

Farfades

les COSSES



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

les



Le Codex des Farfadets

Le Jour lève son regard au-dessus des toits
Alors que les bonnes gens rêvent ou s'éveillent
Je monte une gouttière, fantôme sans loi
La main sur un collier fait du plus beau vermeil.

Mais je m'arrête au bruit d'une ronde d'enfants
Un instant seulement regardant ces ruelles
Je souris en pensant à l'esprit à présent
Vidé de Perfidie de ma cité si belle

*Poème antique datant de la Flamboyance,
Traditionnellement attribué à Madrin Filerin.*



Crédits

TEXTES Anne-Élisa Hirsch	MAQUETTE Patrick Mallet	FABRICATION Nicolas Hutter
CORRECTIONS Anne Richard	ILLUSTRATIONS Julien Delval	DIRECTION ARTISTIQUE Franck Achard
COUVERTURE Franck Achard & Julien Delval		DIRECTION ÉDITORIALE Sébastien Célerin & Frédéric Weil

REMERCIEMENTS

Un grand merci à Stéphane Pihen et Jean-Baptiste Lullien pour leurs conseils, à Baptiste Chevreau, Thomas Garcias et Arnold Lhomoy pour leurs relecture et tuyaux, à Muriel Algayres pour la cabale de la Porte d'Onyx et au hasard qui m'a permis d'écrire ceci.

AGONE

Un jeu de rôle d'après l'œuvre de Mathieu Gaborit

Sommaire

INTRODUCTION	3
L'HARMONDE	3
Histoire du Décan	3
Société	7
ÊTRE INSPIRÉ	13
Avantages & Défauts	13
Si les Royaumes m'étaient conté	15
Nouvelles règles	19
Magie	22
LA MENACE	23
Les Ténébreux	23
Les Perfides	28
DANS LE SECRET DES DAMES	30



Multisim Éditions
32 boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999



Introduction

Le Codex des saisonins a été rédigé afin que les joueurs interprétant des Inspirés saisonins cernent davantage leur Décans. Bien des détails techniques ont été précisés, sous la forme de nouvelles règles. Des éléments complémentaires sur les particularités culturelles de chaque Décans ont été ajoutés — dont la magie des saisons.

Les Éminences Grises sont invitées à consulter les différents volumes du Codex des saisonins. Il s'agit en effet d'un nouveau Compendium des Royaumes Crépusculaires qui comme Le Bestiaire et Les Cahiers Gris renseignent sur l'Harmonie et ses habitants.

Malgré cette introduction, une interrogation subsiste : faut-il interdire au joueur de lire le Codex des saisonins ? En d'autres termes, les EG sont-elles les seules personnes à savoir à quoi ressemblent les Inspirés des Décans ? La réponse est non. Tout joueur a besoin de bien connaître le rôle qu'il interprète au cours d'une partie de jeu de rôle. Afin de respecter cet esprit, les derniers paragraphes de chaque volume ne délivrent aucun secret. Ils présentent toutefois aux joueurs ce que croient, pensent, devinent... les Inspirés de chaque Décans. Mais ils se trompent peut-être... ou peut-être pas. Aux Éminences Grises de lever le voile sur ces mystères.

Le Codex des saisonins est donc destiné à tous les joueurs d'AGONE. Toutes les informations contenues dans ce volume — tout comme celles des trois premiers livrets d'AGONE — sont connues de tou(te)s les farfadets(s) inspiré(e)s !

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, de bonnes séances de jeu de rôle en compagnie d'Agone de Rochronde dans les Royaumes Crépusculaires.

Que les Dames des Saisons vous préservent des dangers de l'Harmonie.

L'Harmonie

*Qui connaît une ville
connaît tout l'Harmonie.*

Proverbe farfadet

HISTOIRE DU DÉCAN

NAISSANCE

Notre Dame était triste, assise au pied d'un arbre. Elle toujours si enjouée et impétueuse souffrait d'un deuil terrible. Nul parmi nous ne se souvient d'où provenait sa peine, mais chacun d'entre tous les farfadets la ressentait dans son cœur. De ses larmes amères se formèrent des corps. Du sang de ses griffures, naquirent des visages. Ses soupirs désolés leur donnèrent le mouvement. Les premiers farfadets se précipitèrent vers leur Dame pour la réconforter, l'abreuvant de piquantes plaisanteries, d'amusantes pitreries et de charmants discours. À leur vue, la Dame du Printemps cessa ses pleurs, pour leur grand plaisir, puis éclatant de rire, elle redevint joyeuse et insouciant ainsi qu'elle le devait. Mais tous les nôtres n'oublirent jamais que même au cœur du printemps coloré, les giboulées menaçaient. Que tous les rires ne peuvent être que grinçants, que tous les plaisirs doivent être chéris de peur de disparaître en un instant, et que se souvenir de la peur est sagesse, car la douleur est proche, même où la joie régnait.

LA GUERRE DES TRAHISONS

On nous décrit souvent comme opportunistes et égoïstes. C'est que notre peuple a appris dès sa jeunesse combien nous ne pouvions compter que sur nous-mêmes. Au Zénith de l'Harmonie, il n'y avait pas de peuples plus liés que les lutins

et les farfadets. À l'époque, l'amour de la nature des lutins et notre tempérament citadin avaient donné naissance à de splendides cités végétales aux édifices sculptés dans la nature, où nous vivions comme un seul peuple, dans la paix et l'harmonie. Les satyres toujours en mouvement se chargeaient d'assurer la communication entre ces villes.

Puis la Guerre des Décans arriva, brûlant tout sur son passage. Les forces de l'été et de l'hiver assaillirent la Forêt d'Ébène, berceau des Dames et siège du Primarbre où était né notre Dame. Ses Racines Aînées portaient nos plus belles cités. Prises entre les incendies d'été et les givres d'hiver, les villes du printemps se mouraient. Voyant nos cités détruites, nous entrâmes dans une rage folle et décidâmes d'arrêter à tous prix ces ravages. L'un d'entre nous, nommé Farfa le Sage, avait appris d'un nain à utiliser le fer et nous convainquit d'utiliser des armes métalliques dans la bataille. Les lutins et leurs alliés végétaux refusèrent de manière catégorique, préférant utiliser des horreurs végétales pourtant longues et coûteuses à créer. Farfa montra sa sagesse en faisant mine de plier, décidé à suivre son idée si cela pouvait sauver ses cités bien-aimées.

Advint finalement une bataille meurtrière contre les forces de l'été, qui attaquèrent jusqu'au Primarbre, au cœur de la Forêt d'Ébène. Farfa donna le signe de sortir les armes de fer, et grâce à notre courage, nous parvîmes à repousser l'été, au prix de nombreuses vies. Le Primarbre était mort, mais nous avions sauvé bien des Racines Aînées. Cependant les lutins, traîtres et ingrats,

s'offusquèrent de cette initiative et nous chassèrent avec une cruauté inouïe, nous vouant à une mort que leurs esprits bornés pensaient adéquate. Les nôtres errèrent désespérés, jurant de ne jamais oublier la félonie des lutins. Les autres saisonins nous auraient assassinés, et les lutins, refusant de reconnaître leur trahison, nous chassaient partout où nous allions. Ce n'est que grâce à l'aide des satyres que nous pûmes nous réfugier au seul endroit neutre existant : les cités humaines.

AGONIE ET FLAMBOYANCE

Fuyant le Sud où l'emprise des lutins était importante, nous allâmes dans les cités-états du Septentrion et les royaumes d'Arm'Garde. Avec la création du désert keshite et les difficultés que cela causa au nord-est, nombre des nôtres rejoignirent les cités qui s'y érigeaient, espérant y former un nouvel état et renouer avec les racines de notre peuple. Cependant les lutins restèrent dans le désert en se regroupant dans les oasis, créant la dichotomie qui existe toujours dans l'Empire de Keshe entre cités et déserts.

Bien sûr, dans nos patries d'exil urbaines, les nôtres ne furent pas tirés d'affaire pour autant. Les cités humaines étaient à l'époque corrompues jusqu'à la moelle par le Masque. En fait, de tous les saisonins, nous fûmes les premiers à nous en apercevoir et à nous en inquiéter, mais aucun autre Décan n'accepta de nous faire

LA GESTE DE MADRIN

Madrin Filerin était réputé être d'une telle astuce qu'il donna son nom à l'adjectif « madré » et est probablement le seul héros farfadet à n'avoir pas survécu à ses frasques. C'est pourtant dans un but de survie uniquement qu'il s'est engagé comme mercenaire et pour le Masque et pour les Muses. Le cycle de légende qui lui est dédié affirme qu'il réussit à tromper le Masque lui-même, manquant le brouiller avec l'Ombre. Il aurait également développé l'art du Passe-passe, pour se faire passer comme Mage auprès des hommes, afin de leur voler des vrais artefacts en échange de pacotilles. Parmi les farfadets Inspirés circule même la rumeur qu'il aurait été jusqu'à voler une flamme et qu'il existe toujours sous la forme d'un Génie. Les farfadets prennent un ton tragique pour raconter sa fin, qui serait venue par la faute d'une morgane : toute ruse est inutile face à l'amour.



confiance. C'est donc seuls que nous dûmes apprendre à survivre : être capable de se faufiler partout, de faire disparaître ce dont nous avions besoin, et de s'échapper par là où nul autre ne pouvait nous suivre. Mais pendant que Janus mettait fin aux Guerres des Décans, un nouveau conflit plus terrible se préparait entre les Éternels. Ne pouvant retourner chez les saisonins, pour nous protéger, nous décidâmes de jouer double jeu. Prétendant aider tour à tour chacun des camps, marchant sur une corde raide au risque de notre vie, nous réussîmes à préserver les nôtres. Seuls nous savons combien ces ruses permirent à l'Harmonie de ne pas être totalement détruite par l'Agonie.

Puis les Lueurs disparurent et les hommes furent arrachés à l'emprise du Masque. Nous vîmes cela d'abord avec circonspection, puis nous nous enthousiasmâmes pour les merveilles de la Flamboyance. S'alliant à certains membres de l'Équerre, nous nous ingéniâmes à créer serrures et autres mécanismes. Mais autant les splendeurs architecturales érigées nous plaisaient, autant nous jalouâmes les pouvoirs des Flammes des humains. Ce fut à cette époque que certains s'intéressèrent aux habitants des Abysses, qui cherchaient un moyen d'intervenir à nouveau à la surface, et que la Conjuración fut créée. Ce fut également à cette époque que nous créâmes les techniques de Passe-passe, magie de la prestidigitation. Mais c'est avec le plus grand drame de l'Harmonie que nous découvrîmes notre plus grand héritage.

LE DÉCAN DU CRÉPUSCULE

L'Éclipse nous apporta les deux principales pièces de notre identité, en même temps qu'elle nous privait, ou nous libérait, de notre Dame. Avec les Danseurs, c'est la route merveilleuse de l'Emprise qui nous était ouverte, et nous découvrîmes ensuite le phénomène des Âmes-Villes. La possibilité d'avoir une Flamme fut enfin le comble de nos espérances.

