

Les Cahiers Gris II Les Organisations



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Les Cahiers Gris II. Les Organisations



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

Crédits

AGONÉ

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

Nouvelle

Raphaël Granier de Cassagnac

Logo Agone

Franck Achard

Textes

Nicolas Grevet, Benjamin Gruet
Grégoire Laakmann, Willem Peerbolte
& Stéphane Pihen

Maquette

flu

Direction de production

Nicolas Hutter

Corrections

Benoît Huot & Audrey Namias

Direction artistique

Franck Achard

Illustrations

Julien Delval

Direction éditoriale

Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Couverture

Julien Delval & Franck Achard

Remerciements

Nicolas Grevet adresse mille mercis, et bien plus encore,
à Évelyne, Mathieu, Natacha, Taz, Éric et Jorn.



Multisim Éditions

32, boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS

Agone est un jeu de rôle MultiSim © 1999
www.agone-rpg.com

www.multisim.com
info@multisim.com

Imprimé par PubliPrint (57155 MARLY)

Table des matières

Toile de ténèbres (nouvelle)	4
Introduction	8
Courrier en Harmonde	10
Préceptorale	23
Les frères de la foi	43
Les Acrobates Assassins	60
La Renégade	77
Le Cercle Écarlate	90
Les Voltigeurs	105
Annexe ~ Caractéristiques pour le Jeu d'Intrigues	120

Toile de ténèbres

*K*aolin souquait ferme. Ses muscles nouveaux se tendaient à se rompre et son front ruisselait de sueur. La barque qu'avaient empruntée le nain et son compagnon farfadet était ballottée par les remous du fleuve souterrain. En face de Kaolin, Ipsoum était secoué de haut-le-cœur. Il se penchait régulièrement au-dessus de l'eau noire pour ne pas vomir. Bien que né dans un port et maître d'une guilde vivant des produits de la mer, le farfadet n'avait jamais eu le pied marin. Le troisième passager, quant à lui, se portait à merveille : un chat, noir et famélique, qui fixait l'horizon assis à la proue de la barque.

« Allons, mauviette ! encouragea le nain en dissimulant sa propre appréhension. On en a vu d'autres ! Nous ne sommes pas arrivés là par hasard, tout de même. »

— Justement, hoqueta le farfadet, nous ne devrions pas être là. Les Sigiles ne sont pas censés prendre des risques et s'exposer ainsi. Franchement, l'harmonie est en danger dans les mains de fous comme nous qui allons nous promener en Outre-rive, si près des Hauts-Diables.

— Bah, nous songerons à démissionner dès que nous serons remontés de cet enfer.

— Si jamais nous remontons un jour, gémit le farfadet avant de reprendre du poil de la bête. Et puis, tu songeras à démissionner. C'est toi qui joues avec les Abysses !

— Ne t'inquiète pas. Cette fois la connivence est bien rédigée. Nous arriverons sains et saufs sur cette fameuse île. »

La veille, les deux saisonins avaient eu une entrevue fort instructive avec Sicklar, un advocatus diaboli des plus renommés. Leur enquête les avait menés à lui car il avait, disait-on, racheté les archives de trois des sept advocatus diaboli signataires de la connivence entre Agone et les Hauts-Diables. Sicklar les avait reçus dans sa modeste demeure, en bordure du quartier du Hasard. L'homme, un grand échalas voûté qui regardait les deux compagnons de haut, les avait mis terriblement mal à l'aise. Les saisonins n'avaient pas vu son visage, mais le chat noir qu'il caressait sur ses genoux les avait en revanche scrutés pendant toute l'entrevue.

Les deux Sigiles ne s'étaient pas laissés démonter et avaient négocié de précieuses informations. L'advocatus leur avait expliqué qu'Agone était parvenu à planter un Souffre-jour sur une île, au milieu du Ténéritas, le grand fleuve abyssal.

Kaolin, lui-même Conjurateur, avait alors négocié une connivence avec Sicklar pour se rendre aux Abysses, sur l'île en question, et en revenir sans être inquiétés par les hordes démoniaques. Le prix à payer était étrangement mince : emmener le chat de l'Advocatus sur les lieux. Les saisonins avaient accepté, conscients qu'ils permettraient sans doute à l'homme de les espionner par les yeux de l'animal. Comme s'il avait lu leurs pensées et anticipé leurs craintes, Sicklar les avait rassurés.

« Je ne rapporterai pas à mes maîtres ce que j'apprendrai par l'entremise de Caelius. Ils ont de toute façon d'autres chats à fouetter que votre Agone en ce

moment... » avait-il ricané avant de les congédier.

Ipsoum et Kaolin prenaient maintenant pieds sur le ponton métallique qui permettait d'accoster l'île cerclée de falaises vertigineuses. Tous deux étaient couverts de sueur. Pour l'un, il s'agissait des sueurs froides de la nausée aquatique, pour l'autre des sueurs chaudes de l'effort. Ils se reposèrent quelques minutes et se préparèrent à affronter l'inconnu. Le nain, sa hache à la main, le chat sur l'épaule, s'engagea dans un escalier taillé dans la roche, suivi du farfadet, armé pour sa part d'une dague et surtout de son danseur Pestil. Les Muses seules savaient ce qu'ils trouveraient au sommet de l'îlot...

L'île était couverte des racines du Souffre-jour, ondulant sans logique à l'air libre et menaçant de blesser les saisonins. Pour des raisons différentes et en d'autres temps, Ipsoum et Kaolin avaient visité les mille tours de Lorgol et savaient s'y prendre avec les racines ténébreuses. Même si les abyssales semblaient plus violentes que leurs sœurs urgumandes, les deux compagnons parvinrent sans encombre au centre de l'île. Au pied de l'arbre de ténèbres, la désolation les attendait.

Dans un silence pesant, les cadavres de sept bossus gisaient sur le sol. Le temps était comme figé et la putrescence ne s'était pas encore emparée d'eux. Kaolin en inspecta un, Ipsoum observant prudemment la scène à quelques pas de là. Le bossu était mort d'un coup d'estoc précis, en plein cœur. Sur son dos, la bosse avait littéralement éclaté, sans doute pour libé-

rer la Flamme qu'elle avait accueillie. Le malheureux était habillé à la mode modéhenné et les saisonins convinrent qu'il s'agissait de Milversuie, le porteur de l'Âme de Laedysse.

Pendant que le nain inspectait un autre bossu, Ipsoum s'approcha du tronc du Souffre-jour. Ses racines couraient sur toute l'île, mais il était beaucoup plus petit que celui de Lorgol, tout au plus de la taille d'un chêne millénaire. Dans son tronc était enchâssé un trône métallique, vide. Alors que le farfadet escaladait les premières racines pour inspecter le noble siège, il aperçut du coin de l'œil un mouvement fugitif sur sa droite. Il l'apostropha, sans résultat. En contrebas, Kaolin bondit sur ses pieds, abandonnant son examen, la hache fermement calée dans ses poings. Un rire à la fois léger et démoniaque retentit dans l'air immobile. La forme passa une nouvelle fois à la limite du regard d'Ipsoum, qui s'élança à sa suite.

Rattraper une silhouette incertaine et rapide dans les racines d'un Souffre-jour n'est pas, assurément, une chose facile. Mais Ipsoum était un poursuivant coriace. N'avait-il pas chassé le danseur sur les toits de sa cité natale ? Il courrait à petites foulées rapides et précises, prenait appui sur les rochers pour bondir au loin, plongeait ou pirouettait pour esquiver les racines traîtresses. Par trois fois, il eut recours à l'Emprise, volant sur une gerbe d'étincelles et rejoignant presque sa proie : un être petit, de sa taille environ, vêtu d'habits bariolés.

Le farfadet eut été fier de rattraper la silhouette, mais il dut bien admettre que c'était elle qui l'avait laissé la rejoindre. Au terme de sa course effrénée, Ipsoum déboucha dans une clairière entourée de racines. Un banc de marbre blanc se trouvait là et un farfadet vêtu d'un costume de bouffon semblait y attendre de la visite.

« Viens t'asseoir près de moi, que nous discussions en paix, proposa le drôle de personnage.

– Tu es Maspalio, n'est-ce pas ? demanda Ipsoum en s'asseyant, essoufflé.

– On ne peut rien te cacher, gamin. À qui ai-je l'honneur ?

– Ipsoum, je représente notre peuple farfadet au Conseil des Décans. Comme tu le sais, nous avons orchestré l'érection du Sanctuaire des Cités. Nous avons élevé les bossus dans ce seul but et je viens d'en trouver plusieurs assassinés. Je sais aussi le rôle que tu devais tenir dans cette entreprise, noble génie digne de la Flamboyance. Que s'est-il passé ici ? »

Maspalio partit d'un rire de dément qui glaça Ipsoum. Comment pouvait-on s'amuser du drame qui avait dû se dérouler ici ?

« Le sanctuaire existe bel et bien, au beau milieu des Abysses, protégé par le Souffre-jour de cet imbécile d'Agone. Tu es en plein dedans, mon petit, et tu parles à son seul et unique occupant.

– Mais, les Flammes des villes. Où sont-elles ? Elles devaient se réfugier à tes côtés.

– C'était sans compter avec une révolte des bossus. À croire que vous les avez

bien mal éduqués, gamin. Ho, Agone a été prompt à stopper leur rébellion puérile. Il a tué tous ceux qui n'avaient pas encore accouché, dans le but de récupérer leurs Flammes. Ce sont eux que tu as vu au pied du trône du nouveau baron des Abysses.

– Et les autres ?

– Agone n'a pas eu d'autres choix que de les laisser partir. Les autres bossus, Sombreconge en tête, s'étaient appropriés leur propre Flamme. Quoi de plus légitime du reste ? Tuer ces quatre bossus-là, à peine inspirés, c'était prendre le risque de détruire l'âme de leur cité et de ruiner à jamais votre plan, cher farfadet. Nous avons fait le mauvais choix, ricana le génie, nous les avons laissés partir.

– Où sont passés Agone et les sept Flammes ? demanda Ipsoum, inquiet par le dernier sarcasme de Maspalio.

– C'est là que votre échec est le plus cuisant, mon petit ami.

– Pourquoi ?

– Nous sommes restés quelque temps ici, ne sachant que faire des sept Flammes dont nous disposions. Sans les autres et surtout sans Abyrne pour les ordonner, le Sanctuaire n'aurait pas répondu à vos attentes. Agone est remonté dans la cité pour essayer de les résonner, de les convaincre. Il ne les a jamais retrouvées et m'est revenu bredouille. Et puis un jour, nous avons reçu la visite d'un homme. Agone a longuement discuté avec lui, s'assurant bien que je ne puisse pas espionner leur discussion. Je crois bien qu'ils ont passé un pacte. La

part de marché d'Agone fut de donner les Flammes dont nous disposions.

— Qui était cet homme ? demanda Ipsoum, quelque peu troublé par la révélation, ainsi que par une grimace de Maspalio.

— Ho, un type très séduisant au regard noir comme les abysses et à la cape froissée comme les feuilles de l'automne.

— Lui ? s'exclama Ipsoum, comprenant parfaitement l'allégorie du génie.

— Je crois bien oui, et votre plan a lamentablement échoué, et vous ne tiendrez jamais les promesses que vous m'aviez faites, et je suis coincé dans ce trou à rats, moi ! »

Maspalio se jeta à la gorge d'Ipsoum et commença à l'étrangler.

Kaolin fit irruption dans la clairière, la hache à la main, dégoulinante de sève noire, le chat sur les talons. Il trouva son compagnon étendu sur un banc de marbre blanc et se rua sur lui, les yeux déjà pleins de larmes de l'avoir perdu. Il souleva le petit corps, se tourna vers le tronc du Souffre-jour et rugit sa douleur, de son énorme voix de nain.

« Qu'est-ce qui te prend de hurler comme ça ? »

— Hein ? Par le Cyclope, tu es vivant !

— Il va bien te falloir l'admettre. Pose-moi par terre, veux-tu ? »

Une fois à terre, le farfadet raconta au nain comment il avait poursuivi et rattrapé le génie, ce qu'il lui avait révélé, et la surprenante tentative de strangulation. Ipsoum avait alors perdu connaissance

pour se réveiller dans les bras de son compagnon.

Assis sur le banc, les deux compères réfléchirent longuement et conclurent tristement que Maspalio et Agone étaient perdus pour leur cause. L'un était devenu fou et l'autre avait sans doute trahi. Le Conseil des décans déciderait de leur sort lors de la prochaine réunion.

En finissant d'inspecter l'îlot, les saisonins ne trouvèrent aucune trace du génie farfadet, mais découvrirent une table ronde qui figurait une carte de l'Harmonde. Les douze cités choisies par le Conseil des décans pour siéger au Sanctuaire y étaient reliées par des traits d'encre abyssale et formaient une toile qui couvrait toutes les terres connues. En la regardant, les deux saisonins furent pris d'un vertige, une certitude que les Flammes citadines leur avaient échappé à jamais.

À suivre...

Cette nouvelle est la septième d'un cycle développé sur l'ensemble des suppléments AGONE.

- L'Âme bosselée (Les Cahiers Gris)
par M. Gaborit
- La Flamme des villes (Le Bestiaire)
par M. Gaborit
- Au vent de Keshe (L'Art de la Magie)
par M. Gaborit
- Douleurs de bossu (Abyme)
par R. Granier
- Ronde d'hiver (La Sentence de l'Aube)
par R. Granier
- Engrenage abyssal
(L'Art de la Conjuración)
par R. Granier



minence,

Vous le savez, les Domaines dont vous avez la charge ne sont pas isolés. Ils ont des voisins, et ils sont souvent confrontés à des groupes qui ont une réelle emprise sur l'Harmonde ou des factions locales qui demandent beaucoup d'attention. Par le passé, certaines de ces entités politiques vous ont été présentées. Ainsi, vous avez déjà découvert les secrets du Cryptogramme-magicien et de l'Équerre, ainsi que de nombreuses informations sur les quelques Harmonistes qui s'unissent contre la Menace et les sociétés saisonines héritées des Guerres des Décans, dont les intrigues agitent la quiétude relative des Royaumes crépusculaires.

Il est temps aujourd'hui de nous intéresser à d'autres factions, à des forces qui peuvent rivaliser avec les puissants de l'Harmonde.

Les Cahiers Gris II: Les Organisations est un supplément qui vous propose de découvrir les factions les plus mobiles des Royaumes crépusculaires. Il complète les Domaines du premier volume des Cahiers Gris, et associé à la Carte des Royaumes crépusculaires il vous permettra, Éminence, de mettre en mouvement la vie politique du continent. Nous vous invitons donc à utiliser les informations de ces trois publications pour dynamiser l'Harmonde, pour le rendre plus vivant entre deux Drames. Vous pourrez ainsi, par exemple, utiliser ces données pour agrémenter les voyages de votre Compagnie entre deux destinations de La Sentence de l'aube.

Avant d'entrer dans le détail de ces nouvelles organisations, nous vous proposons de découvrir les rouages des systèmes de communication de l'Harmonde: les échanges de courrier. En effet, dans un univers comme celui des Royaumes crépusculaires,

il n'y a ni téléphone ni même de politique de flux des informations et des valeurs commerciales. Si un habitant veut communiquer une information, ou s'il souhaite qu'une de ses connaissances récupère un bien en sa possession, il n'a pas trente-six solutions. Soit il porte la missive lui-même, laissant alors en l'état ses obligations et les Drames auxquels il participait; soit il la confie à quelqu'un de confiance. Le premier chapitre des *Cahiers Gris II: Les Organisations* présente les grandes règles qui régissent les échanges en Harmonde, ainsi que les particularités culturelles de chaque Royaume crépusculaire. Ces dernières sont exposées depuis l'intérieur, c'est-à-dire que nous faisons témoigner des mortels qui vivent dans l'univers d'AGONE, afin que chaque région du monde soit vivante. Éminence, n'hésitez pas à tirer de ces textes des situations ou même des courts scénarios qui donneront davantage de vie à vos parties.





Ensuite, vous découvrirez la célèbre Itinérance et Préceptorale. Le deuxième chapitre vous expose pourquoi et comment une poignée d'individus déterminés est parvenue à organiser un ordre secret et très codifié, dont les membres vouent leur existence au savoir et à sa transmission. Éminence, si votre Épopée conduit souvent votre Compagnie dans les royaumes héritiers de l'Armgarde ou que vos joueurs s'intéressent tout particulièrement à ces contrées depuis leur lecture des romans de Mathieu Gaborit, vous trouverez dans cet article de quoi mettre en scène les sociétés secrètes nées des guerres qui opposèrent l'Urguemand, la Janrénie et la Province liturgique depuis des siècles.

Pour compléter votre connaissance des héritiers de l'Armgarde, le troisième chapitre vous propose, Éminence, de découvrir les méthodes de la fraternité de l'errance. Cette dernière réunit les respectables missionnaires de la Liturgie qui soutiennent les fidèles de saint Neuvène de par l'Harmonde. Mais ce n'est pas tout. En effet, cet article vous révèle que cet ordre religieux connaît une vie secrète. Il abrite une fraternité aux intentions dangereuses : les services secrets de la Province liturgique. Inutile de vous dire que ces espions représentent un danger pour tous les Royaumes crépusculaires...

Le quatrième chapitre quitte le théâtre des aventures d'Agone de Rochronde et de Maspalio le Prince-Voleur pour s'intéresser aux Acrobates Assassins. À la lecture de cet article, vous découvrirez de nouveaux éléments sur les relations intimes qu'entretenaient les lutins avec l'Empire Moden'Hen. Les Acrobates Assassins connurent un passé glorieux qui forgea leur ordre et ses valeurs, le Code d'Émeraude, mais qui les pousse aujourd'hui à s'intéresser aux dernières Flammes. Ils sont toutefois des alliés précieux des Inspirés dans leur lutte contre le Masque.

C'est une autre organisation secrète qui s'offre à vous, Éminence, à la lecture du cinquième chapitre, qui livre l'histoire et les secrets de la Renégade. Contrairement à d'autres factions occultes, cette organisation de minotaures n'est pas rigide. Et il est impossible de modéliser avec rigueur une unique Renégade. C'est pourquoi nous vous proposons de mieux connaître ceux qui font l'histoire de cette faction, les minotaures qui mènent les leurs sur les sentiers de la liberté : les Grands Cornus. Ces personnalités ont toutes une existence palpitante. Elles

luttent souvent contre ceux qui représentent la Menace. Très actifs, elles livrent bataille contre des forces inquiétantes et attendent beaucoup des Cornes.

Le sixième chapitre donne la parole au Prince Yah Pong d'Abbadrah, seul véritable chef du Cercle Écarlate. Au fil de ce discours, vous découvrirez les terribles intentions de cette momie, et surtout, comment il inspire le respect et la crainte aux initiés de sa secte. Afin de bien comprendre les enjeux du Cercle Écarlate, nous vous invitons à (re) lire ce que savent les Conjurateurs de l'histoire de cette organisation et de ses soi-disant maîtres (cf. *L'Art de la Conjuración*). Ainsi vous saisirez mieux l'ambiance de paranoïa qui anime les différentes sphères de cette école de la Sorcellerie. Au terme de cet article, les projets mégalomanes de Yah Pong vous sont révélés. Peut-être est-ce à votre compagnie de l'affronter...

La septième et dernière organisation est certainement la plus redoutée de tout le Cryptogramme-magicien puisqu'il s'agit des Voltigeurs (cf. *L'Art de la magie*). Des origines à nos jours, vous allez découvrir ces personnages énigmatiques que redoutent tant les Mages de toutes obédiences. Et pour cause, cet article présente les règles auxquelles tous doivent se plier s'ils ne veulent pas attirer l'attention de ces farfadets. Mais c'est aussi l'occasion de découvrir que les Voltigeurs ne sont pas des enfants de chœur. En effet, ils sont tous animés par la soif du pouvoir et de l'argent ; et ils utilisent leurs prérogatives pour organiser la Petite Maraude, une organisation criminelle qui remet en cause les fondements traditionnels des Princes-Voleurs et des Empereurs de la Maraude.

Comme toujours, ce supplément contient dans chacun de ses chapitres de nouvelles règles qui vous permettront de créer des personnages en prise avec les factions présentées : avantages, défauts, nouvelles armes, etc. Les amateurs du Jeu d'Intrigues — le jeu de rôle sans dé des Royaumes crépusculaires (cf. *ABYME*) — trouveront l'adaptation de ces ajouts ludiques en annexe.

Il ne nous reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture et surtout de palpitantes aventures dans les Royaumes crépusculaires.



1 ~ Le courrier dans l'Harmonde

minence,

Lettres personnelles, traités, missives commerciales, rapports militaires...

Le courrier revêt mille formes dans les Royaumes crépusculaires.

Ne négligez pas l'intérêt qu'il peut prendre dans le Drame. Les lettres sont le véhicule des passions des mortels, et la substance des accords commerciaux ou politiques.

Une lettre subtilisée ou simplement perdue en chemin peut bouleverser bien des vies.

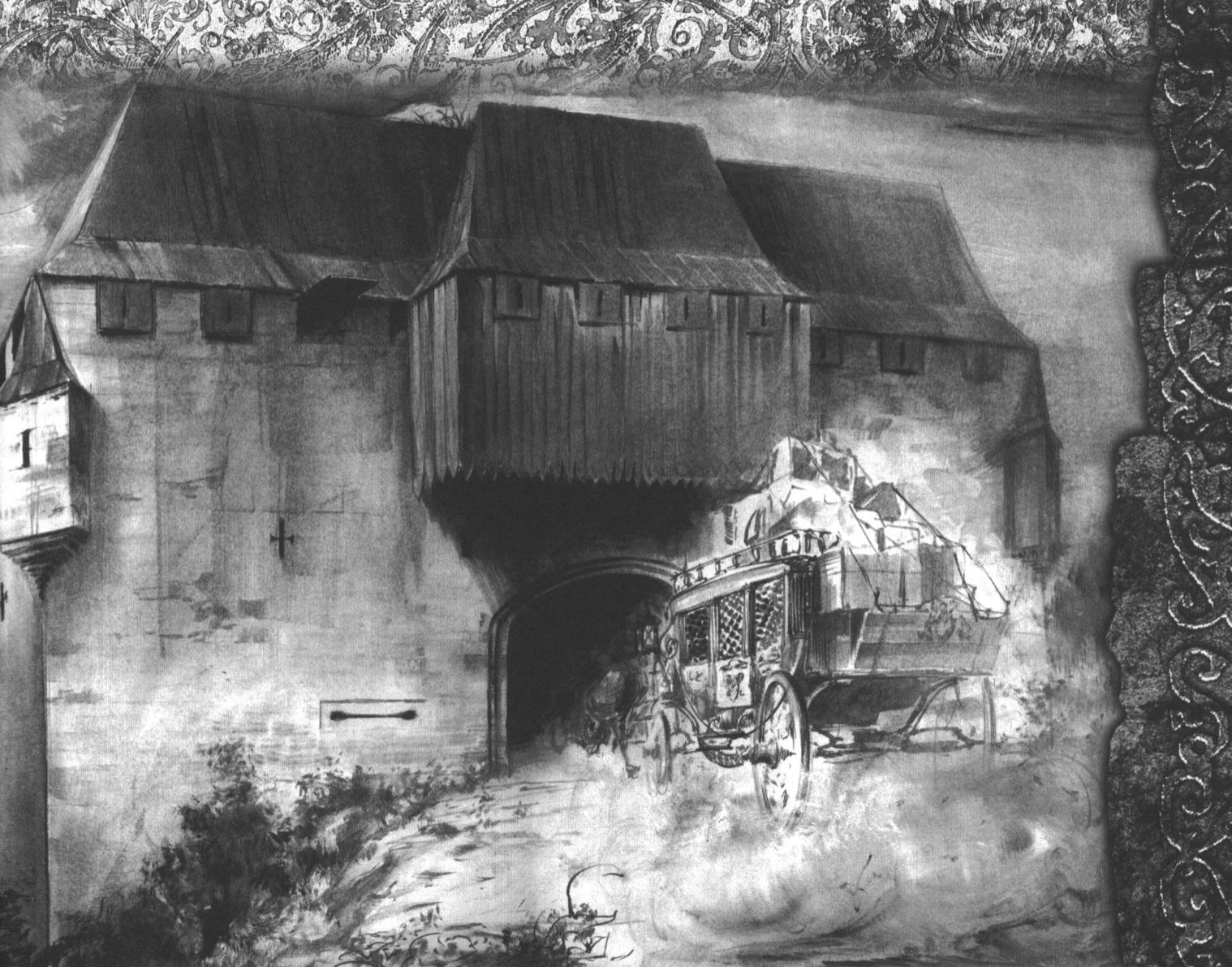
Combien de chantages, de manipulations prennent appui sur des missives volées, ou falsifiées ? Qui a écrit, qui lit ? Que se passera-t-il si ce courrier, destiné à un allié de vos Inspirés, et requérant son aide immédiate, arrive trop tard ou, pire, tombe entre des mains malveillantes ?

N'hésitez pas à mettre lettres et traités entre les mains de vos Inspirés, Éminence, car ces missives sont un puissant ressort du Drame. Par elles votre Compagnie apprendra à connaître ses amis et ses ennemis et à composer avec leur caractère quand viendra le temps de leur faire parvenir un courrier. Par elles vos Inspirés se verront éventuellement rappelés aux devoirs que leur impose leur Charge.

Un tel outil ne peut pas être délaissé par les soldats de l'Inspiration...

Du courrier et de son acheminement

Il existe mille moyens de transporter le courrier dans les Royaumes crépusculaires. La géographie, le climat et la qualité des routes (cf. *La Carte des Royaumes crépusculaires*, pp. 4-5) conditionnent la vitesse de déplacement des missives, ainsi que les types de transports. Les particularités culturelles, économiques et politiques ont aussi une influence primordiale sur le développement de cette activité. Les Terres veuves disposent d'un système organisé et efficace d'acheminement des lettres, mais



les tendances totalitaires de la reine Séneca en interdisent l'usage libre. À l'inverse, dans les Communes princières, chaque cité s'est dotée d'un système lui convenant. Mais leur faire confiance pour le courrier ou le voyage est peu recommandé en raison des nombreux bandits qui écument les plaines princiennes. Pourtant le confort des routes dallées et les nombreuses auberges jalonnant le parcours sont autant de facteurs incitant le voyageur à tenter sa chance. Je ne reviendrai pas sur ce royaume, le transport du courrier est à l'image de la nation : multiple, chaotique, désorganisé, et finalement, peu efficace.

La nature du courrier, des informations transmises et des émetteurs et receveurs est également un point conditionnant les moyens mis en œuvre : souvent les relais de poste sont réservés à l'armée — en République mercenaire — ou à certaines classes de la société — le clergé et l'armée en Province liturgique. Seuls les marchands, les bourgeois et les nobles de petite fortune emploient les services de

la malle-poste. Le peuple essaye de trouver un voyageur, un baladin ou un marchand se dirigeant dans la bonne direction, lui assurant un repas chaud et un lit pour la nuit à l'arrivée. Les chefs d'état, eux, utilisent leurs propres messagers, diplomates et escortes armées pour les missives les plus importantes.

