottes
 1 tige de lin
 1 botte de persil
 1 botte d'orties
 1 bol de groseille (ou cassis ou baies de saison)
 1 bol de farine d'orge (ou du soja)

 1 litre de lait encore chaud
 9 œufs de poule
 4 œufs de canne
 1 tasse de fèves en poudre
 1 tasse de sucre
 2 pincées de quinquina
 3 pincées de sel de mer
 9 pincées de poudre de café

 3 kg de pâte à pain complet (avec double levain)
 1 kg de fruits secs (raisins, abricots, dattes, amandes, noix, noisettes...)
 1 fleur de nénuphar séchée
 1 toile fine (pour la protection du pain)

La recette

Râpez les carottes, le lin, le persil et la botte d'orties en fine poudre. Ajoutez les baies de saison. Mélangez avec les mains en complétant avec la farine d'orge (ne pas mettre plus d'un bol).

Dans le saladier, versez le lait chaud et ajoutez les jaunes d'œuf (gardez les blancs pour plus tard) et versez la tasse de fèves en poudre et la tasse de sucre. Mélangez les tous et versez progressivement les différentes pincées d'épices. Laissez refroidir le lait.

Dans le saladier, ajoutez la préparation des différents produits râpés et mélangez vivement le tout. Ensuite, il vous faut réunir la préparation de pain complet de votre boulanger et votre propre travail. Vous ajoutez les fruits secs et la fleur de nénuphar préalablement réduite en poudre.

Votre préparation est prête à cuire.

Mais, vous vous rendez compte qu'il vous reste les blancs des 13 œufs ! C'est là que l'opération la plus délicate va avoir lieu. Il va vous falloir à 5 minutes de la fin de la cuisson sortir votre pain du voyageur du four et le recouvrir complètement des blancs d'œuf et le remettre au four. Le pain sera recouvert d'un film protecteur qui lui permettra de résister bien plus longtemps au dessèchement. Certaines personnes préparent de grandes quantités de pain de l'aventurier et un grand saladier entier rempli de blancs d'œuf pour être sûr de réussir le film protecteur...

Utilisation : Le pain se consomme dans la semaine après son ouverture. Il remplace facilement 3 repas pendant 7 jours, pour un mangeur normal. Il apporte tout ce que le corps a besoin pour fournir un effort moyen. Il ne faut pas oublier de bien boire pour ne pas se déshydrater.

Le pain se conserve plus de 2 mois si la protection est bien faite.

Humble Mortel, chapitres 19-21

Un roman par Philippe de Quillacq, Carte réalisée par Alexis Le Clezio

Voilà donc la suite de ce roman épique commencé dans le numéro 5 et poursuivi depuis. Comme d'habitude, n'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur pour lui faire part de vos impressions. Bonne lecture.

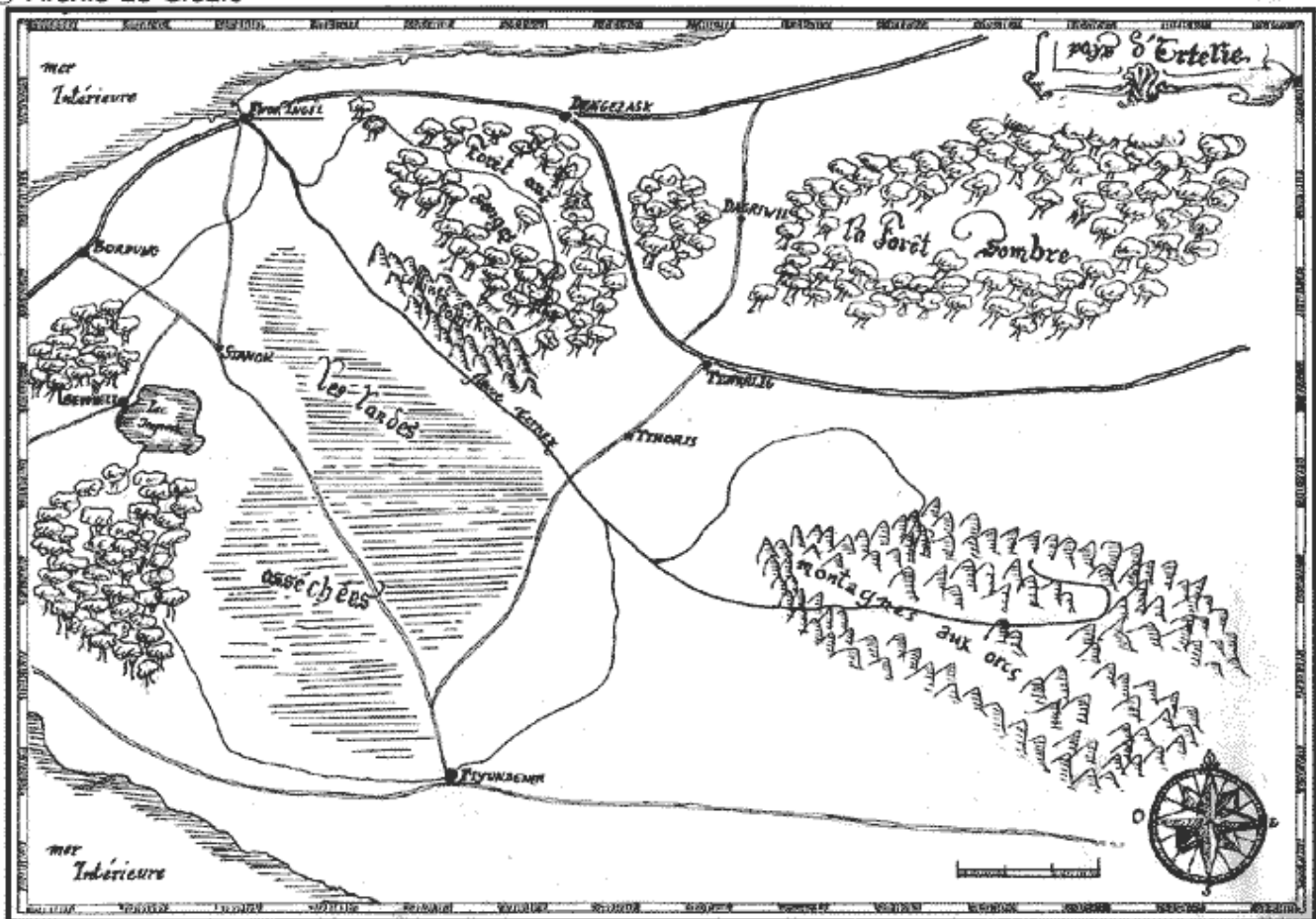
CHAPITRE XIX

Plusieurs jours s'écoulèrent avant que Romik et les elfes ne soient convoqués par le Clairvoyant. Lorsqu'ils se réunirent de nouveau, ce dernier avait les traits tirés ; il semblait ne pas avoir dormi depuis de nombreux jours. Il prit la parole.

" Comme je vous l'ai annoncé le jour de votre arrivée, j'ai pris le temps de chercher dans nos archives des informations sur ce mystérieux esprit maléfisant usurpant l'identité de Garsha. Malheureusement, les documents que j'ai pu trouver sont en très petit nombre et il n'y a aucun fait décrit explicitement, mais juste des allusions. Je vais vous relater ce que j'ai pu apprendre. Il semblerait qu'il y a fort longtemps de cela – même aux yeux d'une vie elfe – un peuple elfe aida Ajelebathan à bannir un démon de ce monde. Je n'ai pu, hélas, obtenir que très peu de détails sur cela. Je ne pourrais dire qui étaient les elfes qui y avaient participé. De surcroît, j'ignore totalement l'identité de ce démon, ce qui nous pénalise.