Le Crépuscule fut donc pour nous l'inverse de ce qu'il fut pour les autres peuples : nous nous y épanouîmes, prenant de plus en plus d'importance en ville, et nous émerveillant devant les techniques magiques plus libres que celle de la Flamboyance. C'est avec le Crépuscule que les Cours des Miracles, auparavant clandestines, devinrent semi-officielles et que certaines accueillirent les non-farfadets. La verve des farfadets devint appréciée des humains. Nous créâmes la profession d'avocat et sa guilde pour mettre notre éloquence au service de tous ceux qui avaient besoin de défense. Nous parvîmes également à un début de réconciliation avec les lutins, grâce à l'entremise des satyres, dans notre volonté de lutter contre l'Obscurantisme, puis dans notre lutte contre les Liturges. Mais nous avons réussi à conserver notre individualisme, où les regroupements ne se font que pour des questions d'affinités. Aujourd'hui chacun nous considère comme une pièce obligée du paysage urbain et c'est ainsi que nous voulons les choses.

LE DANSEUR

En tant que farfadets, toujours à sillonner les reliefs urbains, nous fûmes les premiers à nous rendre compte de l'existence des Danseurs, les observant avec une fascination qui ne devait jamais cesser et qui devint rapidement réciproque. Beaucoup adoptèrent à cette époque des Danseurs comme compagnons ou objets esthétiques, bien avant de se rendre compte de leurs pouvoirs. À la découverte des étincelles et de l'Emprise, nous nous posâmes en défenseurs des Danseurs, et nous discernâmes l'importance de l'Empathie. Grâce à cela, nous catégorisâmes les trois types d'obédience pendant le Premier Symposium et comptâmes parmi les plus grands créateurs de sorts de ce qui devint l'Impulsion.

Parallèlement à la création du Cryptogramme-magicien — notamment pour poser les Codats 1 et 5 — les premières guildes de Petits



Chasseurs se créèrent, sous l'égide d'Aleste Mainvive. Beaucoup d'Éclipsistes historiens pensent que c'est en partie à cause du degré d'importance des farfadets dans le Cryptogramme-magicien que le Martyr eu lieu. En effet nous tenions particulièrement à ce que l'ordre soit indépendant du pouvoir politique. C'est finalement grâce à un farfadet éclipsiste, nommé Loren Volingre, que fut négociée la permission d'ouvrir des écoles publiques en Urguemand, à condition que l'organisation soit limitée au pays. Cette décision eut pour effet de persuader la plupart des autres royaumes, surtout les rivaux de l'Urguemand, d'installer à leur tour des Cryptogrammes-magiciens, de peur d'être soumis par l'Emprise. L'indépendance de l'ordre eut donc pour prix d'être divisé par pays.

Malgré notre rôle-clé dans la connaissance des Danseurs, nous ne pûmes réussir à interdire l'usage du Supplice à la création du Cryptogramme-magicien car trop d'humains voyaient dans l'Obscurantisme la manière la plus utile et la plus directe d'utiliser l'Emprise, surtout au moment des premiers Martyrs cryptogrammiques. Néanmoins, beaucoup de Mages farfadets n'ont pas renoncé à la lutte contre l'Obscurantisme, et une cabale d'entre eux s'est alliée à des hommes, des lutins et même des fées noires joristes dans l'espoir de l'interdire. Cette cabale existe encore aujourd'hui et s'appelle la Ligue du Minuscule.

La plupart d'entre nous étaient pour l'aspect ouvert du Deuxième Symposium, mais les multiples accidents que cela causait nous divisèrent entre partisans de l'ouverture et partisans du secret. C'est à cause de cette dispute que nous perdîmes à cette époque la forte suprématie que nous avions sur l'Ordre. Mais si les partisans d'une magie démocratique perdirent cette bataille, ils n'oublèrent pas pour autant cette idée en resurgissant deux cents ans plus tard avec Lerschwyn à leur tête. Après que celui-ci eut échoué son coup d'état au Cryptogramme-magicien, les survivants de sa cabale se réunirent et survécurent sous le nom d'Union du Partage Lumineux.

Beaucoup d'entre nous considèrent que les obédiences sont le reflet des volontés éternelles. Ainsi le Trait blanc serait lié à Diurne, qui souhaite traiter avec douceur ses émanations, et le Trait noir à Noxe, manifestant son penchant habituel pour la cruauté: les rares farfadets obscurantistes sont des suppôts de l'Ombre. Le Trait gris en tant que voie neutre est la plus appréciée, mais des rumeurs veulent qu'aujourd'hui une nouvelle figure y soit liée.

LES DESCENDANTS D'ALESTE MAINVIVE

La légende raconte que Aleste Mainvive fut la première Petite Chasserresse. Elle aurait vu d'un toit où elle était ramoneuse une étoile filante tomber, puis se dirigeant vers le lieu de sa chute, elle aurait découvert une petite créature bleue lumineuse piégée par un chat. Chassant l'animal, elle aurait libéré le Danseur qui se serait tout de suite enfui. Mais Aleste ne pouvait oublier la créature, et aurait passé son temps à essayer de la retrouver. Au bout de plusieurs mois de chasse exclusive, le Danseur aurait accepté de virevolter sur les mains d'une Aleste en larmes de joie. Elle devint plus tard l'une des fondatrices « empathes » du Cryptogramme-magicien et partie en croisade pour réguler la Petite Chasse. Créant les premières guildes de Petits Chasseurs, elle rendit bientôt indispensables les farfadets et leur respect pour les Danseurs. Elle mourut à la première heure des Martyrs cryptogrammiques en couvrant la fuite de ses élèves.



LES ÂMES-VILLES

C'est à Sasmiyana que fut pour la première fois remarqué ce phénomène, au cours du Deuxième Âge. Un humble laveur de mosaïques de verre farfadet nommé Sian Hen raconta qu'une splendide jeune femme lui était apparue. Elle lui aurait révélé être l'Âme de sa cité, née de l'union de l'esprit de ses habitants et des émanations de son architecture. Elle lui aurait par la suite dicté ce qui devint le texte fondateur du culte d'Urbéat. Par la méditation et la prière, prétendait-il, on peut faire un avec sa ville, ses bâtiments et ses habitants. On accède alors à un état d'extase béate, et l'on finit par disparaître, vivant éternellement dans l'âme de la cité. Son histoire se répandit comme une traînée de poudre à travers l'Harmonde, attirant curieux, sceptiques et alléchés. Alors que ce nouveau culte faisait des adeptes parmi les nôtres et quelques humains, des chercheurs ésotériques admirent l'existence des Âmes-Villes, tout en refusant la plupart du dogme urbéat. La plupart étaient d'avis que ces Âmes-Villes avaient été créées par plusieurs fées noires, d'autres y voyaient des phénomènes dus à l'Éclat. Puis Sian Hen disparut mystérieusement, uni à Sasmiyana aux dires de ses fidèles. L'agitation qui entourait cette histoire disparut subitement, en même temps que son initiateur. Le Cryptogramme-magicien, pour beaucoup, aurait étouffé l'affaire. Néanmoins, le culte des Âmes-Villes survécut chez des noyaux durs de croyants, et le concept plut suffisamment à la grande majorité des farfadets pour qu'ils l'incorporent à leurs traditions.

C'est en 1203 qu'on fit en Abyrne la découverte du pouvoir des salanistes. Beaucoup des survivants de la secte d'Urbéat se ruèrent pour expérimenter enfin l'union avec une ville, mais après les premières morts, les dirigeants du culte affirmèrent l'usage des salanistes hérétique. Ce qui n'empêcha pas tous les autres farfadets intéressés par les Âmes-Villes d'étudier la ques-

tion. Une guilde d'Alchimistes en particulier aurait fini par réussir à distiller le sang des salanistes pour obtenir le même effet sans que celui-ci n'ait ses effets fatals. Mais ce ne sont là que rumeurs sans fondements pour la plupart d'entre nous, de même que cette mystérieuse histoire de Confrérie des Bossus.

Quoi qu'il en soit, pour beaucoup de farfadets, nos capacités étranges à se retrouver dans une ville et à être informé des dernières nouvelles seraient liées à une sorte d'empathie avec l'Âme-Ville. Quelques chercheurs éclipsistes ont même émis l'opinion que la maladie de la Pierreuse serait liée à l'insertion de cette empathie dans celle existant déjà entre un lutin et son arbre, puisque les lutins sont particulièrement proches des farfadets. Mais la plupart de ces théoriciens sont morts malencontreusement lors de promenades en forêt.



LA SOCIÉTÉ

Un farfadet se définit d'abord par sa cité avant son Décán. Cependant c'est ainsi que nous sommes des farfadets: en étant des citadins ultimes. Qu'y a-t-il de si beau, se demandent beaucoup, dans ces villes sales et sordides? Mais elles sont la vie même, avec leurs façades reluisantes, leurs ruelles où se cachent les indésirables, leurs habitants grognons, amoureux, endormis ou enthousiastes. Elles sont des concentrés de l'espoir et du désespoir, de la routine sublime bien plus belle que les Merveilles de l'Harmonde! Les villes sont, nombreux tardent à le comprendre, la grandeur des petits.

Nous le savons, nous aimons la ville, et notre société est celle qui s'insinue dans tous les recoins des cités.



ÉCHIQUIER CITADIN

Dans chaque bourg, ville ou cité de l'Harmonie où vivent des farfadets, nous nous réunissons une fois par mois, invitant non-humains et autres saisonniers, afin de donner lieu à ce que l'on nomme la Cour des Miracles. Notre but est de faire vivre notre commune en faisant circuler les rumeurs, se rencontrer des gens, en donnant l'opportunité de ventes et d'achats, de fêtes joyeuses et autres événements urbains.

Les pièces

La personne qui préside la Cour des Miracles se nomme le Roi. Il est responsable de la bonne tenue des réunions, des séances exceptionnelles et des jugements. Il est élu tous les dix ans par une série d'épreuves dont la foule est seule juge. N'importe quel farfadet peut y être candidat, mais malheur au perdant qui s'expose aux quolibets ! La première épreuve mesure la ruse et l'ingéniosité des concurrents. Il s'agit d'un jeu d'énigmes qui permet de sélectionner une dizaine de gagnants. La deuxième épreuve juge du courage et de la prudence des prétendants : chacun parie d'un exploit qu'il doit accomplir, plus durs les uns que les autres. Ceux qui tiennent leurs paris sans renoncer ni se faire prendre sont qualifiés pour la troisième épreuve. Celle-ci est une épreuve de charisme et d'éloquence. Les candidats doivent ridiculiser les autres en critiquant le peu de valeur de leurs exploits précédents. La longueur et l'ampleur des applaudissements de chaque diatribe, mesurée soigneusement, décident du vainqueur. Le Roi ainsi élu reçoit des mains du Fou le bâton de fer forgé symbolisant sa charge.

Le Fou du Roi est le responsable de l'histoire, des traditions et des secrets de la ville. Ce sont la plupart du temps des figures mystérieuses et sibyllines, souvent dépositaires d'un savoir étrange, au comportement excentrique. Il porte une médaille sur laquelle est inscrite : « *Le Passé est une blague, le Destin est un Bouffon.* » Mais il a

également une autre tâche, moins connue ; en effet, c'est lui qui assure le lien entre nos communautés urbaines et le Conseil des Décans, et se charge souvent de repérer qui parmi les farfadets mérite une Flamme. Chaque Fou est choisi et formé par le Fou précédent sous l'inspiration de Janus en personne. Une fois par an, ils disparaissent pour se rencontrer, et l'on raconte que le farfadet siégeant au Conseil des Décans est élu parmi eux.