La malle-poste est à l'heure actuelle le moyen de transport du courrier le plus fréquent dans l'ancien empire d'Armgarde, les Terres veuves et les Communes princières. On raconte qu'autrefois, un immense réseau de malle-poste couvrait les trois Empires flamboyants. De cette époque, il ne nous reste que le terme de « poste » lui-même, une unité de distance désuète représentant neuf kilomètres et qui devait être franchie en une heure au plus.

La voiture la plus utilisée en Janrénie est un véhicule tiré par trois chevaux de front, d'un modèle normalisé, transportant un coffre cadénassé — la fameuse malle — et jusqu'à trois voyageurs. Sa vitesse

minimale réglementaire est de huit kilomètres par heure, et elle circule de jour comme de nuit, sans relâche. La République mercenaire utilise des véhicules du même type, mais les réserve à l'armée, sans atteindre l'efficacité du tout neuf réseau jan-rénien.

Le modèle liturge est plus compact, puisqu'il ne peut transporter aucun passager, mais deux postes sont prévus, un sur la malle et l'autre à l'avant, à côté du conducteur, pour accueillir chacun un garde. Le postillon prend place sur l'un des chevaux de l'attelage. Un service de diligence de petit gabarit, construit sur le modèle de ces malles-poste, permet les déplacements du clergé dans des conditions fort correctes.

Les voitures carmes sont du même type, mais sans les postes des gardes, ceux-ci accompagnant, à cheval, le véhicule. La mise en place par le pouvoir, dans ces deux pays, de nombreux relais de poste, dans lesquels l'attelage est changé en quelques minutes, permet une vitesse de voyage atteignant les quinze kilomètres/heure ! Les méduses, plutôt qu'un service de transport en commun, utilisent des voitures particulières, le modèle le plus courant étant une voiture à deux chevaux de front. Leur statut leur permet cependant d'utiliser les chevaux des relais.

En Urguemand, la mode est à de puissantes diligences de fort gabarit, auxquelles cinq chevaux — trois en tête — sont attelés. Ces diligences peuvent transporter jusqu'à dix passagers tassés dans un compartiment, avec un confort très rudimentaire... Les dernières innovations, fruits de la collaboration de nains de l'Équerre et d'une compagnie postale, ont donné le jour à Moughende à des diligences suspendues sur de puissants ressorts, permettant une vitesse supérieure tout en améliorant le confort du véhicule, et pouvant transporter jusqu'à quinze passagers ! Dans tous les cas, ces diligences ne circulent que de jour et sont souvent les victimes de brigands...

Par ailleurs, il faut bien reconnaître que, si certains royaumes ont développé un service très fonctionnel de transit du courrier à l'intérieur de leurs frontières, les relations internationales sont bien plus chaotiques. Les deux types de transport utilisables dans ce dernier cas sont le messenger privé, réservé aux plus fortunés, et les caravanes marchandes, qui parcourent inlassablement l'Harmonde en ignorant les frontières.

CINQ GUILDES POUR URGUEMAND

La plus ancienne et la plus réputée des guildes postales urguemandes est la Lance de Cire. Elle se distingua pendant les guerres d'Agone de Rochronde qui récompensa son fondateur, un intendant du baron de Moughende, en lui donnant les rênes de sa guilde. Aujourd'hui, la Lance de Cire possède neuf cents relais en Urguemand, et son cachet est synonyme de sécurité à travers les dix-sept baronnies. Son nom lui vient d'ailleurs du bâton de cire de quatre pieds, la fameuse lance de cire, dont les maîtres de poste se servent pour sceller du sceau de la guilde la malle de courriers.

Quatre autres compagnies lui disputent aujourd'hui son monopole en mettant en place de très rapides réseaux, mais sur un espace limité. Elles ne transportent, de jour comme de nuit, que du courrier, et seulement entre les grandes cités urguemandes.

Il en existait une sixième, mais elle fut dissoute lorsque la preuve fut apportée qu'elle payait des brigands pour attaquer les diligences de la Lance de Cire...

Outre le transport classique du courrier, par malle-poste, caravane ou messenger, il faut noter des pratiques moins courantes réservées à des situations particulières, comme l'utilisation des Démons ou de la magie...

Malle-poste et diligences

DANS LES DILIGENCES URGUEMANDES

Le document qui suit est, à plus d'un titre, exceptionnel. Il s'agit d'un journal rédigé par un satyre Inspiré, Thylaüs, et destiné à son fils. La lutte contre le Masque a marqué Thylaüs de ses immondes stigmates et, poursuivi par un Masquard, le satyre ne voulait pas risquer de nuire à son enfant. Le passage qui nous intéresse se trouve dans la partie du recueil consacrée aux belles lettres et traite essentiellement d'Urguemand.

« N'hésite pas à profiter des mille services proposés par les hommes. Tu ne dois pas t'enchaîner à eux, mais il faut bien admettre que leurs créations ne manquent parfois pas d'intérêt. Ainsi la malle-poste pourra à bien des titres te rendre service.

En Urguemand, il existe cinq compagnies de malle-poste, mais tu auras surtout affaire à la Lance de Cire.



Cette institution est un peu rigide, mais bien pratique. Une adresse, un nom, une petite somme en fonction de la distance à parcourir, et tes mots doux arriveront entre les mains voulues...

Leurs malles à courrier sont transportées sur de gigantesques diligences qui emmènent également les voyageurs. Cette intimité forcée est à la fois insupportable et délicieuse. Insupportable, lorsque l'on est entouré de rustres avinés, ce qui est malheureusement souvent le cas; délicieuse, quand les Muses nous placent aux côtés d'une damoiselle...

Les trajets sont longs et ennuyeux si l'on ne sait pas profiter de l'occasion pour nouer quelque amitié avec un voyageur. D'autant que les voyages sont souvent fort inconfortables, sauf lorsque l'on approche des grandes cités où les barons pavent correctement les belles routes qui mènent à leurs manoirs, mais négligent celles qui n'en sont pas en vue.

Si les divertissements sont rares sur la route, il n'en est pas de même au relais. Dans chacun d'entre eux — ils sont plus ou moins espacés selon les régions — le maître de poste change les chevaux de l'attelage. Dans le même temps, il puise dans la malle à courrier les lettres destinées aux gens de la région. On apportera leurs plis aux plus fortunés, et les plus pauvres n'auront leur courrier que s'ils viennent le chercher ou si une bonne âme, comme un itinérant, le leur apporte. Tout ceci prend une quinzaine de minutes, pendant lesquelles on peut descendre se dégourdir les sabots. Puis la malle est de nouveau scellée par le maître de poste et le voyage reprend.

Lorsque vient le soir, la diligence s'arrête encore dans l'un de ces relais. Chacun abrite une auberge, où l'ambiance est rarement calme. L'énervement du voyage, les tensions, quelques provocations, et le tour est joué! Combien de bagarres n'ai-je pas disputées dans ces lieux? Le plus souvent avec le postillon, d'ailleurs. Cet homme qui mène l'attelage en montant l'un des chevaux, tout au long du trajet, est trop souvent une brute aux manières rustaudes, un ivrogne ne reculant devant rien pour satisfaire sa médiocrité. Les voyageuses sont souvent sa proie. À toi de jouer, dans ce cas!

Quoi qu'il en soit, ne voyage jamais sans arme, car les brigands n'hésitent pas à attaquer les diligences, en tuant l'un des chevaux de tête ou en abattant un arbre au travers de la route. Ils en veulent surtout à la malle et aux richesses des voyageurs, qu'ils lais-

seront généralement tranquilles. Certains sont des ruffians, d'autres des gentilshommes. J'ai eu un ami, Thebesius, un ancien du théâtre, qui organisait lui-même l'attaque de la diligence dans laquelle il voyageait. Si les voyageurs ne l'intéressaient pas, il facilitait la tâche de ses compagnons brigands, mais si une jeune voyageuse avait attiré son attention, il mettait en place une mascarade de sauvetage héroïque, escomptant que la belle se pâme d'admiration. Un ami assez tordu, je te l'accorde, mais quel sens du spectacle!

Le voyage est parfois très pittoresque. Je me rappelle notamment d'une traversée des monts Ocrelune, entre Urguemand et la Janrénie. Lors de l'ascension, nous avons pu contempler les restes d'une diligence qui avait versé dans le ravin. Il faut dire que ces hautes voitures surchargées tiennent bien mal la route... À moins que des drakoniens ne l'aient aidée à tomber? En ajoutant à cela les risques d'éboulement, d'avalanche et les créatures qui rôdent dans ces montagnes, il faut bien reconnaître que ceux qui tentent ces voyages ont bien du courage. »

LA POSTE ROYALE DE JANRÉNIE

Les pages qui suivent font partie du carnet de voyage d'un marchand urguemand qui partait rejoindre sa belle en Janrénie. Voici son regard sur la malle-poste janrénienne.

« 1^{er} jour de l'automne

L'éprouvante traversée des montagnes est terminée. Un important relais nous attendait à deux jours des collines janréniennes, dans les derniers contreforts des monts Ocrelune. La diligence s'y arrêta, abandonnant sa malle et ses voyageurs pour retourner en Urguemand. La Commissionnaire de la Poste royale, une rude montagnarde, nous accueillit dans son auberge, vaste et bien tenue mais puissamment fortifiée. En effet, des nobles janréniens encore insoumis visent régulièrement les convois transportant le courrier entre nos deux royaumes, dans l'espoir d'intercepter quelque or ou missive stratégique.

2^e jour de l'automne

Je suis bloqué dans ce relais montagnard. Les voitures janréniennes sont en effet d'un bien plus petit



format que les diligences urguemandes, ne pouvant accueillir que trois voyageurs. D'autres « prioritaires » ont eu plus de chance que moi et sont déjà partis, avec la malle.

5^e jour de l'automne

Une malle-poste est arrivée aujourd'hui des colines janréniennes. Demain je repartirai avec elle. Un groupe de femmes, qui se nomment elles-mêmes les pacificatrices, nous escortera un temps. Elles ne m'ont pas adressé la parole, semblant mépriser les hommes, mais j'ai compris qu'elles revenaient d'une expédition dans les montagnes. Quoi qu'il en soit, elles ont déposé du courrier dans la malle, à destination de Ranne, en réglant une somme forfaitaire à la maîtresse de poste. Ici la poste est si bien organisée que le prix du transport des missives ne dépend pas de la distance qu'elle parcourt. On paye une somme fixe à la couronne, et un tampon est posé sur chaque missive janrénienne, certifiant que le prix a bien été payé.

10^e jour de l'automne

L'attente fut longue, mais cela en valait la peine ! Les voitures janréniennes voyagent à un train d'enfer. Si les voyageurs peuvent se reposer dans les relais royaux, de spartiates bâtiments pour la plupart récemment construits sur commande de la Loge, le courrier voyage de jour comme de nuit. Les changements de chevaux sont fréquents et rapides, permettant une allure soutenue, supérieure à celle de nos diligences urguemandes. Dans chaque relais, une liasse de courrier est laissée à la maîtresse ou au maître de poste, qui se charge de faire afficher une liste des destinataires, publiée sur la place centrale du bourg. Ils sont ainsi rapidement avertis que du courrier les attend à la mairie.

15^e jour de l'automne

Nous essayons des pluies diluviennes, et le voyage en est fortement ralenti. J'ai appris hier comment communiquaient les seigneurs entre eux. Il semblerait en effet que les nobles n'aient pas une confiance absolue dans les postes royales, soutenant que les plis sont décachetés et contrôlés par les maires. Un climat étrange règne dans tes contrées, ma mie. Les nobles ont peur des maires, et celles-ci

les soupçonnent en retour de fomenter quelque coup d'état... Quoi qu'il en soit un compagnon de route m'apprit hier, alors que je contemplais le vol majestueux d'un drakaigle, que des dresseurs arrivaient à éduquer ces oiseaux pour qu'ils portent des plis à destination, parfois à des centaines de kilomètres de distance. Les résistants montagnards communiqueraient ainsi avec les nobles restés sur place.

Il se piqua même de me convaincre que les Modéhens et les Mercerins utilisaient eux aussi des oiseaux, de simples pigeons, pour transporter leurs plis. Comment cela serait-il possible ? »

CONTRÔLER LE COURRIER...

Contrôler l'information. C'est le point commun des Terres veuves, de la République mercenaire et de la Province liturgique, dans lesquels vous aurez bien du mal à faire transiter votre courrier si vous êtes étranger, bien que ces royaumes possèdent des réseaux de fort bonne qualité.

La Province liturgique

« Votre Sainteté,

Voici le rapport que vous avez commandé sur le fonctionnement du réseau postal liturge.

Celui-ci met au service du clergé de Saint Neu-vène et de son armée ses neuf cent cinquante-quatre relais répartis sur les milliers de kilomètres de routes qui quadrillent notre pays, permettant à une missive prioritaire partant de Ronde-Cité à destination de Liturgia, soit un trajet de plus de deux mille kilomètres, d'arriver en huit jours. Cet effort aura tué quelques chevaux et surtout épuisé les messagers, mais notre malle-poste parvient à soutenir de jour comme de nuit sa vitesse de douze kilomètres par heure, lorsque les relais sont assez proches.

Malgré ses atouts, notamment sa densité en relais, notre réseau souffre de nombreux défauts. Tout d'abord, la qualité des routes est médiocre lorsque l'on s'éloigne des axes principaux. Si les routes principales sont le plus souvent correctement pavées, les axes secondaires se révèlent des bourbiers innombrables qui ralentissent fortement la vitesse de nos voitures. Au vu des sommes engagées pour leur modernisation, nous recommandons une enquête approfondie sur l'utilisation qui est faite de ces fonds.

PRÉCEPTORALE

Les Itinérants, au-delà du simple rôle d'enseignants, transmettent également des messages de village en village, permettant aux familles éclatées de rester en contact, même épisodique. Ils sont parfois écrivains publics, couchant par écrit lettres et testaments, et informent le peuple des dernières nouvelles du monde.

De plus, depuis quelques années, certains des Itinérants, mal vus du pouvoir, ont décidé de se cacher en devenant des colporteurs. Fidèles à leur vocation, ils diffusent leur savoir tout en commerçant du petit matériel. Rebaptisés Messagers de Préceptorale, ils enseignent les préceptes de Saint Neuvène au peuple, mais en se démarquant de la fastueuse Église. Une nouvelle foi naît ainsi peu à peu dans les campagnes, issue du clivage de plus en plus marqué entre le riche clergé et les préoccupations quotidiennes du bas-peuple. Trop peu nombreux pour avoir déjà attiré l'attention du clergé de Saint Neuvène, ils risquent pourtant de subir le sort réservé aux hérétiques...

De plus, j'ai pu *de visu* constater que des particuliers utilisaient les relais et le service postal qui sont pourtant réservés au clergé et à l'armée. De fortes sommes d'argent sont proposées aux maîtres de poste qui ne semblent pas toujours montrer l'honnêteté attendue d'un serviteur de Saint Neuvène. Des contrôles plus stricts pourraient aplanir cette difficulté, mais nous recommandons plutôt l'ouverture de notre réseau au peuple. Ceci apporterait des ressources financières supplémentaires au service postal, et permettrait un contrôle accru des informations... Nous perdriions alors évidemment le monopole de la circulation rapide des missives, mais grâce à cela nous pourrions découvrir de nouveaux nids de rebelles refusant la sagesse de Saint Neuvène, et contrôler l'activité de nos marchands. Nous recommandons en revanche de conserver au clergé et à l'armée l'exclusivité de l'utilisation des voitures de voyageurs, le peuple étant parfois trop irrespectueux des biens de l'Église.

Nous recommandons par ailleurs une enquête plus approfondie sur ces colporteurs qui voyagent de bourg en bourg à travers la Province liturgique. Souvent lettrés, ils transmettent le courrier du peuple, lentement mais sûrement, et ont par trop tendance à profiter de leur commerce de babioles pour diffuser des informations mensongères ou calomnieuses, voire blasphématoires !

Notons par ailleurs qu'un contrôle plus strict devrait être établi autour de la Cité des Ombres et à nos frontières. Nous avons plusieurs fois saisi des chroniques abymoises et des pamphlets imprimés venus de l'étranger, destinés à corrompre le bon peuple liturge en diffusant mensonges et hérésies à l'encontre du très saint clergé de Saint Neuvène. Ces courriers sont diffusés sous le manteau par les impies, et entrent en Province liturgique grâce à des relais bien organisés, à la manière des réseaux de contrebande. Les mesures les plus sévères devraient châtier ces impudents !

Nous espérons que le présent rapport saura satisfaire votre Grandeur et l'éclairer dans le difficile exercice de guide des enfants de Saint Neuvène »

Sous le joug ophidien

« Cher cousin,

Nous arriverons sans doute vers le 15 de la harpie. La belle époque est définitivement terminée, je dois fuir pour que mes enfants restent libres. Dame Scalja, qui dirige le domaine, va me retirer ma fonction de maître de poste. En effet, le gouvernement de la reine Séneca a décidé de réserver ce rôle aux esclaves, elle ne veut plus qu'eux à tous les postes dépendant de près ou de loin du royaume. En ma qualité d'homme libre, il me faut donc laisser ma place et devenir paysan ou partir. Mais le climat devient trop dangereux pour les gens comme moi, et la rumeur prétend que la reine Séneca ne veut plus de nous sur les terres carmes.

J'ai pourtant toujours consciencieusement effectué mon travail. Dans chaque domaine du royaume, il y a un homme comme moi, un maître de poste toujours prêt à changer l'attelage d'une voiture postale ou de la calèche d'une Mère. Mes chevaux étaient toujours en bonne santé, toujours disponibles, comme moi. Et fidèles, obéissants, travailleurs. Comme moi. Mais ça ne suffit pas, il leur faut des esclaves.

Et quand du courrier arrivait, je le portais à la Mère, ou à ses domestiques. De toute manière, depuis quelques années, il n'y avait plus de courrier pour ceux qui ne sont pas de sang ophidien.

Le plus difficile, c'est quand le courrier des Anciennes passait par le relais. Alors là il fallait être vraiment très rapide. Une minute de retard, et c'était la mort, ou pire, qui vous attendait. Je le

sais, c'est arrivé à mon collègue du domaine voisin. Un dur métier, mais j'étais un homme libre, et je vivais dans l'aisance ! Dame Scalja m'aime bien, je crois. Mais elle préfère les esclaves, maintenant.

Les gardes qui accompagnent parfois la malle-poste me connaissaient bien, ils savaient que j'avais toujours quelque chose à boire pour eux. Et même pour les Dames, des jus de fruits, si elles avaient soif. Deux gardes par voiture, c'est la règle. Des esclaves aussi, d'ailleurs.

Jamais il n'y a eu de retard à mon relais ! C'est grâce à des gens comme moi que notre pays dispose du plus rapide réseau de poste.

Et jamais je n'ai accepté l'or des étrangers pour mettre leur courrier dans la malle, avec dans le message autant de pièces que de relais avant destination, pour les maîtres de poste, pour qu'on ne dise rien. Moi je n'ai jamais pris la pièce, mais je n'ai jamais dit aux gardes ce qu'il y avait dans la malle.

Ce n'est pas juste, mais c'est la règle ! C'est ce que disent les esclaves, souvent. Il faut que je fuie. Sinon je serai marqué au fer et mes enfants aussi. Je serai bientôt chez toi, dans la Marche modéhenne.

Ton cousin »

Sur les terres mercerines

Un colporteur, un de ceux qui servent d'intermédiaire entre les employeurs et les mercenaires, m'a appris l'essentiel sur la circulation du courrier dans son pays. Il était un peu présomptueux, mais très clair...

« Pour am'ner vot'courrier jusqu'à Kofre ? Mais on est à Rougelune, ici ! C'est trop loin, moi j'suis colporteur, j'transmets les contrats des mercenaires, pas les courriers. On vous a dit qu'j'le faisais ! Non, y a pas moyen, c'est trop loin, c'est trop dangereux, le voyage coût'rait trop cher.

...

Vous avez de l'or ? Beaucoup ?

...

Venez avec moi, je connais une taverne dans un endroit tranquille, on pourra discuter...

Bon écoutez, pour moi c'est trop loin. J'veux bien pour les petits trajets, mais ça, non. Mais j'peux vous mettre en relation avec les Cavaliers du Zéphyr. Cette guilde de mercenaires se charge de ce genre de boulot. Comme ils sont une guilde officielle, ils

ont le droit d'utiliser les relais de chevaux, dans toutes les châtelleries. Ça coûte des sous, pour sûr, mais c'est le meilleur moyen de faire voyager vos lettres. Pas très rapides, parce qu'ils attendent d'en avoir suffisamment pour partir, et qu'ici, sauf votre respect, il y a pas grand monde qui sait écrire, mais sûrs, comme toute guilde de mercenaires ! Ils forment de gros convois, une vingtaine d'hommes escortant le chariot.

J'veux bien me charger du contrat. Ben oui, il y a un contrat. Ce sont des mercenaires. Et vous ne trouverez pas plus simple, ici, non messire ! Combien de temps ? Écoutez, je vous l'ai dit, il faut qu'ils aient assez de lettres pour rentabiliser le convoi. Mais ça devrait aller vite, doit y avoir pas mal de messages pour Kofre. Ne serait-ce que tous les contrats pour les filous d'là-bas ! Et puis après il y a le voyage. Pour sûr, ils n'avancent pas très vite, faut dire qu'ils sont nombreux à escorter le chariot ! Mais au moins votre message arrivera !

Si vous êtes pressé, vous pouvez engager un homme, un mercenaire qu'a besoin d'monnaie. J'peux vous en trouver un ! Ce sera rapide, mais beaucoup moins sûr. Non seulement il sera seul, donc plus exposé, mais en plus, il y a beaucoup de filous chez ces gens qui font pas partie d'une guilde ! C'est vous qui voyez.

Ou alors, il y a peut-être un autre moyen. Mais pas très dans les lois, si vous voyez ce que je veux dire. Faudrait faire passer votre lettre dans le courrier militaire. Il existe un réseau de malle-poste réservé aux châtelains, que pour les plis officiels. J'crois savoir que certains soldats ferment les yeux, pour quelques pièces d'or. Comme le réseau est financé par l'assemblée d'Orkhane, les voitures circulent régulièrement. Pas très rapide non plus, mais peut-être plus que les Cavaliers du Zéphyr. Et ce sera peut-être plus cher, on peut jamais savoir avec ces maîtres de poste. Des mercenaires sous contrat avec l'assemblée, qu'ils sont. Et puis faut faire gaffe, y en a qui ont des principes. Ce sont les plus dangereux. Mais je saurai lequel aller voir pour vous, si vous m'engagez. Vous pouvez y aller seul, mais faites gaffe aux principes !

Vous vous débrouillerez sans moi ? Bon, d'accord, c'est comme vous voulez. Mais vous savez, ici on aime pas trop les étrangers qui se fichent de nous. J'crois qu'aviez dit que vous aviez de l'or ? Ne cherchez pas la sortie, vous êtes mort. »

Sur la piste des caravanes

Dans les steppes lyphaniennes ou le désert keshite, où même à travers les denses forêts modéhennes, les caravanes sont le moyen le plus sûr et le plus simple de faire transiter le courrier. Dans chacune d'elles on trouve un marchand, un garde, un voyageur, ou même une personne en charge du courrier, qui amène à destination votre lettre, pour quelques piécettes. Bien sûr ce n'est pas très rapide, une caravane parcourant au mieux trente kilomètres chaque jour.

Les chefs lyphaniens utilisent les plus rapides de leurs hommes pour communiquer entre eux. Ces messagers galopent de jour comme de nuit, emmenant souvent deux montures et ne s'arrêtant que le temps de laisser leurs chevaux souffler.

Ceux qui attendent du courrier ont intérêt à régulièrement visiter le caravansérail le plus proche de leur demeure. On y laisse généralement votre courrier, dans une malle spécialement prévue à cet effet. On trouve le plus souvent cette malle chez le maître du caravansérail, ou parfois dans la boutique ou l'auberge qui se trouve toujours en ces lieux. Mais ce voyageur saura mieux que moi vous décrire la halte de l'une de ces caravanes...

« Enfin un lieu de vie dans cette interminable plaine lyphanienne ! Ce simple point à l'horizon est peu à peu devenu un fabuleux caravansérail. Le bâtiment qui se dresse devant nous doit avoisiner les neuf cents pieds de côté, une véritable petite ville fortifiée. Les remparts sont ici particulièrement imposants : une vingtaine de pieds de haut environ, avec quatre tours et une massive poterne. Cette région est peu sûre, et des pillards tentent parfois leur chance en attaquant les caravanes ou les caravansérails. Ces avant-postes de la ville, perdus au milieu de la steppe, sont pour certains groupes de nomades une véritable insulte à leur mode de vie. Certaines meutes de Loups de la Steppe, ces archers cavaliers, tentent régulièrement de restaurer l'honneur de la steppe, comme ils disent. Mais ce caravansérail-ci ne doit pas craindre grand-chose. Si mes yeux ne me trompent pas, une baliste arme chaque tour.

Une fois à l'intérieur, le spectacle ne diffère pas tellement de celui offert par les précédents caravansérails que nous avons traversés. Un grouillement de vie, une débauche de couleurs, des cris, des rires, les appels des chevaux, alcherons et autres dromadaires... Dans les remparts sont creusées de multiples échoppes où les caravaniers vantent les mérites de leurs marchandises. Tissus, bois, armes, selles, esclaves, céréales, on peut tout trouver dans ce marché éphémère, cet autre monde perdu au milieu de la vaste plaine. Demain, ces marchands seront repartis, mais d'autres viendront prendre leur place. De l'autre côté de l'enclos central, j'aperçois la silhouette massive de l'auberge, surmontée par les appartements du maître du caravansérail, Trioul.

À peine arrivée, notre caravane s'éparpille dans le dédale de tentes et de clôtures. Les gardes se dirigent vers l'auberge, leur mission prenant temporairement fin une fois les murs franchis. Les voyageurs les suivent, mais les marchands installent déjà leurs étals, après avoir loué à Trioul une alcôve dans les remparts. Mes deux montures sont parquées avec les autres chevaux, bien séparés des dromadaires et des cinq alcherons d'une caravane modéhenne. J'ai appris que tous ces paisibles animaux ne faisaient pas bon ménage... Le personnel du caravansérail s'occupe d'eux, sauf en ce qui concerne l'eau. À nous d'aller la chercher à la grande citerne du coin nord, un immense réservoir circulaire s'enfonçant dans le sol, les marches permettant d'atteindre le fond en cas de sécheresse. Mais ici l'eau n'est pas un problème. En revanche, ces puits sont bien plus protégés lorsqu'on est dans le sud.

Une fois tout ceci réglé, je vais me délester de mon courrier à l'auberge, où se trouve la malle. Trioul hoche la tête dans ma direction d'un air approbateur. J'ai remarqué que souvent, les maîtres des caravansérails appréciaient ceux qui comme moi se chargent des messages. Pour cinq bribes à deux pièces d'or, selon les clients, j'emmène avec moi lettres et petits colis — jamais d'or ! — vers n'importe quel caravansérail se trouvant sur ma route. J'en profite pour faire commerce de quelques bricoles, selon l'inspiration du moment. C'est ma vie, j'aime voyager. Elle est peu sûre, sans grand confort, mais j'ai déjà fait deux fois le tour du continent ! »

Par les mers, dans les airs ou sous les racines...