– Avez-vous pu obtenir d'autres informations nécessaires ? S'enquit Gwantholin.

© Alexis Le Clezio





— Oui. Comme vous le savez, lorsque Anoizakel révéla son véritable visage, Ajelebathan le bannit, lui et les anges déchus qui l'avaient suivi. Ils furent exilés dans un autre plan d'existence, celui que vous appelez l'Enfer, dit-il en regardant Romik. Ils sont théoriquement isolés de notre monde et ne devraient pouvoir exercer une quelconque influence ici. Mais il semblerait que la texture englobant l'Enfer ait quelques failles. C'est ce dont les textes que j'ai trouvés faisaient mention ; il y a plus de six mille ans de cela, un puissant démon réussit à affaiblir suffisamment cette texture pour présenter le risque de débarquer sur ce monde. Le texte dit que de mystérieux prêtres-mages elfes, nommés les Wæinetogethaj parvinrent, avec l'aide d'Ajelebathan à empêcher ce démon de venir ici. Mais le parchemin que Gwantholin nous a apporté démontre que cette sombre entité est de retour. Elle a déjà suffisamment miné la texture pour exercer son influence malsaine sur des orcs, se faisant passer pour Garsha, la déesse des Ombres. C'est lui qui les a forcés à vous attaquer.

— Et que pouvons-nous faire ? Questionna Targetelan.

— Toujours selon le parchemin de Gwantholin, il nous faut nous rendre au Sanctuaire Maudit. C'est là-bas que nous pourrions faire quelque chose. Le message m'en a donné la localisation, bien qu'elle soit incertaine...

— Que devons-nous faire une fois parvenus à destination ? Interrogea Sergojvalitur.

— Je l'ignore, et je nous vois forcés d'improviser sur place. Mais même avec si peu d'informations, nous nous devons d'agir car on ne saurait laisser Garsha venir dans ce monde. Il apporterait avec lui d'autres démons et sèmerait le chaos et la destruction. Il détruirait toute espèce vivante bienveillante, en particulier les elfes, car sa rancœur envers les immortels a germé depuis que les Wæinetogethaj lui ont barré la route. Aussi, je vous propose de partir d'ici quelques jours, dès que les préparatifs seront effectués.

— Et nous faudra-t-il nous y rendre en grand nombre ? Demanda Aïnedegathel. Cela pourrait être très dangereux.

— Je pense que nous devrions plutôt miser sur la discrétion, répondit le Clairvoyant. Garsha a assez de pouvoir pour faire front à une armée entière. De plus, vous savez très bien que les affrontements en terrains découverts ne sont pas dans nos habitudes. Ceci est affaire d'humains. Il nous faudra donc nous rendre au Sanctuaire Maudit en petit groupe.

— Je ne sais pas si c'est raisonnable, commenta Romik. Nous avons déjà eu beaucoup de mal à essayer les attaques des orcs et il y a peut-être encore plus d'ennemis au Sanctuaire Maudit. Vous dites que les champs de bataille sont affaires d'humains, alors je me demande si on ne devrait pas faire appel à notre peuple pour vous aider.

— Si l'Ertelie soulevait une armée pour aller au Sanctuaire Maudit, il n'y aurait pas pire moyen pour montrer à Garsha que nous voulons le contrer. Il rassemblerait alors tous les monstres qu'il pourrait contrôler et balayerait ces pauvres soldats. Peut-être vous dites-vous qu'avec l'aide des contrées avoisinantes nous pourrions remédier à cela, mais c'est sans espoir. Vous autres, humains, êtes bien trop divisés pour vous rassembler en une gigantesque armée. De plus, je vois mal comment convaincre vos dirigeants de faire cela. Non, je pense que la meilleure idée est d'y envoyer un petit groupe.

— Pourtant, les craintes de Romik sont fondées, rétorqua Eanepalith. Qu'est-ce qui pourrait vous faire croire que nous ne nous ferions pas de nouveau attaquer, même si nous essayons d'être le plus discret possible ?

— Vous avez été retrouvés grâce à de la magie, j'en suis quasiment sûr. Même des orcs n'auraient pas pu vous retrouver aussi aisément. J'ai la supposition que c'est ce mystérieux parchemin qui leur servait de balise. Il faudra donc le laisser à Arnœd Keïtzan pour éviter tout risque de se faire repérer.

— Mais comment ferons-nous alors, une fois parvenus au Sanctuaire Maudit ?

Althgovifen se releva.

— Si on doit agir sans l'aide du parchemin, alors je vous accompagnerais.

A la suite de cette déclaration, Romik perçut une certaine nervosité chez ses voisins.

— Je pensais que l'âge de vadrouiller de part le monde était révolu, mais je suis dans l'obligation de quitter Arnœd Keïtzan. Sachez, si vous souhaitez venir, que vous pourriez courir de nombreux risques, je ne vous le cache pas. Méditez sur cela.

La salle resta pensive pendant un long moment.

— Je vous propose de revenir ici demain, trois heures après l'aube. "

Les elfes sortirent en silence. Romik, en quittant la pièce, se retourna. Althgovifen le regarda quelques instants, sans mot dire.

" Alors, que penses-tu de tout cela, Gwantholin ? Demanda Romik.



Il avait mis du temps à la rattraper car elle était sortie rapidement et marchait d'un pas vif.

— Cela m'intrigue beaucoup, répondit-elle. Cette *menace* qui pèse sur nous... je ne sais pas... je ressens cela d'une façon si étrange, comme si j'y étais impliquée...

— C'est compréhensible. Après tout, c'est bien toi qui a eu cette vision qui t'a amenée à Fnor Ingël.

— C'est vrai.

— Donc je suppose que tu souhaites prendre part à ce voyage ?

— Oui ; je me sens concernée. Et toi, que veux-tu faire ?

— Je ne sais pas. Ça a l'air loin, et on va sûrement affronter beaucoup de dangers. En plus, ça peut prendre du temps...

— Plus d'une lune, sois en averti.

— Cela retarde alors beaucoup mon retour pour Stanok.

— Ton ancienne vie te manque-t-elle ?

— J'aimerais revoir ma famille, leur dire que je vais bien et qu'ils n'ont pas à s'inquiéter pour moi. Ma vie à Stanok me manque parfois, mais je crois que je suis plus heureux ici, parmi vous. Je vous trouve si fascinants, que ce soit vous ou ce qui vous entoure...

— Je crois que *différents* est un terme davantage approprié répondit calmement l'elfe.

— Si tu le dis... Tu es mieux placée que moi pour en parler.

— Je te mentionne que tu n'as toujours pas répondu à ma question lui dit gentiment Gwantholin.

— Oh, je pense que je vais venir, parce que je crois que je préfère rester avec vous plutôt que de rentrer à Stanok. Et si tu pars, je ne vois pas de raison de rester à Arnœd Keitzan.

— Je suis heureuse que tu viennes.

— Ah oui ?

— Je vais te dire une chose. Je me souviens qu'après notre départ de Fnor Ingël je m'étais demandé si je n'avais pas fait une erreur en te laissant venir avec moi.

— Il faut dire que tu n'as pas fait beaucoup d'efforts pour être amicale, ces jours-là. Tu étais tellement distante... Pas étonnant que je ne fusse plus trop enthousiaste et que tu te sois posé cette question...