La Reine est l'hôte de la Cour des Miracles. Que celle-ci se déroule en un lieu public ou privé, c'est elle qui est chargée de l'état des lieux, des invités, de leur confort, et bien sûr de la disposition de l'Échiquier, la salle pavée de dalles noires et blanches, où la place détermine le rang que l'on a. Ce statut se détermine d'étrange manière : il est fonction de la richesse, et du bon goût dans la manière de l'exprimer, de la ruse, et de la capacité à se montrer fair-play, des talents variés, des informations connues, et de la part de mystère dont chacun sait s'entourer. De tout cela, seule la Reine est juge en désignant les places de chacun, c'est pourquoi elle est toujours respectée de peur de lui déplaire. Les cases où se dispose chacun à la Cour des Miracles ont des implications bien réelles sur le prestige et le pouvoir de chacun dans la ville. On appelle parfois cette disposition l'Échiquier Blanc par référence

VOLATERRE COSEMIEL

Ce jeune négociant keshite était d'un idéalisme étonnant. Acceptant en toute naïveté l'offre d'une guilde marchande, il s'aperçut trop tard qu'il avait provoqué la perte de son ancien patron. Décidé à se racheter, il alla voir le juge de son employeur, et employa son éloquence enivrante à l'ironie mordante pour le faire libérer. Après quoi il fonda la guilde des Avocats, dont le but est la défense de tous les innocents injustement emprisonnés. Dommage qu'aujourd'hui la plupart des avocats s'emploient plus à libérer leurs camarades des guildes de voleurs...

LES VA-NU-PIEDS

à une mystérieuse Cour des Miracles Ténébreuse. Une Reine est choisie par chaque candidat à la royauté, transférant à son partenaire les suffrages qu'elle-même reçoit de ses partisans. C'est donc en quelque sorte un duo qui est choisi lors de l'élection du Roi.

Les autres figures importantes d'une Cour des Miracles sont les **Tours**, nommées par le Roi pour chaque quartier de la ville qui lui servent de conseillers, et les **Cavaliers**, chargés du maintien de l'ordre à la Cour et de sa loi dans la ville. Enfin, les chefs des guildes en sont les **Pions**.

Les Cours des Miracles

Les occasions des réunions sont très diverses. Cela peut être un marché forain, l'occasion d'un forum de débat, où les discussions acharnées finissent parfois en émeutes, une exposition artistique, ou une fête endiablée. Elles sont aussi l'endroit où tout s'achète et se vend, en particulier les informations les plus variées. Mais les Cours des Miracles sont parfois le lieu de luttes de pouvoir plus graves : quand une guilde et ses activités économiques légales ou pas s'approprient ce lieu d'échanges urbains, ou quand une cabale monopolise les renseignements. Souvent des Cours des Miracles rivales naissent alors pour contester la domination des guildes, avec succès ou non. Nous le savons bien : l'information est le pouvoir.

Les Cours des Miracles sont considérées de manière très variable par les vraies autorités d'une ville. Pour certaines ce sont des repaires de malfrats qui ne doivent se passer que dans la clandestinité, alors que pour d'autres ce sont des figures du folklore qui participent à la vie de la ville. Quoi qu'il en soit, le pouvoir de la Cours des Miracles, s'il est toujours officieux, n'en est pas moins important : il fait le lien entre la plupart des groupes importants de la ville, les informations et les opportunités les plus étranges.

Ce mouvement est né dans les Communes princières à la suite de Carminalda Les-yeux-noirs, surnommée la Princesse aux Pieds nus par le Prince d'Abbadrah, une farfadine à la beauté troublante. Après avoir vu sa famille massacrée dans le seul but de l'enlever pour la faire participer à une orgie du Palais de Jade, Carminalda réussit à s'enfuir après avoir juré la perte du monarque d'Abbadrah. Elle a réuni autour d'elle tous les pauvres et les démunis, victimes des fastes magnifiques dont fait preuve la cité, s'alliant également selon certains avec les lutins résistants des Communes princières. Leur but est la révolution. Malgré le danger qu'elle représente pour lui, le Prince est, raconte-t-on, tombé follement amoureux de la beauté ténébreuse de la farfadine.

LES GUILDES

Pour tout ce qui est affaire de gain et d'intérêts les farfadets ont tendance à se réunir en groupes, parfois avec des non-farfadets, qu'on appelle guildes. Les guildes sont des organisations officielles, du moins à la Cour des Miracles.

La Maraude

Les guildes de voleurs — ou Maraude — comptent souvent parmi les plus importantes et les plus hétéroclites d'une ville. Elles s'ouvrent volontiers aux autres saisonins et humains. On y entre en général par cooptation d'un autre membre. La hiérarchie y est généralement simple. La solidarité est de rigueur entre membres, ce qui n'empêche pas les intrigues meurtrières dans les sphères du pouvoir. Le chef d'une guilde de voleurs est généralement appelé Prince-Voleur. Il rend compte à l'Empereur de la Maraude de la ville, bien que cela puisse occasionner une rivalité avec le Roi de la Cours des Miracles, lorsque l'Empereur de la Maraude n'est pas farfadet — sinon il s'agit de la même personne.





Les guildes marchandes

Elles se différencient parfois assez difficilement dans leurs méthodes de la Maraude, avec qui elles traitent souvent. La différence étant évidemment la considération que lui portent les autorités locales. Pour ces deux types de guildes, l'argent et les objets précieux sont le but, l'entraide la philosophie de formation. La survie reste une priorité pour tout farfadet.

La Guilde des Machineurs

Cette guilde située dans les Royaumes d'Urguemand et de Janrénie est importante. Formée durant la Flamboyance par les farfadets s'intéressant aux serrures et autres mécanismes, elle est porteuse d'une philosophie basée sur l'invention et la nouveauté, où les mécanismes sont plus jugés à la valeur de leur complexité et de leur originalité qu'à celle de leur efficacité. Bien qu'ils travaillent fréquemment avec l'Équerre, les nains restent souvent perplexes devant ces inventeurs qui privilégient l'esthétique au résultat. L'une de leurs plus belles réussites est l'arbalète farfadine.

Les Petits Chasseurs

Évidemment, ces guildes sont de prime importance dans chaque cité. N'ayant pas de chefs, du moins officiel, il s'agit plus d'organes de décision des règles de la Petite Chasse. Elles fixent souvent en particulier un quota de Dancseurs à capturer par mois. Malheur à ceux qui tenteraient de chasser sans avoir payer leur licence, car les Cavaliers s'occuperont d'eux. Les rapports des Petits Chasseurs avec les obédiences sont particulièrement ambigus. Bien que la plupart d'entre eux soient membres d'une obédience, la guilde tient à conserver son indépendance. Cependant elle reste soumise aux lois du Cryptogramme et de ses censeurs, bien qu'échappant à l'autorité de chaque Haute Demeure.

Autres guildes

Enfin, d'autres types de guildes existent... associations d'artistes et de forains, de démo-

nologues et prestidigitateurs, mais aussi de solidarité et de charité. La Guilde des Avocats, en particulier, est connue de par l'Harmonde pour ses plaidoiries admirables pour la défense des innocents criminels. Elle propose enquêteurs et défenseurs privés à qui accepte de les payer. Quant aux nombreux farfadets qui aiment à se situer au centre de la société citadine en ouvrant tavernes, auberges et autres salles de bal, ils appartiennent à la célèbre Guilde Hôtelière.

LES CABALES

Les cabales sont des groupes plus clandestins qui réunissent des personnes autour d'un but politique commun. L'esprit des farfadets, voué à la liberté, à l'invention, à l'individualisme et à la solidarité s'enthousiasme souvent pour les idéaux et les fédérations les plus tortueux. Les cabales sont donc ces groupes de pression ou de revendications aux buts divers et variés.

Quelques cabales sont célèbres, comme la Ligue du Minuscule qui s'oppose au Supplice, ou les Petits Frères, mouvement de résistance contre les Liturges. Les Étincelleurs rêvent d'amener l'Emprise en Janrénie, et la Fraternité de la Porte d'Onyx est un groupe de démonologues et d'Obscurantistes souhaitant anéantir le peuple lutin pour leur trahison envers les farfadets. La Cabale du Vent d'Est voudrait libérer les esclaves de Terre veuves, et les Verriers keshites voudraient enfin réunir les nomades et les caravansérails de l'Empire de Keshe sous une autorité unique. Bien sûr il existe une multitude de ces cabales, mais la plupart du temps elles ont des vies de champignon.

LA VIE D'UN FARFADET

Notre naissance est bénie par la ville où nous naissons, le premier geste de la sage-femme étant de montrer au nouveau-né par la fenêtre les rues de sa cité natale. Chaque farfadet grandit auprès de sa mère, et de son compagnon du

CE QUE JE PENSE DE...

LES DÉCANS

Drakonien: quand les brutes despotiques ont un don aussi subtil, tu ferais bien de t'inquiéter.

Fée noire: ah ! Connaître tout ce qu'elles connaissent et parler à la pierre ! Elles font des alliées précieuses et des ennemies très dangereuses.

Géant: aucun intérêt.

Lutin: les Anciens nous disent de nous en méfier et ce sont souvent des simplets, pourtant, ils ont parfois les mêmes intérêts que nous, alors réfléchis-y à deux fois.

Méduse: oui, leur beauté et leur science sont tentantes. Oui nous avons beaucoup en commun. Mais non, je ne veux pas être esclave.

Minotaure: c'est vrai que tu peux en apprendre beaucoup d'eux sur les Démons. Mais quand ils s'énervent, mieux vaut les éviter car il est impossible de les raisonner.

Morgane: tu connais ce qu'il advint de Madrin: fuis, sans te retourner !

Nain: ceux de l'Équerre sont très loyaux et souvent sympathiques quand on arrive à les connaître. Quant à ceux des montagnes, laissons-les là où ils sont...

Ogre: ils font de bons gardes du corps.

Pixie: à quoi bon leur courir après ? Ils iront toujours plus vite que toi.

Satyre: ils sont de très agréable compagnie, pour le temps qu'ils restent en ville.

LES ÉTERNELS

L'Ombre: elle s'est fait avoir, elle nous aide en échange de notre aide. Moi je trouve ça satisfaisant, pas toi ?

Le Masque: il promet beaucoup, certes, mais souviens-toi du prix...

Les Muses: elles ont créé l'Harmonie, maintenant c'est nous qui y vivons !

Janus: il garde l'équilibre et je respecte ça ; mais il a un ton tellement définitif !

LES MORTELS

Le Cryptogramme-magicien: la grande guilde. Long apprentissage, mais pour quel résultat !

L'Équerre: à part leurs tendances corporatistes, ce sont des gens intelligents avec qui on peut s'entendre.

Le Conseil des Décans: ça nous embête tous que ce soit eux qui décident à qui vont les Flammes... Mais on aimerait tous tellement en faire partie !

moment, jusqu'à ses six ans, âge auquel il est placé en apprentissage dans une guilde, qui est souvent celle de son père ou d'un autre membre de sa famille. La majorité est à quinze ans: le jeune farfadet est alors en âge de décider de son avenir en toute liberté, changeant de métier s'il le désire. De quinze à trente ans, la plupart des farfadets ont une grande liberté, beaucoup ont l'ambition de mener une vie aventureuse et d'accomplir de grandes choses: découvrir l'âme d'une ville, faire la révolution, inventer de nouveaux sorts, voler un tableau célèbre... Après cet âge volage, la plupart d'entre nous ont trouvé leur vocation et s'installent dans un métier, si possible dans le luxe, et s'intéressent aux charges à responsabilités. Les farfadets qui n'en trouvent pas après quarante ans et courent encore après des chimères sont en général considérés comme des ratés.