La malle-poste et les caravanes sont les modes de transport du courrier les plus utilisés. Pourtant il existe bien des cas particuliers...

À TRAVERS LES MERS

Pour les très grandes distances, les courriers sont fréquemment confiés aux marins. C'est courant dans l'Enclave boucanière, même s'il faut bien avouer que le courrier y est rare. Chaque capitainerie de l'Harmonde a quelque part une malle dans laquelle est stocké le courrier. Dans les ports les mieux organisés, les autorités emploient une ou deux personnes chargées de transporter les missives jusqu'à destination, en ville, et payées par les destinataires. Il n'existe cependant aucune organisation à l'échelle d'un pays, ou même de quelques ports, pour gérer ce type de poste.

Les Boucaniers ont développé un autre système, moins accessible. Il existe au sud de l'Enclave boucanière une paire de roufs, ces tours perdues en pleine mer, qui étaient autrefois reliées par un gigantesque pont suspendu. Ces deux tours sont devenues pour les Boucaniers une terre neutre, et l'un des enjeux les plus convoités par les flottes étrangères. Ici niche en effet un curieux oiseau blanc, le mange-vent.

LES COURRIERS DES ABYSSES

Les Conjurateurs ont bien vite découvert nombre des usages qui peuvent être faits des Démons. Voici les explications d'un Advocatus Diaboli abymois à un Conjurateur débutant, données il y a quinze ans de cela au détour d'une ruelle des Marches-en-biais.

« Tu veux créer une guilde de messagers utilisant les Démons ! Mais mon ami, tu n'es pas le premier à avoir cette idée, sais-tu ? De nombreux Conjurateurs œuvrent déjà pour les Gros, les Juges d'Acier, ou même n'importe quel Abymois. Souvent les puissants demandent de tels services à leur Conjurateur attitré, et pas seulement ici en Abyrne. Les Princéens notamment font de même. Ailleurs, il faut bien dire que cette pratique est assez mal vue.

LE MANGE-VENT

Apparence

Cette espèce de planeur blanc, d'une envergure d'environ six pieds, ne possède ni œil ni bec. Il est seulement pourvu d'un orifice circulaire à l'extrémité de la tête, là où devait se trouver la bouche.

Habitat

Ces oiseaux ne pondent et ne nichent que dans leurs Roufs d'origine, mais survivent très bien dans des cages spécialement prévues à cet effet, que l'on trouve sur le pont de chaque navire boucanier.

Mœurs

Le mange-vent, voilier infatigable, est capable de relier n'importe quel point des mers, et il semble doué d'un don incomparable pour toujours trouver sa destination, même au travers des pires tempêtes. Ils passent d'ailleurs la plus grande partie de leur vie en vol.

Leur destination peut être un îlot ou un navire en pleine mer ! Ces oiseaux sont attirés par les fragments de coquille de leur œuf, c'est pourquoi les Boucaniers baguent ces oiseaux et tiennent un immense registre indiquant à quelle bague correspond quels fragments, et quels sont les navires qui les transportent.

Le Drame

Leur don fait des mange-vents les plus précieux messagers de la Hunette, et permet de coordonner les actions maritimes d'ampleur des Boucaniers, conférant un avantage décisif à leur flotte.

Sur le pont de chaque navire boucanier se trouve une grande cage dans laquelle attend un mange-vent. Le Meroisin, comme on l'appelle dans l'argot boucanier, est un homme, ou parfois un lutin ou un farfadet chargé de veiller sur les mange-vents du navire.

Les légendes racontent que les mange-vents furent créés par des Harmonistes de la Flamboyance, pour former un réseau rapide de courrier entre les roufs qui gardaient les rivages de l'Harmonde. Peut-être existe-t-il d'autres lieux où ces oiseaux vivent à l'état sauvage, mais on ne les connaît pas...

TAI - 1, MV 1 (sur terre)/10 (en vol)

AGI : 5, FOR : 3, PER : 9, RÉS : 6

PdV 20, SBG 6, SBC 10

Compétences : Athlétisme 7, Vigilance 5.

Mais rien ne t'empêche de tenter ta chance, et je vois à ton regard que tes ambitions sont plus élevées. Créer une guilde ayant pignon sur rue ? Pourquoi pas, c'est une bonne idée, et je vais tenter de t'aider de mon mieux.



LES COURSIERS DE L'OBSCUR

Cette guilde s'est formée il y a une douzaine d'années dans l'Aigue-Marine. Aujourd'hui elle a le quasi-monopole du courrier abymoï, et l'on trouve dans presque chaque quartier l'une de ses succursales. Récemment elle a même ouvert un bureau en Abbadrah, dans les Communes princières.

La guilde propose toute une gamme de services au peuple d'Abyme. Le plus abordable est un système de distribution du courrier par des Opalins. On amène sa lettre dans l'un des bureaux, avec l'adresse du propriétaire. Il n'en coûte qu'un denier pour envoyer une lettre n'importe où dans le Deuxième Cercle. Mais les prix augmenteront rapidement dès que l'on voudra envoyer un pli dans une ambassade, ou au Palais des Gros... Sans parler des services particuliers, pour envoyer du courrier n'importe où dans l'Harmonde.

LE CRYPTOGRAMME-MAGICIEN

Les Éclipsistes sont parfois sollicités pour sceller des plis. Certaines Académies proposent en effet ce service aux puissants. Le message est alors magiquement scellé par les étincelles du Danseur et le texte rendu illisible. Seul le destinataire pourra le lire. On raconte que certains Mages compliquent le Sort en y adjoignant des effets désagréables pour celui qui voudrait lire le courrier, comme l'apparition de taches indélébiles d'encre rouge sur les doigts, ou une cécité temporaire.

Quant aux courriers du Cryptogramme-magicien lui-même, ils sont généralement transmis de manière classique, souvent scellés comme décrit ci-dessus. Parfois aussi les Mages emploient les services d'animaux, que ce soit par les voies de l'amitié, du charme ou de la force...

Enfin les derniers renseignements que notre agent infiltré dans l'Invisible Demeure a réussi à nous faire parvenir avant de disparaître indiquent clairement que ses maîtres communiquent parfois directement leurs instructions par télépathie. La cérémonie à l'issue de laquelle un Mage entre dans un Corps-Franc, au terme de son apprentissage, comprend un rituel destiné à mettre en place un lien mystique entre le nouveau serviteur de l'Invisible Demeure et un artefact. Semblable à une grande harpe couchée sur laquelle évoluent des Danseurs, il est sans doute le moyen par lequel s'effectue cette communication mentale. Un atout qui explique en partie l'extraordinaire pouvoir de l'Invisible Demeure sur le Cryptogramme-magicien.

Je sais que les Conjurateurs préfèrent, dans ce rôle de messenger, des Démons de faible puissance. C'est logique, les conjurer ne demande pas de grosse contrepartie, ce qui est avantageux si tu dois le faire fréquemment ! Les Opalins conviennent très bien pour ce genre de mission, mais leur champ d'action est limité, et ils ont tendance à traîner en chemin. Ils profitent du moindre instant d'inattention pour tirer au flanc et porter des messages ne les passionne guère. Ils suffiront tout de même à la plupart des situations.

Lorsque les choses deviendront plus complexes, lorsque le trajet sera très long, ou que la personne à atteindre sera difficile à trouver, tu auras intérêt à user des services d'un Azurin. En son for intérieur, il te maudira de l'avoir invoqué simplement pour transmettre un bout de papier, mais ses compétences te mettront à l'abri des difficultés que peut parfois poser le rôle de messenger.

En général on conjure des Démons ayant des compétences de chasse, de discrétion, et surtout, de géographie. Ce sera primordial pour les Opalins, sinon ils se perdront au détour de la première ruelle... Certains Conjurateurs préfèrent demander aux personnes qui sont susceptibles de recevoir des messages par leur entremise de leur fournir un objet personnel — un vêtement fera très bien l'affaire — pour lancer un Démon chasseur sur leur piste. C'est le seul moyen d'apporter un message à un voyageur, par exemple. Ne conjure pas un Démon pour un seul message, sinon tes services seraient bien vite hors de prix pour l'Abymoï moyen !

Il te faudra d'importantes quantités d'encres. Je te les fournirai. Mais avant cela, il te faudra te faire une réputation, et te faire connaître de tes futurs clients ! Je te souhaite bonne chance dans ton entreprise. Les Abysses aiment les ambitieux ! »

LES MESSAGERS LUTINS

« Pourquoi je repars, Estim ?

Tu sais, on a coutume de dire qu'un lutin sur cinq est toujours sur les routes. C'est vrai, le Pétale des petits baladins regroupe tous ceux qui ont la bougeotte. Voyager, explorer, découvrir, ils n'ont que ces mots à la bouche, quand ils veulent partir en vadrouille. Si l'on trouve parmi nous marins, marchands, caravaniers et autres explorateurs, notre Pétale comprend aussi les petits messagers, comme les humains nous appellent. Il ne faut pas se

méprendre, ce n'est pas un statut, ou le signe d'appartenance à une confrérie. Les petits messagers sont simplement ceux qui, comme moi, voyagent de village en bourg, de chênais en chênais, pour transmettre le courrier.

Nous ne sommes vraiment nombreux que dans la Marche modéhenne, où nous sommes les plus rapides messagers que l'on puisse trouver. La plupart d'entre nous porte une petite trompe de bois, dont nous sonnons sur la place des villages pour avertir les habitants qu'un petit messager est là. En général, beaucoup de monde vient nous voir. Pour voir s'il n'y aurait pas du courrier, ou même un message oral — nous avons une très bonne mémoire ! — mais aussi pour savoir comment vont les gens, ailleurs. Puis s'ils le désirent, les enracinés — c'est comme ça que nous nommons ceux qui jamais ne quittent la terre où ils sont nés — peuvent nous remettre leurs lettres, ou leurs messages.

Nous ne nous faisons que rarement payer en cristaux. Un bon repas, un lit où passer la nuit, quelques raccords à nos vêtements, c'est tout ce dont nous avons besoin. C'est formidable de voir les sourires qui peuvent éclairer un visage lorsque nous donnons des nouvelles d'un être aimé !

Nous ne nous perdons jamais. Lorsque nous ne sommes pas pressés, voyager par les sentiers de l'Harmonde, au cœur de la nature, sous la pluie ou le soleil, est un perpétuel enchantement qui fait vivre notre cœur. Les étoiles, la mousse des arbres et la course des nuages sont nos meilleurs guides.

Lorsqu'il faut aller vite, nous empruntons la Voie des Racines, la Route de Pollen. Chacun d'entre nous sait comment ouvrir le cœur de la forêt (cf. *Le Codex des lutins*, p. 23), et nous y avons recours lorsque les messages qui nous sont confiés ne peuvent attendre. Mais nous ne le faisons pas à la légère, car c'est le Pollen de notre arbre que nous utilisons.

Si tu veux te joindre à notre errance, Estim, n'hésite pas. Mais n'oublie pas que tu ne reverras pas souvent ta grand-mère et ton arbre... »

Quelques mots pour conclure...

Les Royaumes crépusculaires redécouvrent depuis quelques siècles ce qui fut l'une des forces de la Flamboyance : l'art de communiquer. Mais l'insécurité commune à nombreuses contrées, et les volontés quasi dictatoriales de certains états fragilisent les liens entre les mortels.

Éminence, nous ne pouvons nous permettre de négliger ce formidable moyen de communication. L'Ennemi l'a bien compris, et celui qui maîtrisera le courrier disposera d'un bel avantage sur l'échiquier de l'Harmonde, car celui qui gèrera le mieux le réseau de ses agents saura le plus vite transmettre ses instructions et organiser ses opérations...



ALL





minence,

*Il m'appartient aujourd'hui
de vous présenter l'Itinérance
et Préceptorale. J'ose espérer
que mes informations
vous aideront dans votre quête.
Vous découvrirez que derrière
la structure écrasante de l'ordre
se cachent des groupes secrets,
tantôt manipulés par le Masque,
tantôt inspirés par les vôtres.*

2 ~

Préceptorale

*Mais n'oubliez jamais ceci,
même si leurs objectifs peuvent sembler
proches de ceux des Inspirés,
les phratries restent indéfectiblement
attachées à leur propre voie.*

*À la lumière de mes renseignements,
votre Compagnie apprendra à craindre
le pouvoir des précepteurs sur le peuple,
celui des échevins sur les cités et,
plus secret mais plus dangereux,
celui des phratries sur l'histoire
même de l'Harmonde...*

*Je vous laisse donc découvrir le passé
des maîtres du savoir, envisager
leur présent et imaginer leur avenir.*

*À bientôt,
Magnence de K.*

Histoire

LES ÉRUDITS D'ORAVÉLINE

Préceptorale est née dans le sang des Fratricides. Durant ces terribles guerres de succession qui mirent à bas l'Armgarde, la magnifique bibliothèque d'Oravéline fut détruite. Située à Ronde-Cité, le plus grand port de l'empire, Oravéline renfermait nombre de trésors inestimables issus des temps de la Flamboyance. Elle-même était un vaste palais de cristal et de quartz conçu grâce à la Cyse et à la Geste. Hélas, elle se brisa comme verre au sol lorsque les troupes urguemandes débarquèrent dans la cité pour s'approprier ces

GLOSSAIRE DE PRÉCEPTORALE

Précepte : règle imposée par l'ordre — on distingue les Devoirs et les Conseils.

Séminaire : demeure accueillant les précepteurs, formant les novices et assurant les missions de Préceptorale.

Épopée : période d'un an où le novice doit voyager sans le concours de son ordre et enseigner aux pauvres.

Probation : nuit de jeûne à l'issue de laquelle un individu est accueilli au sein de Préceptorale.

Fastes : recueils d'historiographie composés par les précepteurs.

Trabée : toge blanche à bande de couleur portée au sein de Préceptorale.

Double anneau : signe distinctif des précepteurs, deux anneaux de bronze soudés ensemble et portés au pouce.

Échevin : intendant de Préceptorale qui participe à l'administration des séminaires et à la formation des novices.

Phratricie : faction secrète utilisant Préceptorale à des fins politiques.

Gîte : refuge tenu par des membres de Préceptorale.

terres appartenant à Neuvène. En 998 après l'Éclipse, le plus grand sanctuaire du savoir, après la bibliothèque de l'Onde, en Moden-Hen', fut rasé de l'Harmonde.

Certains conservateurs parvinrent à s'enfuir avec quelques Vestiges d'Oravéline. Ils demandèrent audience à Neuvène et le supplièrent de protéger les immenses richesses artistiques et culturelles de l'Empire, vieilles pour certaines de dizaines de siècles. Neuvène accepta que les trésors menacés par la guerre soient retirés des zones de conflit. Ces contrées, qui constituaient autrefois le cœur d'Armgarde, étaient désormais aux frontières des trois nouveaux royaumes et, par conséquent, au sein même du conflit: le savoir. Il fallait non seulement protéger les Vestiges, mais aussi transmettre le sens de leur valeur et l'enseignement qu'ils contenaient.

Ainsi, les érudits d'Oravéline se réunirent-ils, d'après la légende, sur les rivages de la Mer des Tristes. Ils scellèrent un pacte, rédigèrent un code qui guiderait leurs pas et leur vie. Ce faisant, ils créèrent une nouvelle fraternité et une nouvelle philosophie: l'Itinérance.

L'ITINÉRANCE ET LE DOGME LITURGE

La Liturgie a été définie par les pères de l'Église après la mort du martyr. Ceux-ci se sont fondés sur les prétendues mémoires du saint, rédigées peu avant sa mort. Ces textes fondateurs présentent Neuvène comme l'annonciateur de temps nouveaux et lui confèrent des pouvoirs et des rêves inspirés par des puissances divines. Chaque Liturgie se doit de connaître parfaitement les dogmes de l'Église liturgique et d'avoir lu au moins une fois les textes sacrés de son saint patron.

Dans ce contexte prosélyte, il n'est pas difficile d'imaginer l'importance de Préceptorale, chargée d'enseigner aux masses la lecture des Saintes Écritures et de répandre ainsi la foi en Saint Neuvène. En permettant à la paysannerie d'accéder à la lecture — si ce n'est à l'écriture — l'Église s'assure du respect scrupuleux de la liturgie par ses fidèles, sans possibilité d'altération par la voix de ses prédicateurs. L'hérésie est alors plus facile à déceler...

L'ITINÉRANCE

Il est difficile aujourd'hui de cerner les intentions originelles des érudits d'Oravéline. L'Itinérance était-elle pour eux une réelle philosophie? Une façon d'appréhender l'Harmonde? Ou plus simplement un gagne-pain pour des savants sans toit?

Les érudits commencèrent à sillonner la nouvelle Province liturgique. En échange de quoi vivre, ils enseignaient leur savoir. Fort heureusement, leurs connaissances n'étaient pas seulement théoriques. Ils s'intéressaient à toutes les branches du savoir: grammaire et mathématique, rhétorique et mécanique... Ils attirèrent ainsi l'attention des autorités de l'Église liturgique et passèrent un accord avec eux. À eux la liberté complète de circuler dans le pays et de faire commerce de leur science. En échange, les érudits devaient concourir à propager la foi en Saint Neuvène.

Au début, les Itinérants se mirent principalement au service de la noblesse. Conscients des grands changements de leur temps, les chevaliers désiraient ardemment que leurs enfants étudient avec ferveur et attention les textes sacrés, afin de s'assurer un bel avenir dans la nouvelle théocratie. Malgré tout, les Itinérants se réservaient un jour par décade afin d'enseigner les lettres et les chiffres au peuple. Ces hommes de sciences restaient rarement au même endroit bien longtemps. Avec l'Itinérance, ils avaient fait vœu de voyage perpétuel. Avec le temps, cette liberté de corps s'accompagna pour cer-

tains d'une liberté d'esprit. Errant sur les routes, découvrant de nouveaux visages, de nouvelles souffrances, les Itinérants cultivèrent le goût du relativisme et un sens critique déplacé dans ce royaume. Cherchant de nouvelles routes à parcourir et de nouveaux esprits à éveiller, ils commencèrent à se répandre dans les régions limitrophes de la Janrénie et d'Urguemand.

Ce ne fut pas sans mal. Les autorités de ces royaumes craignaient une nouvelle croisade liturgique, mais une croisade de miel cette fois-ci, et non plus de feu et de sang. Surtout,

la noblesse janrénienne faisait peu de cas des sciences autres que celle de la guerre. Les chevaliers étaient peu intéressés par les livres et farouchement opposés à l'idée de bailler à la populace un jour de repos pour l'apprentissage des lettres. Les paysans eux-mêmes étaient parfois peu enclins à ces études, n'y voyant aucune utilité pour labourer les champs. Et pourtant, certains Itinérants permirent à ces gens de vivre un peu mieux et d'améliorer les conditions de leur labeur.

Malgré ces oppositions initiales, l'Itinérance parvint à s'imposer. Les nobles janréniens et urguemands n'avaient pas le choix. Les Itinérants s'affirmaient comme les seuls vecteurs du

savoir et de l'information. Face à la Province liturgique dont le dogme favorisait l'étude, les deux royaumes ne pouvaient se permettre de prendre du retard.

Retard déjà bien entamé avec la destruction de la majorité des Vestiges d'Armgarde. Grands voyageurs, mais moins fantaisistes que les rhapsodes satyres et plus observateurs que les mercenaires ogres, les Itinérants devinrent bien plus que des penseurs errants ou des professeurs ambulants. Ils devinrent véritablement des professionnels du savoir.

Pour s'attirer les faveurs des puissants et remplir ainsi leur mission, ils se firent parfois messagers, parfois scribes ou encore diplomates discrets...

LE DEUXIÈME ÂGE

L'essor du rôle des Itinérants en tant que gardiens du savoir fut largement conforté par les remous qui précédèrent le Deuxième Symposium. Paysans,



LE PÈRE FAGOTS

Dans la baronnie d'Émelgance, à chaque neuvième jour de la harpie, on fête le jour du père Fagots. Ce personnage enseigna originellement aux paysans comment emboîter des branches afin de former un fagot tenant sans le concours de liens. Il ne s'agit plus aujourd'hui que d'une figure du folklore local dont on ne connaît plus le nom exact. À l'origine, le père Fagots fut un Itinérant qui parvint à se faire accepter par la population. Aujourd'hui, les paysans profitent de cette fête pour lancer deux concours. Dans la journée, les jeunes hommes doivent façonner le fagot le plus gros sans qu'il s'écroule. Le soir, les jeunes femmes racontent des histoires avec une imagination débridée. Celle qui parvient à construire un récit fantaisiste plein d'humour est alors la reine du fagot et épouse le lendemain le gagnant du tournoi de la journée...

chevaliers et seigneurs craignaient les Mages et ne pouvaient se fier à des êtres jouant avec des forces inconnues. Le Cryptogramme-magicien était pourtant un ordre ancien, détenteur de milliers d'écrits sur l'histoire de l'Harmonde. Seuls les Itinérants pouvaient concurrencer les Mages dans les royaumes héritiers de l'Armgarde. On les prit donc comme historiens, hagiographes, chroniqueurs et témoins de leur temps. La fraternité s'agrandit et commença à se structurer. Des écrits des premiers Itinérants, les érudits d'Oravéline, furent tirés les préceptes, corpus de règles strictes que chaque disciple, compagnon ou maître devait respecter à la lettre. Les préceptes allaient même plus loin, ils fixaient l'idéal de vie du véritable érudit et offraient ainsi à l'Itinérant un monde bien austère où seule la puissance de son esprit devait être rassasiée.

Des gîtes furent construits afin d'accueillir les Itinérants. Situés près des villages, ils servaient aussi à accueillir les mortels désireux de s'instruire. Parallèlement, certains membres de la fraternité se sédentarisèrent auprès de seigneurs locaux. Ils devenaient ainsi les précepteurs privilégiés des enfants du noble, des bibliothécaires et des scribes, parfois plus, allant jusqu'à servir d'intendants !

Cette période fut une rude épreuve pour l'Itinérance. Certains ne voyaient plus dans les préceptes que de vieux codes vidés de sens. D'autres affir-

maient que la portée de leurs enseignements était purement symbolique et que les suivre à la lettre était ridicule. Des mouvances se créèrent. Sans aucune organisation centrale, les Itinérants ne tardèrent pas à se fractionner en une multitude de cellules ayant chacune sa propre philosophie et ses propres règles.

PRÉCEPTORALE

Dans la Province liturgique, la situation devenait dangereuse. Les autorités religieuses craignaient que les Itinérants ne sombrent dans l'hérésie. Elles exigèrent donc que les Liturges itinérants reprennent les choses en main. Ce qui fut fait. Les anciens préceptes furent repris et on leur en adjoignit de nouveaux. Ceux qui refusèrent de s'y plier furent remis à la justice des inquisiteurs. Les Itinérants se dotèrent de maisons où les préceptes seraient enseignés aux jeunes apprentis, le tout dans une discipline de fer. Ainsi, le novice devait apprendre la soumission au sage, le respect des traditions. On lui donnait le savoir, mais non l'esprit. L'érudit était un homme de connaissances et non plus un philosophe.

Dans les deux autres royaumes d'Armgarde, sans le soutien de l'Église liturgique, les choses ne furent pas si aisées. Malgré tout, la nouvelle mouvance parvint à s'imposer. Désormais, on ne parla plus que de Préceptorale.

Ceux qui refusèrent de se plier aux nouveaux préceptes quittèrent leurs anciens frères. Ils continuèrent leur vie d'érudits, en dehors de Préceptorale. Surtout, ils contribuèrent à la naissance des Collèges, vastes centres d'enseignement composés de plusieurs écoles, permettant ainsi à toutes les opinions de s'exprimer sur une matière donnée. Loin de se focaliser sur l'étude des lettres, les nouveaux Collèges s'intéressèrent à de nombreux domaines, chacun ayant ses préférences. Dans leur organisation, ils empruntèrent beaucoup aux Académies.

LE TROISIÈME ÂGE

Préceptorale revenait à ses premières amours : l'enseignement à la paysannerie. Aux alentours du ^{xiv}^e siècle, âge d'or des Collèges, Préceptorale connut aussi une période de grand faste. Avec l'essor des cités, les précepteurs installèrent des « maisons du savoir » : les séminaires. Ces derniers

firent office d'écoles pour les apprentis, de bibliothèques, de salles de classe pour citadins, de corporations d'écrivains publics et de copistes. Le premier séminaire fut établi à Neuvenne. Mais assurément, le plus impressionnant est la Halle du savoir à Lorgol, même si le plus cher au cœur de Préceptorale demeure le Foyer des arts et lettres à Ronde-Cité.

Ces centres urbains n'empêchèrent cependant pas la noblesse de Janrenie et d'Urguemand de continuer à voir Préceptorale comme un foyer de révolte pour les paysans. Les autorités contrecarrèrent souvent le travail des précepteurs, ayant recours parfois à la violence. Ce changement d'attitude provenait naturellement de l'essor des Collèges. Les chevaliers ne dépendaient plus de Préceptorale en matière d'érudition. Les Éminences grises du Souffre-jour faisaient d'excellents conseillers, le Collège d'Arpègne accueillait les héritiers des barons dans le faste, les réseaux de poste permettaient de faire circuler les informations bien plus rapidement et de nombreux mécènes faisaient

construire des bibliothèques. Bref, pour les seigneurs, Préceptorale n'avait plus aucune utilité. Ce fut un temps dur pour l'Itinérance.

UN NOUVEL ÂGE

La révolte des femmes en Janrenie changea profondément la donne. Des institutions démocratiques locales prirent le relais de la noblesse d'épée. À peine formée, la Loge comptait bien donner au peuple janrenien les armes pour s'imposer face au vieux pouvoir aristocratique. Préceptorale joua un rôle majeur dans cette évolution. Avec le soutien des maires, les précepteurs apprirent à la population à lire et à écrire. Bien plus, Préceptorale mit un point d'honneur à donner à tout un chacun les moyens de s'affirmer dans les décisions démocratiques des cantons. Les précepteurs ne se contentèrent pas d'être de simples grammaticiens

Aujourd'hui, Préceptorale vit son âge d'or. Dans les trois royaumes, elle a su s'imposer aux autorités

LES SYMBOLES DE PRÉCEPTORALE

Lorsqu'un novice arrive à Préceptorale, il est tenu de jeûner un jour et de rester éveillé une nuit. À l'issue de cette épreuve, la probation, le novice reçoit les deux insignes de l'ordre : le double anneau qu'il devra toujours porter et la trabée qu'il revêtira au sein des demeures de Préceptorale.

Le double anneau

Il s'agit de deux anneaux de bronze soudés ensemble. Selon les préceptes, chacun reçoit le même à son entrée au sein de l'ordre et doit le garder toute sa vie. Il n'existe pas de variation selon les grades, contrairement à certaines rumeurs. Au sein de Préceptorale, les insignes représentent l'unicité dans la fraternité. Les signes distinctifs sont donc proscrits. Mais en réalité, les précepteurs issus de bonne famille font souvent « retravailler » leur double anneau par un bijoutier. Beaucoup arborent donc des ciselures et certains sont même incrustés de minuscules gemmes, donnant un vif éclat au double anneau.