— Tu as raison, je t'avais mal traité ; je te prie de m'en excuser.

— Allons, tu sais bien que je ne t'en veux pas lui répondit-il en lui souriant.

— Quoi qu'il en soit, c'est depuis cette attaque nocturne que j'ai réalisé que tu n'étais pas l'adolescent inexpérimenté que je voyais. Tu as du courage, et de la valeur ; je t'avais méjugé et j'en ai tiré une leçon. Auparavant, je connaissais peu de choses des mortels, je ne m'intéressais guère à eux ; j'ai eu tort... Et je ne me suis pas trompée, ta présence nous a été et nous est toujours utile.

— On me dit rarement des choses pareilles lui confia Romik.

Il essayait de ne pas le montrer, mais il était ébahi par cette déclaration qui le laissait perplexe. En effet, cela lui faisait se poser beaucoup de questions sur ce qu'éprouvait l'elfe pour lui. Il pensait avoir clairement compris qu'elle ne voulait pas de lui, mais pourtant... Il aurait aimé pouvoir la prendre dans ses bras, la serrer tout contre lui... Mais lui revinrent à l'esprit des choses qui l'en dissuadèrent : le chagrin qu'avait éprouvé Gwantholin lorsqu'ils s'étaient embrassés, après le tragique affrontement avec le golem de chair. Il y avait aussi la tragique histoire de Kaseltinera et de Feldan. Elle démontrait le caractère douloureux de pareille relation.

— Donc tu viens, répéta inutilement l'elfe. Es-tu suffisamment rétabli pour ce voyage ?

— Targetelan m'a fait un bandage bien serré, elle a dit que si je ne faisais pas trop d'efforts je me rétablirais sans problèmes. Mais cela va prendre un certain temps... Alors penses-tu que c'est vraiment bien raisonnable que j'aille à ce Sanctuaire Maudit ?

— Assurément non... se rendre là-bas est une chose déraisonnable. Pour tout le monde ; Kallapeav'l ne nous l'a pas caché...

— Kallapeav'l, dis-tu ?

— *kallapeavod* signifie *clairvoyance*. Nous employons cette expression pour parler d'Althgovifen. Mais je pense que tu seras rétabli d'ici que nous y arrivions. Les pouvoirs de Targetelan favorisent ta guérison, bien qu'ils ne te guérissent pas instantanément. Maintenant, j'aimerais que nous changions de sujet de discussion. Cela ne m'est pas très agréable de penser à ce qui nous arrivera.

— Oui, peut-être. J'aimerais toutefois te poser une dernière question sur ce sujet : penses-tu qu'Aïnedegathel viendra, elle aussi ?



- Je sais que la mort d'Avemenkel l'a profondément affectée. Depuis, elle est encore plus engagée à combattre Garsha et ses séides. Tu sais, je la connais depuis sa naissance. Elle est presque une sœur pour moi et je la connais bien. A mon avis, elle nous accompagnera.
- Je vois, cela ne la gêne pas de venir, de prendre des risques inconsidérés car elle n'a plus peur de la mort.
- Mais qu'est-ce qui pourrait bien te faire dire cela ? Ce que tu dis est horrible...
- Ça t'a choqué, mais je crois que c'est vrai. Ce n'est que lorsque je lui ai parlé après la mort d'Avemenkel que j'ai réalisé l'ampleur de l'amour qu'elle lui portait. Je n'ai jamais aimé quelqu'un, mais je peux avoir une idée de ce que l'on ressent lors de la perte de la personne qu'on aime. Et crois-moi, j'avais vraiment pitié d'elle lorsqu'elle s'est jetée dans mes bras et qu'elle a pleuré. Elle souffre beaucoup.
- C'est vrai, cela lui fait beaucoup de mal. Surtout qu'elle est jeune, et très sensible.
- Bon, tu voulais qu'on change de sujet de discussion. Alors de quoi voudrais-tu qu'on parle ? Demanda Romik.
- Oh, je pensais aller voir un ami que je n'ai pas vu depuis de nombreuses lunes. C'est une bonne occasion d'aller le voir, puisqu'il n'est pas très loin d'ici.
- Bien, dans ce cas, je vais te laisser se contenter de lui répondre Romik.
- Tu peux venir, si tu veux. Ta présence ne sera pas gênante.
- En es-tu sûre ? Je ne voudrais pas avoir l'impression d'être de trop.
- Viens toujours. Tu ne pourras le savoir qu'après avoir essayé. "

CHAPITRE XX

Ils marchèrent pendant quelques minutes puis Gwantholin frappa à la porte d'une maison assez petite mais bien bâtie, située dans une petite rue. Un elfe ouvrit et Gwantholin se jeta dans ses bras ; ils s'étreignirent assez longuement. Romik serra les dents : il eut un sentiment d'énervement, puis de mal-être, comme s'il prenait conscience que sa place n'était pas ici.

" Romik, voici Garledis, un ami qui m'est cher. Puis se tournant vers l'elfe : je te présente Romik, un ami qui m'est lui aussi cher. Tu devras t'adresser à lui en ertelien.

– Je n'ai de toute façon, jamais entendu parler d'un mortel s'exprimant dans notre belle langue déclara-t-il en saluant Romik d'un signe de tête. Alors c'est vous, l'humain dont j'ai entendu parler ? Et tu dois donc aussi faire partie du groupe auquel il était rattaché ? Dit-il en adressant un regard interrogateur à Gwantholin.

– Oui, nous sommes bien le groupe qui est arrivé ici il y a quatre jours.

– Bien, je pense que tu as plein de choses à m'apprendre. Moi aussi, d'ailleurs. J'ai connu plusieurs changements depuis la dernière fois où nous nous sommes vus. "

Garledis continua à parler à Gwantholin, mais en elfique, cette fois-ci. Il l'invita à entrer dans sa demeure en passant un bras autour de son épaule. Romik les suivit.

Ils prirent place dans la salle de séjour et s'installèrent dans de curieux fauteuils en bois. Garledis leur servit à boire du vin et il s'entretint longuement avec Gwantholin. Romik s'ennuyait, et après avoir vidé son verre, il se leva. Deux oiseaux aux couleurs vives étaient perchés sur un perchoir en bois taillé, fixé sur un petit banc de sable. Les oiseaux piaillaient joyeusement et les entendre chanter raviva un peu l'humeur de Romik. Il les admira, puis s'enhardit et lissa leurs plumes sans que les bêtes ne lui donnent de coups de bec.

" Vous vous intéressez à mes oiseaux ? Lui demanda Garledis. Allons, ne restez pas là-bas. Revenez ici et resservez-vous du vin. Je suis sûr que vous avez plein de choses passionnantes à me conter.

Romik obéit et il retourna à son siège. Garledis remplit son verre.

– Alors, quel effet cela vous fait-il de vous trouver à Arnœd Keitzan ? Cette cité n'est-elle pas merveilleuse ? Lui demanda Garledis, un brin condescendant.

– Oui, elle est magnifique. Je suis heureux d'avoir eu la chance de pouvoir la contempler.

– Cela doit vous changer de vos villes si sales et si peuplées...

– Je ne suis pas d'accord. Fnor Ingël, notre capitale, est une ville qui a beaucoup de charme, même si certains de ses quartiers ne sont guère fréquentables. Et c'est justement parce que c'est une grande ville qu'il y a une multitude de commerces plus attrayants les uns que les autres.

– Bien, si vous le dites... Avouez toutefois que vous préféreriez vivre ici, même si on ne vous laissera jamais faire cela.