À partir de soixante ans, la plupart des farfadets se retirent de leur guilde et s'adonnent à une passion, souvent occulte. Beaucoup préfèrent monter d'un cran dans la politique, ou profiter des richesses amassées au cours de leur vie. La mort survient vers une centaine d'années, les farfadets sont incinérés et leurs cendres éparpillées sur les toits de leur cité afin d'y rejoindre son âme.

Nous ne faisons aucune différence entre les hommes et les femmes, chacun portant à peu près les mêmes vêtements, et ayant les mêmes possibilités de carrière. Les mariages se font sur contrat, par des accords sur plus de cinq années et comportant des clauses qui surprennent beaucoup les non-farfadets: notre sens pratique nous permet de reconnaître que romantisme et mariage ne vont pas toujours ensemble.

LES VALEURS FARFADINES

Nous accordons de la valeur aux vertus de l'intelligence et de la ruse, à la prudence comme au courage, à l'inventivité comme à l'efficacité. La parole et l'éloquence sont des talents à développer qui peuvent aplanir la plupart des dif-

ficultés. La violence ne doit être utilisée qu'en dernier recours, car c'est la voie la plus incertaine. L'humour est un don divin. Tout sera excusé à celui qui fera preuve d'esprit. Cependant nous préférons l'humour le plus noir, certains diront cynique, mais nous sommes seulement réalistes et n'aimons pas nous leurrer. Nous avons une certaine fascination pour la peur et l'art de terrifier, et c'est là que vont nos préférences en matière de plaisanterie.

L'amour est une plaisante récréation, et les jeux de la séduction sont parmi les plus amusants. Nous n'avons pas de tabous en matière de sexe, tant qu'il se fait entre adultes consentants. Les amis au contraire, ceux qui nous sont loyaux, sont les personnes qui nous sont les plus proches. Et nous adorons discuter indéfiniment pour apprécier leurs raisonnements. Tous les plaisirs de la vie sont à priser, nous sommes des matérialistes malgré notre amour du mystérieux. Notre seule croyance ne vient-elle pas de ce qu'il y a de plus matériel? Les artistes sont parmi nous les plus à même de célébrer les délices de l'Harmonde. Nous aimons beaucoup la peinture, les décors urbains et les portraits croqués, les caricatures aussi, la poésie également, parmi laquelle nous préférons les vers courts et caustiques, les haïkus des Communes princières ou les rubbayats keshites. À la musique va notre préférence, pour son don de remplacer la parole, d'exprimer la mélancolie et d'apaiser l'esprit. Mais la danse est notre art préféré depuis l'Eclipse. Pour imiter nos compagnons Danseurs, nous dansons des nuits entières lors de nos fêtes: farandoles effrénées d'Urguemand, valse tourbillonnantes de Janrénie ou tangos boucaniers. Les danses acrobatiques, également, ont notre faveur. L'occulte est l'art noble par excellence: il n'y a pas de farfadet plus admiré que le mage habile.

Il n'y a rien que nous détestions comme la tyrannie. La liberté est un droit universel, pour peu qu'on en prenne la responsabilité. Nous haïssons les sociétés fermées, sur-organisées et militaires, au détriment de l'autonomie de chacun et



de la liberté de pensée et de parole. Mais la solidarité est aussi une de nos valeurs, quoi qu'en disent nos ennemis. Nous sommes les premiers à vouloir aider ceux qui sont incapables de survivre seuls, les vieillards, les enfants, les estropiés, car nous savons ce que c'est qu'être abandonné. Nous détestons simplement voir ceux qui pourraient s'en sortir seuls, se plaindre sans cesse sans lever le pouce. Nous ne sommes opportunistes que par lucidité. Voyez combien nous sommes critiqués, alors même que l'altruisme et les grandes causes font partie de nos qualités.

LE STYLE FARFADET

Les farfadets portent généralement des culottes bouffantes ou des pantalons larges, surmontés de chemises et d'une veste ou d'un gilet. À part le port de jaquettes plus longues et de bijoux nombreux, rien dans l'habillement ne distingue les femmes des hommes. Aucun farfadet ne sillonne sa ville sans le couvre-chef obligé. Chapeau haut-de-forme, melon, tricorne, feutre, casquette ou tarbouche; tout à condition que cela ne ressemble pas au bonnet lutin. Il y dissimule toujours quelques armes, Danseurs ou instruments utiles divers.

Les farfadets se déplacent en ville dans toutes les dimensions, étant friands d'escalades sur les géographies urbaines. Ils vivent dans les mansardes, les combles et les greniers, offrant des voix d'évasions faciles par les toits, ou bien dans les caves et souterrains menant aux entrailles des cités. À l'occasion, ils vivront dans des barques ou péniches sur les fleuves et canaux de leur ville. Les plus riches n'hésitent pas à s'offrir d'impressionnants manoirs à l'architecture pleine de passages secrets.

Ils portent des couleurs froides: gris, bleu, vert et mauve, noir et blanc. Ils apprécient les motifs géométriques aux arabesques et courbes alambiquées. Ils aiment la nourriture épicée, les alcools forts, les plats en services multiples où l'on mélange un peu de tout: paella, couscous, et ragoûts divers.

Noms farfadets

Les prénoms farfadets sont en général très typés par leur origine géographique, s'intégrant facilement dans leur Royaume natal. Cependant on peut remarquer dans les prénoms des occurrences de suffixes -in, -en, -an, des consonances de s, r, f, v, l, t et des allitérations en e, u, i et de nombreuses nasales. Quelques exemples de prénoms masculins typiques sont Lorin, Essan, Meryn, Sian, Destel, Laerre ou Eshelan. Des prénoms féminins habituels sont Shaelle, Venda, Yguelle, Gwen, Lorinne, Malenne, Freste, Issya ou Imu.

Les noms sont en réalité des surnoms, gagnés par quelques actions ou particularités personnelles. Après qu'il soit rentré en usage, le nom est reconnu officiellement par le Roi alors qu'il s'adresse au farfadet en l'appelant ainsi. Ce surnom peut bien évidemment changer lors de circonstances importantes.



Être Inspiré

Les vrais héros ne sont pas ceux qui meurent au premier combat.

Proverbe farfadet

AVANTAGES ET DÉFAUTS

LES AVANTAGES

Roi de la Cour des Miracles (Charge, 5)

Minimum requis: Éloquence, Intrigues et Athlétisme à 7, CHA à 8.



Fou du Roi (Charge, 5)

Minimum requis Saison : Printemps à 8, Us et coutumes : farfadets à 8, Histoire et Légendes à 6 et Harmonie à 6.

Vous devez demander l'autorisation à votre Éminence pour endosser cette Charge. N'est pas inspiré par Janus en personne qui veut !

Reine de la Cour (Charge, 4)

Minimum requis : CHA, Intendance et Étiquette : Cours des Miracles à 7.

Tour (Charge, 3)

Minimum requis Intendance et Diplomatie à 7.

Cavaliers (Charge, 3)

Minimum requis un score d'Arme et Lois (farfadines) à 7.

Appartenir à une guilde (Charge, variable)

Le coût de cette Charge varie selon le rang que l'on a et la puissance de la guilde. Les types de guildes sont très variés.

Membre d'une cabale (Charge, variable)

Vous faites partie d'une des nombreuses sociétés secrètes qui parsèment la communauté farfadine. Vous avez un but idéologique, et vous savez que partout où vous irez et où la cabale sera présente, vous aurez un soutien inconditionnel pour tout ce qui concernera la cabale. Le coût de cette Charge est de 2 si vous êtes un simple membre, de 4 si vous êtes l'une des figures de proue de la cabale. Minimum requis : Intrigue 6, à 8 pour les meneurs de la cabale.

Sait danser (Emprise, 3)

Les arts du mouvement, du rythme et de la grâce n'ont pas de secrets pour vous. Vous devez

QUELQUES GUILDES

Voici des exemples de guildes, leur coût figure à côté de l'intitulé, suivi des minimums requis. Ces coûts sont pour le rang de Compagnon, un rang Maître de guilde coûte un de plus et nécessite des Compétences d'un cran au-dessus de celles indiquées.

Guilde des Petits Chasseurs	3
Petite Chasse 8, Connaissance des Danseurs 6.	
Guilde des Machineurs	3
Serrurerie 8, Savoir-Faire 6.	
Guilde de Maraude	3
Discretion 7, Étiquette : Bas Fonds 5, Camouflage, Déguisement ou Poisons 6.	
Guilde des Avocats	2
Éloquence 6, Lois 7.	
Guilde des Artistes	2
Compétence d'art à 7, Étiquette : Artistes 6.	
Guilde Marchande	1
Intendance 6, Négocier 7.	
Guilde Hôtelière	1
Intendance 7, Savoir-faire : hôtellerie 6.	



disposer de la Compétence Athlétisme: danse à 6. Grâce à cette connaissance, votre empathie avec les Danseurs est grandement facilitée. Vous avez un bonus de + 10 à l'Empathie avec votre Danseur pour faire des sorts intuitifs, pour peu que vous utilisiez votre compétence Athlétisme comme limitant à celle de Résonance et que vous doubliez le temps de Danse du Sort, pour montrer la marche à suivre à votre Danseur.

Humour noir (Esprit, 3)

Vous avez l'esprit particulièrement caustique et la peur n'est pour vous qu'amusante. La terreur a du mal à vous atteindre car elle est immédiatement désamorcée par vos rires. Vous bénéficiez d'un bonus de + 5 à tous les jets de VOL pour résister à l'Effroi.

LES DÉFAUTS

Hors-Jeu (Société, 3)

Le Roi a mis votre tête à prix. Tous les Cavaliers de la ville vous recherchent pour vous faire rencontrer votre châtiment. Les Rois des autres cités seront portés à émettre le même jugement si vous vous exilez. À moins d'un changement de Roi ou d'un exploit flamboyant, vous êtes condamné.

Exilé (Société, 2)

Vous n'habitez plus votre cité d'origine. Pour une raison ou une autre vous avez quitté la ville qui vous a fait naître. Vous serez considéré avec pitié et déconsidération par tous les farfadets que vous rencontrerez.



SI LES ROYAUMES M'ÉTAIENT CONTÉS

LES COMMUNES PRINCIÈRES

Les farfadets sont plutôt bien vus dans ce royaume, où ils ont une certaine influence. De nombreux vieux farfadets obtiennent des positions de Chambellans aux palais, et leurs espions sont célèbres. Deux cabales importantes sont présentes dans les Communes: la cabale des Va-nu-pieds se rebellant contre la décadence oppressive d'Abbadrah, et la Ligue du Minuscule, luttant contre les forces obscurantistes de la région, en particulier du Cercle Écarlate.

Les Cours des Miracles, considérées comme officielles, sont souvent fréquentées par des humains, des satyres et autres méduses. La plus célèbre est celle de Tslana, surnommée l'Échiquier d'Argent.

LA LYPHANE ET LES PARAGES

Les seuls farfadets que vous y rencontrerez seront probablement ceux kidnappés par des lutins pour but d'expérience de la Sève! Plus sérieusement, on parle de Mages courageux enquêtant sur les Merveilles et autres Enchantements de la région.