La trabée

La tige de Préceptorale est blanche et ornée de bandes aux manches et aux bords du tissu. Les couleurs de ces bandes n'ont jamais été fixées. Là encore, tout dépend de la richesse du précepteur. Un novice reçoit une trabée aux bordures cramoisies. Mais beaucoup préfèrent utiliser des teintures particulières : la pourpre, le violine, l'indigo keshite ou le jais urgumand — teinture faite à partir d'extraits d'arbrûl. La trabée ne se porte qu'au sein des séminaires. L'Itinérance ne se prête guère à des usages vestimentaires particuliers et chacun est donc libre de se vêtir comme il l'entend. Avec l'urbanisation croissante des sociétés, certains précepteurs — les échevins principalement — aiment porter des toges qui rappellent la trabée. Ils affirment ainsi de façon pédante leur appartenance à une caste de lettrés.

La trabée est en fait une très grande pièce d'étoffe qui se revêt d'une certaine façon. Elle couvre les jambes jusqu'aux chevilles et forme de larges manches. Un pan peut être rabattu sur la tête, formant ainsi une grande capuche pouvant dissimuler le visage.

par ses avantages tout en ne perdant jamais de vue son objectif premier : donner à chacun les armes du savoir...

L'HISTOIRE

Au-delà des récits, des mythes et des légendes, Préceptorale a été la première institution de l'Harmonde à se lancer dans une étude factuelle du passé. Depuis quelques centaines d'années, l'ordre a fait écrire de nombreux traités à vocation de témoignage : les fastes. Ces ouvrages sont particulièrement bien gardés et dans le plus grand secret. Les puissants de l'Harmonde n'aiment guère savoir que des yeux indépendants épient leurs décisions et qu'une voix ose aller contre le sens dicté par leurs ordres.

Depuis la naissance de Préceptorale, les fastes restaient donc inconnus, les Itinérants utilisant les procédés du conte pour apprendre au peuple l'histoire de son royaume. Mais depuis quelques années, certains membres de l'ordre ont décidé de publier leurs études historiques, risquant sans vergogne l'index, le bâcher ou la pendaison.

L'ÉCHEVINAT SELON LES ROYAUMES

En Urguemand, ne devient pas échevin qui veut. Il faut en faire la demande auprès de l'échevinat du séminaire. Celle-ci est alors étudiée collégialement. En cas d'acceptation, le précepteur est « intronisé » dès qu'une place est à pourvoir.

L'apparition de la démocratie en Janrénie a provoqué de nombreux remous au sein de Préceptorale. À tel point que les séminaires se sont dotés pour certains d'un système calqué sur celui des cantons — divisions administratives locales dirigées par une maire élue. Aujourd'hui les précepteurs élisent leurs intendants. Tous les cinq ans, de nouvelles élections ont lieu pour décider si, oui ou non, le corps échevinal d'un séminaire doit être renouvelé.

En Province liturgique, la situation est bien différente ! Le corps des échevins est particulièrement attaché à ses privilèges. En fait, la charge d'échevin est devenue, avec le temps, cessible. Généralement, les échevins vendent leur charge à un certain âge et se mettent ainsi « au vert ». Si le procédé est discutable, il a au moins l'avantage d'assurer un renouvellement un peu plus fréquent des échevins. La situation est parfois critique en Urguemand tant certains échevins sont séniles !

Organisation

HIÉRARCHIE

La création de Préceptorale, en 1148, se basa sur une structure rigide et forte, à l'image du clergé liturgique. Chacun devait avoir un rang et respecter les anciens. Le vieil idéal des érudits d'Oravéline d'une fraternité basée sur l'écoute de la voix de la sagesse était balayé. Les nouveaux préceptes furent créés par les échevins, nouvelle caste d'intendants qui dirigerait désormais la destinée de Préceptorale. Hélas, malgré les ambitions des échevins liturges et les espoirs de l'Église de Saint Neuvène, les Itinérants des autres contrées refusèrent toujours de se soumettre à un pouvoir central. Ainsi, ils nommèrent leurs propres échevins. Depuis ce jour, si la hiérarchie de Préceptorale est rigoureuse, chaque séminaire est indépendant. C'est véritablement le sentiment d'appartenir à un ordre séculaire et d'être l'héritier d'une philosophie plus ancienne que les royaumes qui permettent la cohésion des précepteurs en cette institution gigantesque.

Les novices

Les nouveaux membres de Préceptorale ne voient rien de l'Itinérance, ils sont condamnés à rester enfermés dans un séminaire durant trois années. La discipline est rigoureuse, les châtiments corporels courants. Les novices vivent dans des cellules austères composées d'un lit, d'une table, d'une chaise et d'un coffre pour le matériel d'écriture et les livres.

Le quotidien d'un novice est particulièrement studieux. La première chose qu'il apprend, ce sont les préceptes édictés par les premiers échevins. Il doit les connaître par cœur et il y en a plusieurs centaines — *Le Traité des préceptes* est constitué de six tomes. Certains s'intéressent plus particulièrement à l'enseignement, à la rhétorique et aux compétences du grammatistecepteur. Ils forment un instrument de travail, un recueil philosophique, un guide pratique et un soutien moral pour l'Itinérant, seul dans sa recherche.

Les journées du novice sont consacrées à l'étude. De nombreux cours sont dispensés, tous obligatoires et indispensables. Les arts libéraux d'abord : à son niveau, le novice apprend surtout la grammaire et l'arithmétique, c'est en effet la base qu'il devra

toujours enseigner aux masses populaires. Les arts mécaniques aussi : s'intéressant à la propagation et à la conservation du savoir, Préceptorale enseigne à ses membres différentes techniques comme la reliure ou l'enluminure.

Les Itinérants

Après trois ans de noviciat, le précepteur est invité à découvrir l'itinérance. Il reçoit de son séminaire : un nécessaire à écrire, un baluchon et quelques pièces. À lui désormais de s'imposer comme les pères de Préceptorale surent le faire en des temps bien plus durs. On attend de lui qu'il voyage durant un an, allant de village en village, de gîte en gîte. Préceptorale appelle cela l'épopée.

Les Itinérants forment le corps de l'ordre. Ils sont ceux que voit le commun des mortels et ont forgé l'imagerie du voyageur érudit soucieux du bien-être des simples.

Après cette première année, le précepteur est vu comme un véritable compagnon de l'ordre. Accueilli en frère dans son ancien séminaire, il n'est désormais plus obligé de se plier aux multiples corvées et travaille à son gré. Il est néanmoins de bon ton pour tout Itinérant de participer aux tâches communes du séminaire. C'est une forme de remerciement pour le gîte et le couvert gratuits.

Avec l'expansion des villes, de plus en plus de précepteurs n'ont d'Itinérant que le nom. Une grande partie passe désormais sa vie, outre l'épopée, dans une même cité. Il en va ainsi des plus grands bourgs d'Armgarde. Néanmoins, rien n'empêche un Itinérant de plier soigneusement sa trabee, de nouer son baluchon et de reprendre la route.

Les Itinérants reçoivent une formation plus poussée après leur épopée : dialectique et rhétorique, poésie, astronomie, calligraphie ou encore histoire.

Les échevins

Certains Itinérants décident un jour de s'impliquer davantage dans la gestion de Préceptorale, ils deviennent alors des échevins. Cette caste de compagnons à part constitue la seule forme d'organisation que connaît l'ordre. Les échevins se dévouent donc entièrement à la bonne marche de Préceptorale, à l'enseignement des novices, à la bonne discipline au sein des séminaires et au respect perpétuel des préceptes. Dans la plupart des cas, les échevins ont abandonné leur vocation de pro-

LE DÉCANAT ET L'INSPIRATION

Ne devient pas doyen qui veut. Seuls des précepteurs faisant preuve de talents immenses dans leurs domaines peuvent prétendre un jour imposer le respect à Préceptorale. Sans institution, il est difficile de dire si un précepteur est devenu ou non un doyen. La vérité serait donc qu'il n'existe pas réellement de maîtres à l'ordre. Seuls quelques sages, disposant de talents épistolaires, oratoires ou pédagogiques inégalés sont à même de s'imposer comme les gardiens spirituels de l'itinérance. Eux-mêmes refusent souvent de s'installer définitivement dans un séminaire. Tout comme leur esprit est sans cesse en mouvement, ils sont prompts à se lever, faire leur baluchon et reprendre la route. De tels individus sont bien souvent des Inspirés...

fesseurs. Ils consacrent tout leur temps à l'entretien des bibliothèques de Préceptorale, à l'intendance des séminaires et à la préparation des cours pour les novices.

Beaucoup au sein de l'ordre contestent la puissance sans limites des échevins. Ils sont maîtres absolus en leur royaume — le séminaire — et détiennent le plus terrible des pouvoirs : la radiation. Historiquement, la charge est née en Province liturgique, à la demande de l'Église de Saint Neuvène, avec la volonté de créer une administration centrale aux trois royaumes. Si l'entreprise a été un échec, tous les séminaires se sont néanmoins dotés d'échevins. Dans ce contexte, il ne faut pas s'étonner si ces intendants des lettres et du savoir s'arrogent tous les droits, y compris celui de la censure. Le nombre d'échevins selon les séminaires varie grandement. Les plus grosses nécessitent une cinquantaine d'intendants, mais en général on en compte entre dix et vingt, selon la taille du séminaire.

Les doyens

Véritables héritiers des érudits d'Oravéline, les doyens ne sont pas, contrairement aux échevins, une institution officielle. Ce sont des Itinérants devenus une référence, une légende au sein de l'ordre. Véritables sages pour les compagnons de Préceptorale, leurs écrits et leurs dires sont écoutés avec le respect le plus absolu. Même les échevins les craignent. D'un mot, ils peuvent ordonner la désertion d'un séminaire. Les doyens sont la véritable force motrice de l'ordre, débarrassés des contingences

matérielles dans lesquelles baignent les échevins, ils ne voient que les idéaux philosophiques de l'Itinérance. S'ils sont peu nombreux, on ne connaît pas non plus leur nombre exact. On n'est pas nommé doyen, ni même élu, on le devient par le respect de ses pairs.

En Province liturgique, les doyens sont souvent forcés à l'exil. Parce qu'ils menacent l'autorité des échevins. On les soupçonne de vénérer d'autres saints que Saint Neuvène, d'être les maîtres des secrets de Préceptorale et de chercher à nuire.

FRAGMENTS DU QUOTIDIEN

Itinérance

« Je suis épuisé. Vingt-trois semaines que j'erre sur ces routes boueuses, offrant pour quelque quignon de pain mon seul talent : mon savoir. Aujourd'hui encore, les hommes du baron m'ont précédé. Nul dans le village ne m'a ouvert sa porte. Je sais bien qu'ils ont peur. Le baron a promis qu'il ferait pendre quiconque m'hébergerait et qu'il brûlerait lui-même sa maison. Évidemment, les villageois ne risquent pas de lui désobéir. J'entends encore les paroles du sergent de la troupe qui me précède.

— Et qu'as-tu à leur apporter toi, le mendiant ? Tu crois que tu sauras leur éviter les disettes, la maladie et les bêtes sauvages ? Ce n'est pas en lisant tes livres qu'ils se nourriront. Le baron, lui, est généreux. Qu'ils lui rapportent ce qu'il demande et il les protégera des bêtes sauvages, il leur laissera ses terres pour manger et leur dépêchera un Jorniste pour les guérir de la maladie. Retourne parmi les tiens, érudit des vaux, retourne à Neuvène, et laisse les nôtres en paix !

— Sainte Errance, je ne doute pas ! J'ai avec moi mille savoirs qui leur apporteront la lumière. Je sais comment faciliter leurs corvées, leur économiser des efforts, conserver leur vin, améliorer leurs récoltes. Mon esprit est d'acier, ils ne me briseront pas. Je ne mourrai pas dans la fange mais retournerai parmi les miens, comme ils disent. Oui, au séminaire, ils m'accueilleront les bras ouverts, me dépouilleront de ces loques et me revêtiront de la trabée. Je ne doute pas, je porte le double anneau en gage de ma foi. Mes souffrances servent la lumière du savoir. Saint Ventrui, aide-moi. J'ai faim ! »

Carnet retrouvé sur un Itinérant mort de faim et de froid, dans la baronnie de Grisaie

« Valère est un personnage fort attachant. Voilà deux mois que nous voyageons ensemble. Notre vie est étrangement proche. Tous les deux nous luttons pour une même chose : que les plus simples aient autant de droit à la vie que les plus riches. Il leur apporte la bonne santé et moi le savoir. Je me souviens de notre rencontre. Il était pour moi un Mage, un être dangereux et instable. Un intrigant œuvrant dans le souci de plaire à son ordre et de servir au mieux ses intérêts. Après tout, quelle différence entre la noblesse et le Cryptogramme-magicien ? Quant à lui, il ne voyait en moi qu'un imbécile heureux, fier de son savoir et croyant tout résoudre par le livre. Tous les deux nous avons appris.

Maintenant, je sais que les Jornistes de la Sente se soucient des plus faibles. Ils se consacrent au soin des villageois et des citadins les plus démunis. Sans rien demander en échange. Quelques fois, ils améliorent les récoltes, mais j'ai expliqué à Valère combien cette pratique était perfide : elle sert plus le

LES SAISONINS ET PRÉCEPTORALE

Préceptorale compte en grande majorité des membres humains. Les saisonins sont en général mal à l'aise dans le carcan rigide de cette institution. Les satyres, les fées noires et les ogres détestent tout simplement l'autoritarisme exalté des échevins. Quant aux lutins, ils sont bien incapables de rester enfermés durant trois ans dans une demeure de pierre ! Les géants apprécient le travail des Itinérants et il existe de rares exemples de précepteurs ruraux géants.

Restent donc les minotaures et les nains qui constituent la plus forte proportion saisonine au sein de Préceptorale. Dans les grandes villes, où l'Itinérance n'est plus qu'une obligation morale, certains farfadets rejoignent l'ordre. Ils font d'ailleurs des échevins très étranges. Jonglant avec autorité sarcastique, personnalité exubérante et intendance originale, ils savent généralement se faire apprécier des précepteurs. Enfin, certaines méduses ont aussi décidé de rejoindre Préceptorale. Les plus mauvaises langues disent qu'elles cherchent ainsi à gagner plus facilement l'oreille de la bourgeoisie citadine pour mener leurs intrigues byzantines.

Évidemment, il ne s'agit pas là de vérité absolues. L'histoire de Préceptorale compte bien quelques fées noires, et même un satyre ou deux. À vous, Éminence, de gérer les désirs de vos Inspirés et d'estimer la portée sociale de leurs choix...

noble que le serf. Valère lui, a compris que nous offrons plus que des livres. Notre savoir concerne aussi des pratiques antiques, celles de nos ancêtres de la Flamboyance dont nous avons presque tout oublié. Surtout, j'apprends au peuple à raisonner, à ne plus vivre dans la peur et l'ignorance. Peu à peu, ils perdent leurs croyances stupides, ils trient le grain de l'ivraie. L'enseignement est dur et long, mais j'y arriverai. »

Journal de Jodile, précepteur itinérant

Séminaires

« Quelle vie ! Je passe la moitié de ma journée à trimmer aux corvées, à nourrir les gros, les échevins. Le reste du temps, je m'abîme les yeux sur leurs traités de mathématiques sans queue ni tête. Ils se prennent tous pour des nobles, parce qu'ils "savent", comme ils disent. Moi je sais une chose, cela fait six mois que je suis enfermée dans ce séminaire. Six mois qu'ils me frappent, pour que "j'apprenne". Que j'apprenne quoi, saint Miasme ? J'en sais foutre rien ! »

Billet retrouvé sur Coline,
sœur du novice Pinçarule

« Ce bâtiment est tout simplement extraordinaire ! Je suis persuadé qu'il s'agit d'un Vestige. Sa façade présente sept colonnes magnifiquement sculptées, chacune porte un symbole particulier, mais quatre ont été effacés par le temps. Étrangement, les trois rescapés présentent les sceaux des saints fondateurs de Lorgol. À l'intérieur, on comprend l'origine du nom "la Halle du savoir". Le plafond est à une hauteur vertigineuse, la salle est immense et même le brouhaha ne parvient pas à la remplir entièrement. Les précepteurs circulent entre les lutrins et les écritoirs, entre les tables et les piliers. On les reconnaît à leur toge particulière, blanche à bande de couleur rougeâtre sur les bords de l'étoffe. Aux écritoirs, ils servent d'écrivains publics et rédigent n'importe quel type de missive pour quelques bribes — selon le prix du matériau utilisé, le prix peut être bien plus élevé. Aux lutrins ils se font conteurs ou professeurs. Certains enfants les entourent alors, assis par terre et écoutent les récits de quelque héros des anciens temps. Sur les grandes tables, ils apprennent à lire et à écrire. Les plus esthètes peuvent même se lancer dans la calligraphie. Partout, la lumière. De gigantesques lustres, alimentés par les novices, pendent du plafond voûté. On y entre en passant par les gigantesques portes de

bronze qui, fermées, dévoilent une scène étrange où les Muses — sont-ce bien elles ? — portent chacune un instrument : un livre, une plume, un encrier, un parchemin. Les lecteurs — nom que Préceptorale donne à ses "clients" — n'ont pas le droit de pénétrer plus loin dans le sanctuaire. J'ai pu apprendre qu'au sous-sol se trouvent les cellules des novices et les lieux de vie commune. Au-dessus s'étend la bibliothèque de Lorgol, inaccessible pour tout un chacun. Les lecteurs les plus favorisés — de grands érudits du royaume — peuvent consulter les ouvrages sur demande dans une pièce spéciale. Celle-ci, bien que de taille modeste, n'en est pas moins impressionnante, de grandes fenêtres vitrées — du verre ! pas des vitraux, quelle fortune ! — diffusent une lumière forte. Différents bustes parsèment la pièce, ils représentent tous de grands érudits, sauf un. Exécuté dans du marbre gris, il représente Agone de Rochronde, sauveur de Lorgol et d'Urguemand. »

Crestule de Loguenille,
noble mercerin en visite

Secrets et face cachée

LA MENACE

Une organisation comme Préceptorale est souvent utilisée comme pion dans la lutte éternelle entre le Masque et l'Inspiration. Comme toute structure humaine, Préceptorale a donc son lot de Pantins... et d'Inspirés.

Mais au sein d'un ordre entièrement dévoué à la préservation du savoir et à sa transmission à toute l'humanité, il est évident que certaines connaissances sont un peu plus répandues qu'ailleurs. Ainsi, beaucoup de précepteurs ont entendu parler des Muses ou d'hommes capables d'effectuer des « miracles », comme au temps de la Flamboyance. Beaucoup moins sont réellement au courant de la Menace et de la lutte séculaire des Inspirés contre le Masque.

Parmi les mieux renseignés se trouvent les phraties. Ces ordres dans l'ordre utilisent les ressources de Préceptorale pour une raison bien particulière, parfois fort éloignée des buts originaux de l'Itinérance. Secrètes, les phraties favorisent un échange perpétuel du savoir entre leurs membres et l'acquisition de nouvelles connaissances est au cœur de leurs préoccupations. Il

existe deux phratries dites majeures. Leurs membres sont en général des doyens, des personnalités éminentes de l'ordre qui cherchent une raison profonde à l'existence de Préceptorale, autre que l'enseignement.

Mais par le jeu du Masque ou des ambitions personnelles, d'autres groupes se sont créés. Utilisant Préceptorale comme un outil, ces phratries, de faible influence, n'en sont pas moins dangereuses car elles ont accès à des écrits pluriséculaires et ont l'oreille de la roture, des simples paysans aux riches bourgeois, grâce à leur éducation. D'autres enfin sont de petits groupes d'itinérants nourris par un idéal spécifique. Ils sont en général rapidement absorbés par d'autres phratries plus importantes.

PHRATRIES

L'Ordre Droit

La Raison est mienne, la superstition n'est plus.

La Raison l'emporte, l'icône n'est plus.

La Raison est éther, l'art est matière.

La lumière est éternelle, les cendres s'éparpillent...

Créature complète du Masque, l'Ordre Droit est né d'une erreur profonde dans l'interprétation de certains textes anciens. Les agents de l'Ordre Droit sont tous des Pantins qui sont dirigés par des Marionnettes. L'Ordre Droit lutte contre l'art, sous toutes ses formes. L'art incarne le vice, un passé honteux, une civilisation décadente lavée par l'Éclipse. Pour ses membres, l'âge d'or du passé est la fondation de la Province liturgique, avec l'apparition de valeurs plus « mûres ». La phratricie vénère Saint Neuvène comme le dispensateur de la Raison, l'art sous son auspice peut prospérer parce qu'il est contrôlé par la liturgie, émanation de la Raison.

La faible importance de cette phratricie pourrait lui enlever tout intérêt si ce n'était son objectif très spécifique : la destruction de certaines œuvres d'art, considérées comme empreintes de vice. Hélas, certains chef-d'œuvre et Œuvres tombent entre les mains de l'Ordre Droit. De même, certains artistes prometteurs — des Harmonistes — ont disparu, assassinés par la phratricie (cf. *L'Art de la magie*, p. 80).

L'Alma Mater

Cette Phratricie ne vise qu'une seule chose : organiser et doter Préceptorale d'une structure centralisée afin de régner définitivement sur le domaine des savoirs. L'Alma Mater veut mettre à bas les Collèges et créer de gigantesques centres d'enseignement qui ne dépendraient que de son autorité. Ces centres seraient accessibles à la noblesse comme à la bourgeoisie. De façon générale, les doyens d'Alma Mater sont farouchement opposés au concept de la féodalité et veulent libérer les serfs de leur état. Ils promeuvent la lutte contre les corporations artisanales afin de faciliter l'enseignement des secrets de fabrication, notamment à travers l'essor des manufactures.

Le foyer d'Alma Mater est et reste la Province liturgique. Mais son influence en Janrenie et en Urgue-land est loin d'être discrète. Des membres d'Alma Mater sont présents dans toutes les grandes villes des trois royaumes. À dire vrai, le mouvement est essentiellement citadin.

Récemment, l'Alma Mater s'est dotée d'une somptueuse maison-mère : la Maison des Préceptes, le nouveau séminaire de Liturgia. Elle est l'avant-garde d'une grande offensive sur les trois royaumes. L'Alma Mater prépare une grande « élection » par tous les échevins de la Province liturgique et avec le soutien de certains dans les autres royaumes. Il s'agit de désigner le recteur, véritable directeur spirituel de l'ordre auquel devront obéir tous les échevins. Le meneur de ce complot est Philgrège, un doyen bien vu de l'Église liturgique et considéré comme une éminence en théologie liturgique — un archevêque. Trop religieux pour pouvoir être accepté par les autres royaumes, il a choisi un échevin fort renommé pour son ambition et ses talents diplomatiques, venu de Ronde-Cité, Falsifeuil.

L'Illuminat

Le cœur secret de Préceptorale. Plus qu'une phratricie, l'Illuminat se veut l'assemblée dirigeante de l'ordre. Les craintes de la Province liturgique sont fondées, les peurs de la noblesse aussi : Préceptorale n'est pas qu'un corps démembré, et son cerveau ourdit des plans dangereux.

Évidemment, Préceptorale n'apprend pas à lire au bas peuple par simple plaisir. Le rêve de l'ordre est de donner aux gens les plus simples une arme autrement plus puissante que l'épée du chevalier : la connaissance. Confier à chacun le pouvoir

d'apprendre est vu par l'Illuminat comme le meilleur moyen de mettre fin au servage et à la domination de la féodalité. Les doyens membres de l'Illuminat se sont longtemps penchés sur les textes de la Flamboyance. Ils cherchent à comprendre la raison profonde de l'Éclipse. Et certains pensent avoir compris. La prise de contrôle par une élite aristocratique a précipité la fin d'une période de faste et de créativité. S'arrogeant le droit de définir l'art, cette élite a irrémédiablement arrêté la manne qui nourrissait la flamme des hommes. Ainsi l'Éclipse coupa-t-elle l'humanité de sa verve. Les empires de la Flamboyance s'écroulèrent. Seul parvint à se maintenir l'Armgarde, parce qu'il avait remplacé son ciment magique, artistique, par celui d'une société profondément injuste où à peine quelques-uns avaient le droit d'accéder à la connaissance.

Pour l'Illuminat, la destruction de la bibliothèque d'Oravéline est la sanction finale des Éternels. Et le serment de l'Itinérance, sur les rivages de la Mer des Tristes, marque la prise de conscience des érudits que la simple conservation du savoir était sacrilège. Plus important que tout, c'est la transmission du savoir qui importe. L'Illuminat a la volonté de perpétuer cet enseignement, jusqu'à un jour où le

peuple, ayant renoué avec son passé, sera en mesure de percer le voile de l'Éclipse pour retrouver sa verve.

On l'imagine aisément, l'Illuminat possède une connaissance assez poussée de l'Inspiration, de l'Éclipse et des Éternels. À vrai dire, la phratrie a toujours été influencée par des Inspirés. Elle sait donc qu'il existe des hommes possédant encore une parcelle de la verve et, en général, les doyens Inspirés sont parmi les meneurs de l'Illuminat.

Sans y avoir joué un rôle particulièrement actif, l'Illuminat a participé à la Révolte des femmes. C'est surtout après la formation de la Loge qu'il a aidé à la constitution d'un schéma politique visant à supplanter l'influence de la noblesse dans le pays. Cependant, le but de l'Illuminat n'est pas de « libérer » le peuple, d'un point de vue matériel, de l'asservissement. Selon les doyens, c'est dans la fin de l'Éclipse que les structures asservissantes tomberont d'elles-mêmes. Aujourd'hui, la plus grande crainte des membres de la phratrie est l'influence de plus en plus grande des échevins et les rumeurs concernant la nomination d'un recteur.

Car depuis longtemps, Préceptorale est menacée de succomber à la Menace. À l'origine, la stricte obéissance aux préceptes devait amener l'Itinérant à prendre conscience de la lourde matérialité du monde. Malheureusement, la lettre du code a pris le pas sur l'esprit; l'obéissance est devenue un nouvel outil d'asservissement et d'aveuglement, concourant ainsi au maintien du suaire de l'Éclipse.

SAINT-IGNENCE

Les doyens de l'Illuminat ont leurs propres saints qu'ils vénèrent discrètement. Il s'agit notamment de l'un des fondateurs de l'Itinérance, un érudit d'Oravéline et un Inspiré. Personne ne sait comment, mais sa Flamme a été recueillie à sa mort. Selon certaines rumeurs, il s'est lui-même sacrifié lors du serment au bord de la Mer des Tristes afin d'extirper la verve de son corps. Depuis, l'Illuminat conserve précieusement une lanterne de cuivre contenant la Flamme. Les maîtres de la phratrie sont capables d'exécuter un rituel, mis au point par une doyenne fée noire il y a trois cent cinquante ans. Ce rituel permet de plonger dans la mémoire de la Flamme et d'avoir des visions d'époques passées. Notamment de la Flamboyance. Les Inspirés de l'Illuminat n'ont jamais voulu rendre cette Flamme au Conseil des Décans. Ils refusent de perdre cette source fabuleuse d'enseignements sur « l'avant ». Pendant longtemps, la Flamme de saint Ignence a été conservée au sein du Foyer des arts et lettres, à Ronde-Cité. Mais depuis trente ans, elle se trouve en Janrénie, à la Faculté libérale des Arts.