Romik fronça les sourcils ; l'ambiance commençait à être tendue.

— Et pourquoi ne pourrais-je pas m'établir ici ? Demanda-t-il, déterminé à mettre les pieds dans le plat.

— Allons, vous devez savoir qu'il vaut mieux qu'elfes et humains évitent de se côtoyer, c'est mieux pour chacun.

— Je ne suis pas sûr que tout le monde soit de cet avis et je sais que ma compagnie ne dérange pas *certaines* personnes.

— Il se fait tard déclara Gwantholin décidée à mettre un terme à cette discussion. Nous allons rentrer au palais.

Gwantholin se leva, suivie de Romik. Garledis ferma la marche.

— Ainsi vous logez au palais ?

— Oui, le Clairvoyant nous a permis de nous y établir provisoirement.

— C'est très aimable à lui. Je suppose que c'est pour un entretien avec lui que vous êtes venus ici.

— C'est cela, mais nous en parlerons une autre fois, si nous avons l'occasion de nous revoir, lui répondit Gwantholin. "

Ils se trouvaient sur le perron de la petite demeure. Gwantholin et Romik s'apprêtèrent à partir mais Garledis retint l'elfe et lui parla en elfique. Elle se tourna vers Romik et lui fit comprendre d'un regard qu'elle le rejoindrait.

Romik traversa alors le petit jardin et patienta dans la rue. Il pouvait entendre les deux elfes parler mais de toute façon, il ne comprenait rien à ce qu'ils disaient. Garledis regardait l'humain tout en parlant ; en réponse, Gwantholin le toisa et s'adressa à lui avec sévérité. Il lui répliqua alors une phrase d'un air que Romik perçut comme dédaigneux et Gwantholin le gifla. Romik fut fort surpris de pareil comportement venant d'elle. Puis Garledis referma la porte et la charmante elfe rejoignit l'humain.

Elle marchait d'un pas vif et Romik resta muet pendant un certain temps. En effet, elle semblait assez énervée et lui adresser la parole ne semblait pas être un bon choix. Toutefois, un peu avant d'arriver au palais, Romik se décida quand même à lui demander ce qui s'était passé.

" Cela ne te regarde pas se contenta de lui répondre Gwantholin.

— Je n'en suis pas certain, rétorqua Romik. Je crois que ton ami parlait de moi avant que tu ne le gifles. Alors ne pourrais-tu pas me dire ce qui est arrivé, s'il te plaît ?

— Disons qu'il a été impertinent. Il a dit du mal de toi, et de moi par la même occasion.

— Continue...

— Ecoute, Romik. Je n'ai pas passé avec Garledis un moment aussi agréable que je l'avais espéré et je préfère ne plus y songer. Peut-être pourrons nous en parler une autre fois.

— Pardonne-moi mon indiscretion, mais je voudrais savoir quelque chose.

— Vas-y, demande-moi.

— Euh... Tu es attachée à Garledis ?

— Oui, je me souviens qu'il y a quelques années de cela nous étions très liés.

— Et... hum ! Il s'est déjà passé quelque chose entre vous ?

— Tu veux savoir si nous nous sommes aimés, est-ce cela ?

L'humain rougit, honteux d'avoir abordé un sujet aussi personnel.

— Euh, oui ; j'ai... J'ai eu l'impression en te voyant l'êtreindre qu'il s'était passé quelque chose entre vous... bafouilla-t-il.

— A vrai dire, avant de partir d'Arnœd Keitzan je n'étais pas sûre de mes sentiments pour Garledis. Je dois dire que j'ai été attirée par lui, si c'est ce que tu voulais savoir... Je m'aperçois que je me suis trompée sur son compte. Il a tellement changé ! Il est devenu si arrogant, si fier de lui...

— Et tout ça par ma faute, à cause de ma présence ici.

— Romik, tu n'y es pour rien. Tôt ou tard, il aurait bien fini par se comporter ainsi, même s'il ne t'avait pas rencontré.

— Si, je suis parfaitement conscient que j'y suis pour quelque chose. C'est parce que je suis un *humain*, et bon nombre de tes congénères ont du mal à l'accepter. Mais je ne peux pas leur en vouloir, ils ont des raisons tout à fait acceptables de vouloir m'écarter d'eux.

— Ne te dénigre pas de la sorte, cela m'attriste. Tu dois savoir que tout le monde n'est pas comme ça. Tu es apprécié de certaines personnes, dont moi ; pour les autres, laisse-leur du temps et ne t'en offusque pas.



- Je suis touché que tu essayes de me remonter le moral. Vraiment, ça me touche beaucoup.
- Tu es jeune, et tu as encore beaucoup de choses à apprendre de la vie. Tu as passé des moments difficiles, et cela continuera. J'essaie simplement de t'aider à mieux supporter ces épreuves et à regagner ta confiance en toi. "

Ils arrivèrent au palais. Le soleil était couché et les effets de la fatigue se faisaient sentir. Romik et Gwantholin se souhaitèrent bonne nuit. Le lendemain serait un jour important : ils quitteraient la splendide Arnœd Keitzan pour un long voyage, dont ils ne reviendraient peut-être pas...

Romik se leva assez tard. Il s'étira assez longuement en regrettant de pas pouvoir dormir un peu plus. Mais il était grand temps de songer à se préparer au voyage et, de toute façon, il savait qu'il ne se rendormirait pas. Il sortit de la petite pièce où il logeait et arpenta le long couloir. Les portes des chambres voisines étaient pour la plupart ouvertes, donnant sur les elfes qui l'avaient accompagné effectuant leurs préparatifs avec flegme. Romik se dirigea vers la pièce où était servi le petit déjeuner. Il y avait peu de monde et il n'y trouva qu'Ainedegathel et Dakgonthë. Les deux elfes étaient attablées, mais elles s'étaient déjà restaurées et discutaient pour le moment.

" Bonjour ! Dit joyeusement l'humain. Il fait un temps splendide, aujourd'hui !

- Effectivement, répondit Dakgonthë. Cela me reconforte un peu : même si nous allons quitter Arnœd Keitzan, cette première journée de voyage sera très certainement agréable.
- J'avoue aussi qu'être en pleine nature me manque renchérit Ainedegathel.
- En parlant du voyage, savez-vous qui en fera partie ?
- Je crois que tout le groupe a décidé de venir lui répondit Ainedegathel qui se tourna vers Dakgonthë, qui hocha d'approbation. Althgovifen nous a dit qu'il venait lui aussi. Mais en dehors de cela, j'ignore qui d'autre nous accompagnera.
- Je crois qu'aucun d'entre nous n'a été mis au courant, soutint Dakgonthë. Nous n'avons plus qu'à attendre.
- Je te mentionne aussi que nous partirons à la midi, si tu souhaites toujours nous accompagner déclara Ainedegathel.
- Bien sûr que je viens. Je me préparerai après avoir mangé. "

Dakgonthë se leva et sortit afin de terminer ses préparatifs. Romik et Ainedegathel restèrent dans la pièce, le temps que l'humain ait le ventre rempli, puis chacun retourna dans sa chambre se préparer.

Au zénith, tout le monde se retrouva en face du palais d'Althgovifen. Les chevaux étaient présents et les affaires avaient été posées sur leurs dos. Les deux bêtes de somme étaient aussi du voyage et elles portaient des fournitures supplémentaires. Il y avait là tous les elfes qui avaient accompli le voyage depuis la Forêt Sombre : Gwantholin, Ainedegathel, Sergoivalitur, Firdofeïm, Eanepalith, Ilpalfejid, Dakgonthë, Targetelan ainsi que Ruvmirtik. Apparemment, tous se sentaient impliqués dans ce voyage puisque tous étaient venus. Le Clairvoyant, comme convenu était aussi présent.