L'ENCLAVE BOUCANIÈRE

Beaucoup de farfadets ont vu dans ce royaume à ses débuts un paradis utopique et s'y sont rendus avec l'espoir d'imposer leur vision d'une société. Aujourd'hui les farfadets sont très présents dans les Familles, en particulier celles des Marchands, des Timoniers et des Marins, où leur agilité d'acrobate en fait des marins confirmés. L'Enclave boucanière est le repaire de nombreuses cabales anarchistes et révolutionnaires, qui y voient le moyen de s'enrichir sans danger d'être surveillées, trop nombreuses pour être nommées. Les Cours des Miracles y sont autorisées et cosmopolites, mais surveillées par la Hunette.







L'EMPIRE DE KESHE

Pour beaucoup de farfadets, ce royaume constitue le berceau de leur peuple, et ils s'accrochent à leur implantation dans les cités portuaires du désert. Leur influence se fait surtout ressentir en tant que marchands, en particulier dans le commerce du bang, et au Cryptogramme-magicien. En plus de supporter les attroupements citadins et la fédération des tribus, on trouve beaucoup de farfadines chez les Latifas. Une importante cabale keshite est celle des Verriers. Les Cours des Miracles y sont clandestines et uniquement farfadines.

LES TERRES VEUVES ET LA MARCHÉ MODÉHENNE

Les farfadets se méfient des Terres veuves, n'appréciant pas les sociétés esclavagistes, néanmoins quelques farfadets renégats y travaillent pour les méduses, surtout dans les domaines occultes. La Cabale du Vent d'Est est constituée d'infiltrés cherchant l'abolition de l'esclavage.

La Marche modéhenne a une longue histoire d'expulsion des farfadets, que ceux-ci pardonnent mal, seuls quelques Jornistes amoureux des Danseurs s'y installent de nos jours.

LA RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

Certains farfadets voient dans le mercenariat le meilleur moyen d'être libre. Néanmoins, peu adeptes de la violence directe, ils seront plutôt Mages de guerre ou évidemment colporteurs. On y trouve une assez bonne présence de la Guilde des Machineurs, mais peu de cabales. Les Cours des Miracles sont importantes et surtout les Maraudeurs dans les cités, en particulier à Sombreonge où elles rivalisent avec le pouvoir local. Par contre elles sont réprouvées dans les châtelleries.

URGUEMAND

Les farfadets sont assez présents dans les villes des baronnies, en particulier dans les professions occultes et de maraude. On trouve aussi un certain nombre de farfadets dans l'itinérance. Des guildes comme celle des Avocats et des Machineurs y sont très présentes. Les Cours des Miracles sont clandestines mais ouvertes aux non-farfadets.

LA JANRÉNIE

Bien qu'en présence importante en Janrénie avant la guerre, les farfadets s'y sont raréfiés avec la création des Loges. Beaucoup de farfadets y voient un insidieux complot des méduses, et ceux qui restent essaient de lutter contre les méduses présentes en Janrénie. La Cabale des Étinceleurs, en particulier, tente de ramener l'Emprise dans la région. Les Cours des Miracles y sont secrètes et rigoureusement interdites aux non-farfadets.

LA PROVINCE LITURGIQUE

Quelques farfadets préparent dans ce royaume une tentative de révolution contre les Primats. Avec l'aide de lutins, en particulier, ils ont créé la cabale des Petits Frères, groupe se faisant passer pour des enfants tandis qu'ils infiltrent les cités liturges et proposent des passages en Abyrne.

ABYME

Pour de nombreux farfadets, Abyrne est la cité par excellence. L'ambiance si particulière de la cité, l'importance de la Conjuración, ses multiples intrigues sont autant d'éléments qui les portent à se sentir chez eux. La Cours des Miracles d'Abyrne, nommée l'Échiquier Invisible est particulièrement célèbre pour son Roi dont on ne voit jamais le visage. Abyrne serait également le lieu d'implantation de la cabale de la Porte d'Onyx.

LES ITINÉRANTS

Ils existent quelques farfadets qui quittent leur vie sédentaire. Il s'agit principalement de caravanes marchandes et d'artistes forains. Les cirques farfadets sont très célèbres par tout l'Harmonde. Les motifs politiques enfin, conduisent souvent à un exil non voulu.

NOUVELLES RÈGLES

LES COMPÉTENCES DU DÉCAN

Chaque saisonin semble bénéficier de techniques très particulières dans ses compétences de Décan pourvu qu'il les développe un peu.

Chasse (Spécialité Danseur)

Les farfadets disposent d'une affinité naturelle avec les Danseurs qui augmente avec la profondeur de leur connaissance de la chasse.

Passe-Passe

Le Passe-passe est l'art de la magie sans magie. Cette compétence se résume à la maîtrise du paraître, de la dextérité et de l'acuité.

Serrurerie

Avec cette compétence on apprend à créer et utiliser les petits mécanismes, ressorts ou engrenages et autres roulements à billes.

Saison : Printemps

Pour les farfadets, la connaissance de leur saison s'exprime par un lien fort avec la société qui est le domaine du printemps. Ils disposent ainsi d'une empathie urbaine assez poussée.



PRÉSENCE DE DANSEURS

PRÉSENCE	DIFF
Très rare	30
Rares	25
Inhabituels	20
Peu communs	15
Communs	10

LA PETITE CHASSE

Il y a plusieurs manières de repérer un Danseur. La plupart des Petits Chasseurs ont chacun leur « coin à Danseurs », morceau d'architecture propice à la Danse grâce à la présence d'Eclat ou de reliefs intéressants. On peut repérer un de ses endroits grâce à un jet de PER + Chasse, spécialité Danseurs, contre DIFF XX (cf. tableau ci-contre). La MR indiquera la qualité de l'emplacement, augmentant la fréquence de Danseurs, mais gare à celui qui considère ce lieu comme sa propriété!

Une autre technique est d'utiliser un outil propice à attirer un Danseur: corde, tissu, plume ou sculpture. Un jet d'INT + Connaissance des Danseurs contre DIFF XX (cf. tableau ci-contre). L'Eclat contenu dans l'objet augmentera par ailleurs cette MR.

Une fois la technique de Chasse en place, il ne suffit plus que de patienter 20 - MR heures pour qu'un Danseur finisse par approcher. Évidemment si le jet a échoué, ce n'est qu'après vingt heures que le Petit Chasseur s'en apercevra. Persuader le Danseur d'approcher sans l'effrayer nécessite un jet de CHA + Chasse, spécialité Danseurs, contre DIFF 20. Un Danseur qui ne veut pas être attrapé est impossible à saisir. Le Petit Chasseur dispose alors de d'autant de tours que sa MR précédente pour tenter de s'emparer le Danseur grâce à un jet d'AGI + Chasse, spécialité Danseurs, contre DIFF 20. Un fumble signifiera bien sûr une fuite du Danseur. Après ce temps, le Danseur lassé s'en ira.

CHASSE

- | | | | |
|---|--|----|---|
| 6 | Vous êtes particulièrement doué pour repérer un Danseur. Toute difficulté pour en trouver un est diminuée de 5. | 9 | Grâce à cette connaissance vous pouvez deviner quel sort un Danseur va exécuter sur un jet de PER + Chasse, spécialité Danseur, contre DIFF du sort. |
| 7 | Vos Danseurs acceptent à votre demande de se mettre dans des situations où ils sont confinés et ne peuvent bien danser. | 10 | Vous avez une empathie naturelle très forte, même avec les Danseurs qui ne vous sont pas liés. Vous avez une difficulté diminuée de 5 pour amadouer un Danseur chassé pour qu'il s'approche. De plus vous pouvez tenter de pratiquer l'Emprise avec un Danseur non lié en doublant la DIFF du sort — à condition que le Danseur ne vous soit pas hostile. |
| 8 | Vous êtes expert à prédire les mouvements d'un Danseur, ce qui vous permet d'avoir une difficulté diminuée de 5 pour l'attraper. | | |

PASSE-PASSE

- | | | | |
|---|---|----|--|
| 6 | Les gens ne voient que ce que vous voulez qu'ils voient. Sur un jet de CHA + Passe-passe opposé à un jet de VOL vous pouvez distraire l'attention de quelqu'un pendant que vous préparez votre truc. Très utile pour les feintes. | | d'aucun matériel pour les faire disparaître, sur un jet d'AGI + Passe-passe contre DIFF dépendant de la grosseur de l'objet. |
| 7 | Avec du bon matériel vous pouvez faire disparaître ou apparaître n'importe quoi. | 9 | Les Mages vous demandent toujours où est votre Danseur. |
| 8 | Vous manipulez les objets avec une telle dextérité que vous n'avez besoin | 10 | On ne vous voit même plus agir. Vous remarquez les moments où les gens sont attentifs ou non, et vous savez quand les surprendre. Sur un jet de PER + Passe-passe contre DIFF 25 vous bénéficiez d'un + 3 à votre Initiative pour une scène. |

MANŒUVRES ET ARMES FARFADINES

Les Machineurs ont créé — ou négocié avec l'Équerre — d'autres armes que l'arbalète farfadine.

La canne-épée est particulièrement célèbre. Se présentant sous la forme d'une simple canne, elle peut révéler, en appuyant sur un endroit précis, une lame meurtrière.

L'aiguille fut, raconte-t-on, l'arme de fer créée par Farfa pour lutter contre l'été. Il s'agit d'une lame droite, tranchante et pointue comme une rapière, mais adaptée à la taille d'un farfadet. Aucun lutin ne serait jamais autorisé à se servir d'une telle arme par les Machineurs qui les fabriquent. Cette arme est avant tout utilisée en Urguemand, Janrénie et République mercenaire.

La sabrelle est un sabre court, surtout utilisé dans les Communes princières, l'Enclave boucanière et l'Empire de Keshe.

SERRURERIE

- 6** Vous comprenez comment marchent les engins mécaniques. Sur un jet d'INT + Serrurerie vous pouvez faire marcher ou arrêter la plupart des mécanismes.
- 7** Vous êtes capables d'assembler de petits engrenages intéressants. Vous pouvez créer de petits mécanismes pièges.
- 8** Vous créez de vraies merveilles mécaniques.
- 9** Vous pouvez créer des automates avec des jets de CRÉ + Serrurerie contre DIFF 25. Cependant, ils ne peuvent marcher que pendant une durée égale à MR x 5 + 10 minutes avant qu'on ait besoin de les remonter.
- 10** Ils sont d'une telle complexité qu'on peut les confondre avec les êtres vivants

PRINTEMPS

- 6** Vous ne vous perdez jamais dans votre ville. Sur un jet de PER + Saison contre DIFF dépendant de l'isolement de l'endroit cherché, vous trouverez inmanquablement votre chemin vers le lieu que vous cherchez, fut-il bien caché.
- 7** Vous pouvez également trouver des personnes habitant la ville de cette façon.
- 8** Vous êtes toujours au courant des dernières nouvelles, vous n'ignorez aucune rumeur sur un jet d'INT + Saison contre DIFF 20.
- 9** Vous connaissez tellement bien votre ville qu'aucun de ses habitants ne vous est inconnu. À chaque fois que vous rencontrez quelqu'un vous pouvez reconnaître son nom, sa famille, son travail et son rang sur un jet d'INT + Saison contre DIFF 20.
- 10** Votre empathie avec la ville est très poussée. Vous ressentez ce qui lui arrive: tout événement important s'y déroulant vous sera connu sur un jet d'INT + Saison contre DIFF 25, mais de manière vague et très intuitive.