Avantages et défauts

AVANTAGES

Pédagogue (Esprit, 3)

Formé à Préceptorale, vous savez particulièrement bien enseigner. Vous possédez une certaine réputation au sein de l'ordre pour la qualité de vos cours et la clarté de votre enseignement. Ainsi, vous pouvez enseigner toute Compétence en suivant les règles suivantes: vous effectuez un test de CHA + Compétence enseignée contre DIFF 10 — au lieu de 15 (cf. AGONE, p. 201). De plus, pour deux jours d'enseignement, votre élève gagne 3 PX. Cet avantage vous permet d'accéder à la Charge de doyen pour quatre points au lieu de cinq.

Précepteur (Charge, 3)

Vous appartenez à Préceptorale, vous êtes un Itinérant, un compagnon de l'ordre. Vous possédez le double anneau et la trabée — la toge. Vous pouvez demander refuge dans tout séminaire et gîte de Préceptorale, gratuitement. Mais en contrepartie, vous devrez sans doute effectuer différentes tâches — transmettre un courrier pour un gîte, faire l'écrivain public pour un séminaire, ou le grammaticien Éminence, l'Inspiré peut acheter l'un des avantages suivants, en dépensant un point de moins: « Instinct de la perfection », « Clarté de pensée », « Don pour les langues », « Mémoire eidétique » et « Spartiate » (cf. AGONE, p. 100 et suivantes.). En parallèle, vous disposez, lors de la genèse de votre Inspiré, de 5 points de création supplémentaires, à utiliser dans les Compétences de Savoir et Société.

Minimum requis: un Alphabet à 8, CHA 5, deux autres Compétences de Savoir ou de Société à 7.

Échevin (Charge, 4)

Vous appartenez à la caste dirigeante de Préceptorale. Vous gérez un séminaire, vous vous occupez du recrutement et de la formation des novices et veillez au bon respect des préceptes. Les précepteurs de votre Domaine sont tenus de vous obéir. Vous avez le droit de radier tout membre de l'ordre. Selon les rapports de Préceptorale avec le royaume du Drame de votre Éminence, vous serez plus ou moins écouté par les autorités et pourrez requérir leur aide. Mais surtout, en tant qu'échevin, vous disposez d'une autorité « naturelle » stupéfiante sur les précepteurs — notamment les novices.

Éminence, l'Inspiré bénéficie d'un bonus de + 10 à ses tests impliquant les Compétences de Société face à un novice ou de + 5 face à un Itinérant. Cette autorité vient du véritable endoctrinement, nourri par les privations et les enseignements, que subissent les novices durant leurs trois années de formation. Cependant, l'Inspiré doit éviter de donner des ordres trop éloignés de la tâche d'un précepteur ou en contradiction avec les préceptes — répandre

le sang, notamment — sinon son vis-à-vis a droit à un test de VOL en opposition au CHA de l'Inspiré pour échapper définitivement à son contrôle. Certains précepteurs ne sont pas — ou plus — sensibles à cette autorité. En parallèle, vous disposez, lors de la genèse de votre Inspiré, de 10 points de création supplémentaires, à utiliser dans les Compétences de Savoir et Société.

Minimum requis: Intendance 8, Lois (spé: Préceptorale) 7, un Alphabet à 8 et deux Compétences de Savoir ou de Société à 8.

Doyen (Charge, 5)

Vous êtes un doyen reconnu comme une référence dans certains domaines d'érudition. Bien plus, vous êtes le mentor de nombreux précepteurs, voire même d'érudits de tout l'Harmonde. Malgré vos voyages, vous entretenez une correspondance nourrie avec de nombreux savants. Dès lors que vous arrivez dans une grande ville d'un royaume, vous êtes fondé à demander à votre Éminence Grise si vous n'y avez pas un ami épistolaire.

Éminence, demandez à l'Inspiré d'effectuer un test de CHA + Éloquence, limitant Alphabet du royaume, contre DIFF 15. En cas de réussite, il connaît effectivement un érudit qui sera sans doute prêt à l'aider. Avec une MR de 5 ou plus, l'érudit est prêt à lui présenter des gens influents. À MR de 10 ou plus, il consent à accueillir l'Inspiré chez lui. En cas de maladresse, l'Inspiré connaît bien un érudit, mais celui-ci est surveillé par les autorités pour une raison ou une autre, et le rencontrer attirera la suspicion. À moins que le savant, jaloux de l'Inspiré, cherche à le liquider.

Inspiré, notez que tout séminaire ou gîte sera heureux de vous accueillir et de vous faire mille grâces. Méfiance cependant, les échevins pourraient bien jouer un rôle trouble...

En parallèle, vous disposez, lors de la genèse de votre Inspiré, de 15 points de création supplémentaires, à utiliser dans les Compétences de Savoir et Société.

Minimum requis: une Compétence de Savoir à 9, quatre Compétences de Savoir ou Société à 7 dont deux Alphabets.

Phratric (Charge, variable)

Vous voyez au-delà du code de Préceptorale, vous appartenez à une phratric. Ainsi, vous savez qu'il existe des maîtres secrets au sein de votre ordre, peut-être en faites-vous vous-même partie ! À vous

LES CHARGES ET L'ENSEIGNEMENT

Grade	Points de création gagnés pour les Compétences (Savoir et Société)
Itinérant	5
Échevin	10
Doyen	15

COÛT DE LA PHRATRIE

Points	Rôle	Phratrie	Grade requis
1	Acolyte	Mineure	Précepteur
2	Acolyte	Majeure	Précepteur
4	Phratère	Mineure	Échevin
5	Phratère	Majeure	Doyen
5	Fondateur	Mineure	Doyen

de définir avec votre Éminence Grise ce que vous savez réellement de votre phratrie. En fonction des points investis, vous pouvez n'être qu'un simple acolyte ou bien un phratère.

Éminence, n'hésitez pas à inciter l'Inspiré à fonder sa propre phratrie mineure.

DÉFAUTS

Défaveur (Charge, variable)

Vous êtes un membre de Préceptorale en disgrâce. Vous n'avez pas encore été radié de l'ordre, mais cela ne saurait tarder. Vous perdez tout avantage social dans vos rapports avec d'autres précepteurs.

Éminence, il y a certainement une raison à cet état: un Itinérant s'est rebiffé trop violemment face à un échevin, à moins qu'il ne soit dénué de toute pédagogie. Un échevin a été compromis dans une affaire de corruption, de vente d'ouvrages ou a abusé de son autorité. Un doyen a joué de son prestige et en a profité pour séduire la fille d'un érudit, à moins qu'il n'ait été la cible d'un complot sordide d'échevins jaloux ou encore qu'un autre doyen ait jeté la disgrâce sur lui en invalidant les théories de son ouvrage majeur.

Pour un Itinérant, le défaut donne un point, deux pour un échevin ou un doyen.

Minimum requis: être un membre de Préceptorale.

Ennemi d'une phratrie (Charge, variable)

Sans forcément être un membre de l'ordre, vous êtes attiré la haine de l'une des phratries de Préceptorale. L'un de vos actes passés a profondément nui à ses membres ou vous vous êtes clairement affirmé comme un opposant — même sans le savoir — de la phratrie. En temps normal, les phratries évitent de faire couler le sang, elles chercheront néanmoins à vous décrédibiliser aux yeux des autorités, utiliseront leurs agents pour lancer des rumeurs contre vous ou amener les paysans à se défier de vous. Dans de rares cas, des assassinats

peuvent effectivement être lancés, notamment si vous cherchez à connaître la source de ces attaques anonymes et répétées.

Gain pour une phratrie mineure: 1, l'Ordre Droit ou les Messagers de Préceptorale (cf. *Le courrier en Harmonie*).

Gain pour une phratrie majeure: 2, l'Illuminat ou l'Alma Mater.

La Fouettarde (Âme, 2)

Habitué aux sanctions physiques lors de votre noviciat, vous avez développé une affliction mentale. À chaque acte que vous considérez comme honteux, vous êtes pris d'une envie irrésistible de vous infliger des coups de fouet.

Éminence, vous êtes invitée à définir avec l'Inspiré la notion de faute, en prenant comme base les préceptes de l'ordre, les croyances et les us et coutumes. Si le personnage commet une faute durant la journée, il devra se purifier par le sang à la tombée de la nuit, dès lors qu'il sera un peu isolé. Cependant, l'Inspiré aura du mal à rester discret: linge et draps souillés de sang, plaies ouvertes dans le dos...

À chaque séance de contrition, l'Inspiré s'inflige 3 + BD PdV. Il bénéficie gracieusement d'un fouet.

Figures

MAGNENCE DE KERCYAN

Allure

Il s'agit d'un homme d'une soixantaine d'années au visage particulièrement sévère. Ses traits confi-

LA MÉCANIQUE DES OMBRES

Si vous possédez ce supplément et que vous jouez en Abyme, avec le système d'AGONE ou celui du Jeu d'Intrigues, Magnence de Kercyan peut être un ennemi personnel de Hiéronymus Grégoire de Normalens. Ce dernier a lancé sa confrérie aux trousseaux du Précepteur afin d'éliminer cet ennemi de la foi liturgique et conjurateur. Actuellement, Magnence de Kercyan est protégé au sein de l'Ambassade urguemande. Mais pour combien de temps?

Selon les intérêts des Rôles ou des Inspirés, mission peut leur être confiée d'organiser la survie ou la fuite de l'érudit. Mission confiée par l'Illuminat, la Loge ou le Conseil des Décans ou même une Éminence grise...

MAGNENCE DE KERCYAN

Origine: Province liturgique

Peuple: humain

Sexe: masculin

Âge: 62 ans

Taille: 1,71 m (TAI 0)

Poids: 65 kg

MV: 3

Caractéristiques

Flamme: 3/0

Corps: 3/1

Bonus de Corps: + 2

AGilité: 5

FORce: 4

PERception: 6

RÉSistance: 5

Esprit: 6/2

Bonus d'Esprit: + 4

INTelligence: 8

VOLonté: 10

Âme: 3/0

Bonus d'Âme: + 3

CHARisme: 7

CRÉtivité: 6

Caractéristiques secondaires

ART: 6

EMP: -

MÊL: 4

TIR: 5

PdV: 48

SBG: 16

SBC: 24

BD: + 0

Points d'Héroïsme: 6

Pouvoirs de la Flamme: Flamme de l'inspiration, Lumière de la connaissance, Viveflamme.

Pouvoirs de saisonin: Aucun

Perfidie: 6

Ténèbre: 32

Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuves: Arme: épée 5, Équitation 5, Esquive 5.

Société: Diplomatie 5,

Éloquence (spé: noblesse) 6,

Intendance (spé: bibliothèque) 5,

Poésie 8, Us & coutumes: Province liturgique 8.

Savoir: Alphabet: Armgarde 10,

Alphabet: Moden-Hen' 7, Astronomie 6,

Géographie 7, Histoire & légendes 10,

Langue: Langue sacrée 8,

Langue: Urguemand 5,

Langue: patois abymois 6, Stratégie 4.

Occulte: Geste 8, Démonologie 6,

Harmonie 4.

Avantages, Bienfaits: Célèbre,

Doyen, Phratrie (maître);

Conjuration Cercle I (Bienfait sombre),

Conjuration Cercle II (Bienfait sombre).

Défauts, Peines: Vieillard;

Cauchemars (Peine sombre),

Démon facétieux (Peine sombre),

Diablotin farceur (Peine sombre).

Combat

Initiative: 13, dague 13, épée 14

Attaque au contact: dague 10, épée 12

Attaque à distance: -

Esquive: 12

Parade: dague 5, épée 12

Défense à distance: 6

Armure: Aucune.

Arts magiques

ART 6, Geste 8, Poésie 8

POT Geste 17

Œuvres connues: Langue morte (10),

Psychométrie (15), Sens du danger (10),

Temps d'avance (15), Voir le passé (20).

Citation typique

« Allons donc, vous ne m'avez pas bien entendu. »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Dague (mêlée)	0	+ 1	+ 2	+ 1/P	- 1	-
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 4/PT	0	-
Dague (jet)	+ 2	0	-	+ 1/P	- 1	16 m

ment à la laideur, avec une figure allongée, un nez aquilin, des oreilles décollées et des lèvres épaisses. Mais son regard d'ambre semble lancer de perpétuelles flammes. Il porte en permanence une longue toge rouge, semblable à la trabée préceptorale. Son pouce gauche est orné du double anneau ciselé, symbole de sa charge.

Histoire

Magnence de Kercyan est issu de la petite noblesse liturge. Il passa cinq années dans l'armée et obtint le titre de Vicair. Il se mit ensuite au service d'un archevêque, Monseigneur Cariles d'Anvarde. Il commença à rédiger ses premiers textes, témoignages sur la société liturge. Au bout de deux ans, il décida de se retirer au Foyer des arts et lettres, à Ronde-Cité,



pour rejoindre Préceptorale. Il se lança ensuite dans l'Itinérance et voyagea dans les trois royaumes héritiers d'Armgarde. En Urguemand, il prit la direction de la Halle du savoir, à Lorgol, pendant de nombreuses années. Puis il décida de reprendre son voyage. Il alla en Janrénie où il observa l'évolution des réformes lancées par la Loge. Il continua à écrire ses œuvres, notamment *La Nouvelle Histoire de Janrénie*. Il se lança dans une *Hagiographie de Tanis* qui fit beaucoup de bruit chez les Liturges, fut indexée mais devint la bible des érudits de Ville-Tanis. Désormais, la Province liturgique lui était fermée. Il exerça ensuite la charge de précepteur auprès de l'actuel roi de Janrénie, alors jeune adolescent. Puis un jour, à la demande d'un vieil ami, Siniath Panangol, l'ambassadeur urguemand (cf. *Abyrne, La Cité des ombres*, p. 15), Magnence partit pour Abyrne où il fonda un séminaire dans l'enclos de l'Ambassade. Depuis, Magnence vit en Abyrne où il écrit une *Histoire révisée d'Armgarde*.

Drame

Outre sa charge d'échevin au sein de Préceptorale, Magnence de Kercyan est un Inspiré, Harmoniste de la Geste et Conjurateur à ses heures perdues. Il est surtout l'un des maîtres secrets de l'Illuminat depuis son voyage en Janrénie. Sa présence en Abyrne n'a d'autre but que de concourir à un rapprochement entre Urguemand et la Janrénie, avec l'espoir que les idées des Filles Dans les milieux érudits des royaumes d'Armgarde, Magnence de Kercyan est une référence, ses écrits sont fort connus et malgré son « exil » en Abyrne, il reste en contact épistolaire avec de nombreux correspondants. S'il ne s'est jamais passionné pour les Démons, les rumeurs lui donnent la paternité d'un traité complexe sur la Geste appliquée à la Conjuración : *La Rhétorique des maux*. Autrement, Magnence de Kercyan est particulièrement intéressé par l'Art ancien de la Geste. On lui prête volontiers une collection d'Œuvres datant de la Flamboyance.

En tant qu'Inspiré, Magnence de Kercyan est peu actif. C'est surtout son rôle au sein de l'Illuminat qui lui tient à cœur. Il sait pertinemment qu'il ne verra sans doute jamais les fruits de son labeur, mais sa quête est sacrée. Cette forme de renonciation est proche de celle du Conseil des Décans, Magnence entretient d'ailleurs une correspondance nourrie avec Kaolin Skaledur, représentant des nains au Conseil des Décans (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 15).

Magnence de Kercyan peut agir en tant que mentor d'un des Inspirés. Soit en tant qu'éminence de Préceptorale, soit en tant qu'Harmoniste de la Geste, notamment pour ses recherches sur l'Art ancien. Son éloignement — à moins que vos Inspirés ne jouent en Abyrne — fait qu'il nourrira plutôt une correspondance écrite, transmise par les réseaux de Préceptorale. Il est un peu trop âgé pour se permettre de voyager.

BELDORIN LODEWIJK

Allure

Beldorin est un jeune nain. En fait, rien ne le distingue d'un autre voyageur nain : un manteau à capuche aux couleurs de son clan, une longue écharpe et un baluchon. Il a cependant remplacé la hache par un bâton de marche et le double anneau au pouce indique qu'il est membre de Préceptorale.

Histoire

Beldorin Lodewijk est né dans un clan nain établi dans la baronnie de Rochronde. Originellement, il était destiné à la carrière de lapidaire, mais au cours d'un voyage vers Moughende — il comptait assister à des travaux sur la joaillerie dans l'architecture — il rencontra un précepteur et fut charmé par les vastes connaissances de son nouvel ami. Il décida alors d'abandonner sa voie toute tracée et devint un apprenti à la Halle du savoir, à Lorgol. Il passa avec succès ses premiers examens, les épreuves de discipline et devint un Itinérant. Aujourd'hui encore, il parcourt inlassablement les routes d'Urguemand, dispensant son enseignement aux paysans, aux mineurs, aux manouvriers des villes...

Malgré cette « illumination », Beldorin a gardé son amour pour les pierres. À plusieurs reprises, afin de pouvoir survivre et gagner un peu d'argent, il s'est mis au service de quelques bijoutiers pendant un mois ou deux. À Quidrame, Beldorin a ainsi travaillé pour maître Orbril comme assistant. Il a malheureusement été payé en drachmes, Orbril étant un agent du Masque. Depuis, Beldorin est rongé par la Perfidie. Pire, il est devenu une Marionnette au service du Maître du Semblant.

Drame

Beldorin est une Marionnette, il utilise sa charge de précepteur pour servir les intérêts du Masque.

BELDORIN LODEWIJK

Origine : Urguemand
Peuple : nain
Sexe : masculin
Âge : 29 ans
Taille : 1,50 m (TAI - 1)
Poids : 55 kg
MV : 2

Caractéristiques
 Flamme : 0/1

Corps : 0/2
 Bonus de Corps : + 2
 AGilité : 7
 FORce : 7
 PERception : 6
 RÉsistance : 9

Esprit : 0/1
 Bonus d'Esprit : + 1
 INTelligence : 7
 VOlonté : 7

Âme : 0/2
 Bonus d'Âme : + 2
 CHARisme : 7
 CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
 ART : n.a.
 EMP : n.a.
 MÊL : 7
 TIR : 6
 PdV : 55
 SBG : 18
 SBC : 27
 BD : + 0

Points d'Héroïsme : Aucun
Pouvoirs de la Flamme : Aucun
Pouvoirs de saisonin : Jugement de la ligne
Perfidie : 44
Ténèbre : 12
Pouvoirs corrompus : Chuintive, Mascarade.

Compétences
Épreuves : Arme : bâton 5, Arme : dague 4,
 Athlétisme 5, Esquive 5, Survie 5.

Maraude : Intrigue 5.
Société : Éloquence (spé : distiller la haine) 6,
 Savoir-faire : forge 5,
 Us & coutumes : Urguemand 7.
Savoir : Alphabet : Armgarde 8,
 Alphabet : Septentrion 4, Astronomie 4,
 Géographie (spé : Urguemand) 8,
 Herboristerie 3,
 Histoire & légendes (spé : guerre) 5,
 Langue : urguemand 7, Langue : keshite 5,
 Lois (spé : crimes de sang) 6,
 Saison : Hiver (spé : mythologie) 7, Zoologie 5.
Occulte : Démonologie 5 et Harmonie 5.

Avantages, Bienfaits :
 Anticipation (Bienfait perfide),
 Comédie (Bienfait perfide),
 Funeste sagesse (Bienfait perfide),
 Hargne (Bienfait perfide);
 Conjurateur Cercle I (Bienfait sombre)

Défauts, Peines :
 Aveuglement (Peine perfide),
 Cœur de pierre (Peine perfide),
 Cruauté (Peine perfide),
 Inversion de la main (Peine perfide);
 Diablotin farceur (Peine sombre)

Combat
 Initiative : 15, bâton ferré 17, dague (mêlée) 15,
 dague (jet) 17
 Attaque au contact : bâton ferré 16,
 dague (mêlée) 15
 Attaque à distance : dague (jet) 13
 Esquive : 14
 Parade : bâton ferré 16, dague 13
 Défense à distance : 7

Armure
 Vêtements lourds
 Veste seulement, Malus 0, Prot. 1

Citation typique
 « Silence gamins ! »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Bâton ferré	+2	+2	+2	+4/C	+1	-
Dague (mêlée)	0	+1	+2	+1/P	-1	-
Dague (jet)	+2	0	-	+1/P	-1	36 m

Son but est de pervertir assez les enfants pour en faire de futurs agents de son maître. En leur insufflant de la Perfidie, Beldorin fait de ses élèves des Pantins en puissance.

Pour réaliser ce projet, Beldorin, outre ses leçons traditionnelles, exalte les sentiments les plus vils parmi les élèves. Il leur apprend la haine, la fourberie. Pour les adultes, les enfants sont turbulents par nature, ils ne s'inquiètent donc pas de leur agi-

tation, tant qu'ils continuent de travailler aux champs. Ces enfants peuvent même continuer une vie normale. Mais un jour ou l'autre, ils seront appelés par le Masque et le serviront sans faille, en bons Pantins (cf. AGONE, p. 272).

Malheureusement, certains élèves sont particulièrement réceptifs au fiel de leur professeur. Ils deviennent alors particulièrement rebelles, violents, sans plus aucune crainte des adultes. Ces enfants sont



définitivement condamnés à servir le Maître du Semblant, de la pire des façons. Beldorin les repère et leur fait boire un breuvage mystérieux. Ces enfants se transforment alors irrémédiablement en Noirâtres et font de parfaits assassins...

Beldorin ne connaît pas l'origine de ce breuvage, il lui est amené par un pixie qui répond au nom de Faudistil.

LA MÉLASSINE

Concocté par le savoir-faire des pixies, cet épais sirop à la couleur sombre indéfinissable et au goût fortement sucré a la propriété de transformer un enfant déjà fortement marqué par la Perfidie en Noirâtre (cf. *AGONE*, p. 272). L'enfant devient alors une créature à la peau d'ébène dotée de griffes lui permettant d'escalader toute paroi. Le Noirâtre peut en outre sécréter un poison virulent dont il recouvre la lame de son court poignard, le dard. Ce poison remplace tout simplement la salive et toute morsure est donc mortelle.

L'enfant ne se transforme qu'au bout d'une nuit entière de spasmes, de fièvre et de douleurs. La mélassine se compose de la salive d'un Noirâtre, de malfoutre (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 144), de venin de vipère, du fluide corporel d'un Putride et du savoir-faire des pixies.

Les Inspirés pourront le croiser sur les routes et, éventuellement, se lier d'amitié pour ce saisonin qui a sacrifié sa vie à l'éducation des pauvres et des enfants. Au contraire, ils pourront être lancés sur sa trace, après l'assassinat d'un seigneur local par un Noirâtre ou en entendant parler du comportement agressif de certains enfants dans les environs. S'ils ont déjà joué *Les Seigneurs de Basse-Brume* (cf. *La Carte des Royaumes crépusculaires*), ce genre d'affaire devrait leur rappeler de mauvais souvenirs...

LE GÎTE DU LIÈVRE

Les lieux

Le gîte du Lièvre se trouve sur la route menant de Lorgol à Rochronde, à un jour environ de la capitale urguemande. Il est donc placé en plein milieu des exploitations viticoles de la baronnie et se trouve fort bien fourni en bons crus de la région — Vieux-Réau et Saint-de-Troy. Si le gîte est fort concurrencé par l'auberge installée dans l'enceinte de la forteresse de Valdeguêt, sa réputation est faite par son festin du lièvre, un repas pantagruélique constitué, entre autres, de pâté de lièvre aux morilles et d'un civet de lièvre accompagné de navets cuits au vin, le tout accompagné d'un bon vin rouge de la région. Le propriétaire du gîte, Palinsieste dispose d'ailleurs

d'une autorisation du châtelain local pour chasser le lièvre.

Le gîte du Lièvre est une grande auberge, entourée d'épais murs pour se protéger des maraudeurs. Deux lourdes portes, surmontées de l'enseigne du lièvre bondissant, permettent à des diligences d'entrer dans la cour. Trois bâtiments se répartissent contre l'enceinte. Une écurie, l'atelier du maréchal-ferrant qui sert aussi de forge et le plus gros : le gîte proprement dit. C'est une bâtisse de deux étages, accueillant une grande salle commune, un salon un peu plus calme pour les voyageurs fortunés, une dizaine de chambres doubles, un dortoir et une bibliothèque bien fournie.

Les voyageurs peuvent accéder à cette bibliothèque pour la soirée, moyennant finances. Seuls les Itinérants de Préceptorale peuvent consulter les ouvrages gratuitement. De même, ils peuvent dormir dans le dortoir gratuitement ou louer un lit à prix réduit — un sou au lieu de deux. Le gîte accueille toujours au moins un précepteur de passage. Aussi, les gens des alentours viennent souvent afin de connaître les dernières rumeurs en provenance de Lorgol ou de Rochronde. Le gîte sert de relais à l'une des compagnies de malle-poste urguemande concurrente de la Lance de Cire. Les Itinérants acceptent donc souvent d'amener les missives à leurs destinataires.

QUELQUES PRIX

Service	Prix en PO
Festin du lièvre	10
Consultation de la bibliothèque	15
Bouteille de Vieux-Réau (1447)	15
Bouteille de Saint-de-Troy (1449)	28

Note : Le Lièvre dispose d'une réserve bien fournie en matériel d'écriture, les Inspirés érudits peuvent donc renouveler leur stock d'encres (mais pas pour la Conjuración), de plumes et de parchemins. Consultez *AGONE* en page 197.

Histoire

Rugeleine et Palinsieste sont deux anciens Itinérants de Préceptorale. Ils ont passé leur vie à écurer la région, dispensant leurs cours aux gens du commun, servant parfois de messenger ou de précepteur privé à des fils de châtelains. Ils se sont finalement rencontrés, il y a dix ans, et se sont mariés, sous les auspices de leur ordre. Dès lors, l'Itinérance

ne leur a plus convenu car elle entraînait trop de séparations. Hélas, la vie en séminaire n'a rien d'agréable pour un couple, la dictature des échevins entraînant de nombreuses rebuffades de Rugeleine, très indépendante. Rugeleine et Palinsieste ont donc cherché une autre solution. C'est ainsi qu'ils ont fondé le gîte du Lièvre. Rugeleine peut y utiliser au mieux ses compétences d'intendante, brimée par les échevins phallocrates de Lorgol. Et Palinsieste peut satisfaire sa plus grande passion : la cuisine. Malgré la concurrence d'une auberge située à quelques heures de marche, bien plus ancienne et protégée par la forteresse de Valdeguët, le gîte du Lièvre a rapidement prospéré.

Portraits

RUGELEINE

Rugeleine est une femme à poigne. Relativement costaudaude, elle sait imposer le respect par sa grosse voix qui effraie les enfants. Formée aux valeurs essentielles de Préceptorale, elle a beaucoup de mal à se plier à l'autorité « naturelle » des nobles et refuse le principe de l'échevinat en vogue au sein de l'ordre. Bien au contraire, elle considère que ces individus représentent son plus grand danger : la disparition de la liberté de penser et d'aller. C'est sans doute ses opinions, qu'elle n'a jamais cachées, qui lui ont permis de rencontrer Lorna de Flagences, l'ambassadrice de Janrénie auprès de la baronne de Rochronde. En fait, Lorna s'est un jour arrêtée au gîte pour la nuit. Elle a été fascinée par Rugeleine et a décidé de s'en faire une alliée. Après l'avoir sondée, elle a envoyé sa « conseillère », Yani d'Arciel, afin de la recruter comme espionne.