" Je vous rappelle que vous n'êtes nullement obligés d'accomplir ce voyage, annonça Althgovifen. Sachez que vous pouvez rester ici si vous le désirez. Je vous préviens que ce périple ne sera certainement pas sans risques et vous pouvez vous attendre à perdre votre vie. La quête que nous allons entreprendre est primordiale pour le devenir de notre peuple ainsi que des autres espèces. Peut-être devrez-vous vous sacrifier pour toutes ces personnes ; je tiens absolument à ce que vous en soyez informés. Je vous rappelle que vous pouvez ne pas nous accompagner, je pourrais tout à fait être amené à vous comprendre. " Il promena un regard interrogateur sur chaque personne et, au consentement tacite général, il fit avancer sa monture en direction des portes de la ville.



Le voyage commença. Ils sortirent donc d'Arnœd Keitzan et pénétrèrent dans la forêt, puis prirent la direction du sud. Romik se retourna et contempla la cité avec une certaine tristesse à l'idée de ne plus pouvoir l'admirer. Il espéra qu'il pourrait un jour avoir la joie d'y revenir.

Ils évoluèrent pendant plusieurs heures dans la forêt luxuriante. Firdofëim avait pris de l'avance sur le groupe afin de s'assurer du bon état du chemin pour mieux les guider. Le voyage se faisait en silence, hormis quelques brefs échanges entre les elfes ou des piaillements d'oiseaux. Romik montait toujours la même jument, à cru. Il avait refusé d'utiliser une selle et des rênes, même si la conduite était plus difficile en raison de son état de santé. Il dirigea sa monture vers celle d'Althgovifen car il avait quelque chose à lui demander :

" J'aimerais savoir pourquoi d'autres elfes ne sont pas venus avec nous. Cela me semble assez étrange, lui exposa Romik.

— Tout d'abord, ils doivent se sentir moins impliqués par cette mission que vos amis, car vous avez été confronté *directement* au mal. Ensuite, je n'ai pas parlé de Garsha à tout le monde. Bien évidemment, presque tout le monde a été informé de ce qui vous est arrivé et de la présence d'un humain dans la capitale elfique, mais ils ne sont pas réellement au courant de notre but. Ceci explique en partie que d'autres personnes ne nous accompagnent pas.

— Vous voulez donc dire que ceci est un secret, puisque vous en avez parlé à si peu de monde...

— Je n'entends pas cela comme un secret ou une nouvelle que je cache au peuple. Ils ne sont pas *encore* informés de la venue potentielle de Garsha et je ne pense pas qu'il aurait été bon de le divulguer avec précipitation. Mais ils seront avertis tôt ou tard, soyez-en assuré. De plus, je vous précise que je n'ai rien fait pour forcer quiconque à venir ; je vous rappelle que nous devons agir sans nous faire repérer, et le nombre de participants à cette expédition est suffisant, à mon avis. Plusieurs personnes sont au courant de cette affaire mais je ne les ai pas incitées à venir. Je mets déjà beaucoup de vies en péril et je ne voudrais pas aggraver cela. Nous n'allons pas mener une guerre, au sens vous l'entendez ; il n'y a pas besoin de grand monde pour accomplir cela. Nous devons agir dans la discrétion et la rapidité.

— Je comprends, mais je trouve quand même cela assez surprenant... Althgovifen, je vais changer complètement de sujet : pourriez vous me parler de vous ? Je vous trouve assez différent des autres elfes.

Le Clairvoyant lui sourit.

— Votre question est assez embarrassante, car j'ai beaucoup à dire. Il faudrait que vous soyez plus précis.

— Commencez par me dire quel âge vous avez.

— Oh, je ne tiens plus rigoureusement le compte de mon âge ; j'ai plus de trente mille lunes mais j'aurais un peu de mal à vous le dire avec une grande précision.

— Mais c'est énorme ! S'exclama Romik. Vous êtes encore bien plus âgé que Venjhitia !

— Certes, mais j'ai toutefois l'impression que le temps est passé assez vite.

— Alors c'est pour cela que vous êtes aussi sage.

— La sagesse s'acquiert principalement avec l'âge, c'est vrai, mais aussi par l'expérience et l'écoute des autres.

— C'est curieux tout de même : l'idée de penser que lorsque le Sauveur est né vous étiez déjà une vieille personne.

— Effectivement, aux yeux d'un humain cela peut paraître curieux mais pour moi, cela semble anodin. D'ailleurs, en sa compagnie, c'est lui qui paraissait plus âgé que moi. Il était très jeune mais pourtant déjà d'une infinie sagesse.

— Attendez... vous voulez dire que vous avez *rencontré* le fils de Dieu ? Mais je pensais qu'il était venu parmi les hommes...

— Et vous ne vous trompez pas. Il n'est pas venu parmi les elfes ; c'est moi, un elfe, qui suis allé vers lui, qui suis allé le voir.

— Parlez-m'en, s'il vous plaît.

— Que vous dire ? Il avait une infinie sagesse, il enseignait à tout le monde la vertu et il disait aux humains qu'ils étaient pardonnés. C'est la personne la plus touchante que j'ai jamais rencontrée et l'avoir connue m'a beaucoup marqué. Et il a *donné* sa vie pour vous. Beaucoup d'elfes méprisent les humains et selon un certain point de vue, on ne peut pas réellement leur en vouloir car beaucoup d'entre vous, ont commis des atrocités difficilement pardonnables.

— Je sais, j'en suis conscient.

— Mais le Messie m'a fait réaliser que le Bien peut aussi être en vous. Il enseignait le pardon et c'est en majeure partie grâce à lui que mon opinion sur votre race a changé.

— Je vois, vous avez beaucoup d'admiration pour lui.



- Oui, c'est un saint homme. Il m'a ouvert les yeux et c'est un peu grâce à lui que je suis le Clairvoyant.
- Dans notre religion, il est dit qu'il a fait beaucoup de miracles. Est-ce que c'était de la magie ?
- Non, il ne faisait pas appel à la magie dans le sens où on peut l'entendre. C'est en invoquant la puissance divine qu'il guérissait les malades. Je me souviens de son aura ; elle était très forte, elle irradiait de lumière, de bienveillance et de compassion. C'est au nom de Dieu qu'il aidait les gens.
- Dans les écrits, on ne parle jamais des elfes, pourtant il vous a bien connu et peut-être aussi d'autres elfes... De plus, je ne crois pas que votre peuple le vénère, comment cela se fait-il ?
- Je tiens à vous préciser que c'est vers les hommes qu'Ajelebathan a envoyé son fils, et non vers nous, donc nous ne l'adorons pas. Ceci explique en partie qu'il n'y ait pas d'allusion aux elfes dans vos écrits. De surcroît, il n'y a quasiment que le Sauveur qui était au courant de notre véritable identité, lorsque certains elfes le rencontrèrent, car nous avons préféré ne pas montrer aux autres que nous n'étions pas des mortels. Et si nous ne le vénérons pas, nous reconnaissons par contre pleinement que votre Sauveur est le fils d'Ajelebathan.
- Bien, je vous remercie de m'avoir parlé, Althgovifen. Maintenant, j'en sais un peu plus sur vous, et je crois que je peux mieux vous comprendre.
- Si cela a pu vous aider vous m'en voyez satisfait.
- Euh, peut-être voudriez vous que je vous parle de moi. Vous ne me connaissez pas vraiment.
- C'est une excellente idée. Et puis cela fera passer le temps : le Sanctuaire Maudit est fort loin d'ici. "

CHAPITRE XXI

Deux semaines déjà étaient passées. Le voyage se faisait dans la tranquillité et la monotonie. Il leur avait fallu plusieurs jours pour traverser la forêt Balegathol et ils étaient maintenant en plaine. Il y avait fort peu d'habitations humaines et on avait dit à Romik que cela continuerait à mesure qu'ils progresseraient vers le sud-est. Mais l'humain ne se sentait pas encore préoccupé par ce problème car la plaine ressemblait à celle qu'il avait traversée lors de son voyage pour Fnor Ingël. Certes, cette étendue était bien plus grande et il n'y avait pas de village, mais cela le réconfortait un peu de voir ce paysage familier.