ARMES FARFADINES

	INIT.	ATT.	PAR.	PORTÉE	DOM.	FOR	AGI	TAI
Canne-épée	+ 1	0	0	-	+ 2/P	2	2	-1
Aiguille	+ 1	+ 1	0	-	+ 2/TP	4	6	-1
Sabre	0	0	+ 1	-	+ 3/T	3	5	-1
Sarbacane	+ 6	- 1	-	30 m	+ 0/P	2	2	-2
Estrelle	+ 3	0	-	FORx4m	+ 3/T	4	6	-2



La sarbacane, enfin, est une arme de trait parfois utile en milieu urbain, pourvue que les munitions soient enduites de quelques poisons.

Les farfadets princéens préfèrent quant à eux lancer de petites étoiles de fer appelées estrelles.

Les farfadets ont développé quelques manœuvres propres à leur Décán, adaptées au combat urbain et à leurs dons acrobatiques.

Attaque acrobatique (Action)

Condition: Réussir un jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 25.

Le combattant exécute un saut incroyable avant d'attaquer son adversaire. Il a un Bonus égal à sa MR sur son jet d'AGI + Acrobatie à son Att. En cas d'échec, il retranche sa MR négative.

Coup bas (Action)

Condition: Lutter contre un adversaire du sexe masculin supérieur d'une TAI ou deux et obtenir une MR de 5.

Dommages: + 5. Déf.: - 5

Le combattant se rapproche dangereusement de son adversaire pour viser un endroit particulièrement sensible.

Défense acrobatique (Réaction)

Condition: Réussir un jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 25.

Le combattant effectue une impressionnante pirouette pour esquiver l'attaque de son adversaire. Il a un bonus égal à sa MR sur son jet d'AGI + Acrobatie à son jet d'Esquive. Il sera à MV x 2 mètres de son adversaire au prochain tour. En cas d'échec, il retranche sa MR négative.



MAGIE

L'EMPRISE

La plupart des farfadets aiment les Danseurs, et peu de Charges sont aussi respectées que d'être un Mage puissant. Il n'y a aucun farfadet qui ignore l'existence des Danseurs. Voici des sorts typiquement farfadets.

Attirer le Danseur

Obédience: jorniste

Seuil: 20

Portée: MR x 10 m/une cible

Durée: 5 tours

Danse: 2 tours

Le Danseur invite un autre Danseur des environs à se joindre à sa Danse, qui se finit entre les mains du Mage, qui n'a plus qu'à essayer de l'attraper. Ce Sort, évidemment apprécié des Petits Chasseurs et des Censeurs, est aussi efficace sur les Danseurs libres que marqués.

Laquais

Obédience: éclipsiste

Seuil: 15

Zone d'effet: Personnel

Durée: 15 minutes + 5 x MR minutes

Danse: 1 minute

Au contraire des Sorts « Grand Maître » et « Prince », ce Sort semble faire du Mage une personne tout à fait négligeable. On le prendra pour un serviteur habitué des lieux et l'on ne questionnera pas sa présence. Personne bien sûr n'irait révéler ses secrets devant lui s'il ne l'avait pas fait devant ses véritables laquais.

Passe-muraille

Obédience: éclipsiste

Seuil: 20

Portée/Zone d'effet: une surface de 2 m²/au contact

Durée: 5 tours

Danse: 5 tours



Les étincelles projetées sur un mur y dessinent une ouverture quelconque à travers laquelle le Mage et tout ce qu'il touche peuvent passer, pour peu qu'ils le fassent avant la fin du Sort.

LES ARTS MAGIQUES

S'ils sont moins populaires que l'Emprise, les Arts sont assez appréciés des farfadets. La Cyse n'est généralement étudiée que par les Machineurs. Les Harmonistes du Décorum sont des peintres en trompe-l'œil, des croqueurs ou des amateurs de graffitis. Les adeptes de la Geste aiment les mots d'esprit, les comptines et autres légendes urbaines. En Accord, enfin, la flûte et le cistre sont appréciés avant tout. On raconte que c'est un farfadet agacé par le manque d'enthousiasme de ses invités à une soirée qui inventa l'Œuvre « Farandole ». Le tambour est parfois apprécié et se joue sur de petits tambourins. La viole, jouée sur un violon, est appréciée pour les sorts en rapport avec les animaux.

Brouillard printanier

Art: Décorum

Seuil: 20

Zone d'effet: 10 m' autour de l'Harmoniste

Durée: 5 minutes

Dessin: 1 tour

Du pigment projeté s'élève une vraie purée de pois. Seul l'Harmoniste y voit clair et toute autre personne souffre d'un malus de - 5 à tous ses jets de PER ou nécessitant l'usage de la vue.

Porte-Parole

Art: Accord

Instrument: Flûte

Seuil: 15

Portée/zone d'effet: portée du regard/une cible

Durée: 1 heure

Mesure: 1 minute

La victime de ce sort n'a plus le contrôle de sa voix. Celle-ci est sous l'emprise de l'Harmoniste qui a décidé quels bruits ou paroles s'échapperont de ses lèvres. Cette Œuvre est en particulier apprécié en coordination avec Hypnotisme qui permet un grand contrôle d'une personne. On prétend que les Œuvres de Geste peuvent être lancées via la cible du sort par l'Harmoniste.



La Menace

L'humour est la meilleure arme contre les vrais ennemis, ceux qui rongent l'âme.

Proverbe farfadet

LES TÉNÉBREUX

Une ville ne montre sa vraie personnalité que la nuit. Dans la pénombre nocturne, seuls ses vrais habitants osent arpenter les ruelles pleines d'ivresse, d'appels, de couteaux et de visages ricanants. Seule la minuit offre tant d'opportunités au mystère, au grotesque et à l'art délicat de l'Effraie.

LES BASSES-FOSSES

Les villes prennent leurs racines dans les ténèbres. Il existe un réseau de souterrains, de caves et de catacombes qui relie toutes les cités de l'Harmonde. Ces tunnels s'étendent, dit-on, dans l'ombre des villes. C'est un Ténébreux farfadet qui le premier a découvert l'existence de cette crypte. Depuis, la plupart des démonologues farfadets en connaissent l'existence et l'empruntent à l'occasion, pour voyager de manière inaperçue et rapide d'une ville à l'autre. Mais malheur à celui qui perdrait son chemin, car nombreux sont ces boyaux obscurs à mener directement aux Abysses.

En terme de règles, un farfadet Ténébreux ayant au moins une Noirceur de 5 peut trouver l'entrée des Entrailles sur un jet de PER + Démonologie, limitant Saison : Printemps, contre DIFF 25. Le temps de son trajet sera divisé par 5, mais il devra refaire un jet pour trouver son chemin à l'intérieur des souterrains tous trois cents kilomètres. Sur un échec, il arrive dans les Abysses.

AU CŒUR DES OMBRES

Interprétation

J'aime les secrets. J'aime écouter, regarder chacun à l'affût des énigmes de sa vie, de ses hontes cachées. La Ténèbre est comme une lumière sombre, révélant le cœur troublé de la ville. Grâce à elle, comprenez, la vérité devient mienne, et peut alors commencer le ballet de l'Effraie. Nous autres, Ténébreux, appelons ainsi l'art subtil de terrifier. Jouez des peurs de quelqu'un, lui faire croire aux fantômes, aux vampires et autres horreurs. Lui montrer, plus que tout, que ses misérables secrets, qu'il croyait bien cachier, ses crimes clandestins, vont le rattraper. Car nous n'usons de l'Effraie que sur ceux qui le méritent, ceux dont les torts et abus sont dissimulés dans l'obscurité de leur âme. Seulement, voyez-vous, nul n'est innocent. Personne n'a la franchise de n'avoir aucun secret. Alors nous venons, nous nous glissons entre ses peurs, nous rame-nons à la vie ses cauchemars, et nous les faisons danser pour lui. Nous torturons tendrement son esprit terrifié et nous l'obligeons à avouer tous ses secrets. Puis nous déci-dons quel sera son châtiment, et peut-être, nous l'incor-porerons aux nôtres, à la Guilde des Effrayeurs.

Nous agissons dans l'ombre, réduits à des silhouettes fugaces et fugitives, nous guetons puis nous frappons. Nous sommes maîtres des arcanes et des pratiques occultes. Chacune est décuplée par notre lien ténébreux. Nous sommes sans pitié, car la souffrance et la peur sont les plus puissants agents d'apprentissage. Alors craignez-nous, car nous vous observons et nous vous jugeons.

Extrait d'un parchemin trouvé lors de la réunion de marchands keshites, à Qaysaria.

La tentation

Le pouvoir et la connaissance sont les deux raisons qui vont attirer un farfadet vers l'Ombre, auxquelles s'ajoute leur fascination pour la peur.

La démonologie attire un grand nombre de farfadets, toujours tentés par l'occulte. Pour beau-coup de farfadets moins doués ou moins favori-sés que les Mages, c'est même une occasion en or d'exercer des talents mystiques. La Conjuración devient alors « l'Emprise du pauvre ». Le mode de fonctionnement de la Conjuración, à base de contrats négociables est pour certains plus com-préhensible que l'étrange empathie des Danseurs. Paradoxalement, elle leur fait moins peur, paraît plus abordable et d'une puissance plus que satis-faisante.

Cependant lorsqu'un Mage farfadet s'inté-resse à la Ténèbre, la Sorcellerie se trouve très rapi-dement dans ses préoccupations. Devenant presque inmanquablement Obscurantiste, il va décupler la puissance de son Emprise aux sources de l'Art sombre. Bien peu nombreux sont les farfadets à résister au désir de connaître de nouveaux arcanes.

La connaissance est d'ailleurs ce qui fera tom-ber les hésitants. La plupart du temps, le Ténébreux farfadet devient obsédé par les secrets et les savoirs cachés. Il utilise inmanquablement son diabolotin pour espionner à travers ses yeux tout ce qui pour-rait éveiller sa curiosité. C'est dans une soif inex-tinguible de confidences et de mystères qu'il se laisse

contaminer peu à peu par l'Ombre pour les possibilités d'apprendre qu'elle lui promet.

Enfin, de tout temps, les farfadets ont ressenti de la sympathie pour l'Ombre de par leur attirance pour l'horreur et l'inquiétant. Les sarcasmes avec lesquels ils attaquent leurs ennemis, les histoires absurdes ou effrayantes dont ils se régalaient, leur goût du pragmatisme pessimiste en font des amateurs de l'Ombre dans ce qu'elle a de terrifiant. Il s'agit d'une communauté d'intérêts en quelque sorte.

La Guilde des Effrayeurs

Ce regroupement clandestin de Ténébreux se voue à l'art de l'Effraie, à la torture mentale de cibles choisies en fonction des secrets qu'elles cachent. Sur des choix sans autres raisons que le hasard, ils assassinent ou épargnent leurs victimes, révèlent ou dissimulent leurs secrets. Tous les chefs politiques de l'Harmonie en ont une peur bleue, à la grande satisfaction des Effrayeurs. Ils agissent dans tous les Royaumes Crépusculaires où des farfadets sont implantés.

La Guilde des Silhouassins

Ce groupe d'assassins et d'espions mercenaires agit surtout dans les Communes princières et dans les Royaumes Crépusculaires voisins. Démonologues experts, ces tueurs à gages qu'on ne voit jamais que sous la forme de silhouettes vêtues de noir louent leur savoir-faire à ceux ayant besoin d'actions discrètes et efficaces. Certaines rumeurs maintiennent qu'ils ont des liens avec les Effrayeurs, en tant qu'informateurs.