Rugeleine a gardé ses activités secrètes, même à son mari qu'elle sait peu sensible à la Révolte des femmes. Pourtant, elle continue à exulter contre les échevins de l'ordre. Chaque Itinérant qui passe est ainsi assuré d'avoir droit à un sermon sur l'origine de l'Itinérance et ses buts profonds. Beaucoup sont d'ailleurs d'accord avec elle, mais arrivés à Lorgol, ils s'empres- sent de suivre scrupuleusement les diktats des échevins. Question d'éducation.

Au sein du gîte, Rugeleine s'occupe de l'intendance, des comptes, d'accueillir les voyageurs, de surveiller les employés, d'éduquer les trois novices et de fournir régulièrement la bibliothèque en nouveaux textes — une fois par an en moyenne, les livres sont très chers.

RUGELEINE

Peuple : humain

Sexe : féminin

Taille : 1,67 m (TAI 0)

Poids : 70 kg

MV : 3

Base de Compétences :

Société : Intendance 16, Négoce 11, Poésie 9,

Savoir-faire : sigillaire 15.

Savoir : Alphabet : Armgarde (spé : calligraphie) 14,

Alphabet : Septentrion 12, Histoire & Légendes 14.

PALINSIESTE

Peuple : humain

Sexe : masculin

Taille : 1,67 m (TAI 0)

Poids : 70 kg

MV : 3

Base de Compétences :

Maraude : Chasse (spé : lièvres) 13.

Société : Poésie 9, Savoir-faire : Cuisine 16.

Savoir : Alphabet : Armgarde 14, Alphabet : Moden'Hen 14, Géographie (Urguemand) 13, Herboristerie 12.

PALINSIESTE

Bonhomme sympathique au premier abord, Palinsieste semble bien différent de son épouse. Et pourtant, tous deux ont nourri pendant longtemps les mêmes espoirs, les mêmes rancœurs et les mêmes ambitions. Mais depuis que Palinsieste a pu se consacrer exclusivement à sa passion jusque-là secrète — la cuisine — il a rapidement oublié son rôle de précepteur. Sa trabée a depuis longtemps disparu sous l'assaut des mites et il a perdu son double anneau, enlevé parce qu'il le « gênait » pour faire de la cuisine. Il considère les prises de position de son épouse avec tendresse, c'est pour lui souvenirs de jeunesse. Quant à Rugeleine, elle aime avant tout son époux et bien qu'elle soit triste de son « abandon » de la trabée, elle reste très attachée à lui. Aujourd'hui, Palinsieste rêve d'égaliser les plus grands cuisiniers d'Urguemand.

Drame

L'ÉCOLE DES FEMMES

Puisque le gîte sert de relais à la malle-poste et abrite du courrier en attente de distribution, Ruge-

leine a potentiellement accès à certaines informations sensibles. Elle utilise donc ses anciennes compétences de préceptrice pour ouvrir les sceaux des missives et en faire de nouveaux. Ce faisant, elle est capable d'informer la conseillère de Lorna de Flagences de toute nouvelle d'importance qu'elle pourrait lire.

Pour éviter de tomber sur des lettres protégées magiquement, l'ambassadrice janrénienne lui a confié une perle d'Éclat devenant noire en présence d'enchantements. La compagnie de malle-poste associée au gîte du Lièvre étant d'importance mineure, il y a peu d'informations sensibles qui transitent. Il s'agit principalement d'échanges entre de riches bourgeois de Lorgol et de Rochronde. Cela suffit pour donner d'intéressantes informations d'ordre économique à la Janrénie.

CUISINE ET DÉPENDANCES

Melhadior, lieutenant de la garde de Rochronde est en réalité un espion liturge (cf. *AGONE*, p. 294). À la suite d'une indiscretion de Palinsieste, il a appris que le « grand » Magnence de Kercyan avait offert un ouvrage de grande rareté au couple de tenanciers. Craignant le pire, Melhadior a tout de suite pensé à *L'Hagiographie de Tanis*, indexé dans la Province liturgique.

Depuis, Melhadior cherche une raison pour investir les lieux avec la garde et mettre la main sur les ouvrages de Palinsieste et Rugeleine. Il a fait surveiller le couple, suivant Palinsieste dans sa chasse au lièvre, espérant qu'il se livre en réalité au braconnage, essayant de faire courir quelque rumeur infamante, jouant sur la concurrence avec l'auberge de Valdeguët.

Récemment, Melhadior a appris les visites régulières de Yani d'Arciel, la conseillère de l'ambassadrice de Janrénie. Il suspecte donc le couple de soutenir les Filles justifiées », il a décidé de passer rapidement à l'action. Il met en place une sordide histoire de meurtres d'enfants, dont les corps seront mystérieusement retrouvés dans la réserve de Palinsieste.

Malheureusement, il risque d'être fort déçu, l'ouvrage que Magnence de Kercyan a offert au couple du Lièvre est en réalité *Les Secrets sublimes de la cuisine de Moden-Hen*.

Art by [illegible]





3 ~ Les frères de la foi

minence,

*La triste réputation
des fanatiques religieux
au pouvoir en Province liturgique
n'est plus à faire.*

*Mais force est de constater
que les Liturges sont habiles
à déguiser leurs intentions,
et rares sont les preuves tangibles
qui viennent conforter les rumeurs.*

En voici toutefois une...

*Il y est question de la sombre réalité
qui se cache derrière une institution
d'apparence respectable nommée
la fraternité de l'errance.*

*Parmi ces frères humbles et amicaux
se cache en effet*

*l'un des réseaux d'espionnage
les plus efficaces de l'Harmonie.*

*L'ancien corps des soldats
de la sainte parole renaît
de ses cendres avec pour traits
ceux du plus généreux des hommes.*

*Le présent rapport comprend nombre
d'informations au sujet du réseau
d'espionnage des soldats
de la sainte parole,*

*mais il s'attache avant cela
à présenter la fraternité de l'errance,
le rassemblement d'évangélistes
ouverts d'esprit et bons vivants
qui sert de couverture à ces agents de la
Liturgie.*

*Bien qu'elle n'ait pas encore échoué
dans les mains de l'Ennemi,
cette organisation à deux visages,
aussi discrète qu'incontrôlable,
représente une menace à ne pas négliger.
Soyez prête, Éminence,
ils sont peut-être déjà parmi vos Inspirés.*

L'ascension de la sainte parole

UN APRÈS-GUERRE DIFFICILE

Après la guerre contre l'Urguemand, les autorités liturges cherchèrent un moyen de rehausser

l'image du culte de Saint Neuvêne dans le cœur de leur peuple. Un comité particulier fut donc mis en place par le Premier Liturge. Cette congrégation réunit la plupart des sommités de la Province liturgique pendant plusieurs semaines. Un éventail extrêmement large de questions y fut abordé pour apporter une solution d'envergure au problème posé.

De ce travail titanesque naquit une redoutable machine à endoctriner : le collège de la sainte parole.

LES SOLDATS DE LA SAINTE PAROLE

Dès sa mise en place, cette institution forma et envoya sur les routes de la Province liturgique une quantité impressionnante d'évangélistes. Dévoués corps et âme à leur religion, ces derniers étaient préparés à affronter toutes les formes de résistance susceptibles de se présenter à eux, du scepticisme des nobles jusqu'aux folies sanguinaires de hordes de paysans acculés par la famine. La mission était de taille, mais l'efficacité méthodique des évangélistes porta ses fruits. En moins de dix ans, la Province liturgique avait réussi à éliminer la plupart des foyers de révolte ou d'hérésie.

Cette croisade avait cependant largement modifié le fonctionnement de l'institution. En accomplissant leur devoir, les évangélistes avaient considérablement appris. L'armée de la sainte parole était à présent rôdée et parfaitement opérationnelle. De plus, certaines subtilités de son activité étaient apparues à ses dirigeants. Le climat de guerre qui avait teinté certaines de leurs campagnes les avait considérablement endurcis. Forts de cette expérience, ils avaient développé des stratégies d'évangélisation très efficaces, bien que l'éthique de l'organisation s'en soit dégradée d'autant. En effet, ils en étaient arrivés à collaborer ouvertement avec l'Inquisition. La subversion, la falsification d'informations et autres manipulations de masse faisaient à présent partie de leurs méthodes.

NAISSANCE DE LA FRATERNITÉ

Ces résultats attirèrent l'attention du Premier Liturge qui, sous l'impulsion de ses conseillers, conçut un avenir prometteur pour le collège devenu inutile et mal aimé. En passant sous le commandement du Primat chargé des relations diplomatiques à l'étranger,

cette institution devint une arme de propagande à portée internationale : la Fraternité de la foi. Rénovée, elle se tourna vers l'étranger et prit alors toute son ampleur.

Dès le début de sa restructuration, les dirigeants de la Province liturgique abordèrent le problème de l'image publique de l'institution. Ce qui avait été présenté comme un organe pacifiste et bienfaisant des autorités était devenu l'emblème d'une période marquée par la violence et la répression. À ce sujet, les enjeux étaient importants puisque les frères de la foi allaient partir en terres hérétiques et pourraient entraîner de graves crises en cas de débordement. Ne voulant pas pour autant perdre les acquis, ils séparèrent la structure en deux et dissimulèrent aux yeux de tous son côté le plus discutable.

DE NOS JOURS

La Fraternité de la foi existe depuis maintenant vingt ans. Elle comprend deux types d'activité bien distincts. Pour le commun des mortels, il s'agit d'un groupe d'évangélistes sillonnant les royaumes avec l'objectif d'y apporter la foi en leur culte. Bien qu'assez fanatiques, ils ont le cœur sur la main et savent se faire accepter là où ils passent. Ils contribuent chaque jour un peu plus à donner une image positive de leur religion.

Pour les quelques initiés à en connaître les rouages secrets, la fraternité est avant tout la principale arme d'une conquête mondiale méthodiquement maintenue dans le secret le plus profond. Maîtres du

DE NOS JOURS

« Comprenez, cher ami, il s'agit de prendre l'hérétique pour ce qu'il est, et d'user de l'infinie suprématie de la foi sur son esprit malade. Prenez les baronnies urguemandes, par exemple. Jamais ces sauvages n'auront la sagesse de voir où est leur intérêt, et de sauver leur âme en se prosternant devant la sainte Croix. Mais apportez-leur quelques belles étoffes, sachez trouver la lame keshite qui éveillera leur convoitise, placez vos frères dans les lits de leurs filles, de leurs femmes... Ainsi guidée par sa cupidité, la bête sera bien plus facile à dompter. »

Handraūs Andrei Jolestian,
Primat des Terres de l'Hors-foi de la Province liturgique

mensonge et de la tromperie, certains de ses éléments reçoivent un entraînement exceptionnel et partent pour une mission quelque peu différente. Ils s'implantent discrètement et utilisent une façade aimante pour se livrer à l'espionnage et prendre lentement le contrôle des lieux...

Lentement mais sûrement, la religion de Neuvène est ainsi exportée un peu partout dans l'Harmonde grâce au cœur des uns et aux complots des autres.

Les collèges de la sainte parole

Ces quinze établissements sont répartis sur l'ensemble de la Province liturgique. Les plus célèbres se trouvent dans les grandes villes, mais beaucoup sont installés dans des lieux calmes et isolés, voire quasi inaccessibles. Le premier d'entre eux à avoir vu le jour est celui qui est situé à Neuvène.

Il existe en réalité une séparation nette entre les établissements ruraux et urbains. Si ces derniers sont de grosses structures formant les frères de la foi que l'on connaît, les autres sont de véritables camps militaires protégés. Ceux-là n'ayant que très peu de contacts avec les autres, peu d'individus sont conscients de cette dichotomie.

LES COLLÈGES URBAINS

Les collèges urbains sont ouverts à tout individu désireux de devenir frère de l'errance, quels que soient son royaume d'origine et sa condition. Pendant trois ans, le nouveau frère est pris en charge par la collectivité monastique, mais doit payer son apprentissage en participant aux travaux domestiques. Lui sont inculquées de bonnes connaissances d'histoire et de géographie de l'Harmonde, ainsi qu'une solide base théologique et rhétorique. Sa foi en Neuvène est aussi mise à l'épreuve, surtout si le frère n'est pas un ressortissant liturge. À partir d'un certain temps, le frère se voit proposer un éventail très large de spécialisations parmi lesquelles il doit choisir pour poursuivre son cursus. Ainsi, aucun d'entre eux n'est semblable aux autres sur le plan du savoir-faire ou de la connaissance. Ce procédé permet aux Liturges de disposer de groupes d'évangélistes très ouverts et capables de se débrouiller dans toutes sortes de

situations, de s'intégrer à toutes sortes de sociétés. L'ensemble de cet enseignement se déroule dans une certaine harmonie, bien que le travail y soit dur. Il met à l'épreuve les volontés des prétendants pour écarter les âmes profiteuses à la foi branlante.

LES COLLÈGES RURAUX

Isolés et très protégés, les collèges ruraux sont aux mains de militaires. Ils fonctionnent comme des camps d'entraînement, mais ils ont une vocation plus subtile que la formation d'hommes d'armes. En effet, les quelques élus qui ont la chance de se voir ouvrir leurs portes suivent un cursus plus diplomatique que réellement guerrier. Ce sont pour la plupart des soldats ou des prêtres particulièrement dévoués. Il s'agit, pour la Province liturgique, de créer une élite destinée à prendre en main l'évangélisation lorsque les enjeux ou les possibilités deviennent stratégiquement intéressants.

Les soldats de la sainte parole sont donc bien des espions, des assassins, mais surtout de fameux manipulateurs qui voient le jour à l'abri des murs mystérieux de ces établissements. L'enseignement qui y est dispensé est à la fois complet et spécialisé. Complet, parce que plus que tout autre évangéliste, ceux qui sont formés ici savent s'adapter; de la survie en milieu hostile sans le moindre matériel à la maîtrise des manières les plus huppées des cours de l'Harmonde. Spécialisé, parce que ce sont des soldats. Ils sont respectivement formés pour un certain type de mission, bien que tous aient suivi le même apprentissage.

Les évangélistes de l'errance

UNE FRATERNITÉ DISPARATE

La face visible de l'iceberg constitue un ensemble hétéroclite, du fait des personnes qui la composent et de leurs compétences très variées.

Nobles et bourgeois

Bien que minoritaires, nobles et autres bourgeois fortunés se rencontrent parmi les frères. Le passage par un collège de la sainte parole et quelques mois d'errance représentent, en effet, dans les strates supé-

rieures de la Province liturgique, la preuve d'une foi exemplaire. C'est aussi un bon moyen d'écarter un rejeton difficile ou de se laver d'une quelconque disgrâce.

La plupart du temps, l'errance des frères les plus fortunés n'est qu'un sacerdoce d'apparat. Nombre d'entre eux profitent de cet exil à l'abri de la résidence secondaire d'un parent généreux. Pire encore, certains exploitent cette liberté non surveillée pour se livrer au vice et aux pires exactions avant de rejoindre la Province liturgique, auréolés d'une aura de saint. Ces frères ne s'éloignent jamais trop du territoire et ne restent souvent que peu de temps à l'étranger. Leurs écarts de comportement sont connus de tous, mais tolérés du fait de leur condition sociale, tant qu'ils ne sortent pas des limites de la discrétion.

Gueux et proscrits

Cette catégorie rassemble tous les individus à la moralité douteuse, les pauvres, les indigents, les étrangers et les saisonniers. C'est la frange la plus pauvre et aussi la moins fiable du point de vue des autorités liturgiques. Ceux qui la composent doivent faire montre d'une dévotion sincère et sans limite durant leur apprentissage au collège. Aucun écart n'est toléré de leur part et ils sont traités avec un respect très relatif par leurs professeurs et leurs pairs.

Cependant, c'est parmi leurs rangs que l'on trouve les cœurs les plus prompts à agir de manière désintéressée et à suivre à la lettre les commandements de Neuvène. Souvent très philosophes, bien que peu érudits, ils ont de plus un certain recul par rapport à leurs croyances, ce qui les préserve du fanatisme primaire. Les autorités de la Province liturgique sont conscientes de cet état de fait et de l'atout que ces frères représentent en tant que vitrine du culte à l'étranger.

Les autres frères

Le dernier groupe se compose de Liturges de condition moyenne. Les motivations qui les poussent à partir sur les routes vont de la curiosité à la culpabilité en passant par la dévotion au culte. Ce sont des religieux désireux de se rendre utile, des commerçants ayant essuyé de sévères revers

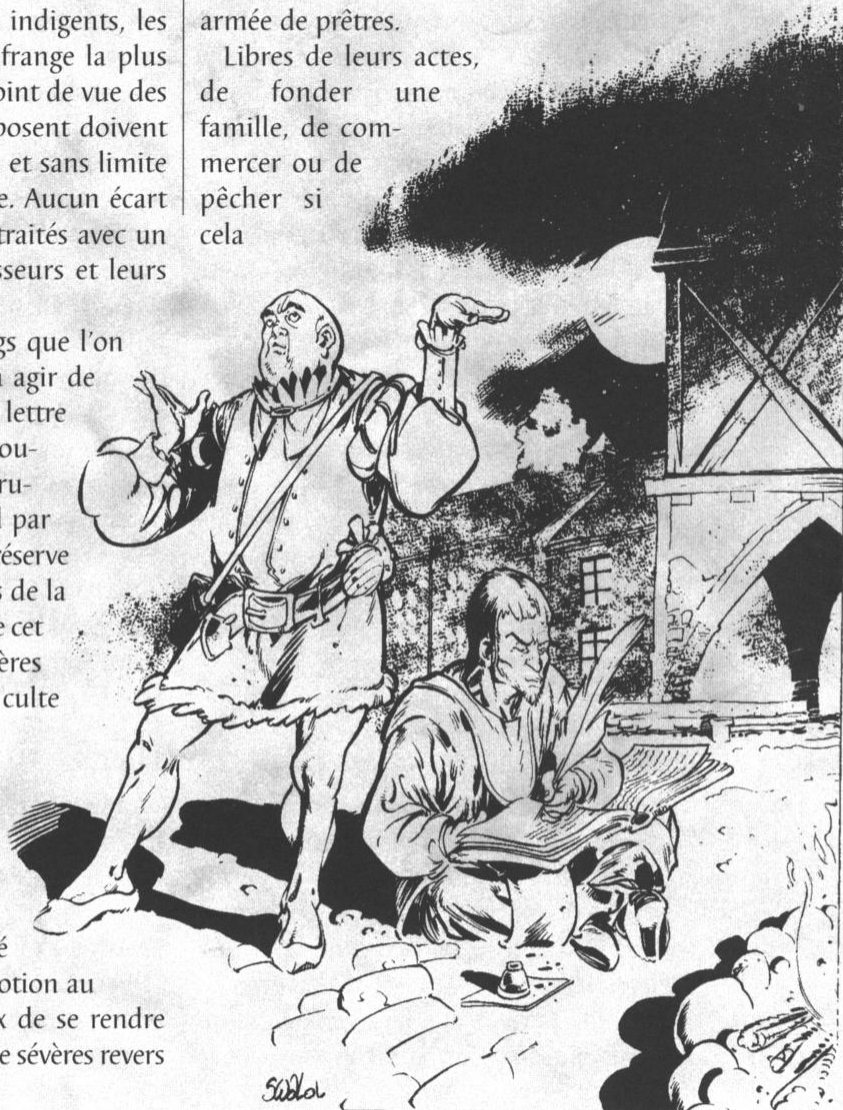
de fortune, des soldats fatigués du sang et de la guerre, etc.

Ils constituent le groupe le plus important en nombre de la fraternité, ainsi que sa force vive. Ils sont l'exemple là où les gueux restent de drôles d'oiseaux et les plus riches des canards boiteux. C'est à eux que l'on doit les meilleurs résultats et l'instauration de la majorité des havrefois, phares de l'évangélisation perdus sur les routes.

LA VIE NOMADE SELON SAINT NEUVÈNE

La première des choses qui caractérise les frères, malgré l'appellation qui les définit, est la distance les séparant du clergé liturge. Rejoindre la fraternité de l'errance, c'est devenir un franc défenseur de la religion, un maître de théologie. Et si la fidélité des frères est souvent mise à l'épreuve au collège, le but de ces derniers n'est en rien de créer une armée de prêtres.

Libres de leurs actes, de fonder une famille, de commercer ou de pêcher si cela





s'avère nécessaire, les frères doivent être vus comme des pèlerins. Ils ont trouvé une certaine forme de salut dans les paroles de leur saint, mais n'ont pas tout sacrifié pour lui consacrer leur vie. Bien entendu, cela n'empêche pas certains d'être des fanatiques. Mais même pour ceux-là, il faut un minimum de souplesse dans les idées pour s'en aller prêcher sans arme hors des saintes terres de Neuvène.

LES COMMANDEMENTS DE L'ERRANCE

Bien qu'il leur soit demandé de faire preuve d'une grande ouverture d'esprit, les frères doivent suivre les Commandements de l'errance. Ce code de conduite est aussi utile pour les protéger, en les empêchant de commettre des erreurs, que pour les contraindre à ne pas trop s'écarter du dogme.

Directement tirés des évangiles, ces Commandements sont porteurs de sens obscurs et parfois difficilement identifiables. Le sens de chacun d'entre-eux est ici expliqué.

L'errance sert la foi

Précepte allant de soit, le premier des Commandements concerne l'activité à laquelle doit se livrer le frère. Son errance doit avoir un but évangéliste de tous les instants. Il ne doit pas dévier de cet objectif même si pour l'atteindre, il lui est indispensable de pénétrer le tissu social des peuples qu'il rencontre en passant par des voies détournées.

Il ne s'agit pas d'une parole en l'air puisque certains frères se sont vus condamnés à mort pour s'être laissés séduire par d'autres cultes en chemin.

La foi est fille du bonheur

Ce commandement porte sur les moyens que le frère doit employer pour arriver à ses fins. Il lui interdit tout recours à la violence et aux autres méthodes chères aux inquisiteurs et autres soldats.

Les frères sont encouragés à discuter, à convaincre, à s'insinuer progressivement et en douceur dans le cœur des hérétiques, athées et agnostiques qu'ils rencontrent. Ils sont aussi autorisés à cacher que la foi qu'ils professent est celle de Saint Neuvène, si cela paraît nécessaire.

La foi est sœur des âmes

Tout un chacun peut rejoindre le culte de Saint Neuvène, quelle que soit sa nature, son origine ou son espèce. Les frères ne doivent faire aucune discrimination dans l'exécution de leur œuvre.

Ce Commandement est certainement le plus surprenant. De fait, c'est celui qui pose le plus de problèmes à la Sainte Inquisition. Les frères sont formés à admettre que tous les êtres vivants sont des créatures de Saint Neuvène, y compris les saisonins — pas les Démons, évidemment. Mais il s'agit ici de se faire accepter partout et de répandre la foi, pas de renier l'infériorité de certaines espèces par rapport à l'être humain, principe cher aux prêtres les plus fanatiques. Une tolérance est donc accordée aux évangélistes sur ce plan, tant que les foyers du culte se développent sur leur route.

La foi est mère de justice

Aucun frère n'a le droit de profiter d'une situation dans laquelle il est plongé pour atteindre ses objectifs de manière malhonnête. Par extension, les frères doivent veiller à ne causer de tort à personne durant leur errance. Les victimes sont un terreau bien trop fertile pour le culte. La Province liturgique ne tolère donc pas que ses émissaires laissent derrière eux quelque rancœur que ce soit à leur sujet. Ils doivent être perçus comme des sauveurs, pas des conquérants.

La foi sert Neuvène

Les frères ne sont pas tenus de répandre les usages du culte si cela ne s'avère pas possible. Leur mission reste de pousser les individus qu'ils croisent à croire, pas à se conformer aux usages.

Ainsi, tant que le frère inculque ses préceptes, montre l'exemple et combat l'hérésie par le verbe, il peut s'estimer satisfait. Dans le principe, l'idée est d'amener les convertis à bâtir leurs églises eux-mêmes et à adapter le culte à leur vie. La route de l'évangélisation est longue et les autorités liturges en ont conscience. C'est pourquoi elles n'attendent pas des frères qu'ils « prennent » les régions qu'ils traversent. Il ne s'agit pour eux que d'ensemencer, de montrer la voie.

Les havrefois

Les havrefois ne sont autres que les bastions que les frères mettent en place un peu partout sur les routes qu'ils empruntent. Ces établissements ressemblent à d'énormes relais, véritables places fortes commerciales et spirituelles à la croisée des chemins de l'Harmonie.

Alors qu'on pourrait s'attendre à ce que ces relais soient implantés dans les régions les plus accueillantes pour le culte de Neuvène, on les trouve aussi dans les lieux hostiles. En effet, les havrefois constituent l'un des piliers de l'évangélisation. Dès les premières semaines d'enseignement au collège de la sainte parole, les formateurs insistent sur leur utilité dans le processus d'acceptation de la religion qui leur est présentée par les natifs.

Ce qu'ont bien compris les frères, c'est qu'il faut avant tout se faire l'ami de la brebis égarée que l'on veut attirer vers son chemin. Ainsi, plutôt que d'arriver muni de croix et de sermons sentencieux, il est préférable de se parer de rêves et de l'exotisme du voyageur amical et serviable. C'est pourquoi les havrefois ne sont pas des chapelles froides et humides où brûlent quelques cierges dans un silence morbide. Ce sont des fermes importantes faisant aussi bien office d'hôtellerie que d'échoppe. La vie y est active et chaleureuse.

UN MOYEN DE CONVERSION EFFICACE

L'implantation

Tout d'abord, le havrefoi s'installe avec l'accord des autorités locales, le principe étant de rester hors d'atteinte des revendications légitimes des dirigeants. Les frères de la sainte parole ne se présentent pas pour autant sous leur vrai visage. L'activité d'un havrefoi étant initialement centrée sur le commerce avec les voyageurs, c'est en tant que marchands qu'ils viennent acheter un lopin de terre. Nombre d'arguments incontestables et un discours parfaitement rodé les rendent très convaincants. Mais les méfiances des suzerains allongent souvent la durée des négociations. Et l'implantation d'un havrefoi est toujours un événement pour la communauté des frères de la sainte parole.

L'évolution

L'établissement nouvellement créé doit se centrer sur le voyage. Hôtellerie, échoppe garnie d'accessoires de toutes sortes, point de ravitaillement au très large choix, l'échoppe ne lésine pas sur les moyens de s'imposer. Les prix pratiqués sont très honorables. Bien souvent, ses tenanciers tentent aussi de pallier les manques de la région. Ainsi, nombre de havrefois font office d'hôpital ou encore de taverne locale.

Puis, à mesure qu'il se développe, le relais élargit son champ d'activités à l'importation de produits originaux d'autres havrefois. De l'utilité d'un tel lieu, naissent l'exotisme et le dépaysement. Durant tout le temps de ce développement, les frères se font plus proches des natifs. Bientôt intégrés à la population, ils sont mieux écoutés et bien plus respectés. Leur prêche discret, et toujours appuyée sur le bon sens, fait son chemin jusqu'à ce que les premiers convertis apparaissent.