Une lune passa. Ils arrivèrent dans la région nommée Izerklod où se trouvait le Sanctuaire Maudit. L'Izerklod était un désert aride, de terre quasi-stérile et de roches. Il y avait du relief, mais les montagnes étaient nues et peu d'arbres subsistaient. Il n'y avait là-bas pas âme qui vive, du moins, pas d'être bienveillant qui vive. Cet endroit était lugubre et chacun avait envie d'y rester le moins longtemps possible. Romik se sentait beaucoup mieux et il serait entièrement guéri d'ici moins d'une semaine. Il pouvait dorénavant faire presque tous les mouvements possibles sans ressentir d'atroces douleurs comme auparavant.

Au bout de quelques jours, il y avait de plus en plus de relief : une imposante chaîne montagneuse leur faisait face. Le Clairvoyant leur dit que la contourner prendrait trop de temps, mais cela les exposerait davantage à des risques. Pesant le pour et le contre, ils décidèrent de passer quand même par-là. Cette chaîne de montagnes ressemblait peu aux montagnes Tarkzjir ; elles étaient certes d'une hauteur assez similaire, mais la comparaison s'arrêtait là. Il n'y avait presque pas de végétation, et ce lieu méritait amplement le nom de désert. D'ailleurs, Romik percevait une certaine tension parmi les elfes. Eux qui passaient d'ordinaire leur vie dans des forêts luxuriantes ne semblaient pas apprécier cette stérilité.

Huit jours après avoir entamé la traversée de cette chaîne de montagnes, les voyageurs virent au détour d'un col une poignée de nains qui étaient tombés dans une embuscade. Il n'en restait qu'une demi-douzaine, plusieurs des leurs étaient tombés au combat. Ils faisaient face avec vaillance à une bonne douzaine d'orcs et à quatre trolls. Il y avait un nombre à peu près équivalent d'orcs et de trolls qui avaient été occis. Mais les nains finiraient bien par tomber en raison de leur infériorité numérique.

Aussitôt, les voyageurs foncèrent aider les pauvres nains. D'ordinaire, les elfes et les nains étaient en assez mauvais termes mais il était hors de question de les laisser tomber, surtout s'ils faisaient face à des orcs et des trolls, qui étaient les ennemis communs des deux races. Romik et la plupart des elfes éperonnèrent leurs montures en direction des monstres. Les autres restèrent à l'écart, faisant jouer la corde de leur arc. Ceci influa sur le moral du camp adverse devenu subitement désavantagé et plusieurs orcs s'enfuirent en poussant des glapissements. Les nains, quant à eux, redoublèrent de hargne contre leurs ennemis à la vue de leurs alliés impromptus. Les orcs furent rapidement éliminés mais les trolls posaient un autre problème car hauts d'au moins sept pieds, ils donnaient plus de fil à retordre. Mais ils furent rapidement encerclés par leurs adversaires, bien plus mobiles qu'eux. A la grande surprise de Romik, les nains se jetèrent sur les trolls, beuglant dans une langue gutturale et faisant tourner leur hache au-dessus de leur tête. Ils étaient efficaces car leur petite taille et leur vivacité leurs permettaient d'esquiver la plupart des coups des trolls. Ils raccourcirent les jambes de



deux des monstres qu'ils achevèrent avec soin. Un autre fut criblé de flèches. Romik, mal à l'aise sur sa monture pour mener un combat préféra lancer son marteau de toutes ses forces sur le dernier troll. Le puissant impact qui aurait fracassé une tête humaine ne fit qu'étourdir un peu le troll, qui fut achevé par les épées elfes.

Il ne restait plus aucun ennemi vivant et les pierres étaient maculées du sang noir des orcs, ainsi que du sang des nains tombés au combat. Romik dénombra six cadavres nains ; il n'en restait plus que cinq de vivants.

" Eh bien, je vous remercie, dit le plus grand des nains. Sans vous, nous serions peut-être tous à la Forge de Moreldeïn, à présent. Permettez-moi de me présenter, je suis Ledongal et voici ma femme adorée, Tergolaïd ainsi que mon fils Inerglaïk. Voici aussi Sedanofog et Digilijt. Et Jelion doit traîner quelque part dans les parages. Eh ! Où est-ce que tu te caches donc ?! Hurla-t-il.

— C'est bon, c'est bon ! Dit une petite voix. Pas besoin de t'énerver, je suis là annonça un hobbit qui sortit de derrière un gros rocher.

— Ouais, c'est ça, pendant qu'on taillait des orcs, *monsieur* Jelion était encore en train de faire la sieste !

— Mais pas du tout ! S'exclama le petit homme. Je vous certifie que je vous ai aidés ; mais moi, je préfère ma fronde dit-il en faisait tourner l'objet en question de sa main gauche pendant qu'il soupesait une grosse pierre de sa main droite.

— Pfff ! fit Ledongal. Je pensais pourtant t'avoir clairement dit qu'une hache, c'est bien mieux pour casser du troll...

— Oui, mais vois-tu, cet *instrument* n'est pas tout à fait adapté à ma taille. Je préfère des armes plus légères, moins encombrantes, qu'on peut manier plus facilement, quoi. Il soupira. C'est incroyable ce que les nains peuvent être obtus parfois. Alors que nous, braves hobbits, sommes ouverts à toute idée et puis, nous, d'ailleurs...

— Hum ! Fit Ledongal j'aurais mieux fait de me taire : une fois que tu es parti, impossible de t'arrêter. Avec ça, nos sauveurs n'ont même pas eu le temps de se présenter. "

Gwantholin prit alors la parole et présenta chaque membre du groupe. Pendant ce temps, Romik dévisagea leurs interlocuteurs. Ledongal était le plus imposant et le plus trapu des nains, mais il devait faire moins de quatre pieds et demi. Il portait un gros casque en métal, assez cabossé. Il avait une longue barbe dont l'extrémité était passée dans son baudrier. A côté de lui, se tenaient trois autres nains assez similaires qui avaient eux aussi une peau basanée et des cheveux couleur sable, ainsi qu'une personne de même taille. Elle avait une petite barbe, mais restait différente de ses compagnons. En effet, elle avait un nez proéminent, une peau bien plus foncée et des cheveux et une barbe couleur neige. De toute évidence, ce ne devait pas être un nain de la même race que ses acolytes. Romik resta perplexe un certain temps car Ledongal avait parlé de sa femme, pourtant il ne voyait que cinq nains barbus. Puis il remarqua étrangement que l'un d'entre eux avait une barbe de taille assez modeste, bien plus clairesemée. De plus, il avait deux protubérances significatives au niveau du torse.