La Cabale de la Porte d'Onyx

Il s'agit de l'un des groupes de farfadets à la plus sombre réputation. Ils vouent une haine sans pitié aux lutins et se sont juré de leur faire payer leur trahison. Utilisant le Supplice — et parfois la Sorcellerie —, ils torturent tout lutin sur lesquels ils mettent la main dans la croyance que la rédemption vient de la souffrance. Leur pratique favorite consiste à enchaîner un lutin dans un bloc

Korev Suremain fut le luthier princéen qui copia le violon lutin pour le compte des farfadets. On raconte que, devenu fou de n'avoir passé sa vie qu'à imiter ce que d'autres faisaient, il mit tout son savoir dans la confection d'un Artefact en forme de violon. Hélas sa folie l'avait rendu vendu à l'Ombre, et il mélangea Ténèbre avec Éclat pour la confection de l'instrument. À la vue du violon noir ainsi créé, il se suicida. On ignore où se trouve le violon aujourd'hui, mais l'effet de son pouvoir est connu de tous les farfadets : il permet de transformer humains ou saisonniers qui écoutent sa plainte, leur donnant des attributs d'animaux ou de plantes. Les hybrides ainsi créés deviennent souvent fous devant leur terrifiante métamorphose. Cependant certains croient que bien maîtriser ces transformations donneraient de grandes capacités.

de pierre jusqu'à ce que celui-ci soit atteint par la pierreuse et se pétrifie lentement. Ces fanatiques croient ainsi faire passer au lutin la Porte d'Onyx, c'est-à-dire le libérer du lien de la Sève et le faire entrer dans le lien citoyen, comme les farfadets l'ont fait. Bien que basée à Abyrne, c'est une cabale déjà ancienne et assez répandue dans les Royaumes Crépusculaires.

CE QUE JE SAIS

Connaître est le but de la Ténèbre. Grâce à elle nous avons la possibilité d'en savoir plus sur l'occulte et les mystères de l'Harmonie.

Cercle I

Le processus commence par la découverte de la Ténèbre et l'intense curiosité qu'elle provoque chez le farfadet ténébreux. Il comprend que la nuit est littéralement habitée d'une foule de créatures qui se nourrissent de la peur qu'elles inspirent, son Diablotin lui apprend les règles de la Conjuraison. C'est tout un univers caché, un monde nouveau qui s'ouvre à lui et pour lequel

DES DÉMONS AUX ARAIGNÉES

la plupart des farfadets ressentent une puissante convoitise de connaissance. La plupart des farfadets ont de bonnes relations avec leur diabolotin, appréciant son humour, ils s'en font souvent des compagnons de labeur ou de divertissement. À ce stade, les Démons conjurés l'intéressent autant par ce qu'il peut en apprendre que par leur utilité plus directe.



Cercle II

Arrivé à ce palier, le farfadet ténébreux amorce une transformation psychologique qui le rend particulièrement sensible aux regards posés sur lui. Il ne supporte pas de se sentir observé et préfère continuellement rester dans l'ombre, caché et discret. Il sent qu'il existe un lien entre l'Ombre et la Ténèbre, l'Effroi et les cauchemars. Les démons qu'il invoque commencent à avoir des traits arachnéens : nombreuses pattes, yeux à facettes... Ses cauchemars le montrent invisible, oublié de tous, ou cloué au pilori. Il ne supporte pas d'entendre le moindre commentaire porté sur lui. Son Démon farceur lui révèle tout ce qu'il y a à savoir sur les familles des démons, leur hiérarchie et les Haut Diabes, se vantant au passage. Le farfadet ténébreux donne alors souvent comme tâche aux Démons invoqués de s'occuper de sa sécurité et de le cacher du regard des autres.



Cercle III

Le farfadet débute maintenant à vivre principalement la nuit, craignant le soleil, et à errer dans sa ville avec l'envie de s'insinuer partout. La démonologie devient pour lui une passion, et la compagnie des Démons lui plaît plus que cel-

Beaucoup s'interrogent sur le pourquoi des transformations arachnéennes des Démons conjurés par des farfadets à forte Noireur. S'agit-il d'une sorte de Démons particuliers? Est-ce une réverbération de la Ténèbre du Conjurateur? Aucune réponse tout-à-fait satisfaisante n'existe pour l'instant. Mais selon l'hypothèse la plus probable, il s'agirait d'une demande inconsciente de la part du farfadet lors de la Conjuración, demande liée à sa transformation ténébreuse qui d'une manière ou d'une autre lui donnerait une affinité avec les araignées. Cette hypothèse, cependant, se base sur l'idée que le conjurateur décide des caractéristiques et connaissances du Démon lors de l'invocation à partir d'une essence plus brute de Ténèbre, avis qui est loin d'être partagé par tous.

le de ses semblables. Il devine facilement les désirs qu'auront les Démons conjurés et les prépare souvent à l'avance. Beaucoup de Ténébreux farfadets, au lieu de subir la Peine de niveau 55 habituelle, connaissent une « Curiosité obsessionnelle ». Ils deviennent fascinés par tout secret ou mystère, prêts à tout pour apprendre ce qu'il en est réellement. Cette obsession tourne à un véritable voyeurisme. Le farfadet ressent le besoin de tout connaître de la vie des gens qu'il côtoie, investigant sur leur passé ou les interrogeant de manière anodine. Il lui arrive de suivre des gens au hasard dans la rue et d'essayer de tout apprendre sur eux. Il utilise alors fréquemment ses Démons pour espionner par leurs yeux. Leurs traits arachnoïdes s'accroissent : ils deviennent tous capables de sécréter un Fil Noir fait de Ténèbre pure, qui peut servir à tisser des vêtements ajoutant + 5 aux actions de discrétion.



Cercle IV

Le Ténébreux devient à cette étape un allié de l'Ombre. Il connaît ses plans et desseins aussi bien que les Démons et les aide souvent volontiers dans ceux-ci. Il connaît très bien la société démoniaque et est capable de reconnaître à vue l'appartenance d'un Démon. Dans chaque ville, il sait intuitivement où trouver l'Advocatus Diaboli. Pour certains farfadets, la Peine de niveau 75 est remplacée par « Obsession de la peur » : le Ténébreux éprouve un plaisir sans pareil à terrifier les gens, si possible avec le plus de cruauté mentale. Il bénéficie alors du Bienfait correspondant « Art de l'Effraie », qui lui permet de contaminer ceux qu'il tourmente avec l'Effroi, en faisant ainsi de nouveaux alliés de l'Ombre.

Il se choisit généralement un type de cible particulière, la plupart du temps représentatif d'un événement de son passé l'ayant traumatisé, souvent lié à sa contamination initiale par l'Ombre. Puis il entreprend, après avoir tout appris d'elle, de s'immiscer dans sa vie, sans jamais se montrer, lui jouant des plaisanteries cruelles dignes d'un personnage d'une histoire d'horreur. Il cherche à faire monter peu à peu son angoisse, faisant de sa vie un enfer, et sculptant ses frayeurs comme s'il s'agissait d'une œuvre d'art. Il a alors souvent un grand usage de son Jumeau Démoniaque, se servant de sa ressemblance pour ses facéties terrifiantes.

L'EFFRAIE

Les farfadets ténébreux appellent ainsi la technique consistant à terrifier quelqu'un. Il s'agit d'un long procédé qui commence avec la découverte et la lente révélation de ses secrets les plus honteux. Qu'il s'agisse de provoquer une rapide peur bleue, ou d'installer une angoisse lancinante, l'Effraie utilise un jet opposé de CHA ou CRÉ + Passe-passe contre un jet de VOL + Passe-passe. La MR indique l'Effroi auquel est confrontée la personne ainsi terrifiée.

Les Démons conjurés continuent quant à eux leur transformation arachnide : il leur pousse des mandibules acérées, et ils demandent parfois du sang comme récompense de leurs efforts. En échange, ils peuvent fournir au farfadet ténébreux un poison de lame paralysant, l'Areigne, de VIR 27. Ses effets sont une paralysie immédiate et d'une durée de MR négative x 2 minutes en cas d'échec au jet de résistance, ou d'un malus de - 5 à toutes ses actions pendant trois tours en cas de réussite. La victime reste consciente de ce qui lui arrive pendant la paralysie.



Cercle V

À ce stade, le Ténébreux croit qu'il est en train de devenir un Démon et s'en réjouit. Il considère la nuit et les Abysses, dont il connaît intimement la géographie, comme sa maison et les créatures de Ténèbre comme ses sœurs. Il connaît l'origine de la Ténèbre, des succubes, pourquoi les minotaures vivent aux Abysses, etc. Les plans de l'Ombre même, dans toute leur dualité, sont un savoir qu'il peut presque atteindre, en saisissant des bribes à l'occasion. Tout Mage qui ne le serait pas encore devenu se convertit à la pratique du Supplice. Le farfadet ténébreux se méfie désormais du Masque et de sa Perfidie. Il ne supporte même plus la pénombre du Crépuscule, ne demeurant à l'aise qu'à l'ombre véritable.

Il convertit les victimes de son Effraie à l'Ombre et en fait ses pions terrifiés par le moindre frémissement de ses orteils. Il commence à avoir des ambitions sur l'Échiquier Noir, dont il est maintenant considéré comme une pièce. Il souhaite instaurer l'atmosphère de terreur de son choix sur la ville, la sculptant à sa guise. Ses Démons ont maintenant l'aspect intégral d'araignées de formes et de couleurs variées qui peuvent tisser une toile entre lui et



L'ÉCHIQUIER NOIR

Ce nom désigne l'organisation sociale propre aux farfadets ténébreux. Établi dans une salle des Basse-Fosses située sous la ville, l'Échiquier Noir est le cadre d'intrigues et d'échanges d'informations entre les différentes guildes et cabales ténébreuses. Si l'on suppose que son Roi Noir est un farfadet arrivé à une Noirceur de 10, le mystère demeure quant au choix des autres figures de cette sombre cour. Il est probable qu'il s'agisse des farfadets les plus contaminés par la Ténèbre ou de pions du Roi Noir. On raconte que c'est sur l'Échiquier Noir que se décident et s'organisent les pires attentats et lieux d'horreurs qui vont marquer l'esprit d'une ville, sculptant une véritable atmosphère de terreur chez ses habitants. Ils s'opposent indirectement aux œuvres de l'Échiquier Blanc, se plaisant à mettre le chaos dans la hiérarchie habituelle de la Cour des Miracles.

ses pions, des fils de Ténèbre qui ont la particularité de lui permettre de lire leurs esprits et les faire agir à sa guise, voyant par leurs yeux et agissant par leur corps. On raconte qu'une fois Déchu — cent points de Ténèbre —, certains farfadets obtiennent cette capacité sans l'usage du fil, devenant constamment avec leurs pions et ceux qu'eux-mêmes contamineront, une entité gestalt disposant d'une intelligence collective. Mais ce destin ne peut être celui que d'un seul farfadet ténébreux par bourgade, puisqu'il s'agit de devenir le Roi Noir ou, certains le murmurent, l'Ime Noire de la cité.



LES PERFIDES

LE MASQUE ?

Qu'est ce que le Masque ? Quels sont ses desseins ? Voilà des questions auxquelles beaucoup souhaiteraient avoir la réponse. Écoute-moi : le Masque c'est la liberté. Peu importe ce qu'il est et ce qu'il veut. Il nous offre l'opportunité de choisir une autre voie que celle de la Dame et des Muses. Quoi ? Cela te donne envie de crier à l'infamie ? Eh bien justement ! Pourquoi devrions-nous révéler ces dames, aussi anciennes soient-elles ? Elles ont créé l'Harmonde, mais maintenant, c'est nous qui y vivons. Et c'est à nous de choisir ce que nous voulons en faire. L'Harmonde ne peut pas rester une œuvre d'une beauté idéale et inchangée. Nous avons le droit de choisir notre destin.