À l'heure actuelle...

Le processus peut ne prendre que quelques mois, ou au contraire durer plusieurs années. À l'heure actuelle, une vingtaine de havrefois sont en fonction dans les Royaumes crépusculaires. Quinze d'entre eux sont sur des chemins dites de la fraternité, c'est-à-dire des contrées amicales. Les cinq autres sont dans des situations plus délicates et n'arrivent pas à se développer selon le plan prévu par les professeurs du collège. C'est l'hostilité des natifs ou encore celle du climat qui sont à remettre en cause dans ces situations. Cependant, force est de constater que les fonds ne sont pas également répartis entre les havrefois. Contrôlé par le Primat en personne, le financement de ces derniers n'est pas sujet à discussion ou justification. C'est d'ailleurs un tabou au sein de la fraternité. Il est extrêmement mal vu de la part d'un tenancier de havrefoi de se plaindre au sujet des dons de la Province.

LE PROCESSUS DE DÉVELOPPEMENT HABITUEL

Les domaines d'activité exacts d'un havrefoi dépendent du lieu où il est implanté, de la culture des habitants de la région et des financements qui lui sont octroyés par la Province liturgique. Cependant, la plupart des havrefois ont des bases de fonctionnement similaires. Chacune des étapes qui suivent



dure un an en moyenne, mais cette période peut varier du simple au triple selon le cas.

Matériel de voyage

Nécessaire de soins, vêtements, sacs, nourriture... Le minimum qu'un havrefoi fasse est la vente d'articles utiles aux voyageurs. Généralement commandés à des artisans de la région — ce qui stimule le commerce local —, ces articles constituent l'un des premiers liens créés avec ces derniers. De plus, le fait de centrer son activité sur le voyage permet au havrefoi d'attirer du monde dans la région et ainsi de profiter à tous.

La nouveauté d'un tel lieu et les produits divers qui y sont proposés attirent beaucoup de clients, ce qui explique que les prix des havrefois sont souvent assez bas par rapport à la moyenne.

Éminence, les prix usuellement pratiqués par un havrefoi sont égaux aux trois quarts de ceux qui sont indiqués dans *AGONE*.

Activité agraire

Lorsqu'elle commence à prendre de l'ampleur, l'échoppe se meut peu à peu en ferme. Cette évolution a avant tout un objectif sécuritaire. Capable d'évoluer en autarcie, les frères peuvent ainsi se protéger d'un revirement d'opinion de la population à leur sujet — ce qui est arrivé plus d'une fois ! De même, en cas de crise, il leur est possible de s'iso-

ler pour ne pas pâtir des événements qui embrasent la région.

Hôtellerie

La prochaine marche que franchit généralement un havrefoi est celle de l'hôtellerie. La ferme s'agrandit alors d'un à deux étages et concurrence bientôt les auberges locales. À ce stade, les frères sont suffisamment présents pour commencer à imposer un certain respect. Mais ce moment reste une charnière pour d'autres raisons. En effet, il marque aussi, le plus souvent, le passage de la troisième année d'existence du havrefoi, cap symbolique pour les frères de l'errance témoignant de la réussite de leur implantation.

Location et vente de moyens de transport

Le havrefoi est assez important pour se lancer dans la vente, la réparation, voire la fabrication d'engins plus ou moins sophistiqués. Cette nouveauté représente une étape dans la mesure où elle impose à la structure des investissements et une organisation qui la font croître rapidement.

Ces moyens de transport sont souvent de nature surprenante. S'ils comprennent leur lot de carrioles et autres carrosses des plus communs, nombre d'entre eux proviennent de havrefois éloignés et constituent une véritable curiosité en eux-mêmes. On se souvient encore, à ce sujet, l'arrivée haute en couleurs dans une baronnie urguemande d'un trou-

peau de mammoths monté par un prince des Communes princières et son escorte, venus fêter un anniversaire.

Transport de marchandises

En toute logique, alors que le commerce de moyens de transport se développe dans le havrefoi, la possibilité de monnayer l'exportation de marchandises locales pour les habitants de la région voit le jour. Nouvelle étape décisive dans le plan d'implantation des frères, il s'agit ici de se rendre indispensable au bon fonctionnement économique de leur lieu d'accueil.

Caravansérail

Seuls quatre havrefois peuvent se targuer d'avoir atteint un tel niveau de développement. À ce stade, l'établissement est devenu une place commerciale d'importance pour la région. Son influence s'étend sur plusieurs Domaines et attire beaucoup de curieux désireux de faire affaire avec les frères, ou d'acquérir les très nombreux produits qu'ils proposent. La ferme est désormais un village qui emploie beaucoup de personnel. Elle accueille des commerçants ambulants, devenant enfin indispensable à toutes les strates de la société.

Mais encore ?

Vous êtes invitée, Éminence, à adapter les havrefois que vos Inspirés rencontrent aux particularismes locaux des régions où ils se trouvent. Les bâtiments sont faits avec des matériaux et procédés du coin. Le quotidien du havrefoi est calqué sur le rythme de vie des habitants de la région... Mais plus encore, les frères de l'errance exploitent le folklore et les particularités locales en les exportant vers d'autres havrefois. Il n'est donc pas rare de trouver dans ces lieux un condensé de ce que la région peut comporter de surprenant ou de typique. Et c'est sans compter les importations curieuses et improbables que les frères proposent à la vente. Certains jours, les devantures des havrefois ont de quoi souffler la vedette à une bande de troubadours.

Dans un autre ordre d'idées, l'histoire de chaque havrefoi est unique. Intimement liée à celle de la région qu'il occupe, elle ne suit pas systématiquement le processus linéaire et sans embûches décrit plus haut. Les frères n'ont pas non plus des relations égales avec tout le monde. Certains les acceptent mieux que d'autres, de petits groupes leur

ALPHABET : SYMBOLES DE LA FOI

La connaissance de ce langage écrit que constituent les symboles de la foi est considérée sur le plan technique comme un domaine de la compétence Alphabet. La posséder revient à être capable d'identifier les marques concernant les chemins de l'Harmonie, mais aussi à savoir les tracer. De plus, cela comprend la connaissance des endroits précis où l'on peut trouver ces marques — sous tel ou tel type de pierre, derrière les troncs de tel arbre, ou à la croisée de tels et tels types de chemins.

La classification donnée ici est très générale, mais les symboles peuvent fournir beaucoup d'informations de natures très diverses. Ainsi, lorsqu'un frère de l'errance chemine, il lui est possible de savoir où trouver un abri sûr, des points d'eau ou de la nourriture à bon marché dans la région. Les symboles ont cependant leurs limites. Ainsi, il est possible de s'en servir pour expliquer que la région est dangereuse, car truffée de sables mouvants par exemple, mais pas pour donner le nom du dirigeant local ou d'autres informations aussi précises.

restant souvent indéfectiblement hostiles. Enfin, les frères eux-mêmes sont des individus très différents les uns des autres et n'envisagent pas tous leurs rôles de la même manière. Si certains se fondent dans les mœurs locales à en oublier Neuvène, d'autres restent plus proches des préjugés et de l'intolérance caractéristiques de la Province liturgique.

Les symboles de la foi

Lorsqu'ils ne travaillent pas dans un havrefoi, les frères de la sainte parole voyagent et portent leurs croyances de village en village. Ils partagent un langage de signaux qu'ils sont les seuls à pouvoir décrypter. Savant mélange de symboles très simples, celui-ci leur sert à baliser les routes de l'Harmonie. Il se rapporte à une classification assez précise à laquelle tous les frères doivent soumettre les régions qu'ils explorent.

Dans les grandes lignes, ce code dégage trois catégories de contrées. Pour chacune d'entre elles, sont précisés les royaumes où elles sont majoritairement représentées, ce qui permet de cerner l'esprit dans lequel les natifs perçoivent respectivement

l'évangélisation. Bien entendu, il s'agit de généralités. Il est donc tout à fait possible de trouver une région accueillante dans un royaume hostile, et vice-versa.

LES CHEMINS DE LA FRATERNITÉ

Les Communes princières, Lyphane, l'Enclave boucanière.

Ces royaumes sont en bonne voie du point de vue des frères. La foi en Neuvène y progresse tranquillement. Les natifs accueillent le plus souvent les émissaires de Saint Neuvène avec toutes les sympathies du monde. Quinze des havrefois y ont été implantés et offrent aux voyageurs des conditions assez agréables au regard des climats qui dominent. Ces terres sont souvent aussi les premières à avoir été foulées par les évangélistes. Beaucoup d'entre elles ont longtemps résisté à leurs idées, restant hostiles à ces envahisseurs pacifistes. Ces situations constituent autant d'exemples de l'acharnement et de la qualité du travail des frères.

LES CHEMINS DE LA FOI

L'Empire de Keshe, les Parages, la République mercenaire.

Contrées moins récemment investies, les terres dites de la foi sont des lieux où tout reste à faire, bien que le processus d'intégration des frères marcheurs y soit enclenché. Certaines sont en train de découvrir le luxe des havrefois, tandis que d'autres résistent encore à l'implantation de tels bastions liturges.

Plus qu'un défi pour les frères, ces régions sont l'endroit où ils consacrent le plus d'énergie et de travail à leur cause. Régulièrement, ils y sont mis en contact avec des populations qui ont autant besoin de leur aide spirituelle ou matérielle qu'elles leur sont hostiles.

LES TERRES HÉRÉTIQUES

La Marche modéhenne, les Terres veuves, la Janrénie, Urguemand, Abyrne.

Lorsqu'un chemin est balisé par le symbole de la terre hérétique, le sage pèlerin passe, cache sa croix... Et se prépare à être rappelé par Saint Neuvène. En effet, que ce soit à cause de croyances hérétiques locales ou d'une haine viscérale héritée de l'histoire

des Royaumes crépusculaires, les terres hérétiques sont très hostiles aux frères. Ceux qui en reviennent racontent toutes sortes de souvenirs à faire pâlir le plus pur des Vicaires sur ce que leurs confrères morts là-bas ont subi. Souvent exagérées, ces histoires témoignent cependant d'une réalité: il reste beaucoup de royaumes où la plus subtile des évangélisations est prise comme une grave insulte, voire une provocation pure et simple. Dans de telles régions de l'Harmonde, l'implantation du culte reste encore un projet illusoire.

Les soldats de la sainte parole

Infiltrés dans les rangs des frères de l'errance, ou le plus souvent en groupes organisés et très discrets, les soldats de la sainte parole arpentent l'Harmonde en secret. Tandis que la direction de la fraternité de l'errance est déléguée, ils sont sous le commandement direct d'Handraüs Andreï Jolestian, le Primat gérant l'Hors-foi; c'est-à-dire les relations extérieures de la Province liturgique.

Il est à noter que dans ce domaine, la Province liturgique bénéficie, grâce aux soldats de la sainte parole, d'une qualité d'analyse des sociétés de l'Harmonde très en avance sur son temps. Les soldats ont en effet une approche très sociologique de leurs contemporains, ce qui leur ouvre des perspectives encore inexplorées par les habitants de l'Harmonde.

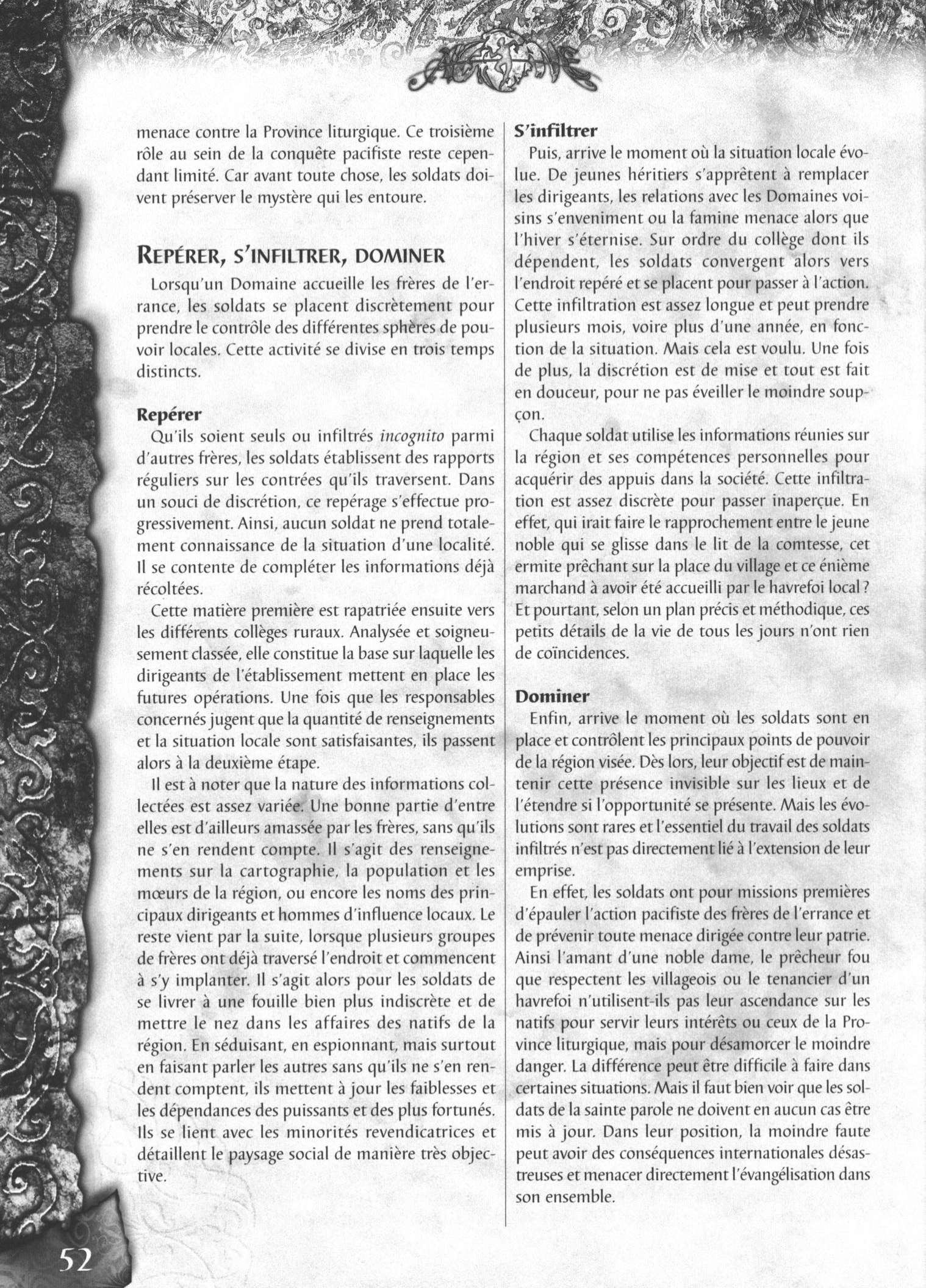
OBJECTIFS

Les objectifs de ce groupuscule sont au nombre de trois.

Tout d'abord, les soldats de la sainte parole se trouvant dans une position dominante par rapport aux frères de l'errance, ils doivent en coordonner l'action et entretenir la couverture qu'ils représentent pour leur activité.

Ensuite, et ce deuxième but est intimement lié au premier, ils doivent assurer l'implantation de la religion de Neuvène dans les royaumes. Il s'agit ici pour eux de pallier les carences des frères, trop pacifistes ou incompetents dans certaines situations particulièrement délicates.

Enfin, ce rôle d'encadrement s'étend à une perspective plus large puisque les soldats doivent mettre à profit l'implantation des frères pour prévenir toute



menace contre la Province liturgique. Ce troisième rôle au sein de la conquête pacifiste reste cependant limité. Car avant toute chose, les soldats doivent préserver le mystère qui les entoure.

REPÉRER, S'INFILTRER, DOMINER

Lorsqu'un Domaine accueille les frères de l'errance, les soldats se placent discrètement pour prendre le contrôle des différentes sphères de pouvoir locales. Cette activité se divise en trois temps distincts.

Repérer

Qu'ils soient seuls ou infiltrés *incognito* parmi d'autres frères, les soldats établissent des rapports réguliers sur les contrées qu'ils traversent. Dans un souci de discrétion, ce repérage s'effectue progressivement. Ainsi, aucun soldat ne prend totalement connaissance de la situation d'une localité. Il se contente de compléter les informations déjà récoltées.

Cette matière première est rapatriée ensuite vers les différents collèges ruraux. Analysée et soigneusement classée, elle constitue la base sur laquelle les dirigeants de l'établissement mettent en place les futures opérations. Une fois que les responsables concernés jugent que la quantité de renseignements et la situation locale sont satisfaisantes, ils passent alors à la deuxième étape.

Il est à noter que la nature des informations collectées est assez variée. Une bonne partie d'entre elles est d'ailleurs amassée par les frères, sans qu'ils ne s'en rendent compte. Il s'agit des renseignements sur la cartographie, la population et les mœurs de la région, ou encore les noms des principaux dirigeants et hommes d'influence locaux. Le reste vient par la suite, lorsque plusieurs groupes de frères ont déjà traversé l'endroit et commencent à s'y implanter. Il s'agit alors pour les soldats de se livrer à une fouille bien plus indiscrete et de mettre le nez dans les affaires des natifs de la région. En séduisant, en espionnant, mais surtout en faisant parler les autres sans qu'ils ne s'en rendent compte, ils mettent à jour les faiblesses et les dépendances des puissants et des plus fortunés. Ils se lient avec les minorités revendicatrices et détaillent le paysage social de manière très objective.

S'infiltrer

Puis, arrive le moment où la situation locale évolue. De jeunes héritiers s'apprentent à remplacer les dirigeants, les relations avec les Domaines voisins s'enveniment ou la famine menace alors que l'hiver s'éternise. Sur ordre du collège dont ils dépendent, les soldats convergent alors vers l'endroit repéré et se placent pour passer à l'action. Cette infiltration est assez longue et peut prendre plusieurs mois, voire plus d'une année, en fonction de la situation. Mais cela est voulu. Une fois de plus, la discrétion est de mise et tout est fait en douceur, pour ne pas éveiller le moindre soupçon.

Chaque soldat utilise les informations réunies sur la région et ses compétences personnelles pour acquérir des appuis dans la société. Cette infiltration est assez discrète pour passer inaperçue. En effet, qui irait faire le rapprochement entre le jeune noble qui se glisse dans le lit de la comtesse, cet ermite prêchant sur la place du village et ce énième marchand à avoir été accueilli par le havrefoi local ? Et pourtant, selon un plan précis et méthodique, ces petits détails de la vie de tous les jours n'ont rien de coïncidences.

Dominer

Enfin, arrive le moment où les soldats sont en place et contrôlent les principaux points de pouvoir de la région visée. Dès lors, leur objectif est de maintenir cette présence invisible sur les lieux et de l'étendre si l'opportunité se présente. Mais les évolutions sont rares et l'essentiel du travail des soldats infiltrés n'est pas directement lié à l'extension de leur emprise.

En effet, les soldats ont pour missions premières d'épauler l'action pacifiste des frères de l'errance et de prévenir toute menace dirigée contre leur patrie. Ainsi l'amant d'une noble dame, le prêcheur fou que respectent les villageois ou le tenancier d'un havrefoi n'utilisent-ils pas leur ascendance sur les natifs pour servir leurs intérêts ou ceux de la Province liturgique, mais pour désamorcer le moindre danger. La différence peut être difficile à faire dans certaines situations. Mais il faut bien voir que les soldats de la sainte parole ne doivent en aucun cas être mis à jour. Dans leur position, la moindre faute peut avoir des conséquences internationales désastreuses et menacer directement l'évangélisation dans son ensemble.



Cependant, dans certains cas, c'est la passivité qui peut les menacer. Il leur incombe donc d'entretenir leur position et d'éradiquer toute menace, même faible, dirigée contre leur secret ou leur nation.

MOYENS

Sur le plan matériel, les soldats ne constituent pas une réelle menace. Seuls ou en petits groupes, ils sont toujours isolés lorsqu'ils partent en mission et n'ont pas la possibilité de revenir rapidement sur leurs pas. La correspondance qu'ils tentent d'entretenir avec les collègues auxquels ils sont rattachés passe par des chemins normaux et met donc très longtemps à s'effectuer. De plus, l'extrême discrétion à laquelle ils doivent s'astreindre en permanence ne fait pas bon ménage avec le matériel, militaire ou non, qui pourrait leur être utile. Les soldats ne sont donc jamais très équipés et doivent toujours faire avec les moyens du bord.

Des soldats entraînés

Si cela limite leur champ d'action et leur efficacité, il ne faut pas oublier pour autant qu'ils sont formés pour faire face à ce type de situation. D'une condition physique exemplaire, ils connaissent généralement nombre de langues et sont de fins comédiens. Ainsi, les moyens qu'emploient les soldats de la sainte parole ne sont pas ceux que privilégient usuellement les hommes d'armes.

À l'abri des havrefois

Cependant, les havrefois fournissent une base solide pour mettre en place des opérations nécessitant un peu de logistique. Nombre de ces établissements renferment ainsi des pièces secrètes où sont entreposés les ustensiles de maquillage et de déguisement des soldats. Ces lieux fournissent aussi un abri assez sûr dans lequel ces derniers peuvent se retrouver et coordonner leurs actions.

De toute façon, les havrefois étant centrés sur le commerce et l'importation de toutes sortes de produits, ils procurent une couverture suffisante pour pallier les carences matérielles des soldats. Mais l'exploitation de cet atout est limitée par la manne disponible, le temps d'acheminement des marchandises et les organismes locaux de contrôle du commerce...

MÉTHODES D'INFILTRATION ET DE DOMINATION

L'obligation de discrétion et l'absence de moyens ou d'un soutien logistique à leur disposition oblige les soldats à utiliser des méthodes et des principes de fonctionnement très particuliers lorsqu'ils sont en mission. En voici quelques exemples.

D'un point de vue ludique, Éminence, vous êtes invitée à adapter ces schémas de comportement aux situations dans lesquelles vos Inspirés se plongent. C'est principalement par ces ficelles que les joueurs se rendront compte qu'ils ont affaire à une organisation spécifique, et non à de simples complots de courtisans.

Sur le plan concret, les soldats utilisent tout un panel de procédés plus odieux les uns que les autres pour arriver à leurs fins. L'idée récurrente de ces méthodes est qu'ils ne doivent jamais être personnellement responsables des actes commis.

Comploter sans en avoir l'air

Le jeu des soldats de la sainte parole est avant tout une histoire de manipulation. Ils préfèrent toujours faire exécuter quelque chose plutôt que de se mouiller personnellement. Ils ont ainsi tendance à multiplier les quiproquos et autres mensonges savamment orchestrés. Ils attisent les haines, créent des coïncidences et brouillent les pistes jusqu'à ce que leurs cibles servent leurs intérêts sans même s'en apercevoir.

Ce principe de fonctionnement les encourage à échafauder des plans très complexes pour atteindre des objectifs assez simples en apparence. Mais il leur permet aussi de se préserver au maximum et surtout de ne jamais compromettre l'organisation de l'évangélisation tout entière.

Connaître ses limites

Les soldats de la sainte parole savent s'arrêter avant qu'il ne soit trop tard. Privilégiant toujours le secret de leur existence aux objectifs de leurs missions, ils ne commettent que peu d'erreurs et sont habitués à abandonner leurs travaux du jour au lendemain si la menace se fait sentir.

Les traquer pour les démasquer se résume donc souvent à suivre leurs activités tant bien que mal pendant une longue période avant d'enfin réussir à les compromettre, ou à voir clair dans leur jeu. Il s'agit de se faire plus discret qu'eux. C'est dire que le défi est de taille. Y arriver est un véritable exploit et ne doit pas être trop facile pour une Compagnie. Le

Drame que vivent les Inspirés lancés sur leurs traces doit passer par bon nombre d'étapes et attiser leur frustration. C'est une quête éprouvante pour leur ténacité.

Erreurs de parcours

Bien entendu, il est des situations où les soldats n'ont plus le choix. Bien qu'ils soient formés à ne pas tomber dans de tels extrêmes, cela peut toujours arriver. Si les affaires de l'armée de la sainte parole sont jugées prioritaires par les collègues, il n'est plus permis aux soldats de disparaître comme ils le font habituellement lorsque leur couverture est menacée. Ainsi, dans le pire des cas, ils sont préparés au sacrifice suprême. Bien que dans les faits, la preuve d'une telle fidélité à leurs idéaux ne soit que très rarement faite, il faut garder à l'esprit que ce sont des fanatiques qui ont déjà sacrifié leur carrière à la cause liturge.

Les limites de la sainte parole

Bien qu'organisées et expérimentées, la fraternité de l'errance et l'armée secrète qu'elle dissimule ont leurs limites.

L'Harmonde est vaste et la plupart de ses routes n'ont pas encore été foulées par les évangélisateurs. Si l'organisation gère déjà de nombreux fronts, cette présence à l'étranger reste toute petite à l'échelle internationale. La douceur des uns et la discrétion des autres constituent un frein considérable à la conquête liturge. Mais c'est le prix que les Primats ont accepté de payer pour éviter toutes représailles de l'étranger.

Adroitement formés et endoctrinés par de consciencieux professeurs, les frères n'en sont pas moins humains. Si la Province liturgique nie systématiquement toute allusion à ce propos, il n'en reste pas moins que nombre d'entre eux tournent le dos à leur mission en chemin. Les motivations de ces derniers sont diverses, mais viennent le plus souvent de l'aspect affectif de leur vie. Cela ne concerne cependant que les frères, tout soldat déserteur étant traqué et abattu par ses semblables comme on soigne une plaie gangrenée, avec acharnement.

Enfin, personne n'est infallible et certains dirigeants de Domaines ont su mettre à jour le jeu des émissaires liturges installés sur leurs terres. Cependant, aucun d'entre eux n'a réussi à prouver ou même à entrevoir les buts réels des Liturges et l'ampleur de leur colonisation organisée. Fins diplomates, les soldats locaux ont toujours su limiter les dégâts en incriminant un membre innocent de la fraternité.

Quelques porteurs de la sainte parole

L'ERMITE DE L'EMPIRE DE KESHE

On ne lui connaît plus de nom, et tous l'appellent l'ermite. Sans âge, il est de haute stature, le visage masqué par une longue barbe grisonnante. Il arpente le désert keshite à pied, ses yeux clairs perpétuellement rivés sur l'horizon. Ses prêches sont mémorables car son charisme et sa présence le rendent impressionnant, captant l'attention des plus dissipés comme des plus sceptiques.

Il y a bien longtemps qu'Aldreine Frolukin a quitté la Province liturgique. Ses revers de fortune l'ont ruiné et ont attiré les sarcasmes de ceux qu'il croyait être ses amis sur sa famille. C'est alors dans la foi en Neuève qu'il trouva son salut. Ayant au départ intégré le collège de Liturgia pour échapper à la mendicité, il sut se reconnaître dans l'œil de ses professeurs les plus convaincus. Sa formation terminée, il quitta la Province liturgique le cœur léger et l'âme sereine.

Il a depuis vadrouillé seul aux quatre coins de l'Harmonde, prêchant la foi en Neuève ou passant son chemin en silence. Mystique, bourru et assez porté sur tout ce qui est susceptible d'embrumer ses pensées, l'ermite n'en reste pas moins un parfait exemple du miracle que peut produire la religion sur une âme en déroute.