" Vous... vous êtes *une naine* ?! S'exclama Romik.

— Oui, et alors ?

— Mais vous... Vous avez une...

— Ah ! C'est à cause de la barbe ! Dit Tergolaïd en lui coupant la parole. Il paraît que ça surprend les humains, parce que vos femelles n'ont pas de poil au visage, comme pour les elfes, d'ailleurs. Mais là, je crois que ça s'applique pour les deux sexes.

En l'examinant avec plus d'attention, Romik vit que ses traits étaient un peu plus délicats : des lèvres un peu plus fines, un nez plus petit et rond. Elle était bien une naine, peu attirante fallait-il avouer...

— Bon, c'est pas tout ça, mais peut-être faudrait-il s'occuper de nos compagnons, déclara Ledongal. Alors voilà ce que je vous propose : on va trouver un lieu un peu mieux que celui-ci où nous pourrions enterrer leurs corps. Nous avons besoin de votre aide pour faire cela.

— Je suis prêt à vous apporter mon aide dit Romik.

— Bien, je vous propose de prendre Jelion en selle et de chercher un endroit mieux adapté. Tachez d'être discrets : des monstres peuvent encore traîner dans les parages. "

L'humain descendit de sa jument, aida Jelion à se jucher dessus puis il s'installa à son tour. Il fit progresser la bête au petit trot sur le chemin et il en profita pour mieux étudier son compagnon. Jelion était un hobbit et il était encore plus petit qu'un nain – environ trois pieds et demi –, mais son corps n'était pas disproportionné. A vrai dire, il pourrait passer pour un homme rapetissé si ce n'étaient les pieds. En effet, les siens étaient assez grands et velus et le petit homme pouvait visiblement se passer de chaussures. Il avait des cheveux châtain et bouclés. Son visage n'était pas beau à proprement dire ; il était plutôt jovial et inspirait de la sympathie.



" Je m'appelle Romik, je viens de Stanok, à quelques jours de Fnor Ingël.

— Fnor Ingël ? C'est pas vraiment le terrier à côté, commenta Jelion. Puis-je savoir ce que tu fais aussi loin de là, et surtout en compagnie d'elfes ?

— Cela vous surprend tellement ?

— Tu peux me vouvoyer, cela ne me gêne pas. Et oui, je suis surpris qu'un humain traîne dans un coin aussi désert et dangereux, et ce en compagnie d'elfes. Généralement, ils vous évitent, un peu comme nous, d'ailleurs.

— C'est une histoire un peu insensée. Vois-tu, j'ai rencontré une elfe de ce groupe, Gwantholin, à Fnor Ingël, de façon assez inattendue. J'ai insisté pour l'accompagner, alors que j'ignorais tout d'elle, même le fait qu'elle était une elfe – elle avait pris soin de me cacher sa véritable identité. Nous avons voyagé vers l'est et nous nous sommes même fait attaquer par des orcs. Après qu'ils soient morts, j'avais plutôt impressionné Gwantholin, d'après ce qu'elle m'a dit. Mais elle m'a davantage impressionné lorsqu'elle m'a révélé sa vraie nature. Dans la Forêt aux Songes, nous avons rejoint ses compagnons – une petite vingtaine – puis nous avons continué à voyager vers l'est, vers une ville elfe. Et je suis là parce que je les accompagne pour une mission.

Aux yeux de l'humain, Jelion paraissait très agréable et sympathique mais malgré cette impression, il avait préféré ne pas entrer plus loin dans les détails : il ne pensait pas que faire cela sans l'accord des elfes aurait été judicieux.

— Mmh, je vois. C'est vrai que ce n'est pas une histoire banale.

— Et toi, que fais-tu ici en compagnie de nains ? Je croyais que les hobbits attachaient beaucoup d'importance à leur confort et leur foyer aussi, sans vouloir te vexer, je suis assez surpris de te voir en vadrouille.

— Et il y a de quoi ; mais je suis une exception à cette norme. D'ailleurs, ma famille n'a pas trop apprécié ce que j'ai fait, avoua-t-il en riant. Mais moi, ça m'ennuie de rester à paresser dans mon terrier, je veux découvrir le monde. Bien que Vertefeuille, notre village, soit isolé, cela ne nous empêche pas de faire du commerce avec les nains. Il faut dire qu'on produit le meilleur tabac et la meilleure bière de toute la région. En échange, on est fourni en outils et en bijoux pour ceux qui sont intéressés. Quoi qu'il en soit, j'ai réussi à convaincre des nains de passage à m'accepter parmi eux. Arrête ton cheval, s'il te plaît.

Jelion sauta de l'étalon, inspecta un peu les environs puis revint vers Romik.

— Je crois que cet endroit conviendra, dit-il.

— En es-tu sûr ? Il va être difficile de creuser en ce lieu.

— Ne t'en fais pas pour ça : les nains dressent des cairns et si le sol est dur, la roche est abondante. Ça conviendra.

Romik aida le hobbit à remonter, puis il fit faire demi-tour à sa jument.

— Bon, pour ce que j'étais en train de te dire, j'ai eu beaucoup de mal à convaincre les nains. Ils disent que les hobbits n'ont pas assez de force pour le genre de travail qu'ils font et il faut admettre que c'est véridique. Mais en contrepartie, nous sommes bien plus beaux-parleurs qu'eux et je suis parvenu à les persuader qu'un bon négociateur comme moi serait toujours utile pour leurs transactions commerciales. Alors ils ont accepté, mais je me demande si ce n'était pas pour que j'arrête de parler... dit-il en riant. C'était il y a une lune et demi de cela et je suis toujours avec eux, ce qui veut dire que dans un sens, ils ne sont pas mécontents de moi. Je dois dire que mes dons en matière de cuisine m'ont aussi aidé à m'intégrer dans le groupe. Ah, ça... Si les nains ne savent pas faire à manger, ils savent par contre apprécier un repas digne de ce nom déclara-t-il songeusement.

— Mais je n'arrive toujours pas à comprendre ce que vous faites ici. Ce n'est pas un lieu pour faire du commerce...

— Les nains ont certifié que c'était le plus court passage pour se rendre à la ville naine où ils veulent faire des transactions. J'ai bien essayé de leur faire comprendre que passer par l'Izerklod serait difficile en raison du relief et *surtout* dangereux à cause des nombreux monstres qui rôdent dans les parages. Mais les nains sont plus têtus que des mules et même mes arguments, pourtant imparables, n'ont pas eu raison de leur entêtement. "

Ils revinrent rapidement sur le lieu où s'était déroulé l'affrontement. Les corps des nains avaient été disposés sur une charrette à laquelle était attelée une mule ; on les avait nettoyés puis peignés pour leur donner un aspect plus convenable. Les cadavres des orcs et des trolls avaient tous été rassemblés sur une pile de bois mort. Jelion annonça aux nains où se trouvait le lieu où ils pourraient donner une sépulture à leurs frères défunts et ils s'y rendirent, accompagnés des elfes. Un nain resta en arrière pour mettre le feu au bûcher improvisé qu'ils avaient dressé.

Une fois arrivés à destination, les nains disposèrent les corps sur le sol, en leur laissant leurs armes, puis ils les recouvrirent de pierres tout en chantant un hymne mortuaire. Les elfes et Romik restèrent en arrière, à une distance respectueuse. Au bout d'une demi-heure, ils avaient dressé un cairn d'aspect fort honorable. Ils firent une dernière prière puis tout le monde se mit en route.