LE MARCHÉ DES ESPÉRANCES

Sous ce nom aux jolies consonances, se cache l'un des phénomènes perfides des plus cruels qui soient. Ce marché peut s'ouvrir dans n'importe quelle cité, au détour de la moindre ruelle, pour peu qu'il s'ouvre devant quelqu'un de découragé. Si vous désespérez de trouver la solution à vos problèmes, vous pouvez être certain de le voir s'ouvrir devant vos pas. Et cette solution vous être proposée. Cependant le prix de ce qui vous sera offert sera loin d'être habituel. Au Marché des Espérances on vend des années de sa vie et des morceaux de sa mémoire, son don pour les langues et son agilité hors du commun, sa connaissance des armes et son sens de la vue. On peut y vendre des sentiments, des capacités, des compétences et n'importe laquelle des caractéristiques qui nous sont propres. En contrepartie, on gagne l'objet de notre désir : Danseur prodige, Artefact merveilleux, ouvrage ancien disparu... tout ce dont on pourrait rêver. Cependant ce qui est vendu et ce qui est acheté semble apposer sa marque.



Si nous sommes suffisamment malins, nous pouvons parvenir à les garder trop occupés à lutter les uns contre les autres pour s'occuper de nous. Voire, nous pouvons parvenir ainsi à nous faire donner plus de pouvoir ! Alors dis-toi bien que nous aurons gagné. Regarde ce à quoi nous sommes parvenus depuis le début. Grâce à des farfadets comme Madrin nous ne cessons de devenir plus indépendants et puissants. Voilà pourquoi nous autres farfadets gardons une neutralité vis-à-vis des guerres des Éternels. Parce que nous savons que si l'un d'entre eux gagne, cela ne profitera à aucun d'entre nous.

Tu voudrais quand même savoir, n'est ce pas ? Moi aussi j'étais curieux dans ma jeunesse. Et voilà ce que j'ai appris : le Masque est un bouffon. Il agit pour apporter le chaos et l'anarchie dans l'Harmonie. Il est comme ces anciens joueurs d'échecs qui jouent le jeu pour jouer et non pour gagner. Ou comme un enfant qui ne sait pas jouer et s'amuse seulement à bouger les pièces. Ce qui ne veut pas dire qu'il faut le sous-estimer. Le Masque est l'Éternel de la folie et de l'extravagance. Il est le principe même de l'élément perturbateur. Et crois-moi, ces choses-là cela s'infiltrent partout et l'on ne peut jamais s'en débarrasser tout-à-fait.

ATTRAITES

Le Masque attire les farfadets dans ses rets sur une promesse simple : réaliser leurs idéaux.

Chaque farfadet a ses propres rêves, ses propres ambitions, sa propre vision utopique. Et le Masque est de son côté pour l'encourager et l'aider, lui susurrant à l'oreille combien la fin justifie les moyens. La plupart des farfadets se dament par idéalisme et par opportunisme liés. Leur pragmatisme les pousse à acquiescer lorsqu'on leur propose qu'une cause justifie des sacrifices. Et de sacrifices en sacrifices, les farfadets mentent, volent, assassinent, torturent... Tout cela dans un but parfaitement altruiste.

NARCOLE MARQUEVIEILLE

Autrefois un Inspiré brillant, diplomate de profession, dont la lutte contre l'esclavage et la tyrannie était connue dans toute l'Harmonie, Narcole a rapidement gagné en Perfidie dans le désir d'aider sa croisade. Bien que sa flamme soit aujourd'hui damnée, beaucoup ne désespèrent pas de la ramener sur le chemin de l'Inspiration, car il semble qu'effectivement il garde la volonté de se racheter et a déjà à l'occasion aidé les Inspirés qui croisaient sa route, pour libérer des esclaves des Terres veuves. Les plus pessimistes affirment qu'il ne l'a fait que dans le but de faire le jeu du Masque, mais l'ambiguïté demeure. Narcole Marquevieille n'est-il pas celui même qui a affirmé que toute notion de bien ou de mal doit être soumise à l'intérêt de l'Harmonie ?

À mesure qu'ils avancent dans la voie perfide, les farfadets se défient effectivement du Masque. En réalité, ils pensent avec leur arrogance habituelle l'utiliser pour leurs propres fins. La perfidie est effectivement probablement le seul moyen de battre le Maître du Semblant à son propre jeu. Mais au fur et à mesure que sa Perfidie se développe, le farfadet devient de plus en plus paranoïaque, de plus en plus fanatique, et de plus en plus porté à croire les accusations que le Masque profère sur son entourage. Devenant la méfiance incarnée, il considère de plus en plus ses connaissances comme des outils. Mais peut-être serez-vous celui qui battra le Masque à son jeu favori, et utilisera ses Bienfaits pour l'annihiler ?



Dans le secret des Dames

Aucune histoire n'est fausse, car même les mensonges contiennent des vérités.

Proverbe farfadet

Les secrets sont nombreux parmi la communauté farfadine. Les rumeurs les plus folles courent de bouche à oreille, répétées, déformées et amplifiées à l'infini. En voici quelques-unes. Qui saurait dire où est leur vérité ? Où est leur mensonge ?

SECRETS URBAINS

Pour les citadins dans l'âme que sont les farfadets, de nombreuses questions et mystères restent concernant les villes de l'Harmonie.

METROPOLYA

Cette légende a commencé à courir dans les bouches des adeptes d'Urbéat, avant d'intéresser les autres farfadets. Il s'agirait d'une cité gigantesque, en quelque sorte l'essence même de l'urbanité, peinte à travers l'un des plus grands Tableaux-mondes existants. Cité de perfection où tous coexistent en paix pour les uns, ou cité des vices selon les autres, elle disposerait certainement de la plus puissante Âme-Ville qui soit. D'autres histoires prétendent que sur ses murs l'on peut espionner tout ce qui se passe sur un lieu citadin à travers l'Harmonie. Enfin, certains l'imaginent en équivalent lumineux de la Cité des Ombres, Abyrne, portail vers le Centresprit.

LA PEAU URBAINE

Revianne Clairvoie était une farfadine d'Orkhane fascinée par sa cité natale. Elle avait prié un de ses amis, satyre harmoniste du Décorum, de tatouer sur sa peau le plan parfait de la ville, espérant ainsi s'en rapprocher. Elle en devint folle mais également douée d'un pouvoir de « Seconde Vue » lui permettant de connaître les pensées de chaque habitant d'Orkhane, dont elle disait constamment la teneur dans sa démente. Elle fut assassinée malgré les tentatives de protection du satyre, dès que son don fut connu, et écorchée afin de conserver son épiderme. On ignore ce que cette peau tatouée est devenue, mais l'on raconte qu'en s'en vêtant, on a accès à ce pouvoir, sans avoir l'inconvénient de la folie.

REJOINDRE L'ÂME-VILLE

Il y a longtemps que l'on murmure que les farfadets trop proches de l'Âme-Ville deviennent des créatures étranges. Si beaucoup sont certains que l'on devient pierre comme par la maladie lutine de la Pierreuse ou par le baiser des salanistres, d'autres sont persuadés que l'on devient des choses bien plus étranges.

Certaines légendes font état des Anonymes, silhouettes dessinées à la craie sur les murs, qui néanmoins bougent et observent tout en restant muettes. On prétend également que ce sont des maisons ou d'autres édifices qui naissent là où un farfadet devient trop uni à sa cité. Quant aux croyants d'Urbéat, ils disent que l'on ne fait plus qu'un avec l'Âme-Ville, tout simplement.

DANSEURS MYSTÉRIEUX

Un autre des grands soucis farfadets est l'existence des Danseurs. On ignore tant de choses sur ces gracieuses créatures. Nombreux sont les mystères qui les accompagnent.

LES POUSETS

Ce nom désignerait des Danseurs qui existaient avant même l'Éclipse. Doués de la même empathie que ceux-là, ils l'exprimaient à travers des parfums semblables à ceux des fleurs. Les légendes rapportent qu'ils étaient amis avec les farfadets et les lutins, expliquant l'affinité des deux Décans avec les Danseurs. Bien qu'il semble qu'ils ne permettaient pas l'Emprise, ils auraient disposé d'un pouvoir à base de Pollen arboricole, dont l'usage fut volé par les lutins. On raconte qu'ils ont disparu à la fin des Guerres des Décans, dans un sacrifice terrible pour sauver leurs amis du printemps.

BALLERINE

Ce fut l'œuvre d'un farfadet hélas allergique aux étincelles qui pourtant ne rêvait que de manipuler les Danseurs. Il étudia la mécanique des serrures et même l'horlogerie des nains pour créer un Danseur entièrement mécanique, construit à base d'Éclat. Grâce à ce qu'il nomma Ballerine, il aurait enfin réussi à pratiquer l'Impulsion. La plupart des membres du Cryptogramme-magicien trouvent cette histoire ridicule, n'imaginant pas qu'on puisse reproduire les effets des Danseurs.

CONFIDENCES PRINTANIÈRES

Les farfadets s'attachent modérément aux intérêts de leur Dame et aux origines de leur Décan. Pourtant certaines énigmes méritent l'attention.

LE DÉCAN FRÈRE

L'une des histoires les moins volontiers répétées par les farfadets prétend qu'ils n'ont commencé à exister qu'après leur diaspora citadine. En effet avant la guerre des Décans ceux-ci n'auraient été autres que des lutins ! La Dame du Printemps, voyant la faiblesse de n'avoir que deux Décans aurait commandé à une partie des lutins, les partisans de Farfa, de s'exiler afin de former un nouveau peuple. Les lutins restants, dans leur jalousie des élus de la Dame, les auraient immédiatement persécutés. Voilà encore une rumeur qui semble ridicule pour beaucoup. Pourquoi seule la Dame du Printemps, en effet, n'aurait disposé que de deux Décans ?

LA CABALE DES ÉPHÉMÈRES

Selon quelques racontars boucaniers, des farfadets à l'anarchisme extrême se seraient alliés avec des Automnins libérés de l'influence du Masque. Leur but serait de couper tous les saisonins de l'Harmonie de leurs liens privilégiés avec leur Dame. Ils espéreraient ainsi empêcher tout risque d'un nouveau drame comme l'Éclipse et donner aux saisonins la même liberté politique que les humains. Ils se seraient nommé Cabale des Éphémères pour marquer leur opposition aux Éternels. On peut se demander, si une telle cabale existe, si ces Automnins sont aussi libérés du Masque qu'ils le croient.





Les Codex

**Organisés en une série de neuf volumes,
Les Codex nous font découvrir le savoir des Inspirés saisonins.**

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretient votre Décan avec l'Inspiration au cours de l'histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifièrent le nom des Dames. Personnalisez votre Inspiré en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les vôtres ressentent lorsqu'ils se laissent tenter par la Conjuración et la Ténèbre, ou par la Perfidie et ses Bienfaits. Et tremblez... car désormais vous savez que l'Ombre et le Maître du Semblant vous menacent.

Éminence, rassurez-vous, la lecture des Codex des saisonins ne vous est pas interdite. Qui d'autres que vous pourrait partager le savoir qu'ils renferment avec vos joueurs ?

Prix: 35 FF (5,34€)
ISBN: 2-84476-067-8




Multisim
ÉDITIONS