" Bon, je propose qu'on reste ensemble pour le moment annonça Ledongal. J'avais sous-estimé le danger par ici et je ne veux pas qu'un nouveau massacre se produise.

— Voilà une sage décision, répondit Althgovifen. A plusieurs, nous aurons davantage de chance de dissuader des ennemis potentiels. Et dans le cas contraire, nous pourrons leur faire face plus aisément.

— Oui, enfin... On verra plus tard...Il ne faudrait pas qu'on s'éloigne trop de notre destination. Où vous rendez-vous ?

— Nous comptons nous diriger vers le sud-est répondit le Clairvoyant.

— Mmh, ça ne nous éloigne pas trop d'où on veut aller, ça pourra aller, déclara Ledongal.

Pourrais-je savoir ce que vous comptez faire là-bas ? Ce n'est pas le genre de lieu que vous aimez fréquenter, je crois.

— Effectivement, mais je préfère ne pas vous en dire plus.

— Et pourquoi cela ? Répliqua vivement Sedanofog. C'est parce que vous ne nous faites pas confiance où parce que vous nous *méprisez* ?

— Je vous certifie que ce n'est ni l'un ni l'autre. Je préfère seulement ne pas vous en faire part parce que je ne veux pas vous impliquer dans cette sombre besogne. Trop de vies, déjà, vont peut-être s'éteindre par ma faute.

— Nous sommes prêts à vous aider, annonça Tergolaïd. C'est grâce à vous que j'ai toujours mon époux et mon fils et je vous en suis redevable. Je sais très bien que nos peuples s'entendent assez mal, mais nous avons quand même une dette à honorer.

— C'est vrai ! Renchérit Inerglaïk. Et puis réflexion faite, vous m'êtes assez sympathiques.

Althgovifen discuta à voix basse avec quelques elfes pendant un certain temps.

— Soit, nous sommes en mesure d'accepter votre aide. Nous allons encore réfléchir quelques temps puis nous vous ferons part de notre mission. Mais je tiens une fois de plus à vous dire que je désapprouve le fait que vous vous impliquiez dans cette affaire.

— Eh, faut pas nous prendre pour des lâches ! Dit Inerglaïk. Nous ne reculons jamais face au danger ! Et quand un ennemi croise notre route, il sait toujours à quoi s'attendre.

— Vous êtes jeune et impétueux, lui déclara Gwantholin. Vous ne devriez pas systématiquement foncer tête baissée dans le danger, les risques que nous pourrions vous faire courir sont immenses, je vous l'affirme. Croyez-moi, je ne dis pas cela dans le but de vous dénigrer.

— Bien, je vous propose de poursuivre notre route, fit Althgovifen, désireux de changer de sujet. Il nous faudrait progresser pendant quelques temps pour nous éloigner le plus possible de ce lieu où s'est passé cet affrontement. Ensuite, nous pourrions établir un campement pour la nuit. "



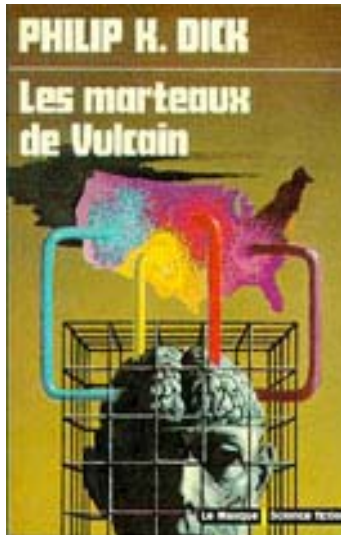
(c) Ghislain Thiery

LES MARTEAUX DE VULCAIN (1956)

(PAR BENJAMIN)

Auteur : Philip K. Dick

Type : science-fiction



Dans cette nouvelle, Philip K. Dick nous immerge à nouveau dans un de ses univers post-apocalyptiques où un nouvel ordre mondial a été mis en place pour éviter toute possibilité de nouveau conflit. Le lecteur plonge de plein pied dans le gouvernement de l'Union édifié en 1993 au cours des accords de Lisbonne, un an après la fin de la première guerre atomique.

L'union est un gouvernement mondial bureaucratique à structure pyramidale. Les directeurs des divers continents répondent directement au directeur général dont la fonction principale est de faire l'interface entre le monde dans sa globalité, et Vulcain III. Vulcain III est un fantastique ordinateur conçu pendant la guerre et modifié pour prendre en main la destinée de l'homme après analyse des données sociétales qui lui sont transmises généralement sur sa demande. Après Vulcain I conçu en 1970 et Vulcain II en 1975, Vulcain III est la dernière machine réalisée par Otto Jordan, et la première capable d'entendre, de parler, et de se « réparer » elle-même.

L'ambiance générale de la nouvelle est étouffante. Si les conflits entre états semblent être rendus impossibles grâce à l'emploi de Vulcain III et de cette structure étatique pyramidale, la lutte est âpre pour les hommes au sein du gouvernement, et la concurrence malsaine. Ballottés entre mesquinerie et paranoïa aiguë les cadres de l'Union font leur possible pour arriver à faite puis pour y rester. Le moindre faux pas et c'est la chute. Aussi pour se protéger, ils sont tous aux aguets du moindre écart du voisin. Cette paranoïa a atteint des sphères et des proportions énormes, paralysant par exemple le gouvernement face au mouvement protestataire des « sauveurs » qui prend chaque jour plus d'ampleur.

La nouvelle est riche en rebondissements et en révélations ironiques et grandes en implications. Comme d'habitude, l'intrigue est bien ficelée et ne manque pas de surprises qui, bien qu'elles soient passées dans le domaine du commun pour nous,

lecteurs du XXI^e siècle, n'en sont pas pour autant téléphonées. Je ne serai pas surpris que pour écrire son script, le scénariste du film « planète hurlante » se soit copieusement inspiré de cette œuvre de Philip K. Dick. Bien que loin du fond de l'histoire le film emprunte effectivement bon nombre d'éléments de la nouvelle : l'omniprésence d'éléments robotiques à la logique froide et désincarnée, l'angoisse constante et la paranoïa généralisée.

LE TUMULTE DES FLOTS

(PAR BENJAMIN)

Auteur : Mishima

Type : roman

Edition : Folio



Une retranscription de Daphnis et Chloé au pays du soleil levant.

Une intrigue hésitant entre cul-cul et gnanngnan, sans aucun suspens ou rebondissement, avec des images si grossières qu'elles feraient honte même aux imprimeurs d'Epinal. Mais alors ? Pourquoi lire ce livre ? Bein, Parsqu'il est intéressant !

Retranscription d'un mythe que peu d'entre nous ont effectivement lus mais qui est passé dans la connaissance inconsciente et collective : le jeune couple dont l'amour est rendu impossible pour des histoires de convenance et de fortune mais qui, à force de courage et de vertu finit par légitimer l'union. Une véritable propagande de bonne conduite pour les jeunes gens de tous les pays. Affligeant.

Néanmoins, la retranscription de cette histoire dans une petite province japonaise des années 50 nous en apprend énormément sur le système de valeurs japonais si différent du nôtre. Toutes les images et caricatures y passant, ce document constitue une véritable « pierre de Rosette » pour qui souhaite se constituer un ABCdaire comportemental japonais.

En outre, Mishima dépeint fantastiquement les paysages de bord de mer du Japon. Il sait nous faire sentir le sable et les embruns et nous décrire les pensées simples ou tortueuses de ses habitants. De bonnes cartes postales très représentatives tant du paysage que des occupations et préoccupations des villageois.