HEINS PROTVEILER, TENANCIER DE HAVREFOI

Heins est un petit-bourgeois que l'errance n'a pas su sortir de ses idées reçues. Convaincu que l'avenir commercial de la Province liturgique se situe hors de ses frontières, il a vu dans la fraternité le moyen de devenir riche à peu de frais. Il s'est donc empressé

ALDREINE FROLUKIN, DIT L'ERMITE

Origine: Province Liturgique

Peuple: humain

Sexe: masculin

Âge: 59 ans

Taille: 1,69 m (TAI 0)

Poids: 60 kg

MV: 3

Caractéristiques

Flamme: 0/0

Corps: 0/0

Bonus de Corps: 0

AGilité: 5

FORce: 5

PERception: 7

RÉSistance: 7

Esprit: 0/0

Bonus d'Esprit: 0

INTelligence: 9

VOLonté: 7

Âme: 0/0

Bonus d'Âme: 0

CHARisme: 9

CRÉativité: 5

Caractéristiques secondaires

ART: n.a.

EMP: 9

MÊL: 5

TIR: 6

PdV: 49

SBG: 16

SBC: 24

BD: + 0

Points d'Héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme: Aucun

Pouvoirs de saisonin: Aucun

Perfidie: 7

Ténèbre: 9

Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuves: Arme: bâton ferré 3, Athlétisme 2,

Escalade 1, Esquive 3, Premiers Soins 2,

Survie 2, Vigilance 2.

Maraude: Camouflage 5, Chasse 2,

Déguisement 3, Discrétion 7, Fouille 3,

Intrigue 6.

Société: Baratin 8, Diplomatie 3, Éloquence 7,

Négoce 4, Poésie 4.

Savoir: Alphabet: Armgarde 2,

Alphabet: Septentrion 1, Astronomie 1,

Culte: Neuvène 5, Géographie 2,

Herboristerie 3, Zoologie 1.

Occulte: Connaissance des Danseurs 6,

Démonologie 2, Harmonie 5,

Résonance: jorniste 5.

Avantages & Défaits: Danseur discret, Mémoire eidétique, Sommeil léger, Spartiate; Avoir un faible: alcool, Étranger, Vagabond, Vieillard.

Combat

Initiative: 12, bâton ferré 14

Attaque au contact: bâton ferré 10

Esquive: 8

Parade: bâton ferré 10

Défense à distance: 4

Armure: Aucune

Magie

EMP: 9

Résonance 5, Connaissance des Danseurs 6

POT Emprise: 19

POT intuitif: 10

Danseurs

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Hal'Bimba	18	+ 5	5	3

Sorts connus

Aura protectrice (25), Clairvoyance (20),

Impression de vérité (10), Nourriture saine (10),

Résister aux températures extrêmes (15),

Vigueur (10).

Citation typique

« Par les sept cavaliers de Saint Anfrön, y aurait-il parmi nous une âme assez généreuse pour m'échanger quelques histoires contre un peu de semoule? »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Bâton ferré	+ 2	+ 2	+ 2	+ 4/C		1

HEINS PROTVEILER, TENANCIER DE HAVREFOI

Origine: Province liturgique

Peuple: humain

Sexe: masculin

Âge: 39 ans

Taille: 1,76 m (TAI 0)

Poids: 83 kg

MV: 3

Caractéristiques

Flamme: 0/0

Corps: 0/0

Bonus de Corps: 0

AGilité: 5

FORce: 6

PERception: 8

RÉSistance: 5

Esprit: 0/0

Bonus d'Esprit: 0

INTelligence: 8

VOLonté: 8

Âme: 0/0

Bonus d'Âme: 0

CHARisme: 8

CRÉativité: 6

Caractéristiques secondaires

ART: n.a.

EMP: n.a.

MÊL: 5

TIR: 6

PdV: 47

SBG: 15

SBC: 23

BD: + 0

Points d'Héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme: Aucun

Pouvoirs de saisonin: Aucun

Perfidie: 6

Ténèbre: 0

Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuves: Arme: dague 4, Arme: massue 2, Équitation 3, Esquive 5, Survie 5, Vigilance 4.

Maraude: Camouflage 4, Déguisement 5, Discrétion 6, Fouille 4, Intrigue 5, Jeu 4, Poisons 3, Serrurerie 2.

Société: Baratin 8, Diplomatie 5, Éloquence 6, Intendance 6, Négocier 7.

Savoir: Alphabet: Armgarde 5, Culte: Neuvêne 5, Géographie 2, Herboristerie 4, Lois 4.

Avantages & Défauts: Bourgeois, Étranger.

Combat

Initiative: 13, dague 13, massue 13

Attaque au contact: dague 11, massue 8

Attaque à distance: dague 11

Esquive: 10

Parade: dague 9, massue 6

Défense à distance: 5

Armure: Aucune.

Citation typique

« Entrez, entrez... C'est ici que les fiers voyageurs épuisés trouvent ce qui leur faut pour oublier la marche! »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Dague (mêlée)	0	2	0	+ 1/P	-1	-
Massue	0	1	-1	+ 3/C	0	-
Dague (jet)	+ 2	0	-	+ 1/P	-1	24 m

HAMET MOLESTING, SOLDAT DE LA SAINTE PAROLE

Origine: Province liturgique

Peuple: humain

Sexe: masculin

Âge: 39 ans

Taille: 1,81 m (TAI 0)

Poids: 85 kg

MV: 3

Caractéristiques

Flamme: 0/0

Corps: 0/0

Bonus de corps: 0

AGilité: 8

FORce: 8

PERception: 8

RÉSistance: 7

Esprit: 0/0

Bonus d'Esprit: 0

INTelligence: 9

VOLonté: 8

Âme: 0/0

Bonus d'Âme: 0

CHARisme: 5

CRÉativité: 7

Caractéristiques secondaires

ART: n.a.

EMP: 8

MÊL: 8

TIR: 8

PdV: 52

SBG: 17

SBC: 26

BD: + 1

Points d'Héroïsme: 0

Pouvoirs de la Flamme: Aucun

Pouvoirs de saisonin: Aucun

Perfidie: 8

Ténèbre: 9

Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuves: Arme: arc composite 5,

Arme: épée 6, Arme: écu 5, Athlétisme 2,

Équitation 2, Escalade 3, Esquive 5, Natation 2,

Survie 4, Vigilance 5.

Maraude: Camouflage 6, Déguisement 5,

Discrétion 5, Fouille 5, Intrigue 6,

Passe-passe 3, Poisons 3, Serrurerie 5.

Société: Baratin 6, Diplomatie 6, Éloquence 5,

Étiquette: noblesse 4, Étiquette: bourgeoisie 4,

Intendance 4, Négoc 4, Poésie 1,

Us & coutumes: République Mercenaire 4.

Savoir: Alphabet: Armgarde 5,

Culte: Neuvène 5, Lois 2, Stratégie 3.

Occulte: Connaissance des Danseurs 6,

Cryptogramme 1, Résonance: éclipsiste 6.

Avantages & Défauts: Abri secret,

Volonté de fer; Étranger, Paranoïa.

Combat

Initiative: 16, épée 17, écu 13, arc composite 20

Attaque au contact: épée 15, écu 13

Attaque à distance: arc composite 13

Esquive: 12

Parade: épée 15, écu 17

Défense à distance: 6

Armure: Cuir, partielle. Malus - 1, Prot. 3

Magie

EMP: 8

Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6

POT Emprise: 17

POT intuitif: 12

Danseurs

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Harnaille	18	+ 3	5	5

Sorts connus

Fausse piste (10), Force accrue (10),

Invisibilité (25), Ouverture (15),

Projectile magique (20),

Voir à travers un mur (10).

Citation typique

« Même les Démon ont parfois besoin d'un confesseur, alors pourquoi pas vous, mon ami? »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée	+ 1	+ 1	+ 1	+ 5/PT	0	-
Écu	- 3	0	+ 4	+ 2/C	0	-
Arc composite	+ 4	0	-	+ 8/P	0	100 m

de rejoindre les prometteuses Communes Princières et d'y ouvrir un havrefoi. Depuis trois ans maintenant, Heins amasse l'or et les pierreries sans trop se soucier du dogme.

Seulement voilà, sa conscience le taquinant tout de même un peu à ce sujet, il en est devenu insomniaque. Une malchance ? C'est peu de le dire ! Sur-tout lorsque l'on sait qu'il a surpris une réunion de soldats de la sainte parole par une nuit sans lune au cœur même de son établissement. Persuadé que ces sinistres comploteurs sont des Inquisiteurs venus rendre son âme au saint des saints, il a mis sur pied le projet de disparaître sans laisser de trace... Mais comment y arriver seul ?

HAMET MOLESTING, SOLDAT DE LA SAINTE PAROLE

Hamet a servi sur tous les fronts agités qui ont concerné la Province liturgique ces derniers temps. Rien d'étonnant alors qu'on lui ait un jour proposé de rejoindre une « unité spéciale » de l'armée de Saint Neuvène. Aujourd'hui entraîné, il traverse la République mercenaire, infiltré dans une caravane de frères de l'errance réunissant une vingtaine d'individus.

Hamet semble content de la nouvelle vie que lui a offert sa mère patrie. Doté du savoir que dispensent les collèges ruraux de l'organisation, il redécouvre l'Harmonie et explore les méandres complexes que tissent chaque jour les relations entre les hommes. Il passe pour philosophe au sein de sa

caravane. Ses compagnons de route pensent que le vieux guerrier qui les accompagne se ramollit avec le temps. C'est dire s'ils sont loin du compte !

Les Drames de l'errance

DOMAINES ET HAVREFOIS

Accueillir un havrefoi au sein d'un Domaine peut avoir des conséquences positives et négatives sur celui-ci. En termes techniques, ces conséquences sont représentées par des bonus affectant les scores des caractéristiques et Aspects noirs d'Esprit et de Corps du Domaine. Certains bonus sont liés à l'activité des frères de l'errance au sein du havrefoi, tandis que d'autres représentent l'infiltration sournoise des soldats de la sainte parole.

Le tableau suivant fournit les bonus et malus qu'un havrefoi confère à ses différents stades d'évolution — pour mémoire, chaque stade équivaut à un an d'existence environ. Ceux-ci se cumulent d'une année sur l'autre, à mesure que le havrefoi se développe. Ainsi, au bout de cinq ans d'existence prospère, le havrefoi se lance dans le transport de marchandises et confère des bonus de + 2 en Habitants, Organisation et Finance, ainsi qu'un autre de + 3 en Renseignement au Domaine qui l'accueille. En revanche, l'infiltration des soldats de la sainte parole et leur prise de pouvoir sur les lieux entraînent à ce stade un bonus de + 2 en Esprit noir et un autre de + 1 en Corps noir.

INFLUENCE D'UN HAVREFOI SUR UN DOMAINE

Années	Évolution	Bonus	Malus
1	Matériel de voyage	Renseignement + 1	-
2	Activité agraire	Finance + 1	-
3	Hôtellerie	Finance + 1 Renseignement + 1	Esprit noir + 1
4	Location et vente de moyens de transport	Organisation + 1 Habitants + 1	Esprit noir + 1
5	Transport de marchandises	Organisation + 1 Habitants + 1 Renseignement + 1	Corps noir + 1
6	Caravansérail	Habitants + 1 Organisation + 1 Finance + 1	Corps noir + 1

ERRANCES...

Suivent quelques idées desquelles l'EG est invitée à s'inspirer pour bâtir des Drames mettant en scène la fraternité de l'errance.

Une source de savoir

L'une des utilisations possibles des frères de l'errance consiste à placer un frère dans l'environnement des Inspirés. Ami rencontré sur une route, il passe de temps à autre dans leur Domaine échanger quelques nouvelles de l'étranger contre un lit et une soupe. Petit à petit, ce personnage peut devenir une fenêtre ouverte sur la religion de Neuvène et la Province liturgique. Mais il peut aussi être une mine d'amorces d'aventures pour vos Inspirés, toujours prompts à leur communiquer la nouvelle qui les fera sortir de chez eux.

L'ermite de l'Empire de Keshe décrit dans le chapitre précédent est tout à fait adapté à cette situation d'entente amicale qui peut exister entre frères de l'errance et Inspirés.

Au mauvais endroit, au mauvais moment

Permettant d'exploiter plus directement les potentiels de la fraternité de l'errance et des soldats de la sainte parole, une autre optique amène les Inspirés à voir ce qu'ils n'auraient pas dû. Invités en visite

officielle chez un parent, ils surprennent les manigances d'un soldat de la sainte parole par hasard. Ce dernier est sur le point d'épouser la fille de l'hôte de nos héros pour se placer selon le plan de ses supérieurs... Autant dire que les Inspirés ne sont pas rentrés chez eux.

Le personnage d'Hamet Molesting donné plus haut peut tout à fait convenir dans le rôle du gendre, ou de l'un de ses alliés sur le terrain.

L'invasion invisible

Commençant le jour où les personnages accueillent un havrefoi sur leur Domaine, cette perspective reste la plus ambitieuse, mais certainement aussi la plus intéressante à jouer. Heins Protweiler peut être exploité tel quel dans cette situation. Il s'agit de mettre en scène, le plus lentement possible, la prise de contrôle du Domaine des personnages par les soldats de la sainte parole. Au fil des aventures de la compagnie, le havrefoi se développe, les résidents du Domaine évoluent...

Quelques années plus tard, la Compagnie prend parti dans une affaire liée à la Province liturgique. Alors que les événements les placent de plus en plus en ennemis des intérêts de la Province liturgique, la situation de leur Domaine s'écroule et les catastrophes se succèdent...



4 ~ Les Acrobates Assassins

Histoire

IL ÉTAIT UNE FOIS

Retranscription du discours d'un lutin retrouvé dans des parchemins (Laeghdoved)

« Les grandes et belles forêts du Nord brûlent. Nos merveilleuses cités végétales gémissent sous le coup des haches. Le Pollen est teinté du sang des nôtres. La cueillette sacrée, la collecte du nectar floral et du suc odorant ne sont plus possibles. Les belles orées forestières sont saccagées par les gens de l'Été tandis que les profondeurs sylvestres sont souillées par les immondes enfants de l'Hiver. Notre labeur n'est plus possible. Mes frères de Pollen, nous devons aider notre peuple, notre saison et notre Dame. Prenez vos abeilles, votre Pollen et vos outils végétaux. D'instruments de paix, ils deviendront propagateurs de mort. Sauvons le Printemps et que nos ennemis craignent les arbres, la mort viendra du feuillage et des branches. »

Mémoire de guerre, par Sjorn Brûlefeu (période pré-Flamboyance)

« Ce jour-là, j'avais peur, je l'avoue. Notre chef voulait rejoindre le gros de l'armée ogre assiégeant Belle-fleur. Des rumeurs couraient sur la disparition d'unités entières dans les sentes sylvestres. Les expéditions de secours auraient également disparu. Certains d'entre nous parlaient des diables verts, des tueurs vivant dans les troncs d'arbres, surgissant de leur cime pour fendre en un plongeon mortel sur nos frères de saison et les tuer, en leur arrachant la tête et tournoyant en un ballet sanglant d'épaule en épaule, répandant la cervelle d'ogres à tour de bras. Entendant ces bruits, j'avais ri fort et montré stupidement mes biceps. N'empêche. Quand ma compagnie fut désignée pour traverser la forêt, je n'étais pas rassuré !



Seblol,

« Et à raison ! À peine entrés dans les sous-bois, une dizaine de ces diables verts nous sont tombés dessus de la cime des arbres. La mort n'a pas tardé. Deux cents ogres vaillants sont morts sans rien pouvoir faire, sinon exprimer la terreur sur leur face en un rictus pitoyable. Je n'oublierai jamais ce jour. Jamais plus je ne suis entré dans une forêt. J'en chie dans mon froc rien qu'à y penser. Je ne dois ma survie qu'à ma rapide fuite instinctive alors que mon frère et ma sœur voyaient leur cervelle se répandre sur leurs joues sans qu'ils y comprennent rien. »

Mariage du Hiérarque Floripel IV et de la lutine Émeline Vertmanteau, extrait du Codex Moden-Henorum Hieraquisorum de l'Enthousiaste Géronte (– 2750)

« Quelle magnificence, quelle sublimité, quel ravissement ! Notre Hiérarque, héritier de l'enfant d'Espleurance, Floripel le quatrième attend sa saisonine fiancée. C'est le summum de la beauté. Elle sort d'un arbre titanesque, arrivant immédiatement de sa sylvestre cité. Elle est entourée de dix lutins revêtus d'une cape d'émeraude et d'un tabard vert décoré de fils d'argents tissés en élégantes créatures papillons. La voilà qui vient vers notre impérial souverain pour s'unir à elle et ainsi concrétiser l'union du peuple modéhen au Décán des lutins. [...] La cérémonie fut splendide. Quelle émotion ce fut ! Mais un fait curieux s'est produit. Les dix gardes d'émeraude se sont soudainement mis à genoux devant le couple impérial, sortant leurs épées végétales pour les offrir aux jeunes mariés. Ils ont juré qu'eux et leur ordre, les Guerriers Acrobates, serviraient la famille de Floripel IV qui a redonné espoir à leur peuple par le pacte passé avec notre Empire. Floripel IV, conseillé par son épouse, a accepté leur allégeance. »

Extrait des Chroniques du pouvoir sacré, par le Serviteur du Palais Lusc, daté du xxv^e siècle avant l'Éclipse

« Aujourd'hui, la Hiérarque Shebda a reçu le représentant de la famille d'Émeraude des Humitin, les descendants des Hiérarques Floripel IV et Arboris I^{er}. Ce jeune Enthousiaste, une personne prédite à devenir un grand Inspiré selon les Harmonistes de la Geste, nommé Canopéus est venu accompagné d'un lutin vêtu d'une cape d'émeraude. Il a prétendu pouvoir résoudre l'affaire de la révolte des Arlequins qui menacent gravement l'intégrité de notre Empire. L'héritière de la Flamme de l'enfant d'Espleurance a accepté de recevoir le descendant des Humitin et son compagnon dans ses appartements particuliers, sans que personne n'assiste à leur entretien. Le même jour, Shebda II a ordonné aux Enthou-

siastes de la Geste de désigner un millier de jeunes Artechnistes. Trois jours plus tard, ces jeunes humains furent rassemblés dans la cour du palais, devant un Arbre-roi de la cour. De celui-ci surgirent cent lutins vêtus de cape d'émeraude. Ces derniers rassemblèrent les jeunes humains et ouvrirent un immense portail dans l'arbre où ils disparurent tous sans que je sache jamais où ils allèrent ni pourquoi. [...] Les Muses soient louées ! Les turpitudes des Arlequins sont finies. La rébellion s'est enfin éteinte. Un à un, ces immondes traîtres à la Flamme d'Esplurance sont morts ou ont disparu. Quoi qu'il en soit, leur révolte immonde n'est désormais plus qu'un mauvais souvenir ! Néanmoins, je ne peux m'empêcher de m'interroger sur les témoignages parlant de mystérieuses silhouettes vêtues de capes d'émeraude sur les lieux de disparition et d'accidents des Arlequins. Je ne peux m'empêcher de frémir à certaines déductions auxquelles je suis parvenue. Mais à quelles folies nous ont menés ces Arlequins ? Pourquoi ont-ils rompu l'Harmonie de notre Empire ? Au moins, je suis sûr que notre Hiérarque a fait, en tout cas, le bon choix ! »

Extrait des Chroniques druidiques de la Marche modéhenne

« Mes confrères, il est nécessaire de prendre une grave décision. J'ai récemment découvert que l'antique ordre des Acrobates Assassins, le bras vengeur des antiques Hiérarques de l'Empire de Moden-Hen', existe encore. Ils brûlent de rétablir un jour la splendeur d'antan. Il est évident que ce sont des êtres dont le métier et les méthodes nous répugnent. Néanmoins, nous vivons dans un monde difficile. Nos marches du Nord menacent de faire sécession, l'Empire d'Armgarde devient inquiétant et les guerriers keshites font de fréquentes incursions sur nos territoires de l'est. Il nous faut réagir. En intégrant les antiques guerriers des Hiérarques dans nos rangs, sous la forme d'une guilde officielle, nous aurions une arme fantastique entre nos mains tant que nous faisons tout pour tenter de rétablir Moden-Hen', un jour ou l'autre. Ceci est leur seule condition. »

HISTOIRE ACROBATIQUE ET ASSASSINE

Les origines

L'histoire des Acrobates Assassins remonte aussi loin que l'apparition du Décans des lutins. En ce temps-là, beaucoup de lutins étaient des cueilleurs de pollen, travail nécessitant une grande agilité et

un don certain pour l'acrobatie. À l'aube des Guerres des Décans, ces lutins décidèrent de lutter aux côtés de leurs frères et fondèrent l'ordre des Guerriers Acrobates. Leur connaissance du monde sylvestre et leur talent acrobatique couplé à leur maîtrise des armes végétales et des prémices de ce qui deviendrait la Verte Voie en firent des combattants redoutés, même des géants et des minotaures. Surnommés les diables verts, ils ne purent cependant en rien changer le cours des guerres saisonnières.

La paix venue, ces terribles guerriers retournèrent pour la plupart vers leur travail de cueilleur de Pollen. Certains décidèrent de rester des guerriers au cas où leur peuple serait à nouveau en danger, suspectant de plus qu'une partie de leurs frères déchus devenus des farfadets n'usent de leurs talents pour nuire aux lutins — et à raison car la guilde ténébreuse des Silhouassins (cf. *Le Codex des farfadets*, p. 25) est née de Guerriers Acrobates ayant suivi Farfa le Vert.

La splendeur modéhenne

Les siècles passèrent et leur ordre périclita de plus en plus jusqu'à l'alliance entre les lutins et l'Empire de Moden-Hen'. Celle-ci fut un immense espoir pour les lutins qui crurent voir revenir l'âge d'or. Les Guerriers Acrobates, conscients que le destin de leur Décans était désormais lié aux Modéhens, offrirent leur service à la famille impériale du Hiérarque Floripel IV qui avait épousé une lutine, Émeline Vert-manteau. Ils devinrent les gardes de cette famille et s'illustrèrent sous les règnes de Floripel IV et d'Arboris l'Humitin. Néanmoins, le trône impérial passa à une autre famille et les Guerriers Acrobates redevinrent anonymes. Or, l'Empire de Moden-Hen' ne connut pas une longue et heureuse vie. Il y eut un mouvement de rébellion mené par des gens nommés par les textes les Arlequins. L'impératrice Shebda II ne savait que faire pour gérer cette crise. Commence alors l'histoire des Acrobates Assassins en tant que tels.

Au plus fort de la crise, l'arrière-petit-fils de Floripel IV, Canopéus Humitin, vint voir l'impératrice en compagnie d'un lutin vêtu de vert nommé Firmin Prestebbranche. Canopéus offrit à l'impératrice et à l'Empire les services des Guerriers Acrobates lutins et Firmin proposa d'ouvrir les rangs de son ordre aux humains. Shebda accepta avec joie cette proposition et fit désigner un millier d'humains pour renforcer les rangs des Guerriers Acrobates. La



révolte des Arlequins ne tint pas plus d'un an après cet entretien, tous les révoltés mourant dans des circonstances étranges et souvent horribles. Dès lors, des bruits coururent dans l'Empire comme quoi les empereurs possédaient une police secrète formée d'Acrobates Assassins. Et ce nom resta dans l'histoire.

Alors que Moden'Hen' était un pays gracieux et puissant, les membres de l'ordre agirent pour préserver l'intégrité de l'Empire, mais ils ne purent rien faire pour sauver le Hiérarque lors de la crise des Tableaux-monde (voir plus bas), peu avant le Feu des Origines. Lors de cette crise, la Flamme que se transmettaient les empereurs modéhens, celle d'Espleurance, fut perdue et l'Empire commença à douter.

La chute

Le Feu des Origines fut un coup terrible pour l'ordre des Acrobates Assassins. Il vit disparaître ce pour quoi ces derniers luttèrent. L'Empire avait vécu. Une partie des membres de l'ordre, des lutins principalement, fit alors scission, restant sur les terres keshites. Ils deviendront plus tard les piliers des Veilleurs rêvertiens — cf. *Le Codex des lutins*, p. 14. Le reste de l'ordre se replia sur ce qui restait de la splendeur modéhenne : les actuelles République mercenaire, Terres veuves et Marche modéhenne. Malheureusement, la destruction du cœur de l'Empire, les raids keshites, le morcellement des terres impériales et l'absence de monarque firent périlcliter l'ordre des fidèles aux Hiérarques modéhens.

Lorsque les Druides prirent le pouvoir en Marche modéhenne, ils redécouvrirent l'ordre des Acrobates Assassins et leur envoyèrent un ambassadeur. Celui-ci leur expliqua que certes l'Empire avait disparu ainsi que les empereurs, mais le peuple modéhen, ses terres et sa culture demeuraient. Cet émissaire leur dit qu'en mémoire du passé, ils devaient aider à préserver le présent et préparer le futur. Les maîtres de l'ordre acceptèrent contre une promesse : si la Flamme d'Espleurance était retrouvée, les Druides rétabliraient l'Empire. L'accord fut conclu. Malgré tout leur talent, les Acrobates Assassins ne purent empêcher l'indépendance de la République mercenaire et la scission des Terres veuves. L'héritage de l'Empire modéhen s'effritait, et en même temps les espoirs de l'ordre de voir un jour Moden-Hen' renaître. Ils furent encore plus dépités quand ils découvrirent que les Druides

n'avaient nullement l'intention de rétablir la splendeur impériale. En effet, ceux-ci faisaient disparaître les descendants des familles impériales modéhennes.

Les temps éclipse

L'Éclipse fut une renaissance pour les Acrobates Assassins. Le Conseil des Décans prit contact avec eux pour conclure une alliance. L'ordre, connaissant la Flamboyance et l'Inspiration, accepta de servir de bras armé au Conseil et de protéger les Inspirés durant leur enfance. Ils firent leur travail avec zèle. En échange, ils eurent accès à des informations inédites concernant le passé de Moden-Hen'. Il y a un siècle, ils découvrirent ainsi que la Flamme d'Espleurance n'avait pas disparu, mais qu'elle s'était perdue dans un Tableau-monde. Cette nouvelle redonna espoir à l'ordre qui entreprit de rechercher cette Flamme dans le dessein de ressusciter Moden-Hen'. Pour réaliser ce projet, ils achètent tous les Tableaux-monde qu'ils peuvent et ils surveillent plus que nécessaire les Harmonistes du Décorum. Ils prennent contact avec eux pour restaurer d'antiques œuvres.

La trahison

Depuis une cinquantaine d'années, les Acrobates Assassins s'intéressent de près au processus de la transmission de Flamme et aux pouvoirs accordés par l'Inspiration. Ils se souviennent que Moden-Hen' reposait sur l'Inspiration pour les hommes et l'alliance avec les lutins. Après avoir étudié et espionné les méthodes du Conseil des Décans, ils sont passés à l'action. Ils ont enlevé et assassiné cinq Parrains pour leur voler les Flammes qu'ils ont données à certains de leurs apprentis. On peut estimer qu'à l'heure actuelle une dizaine d'Acrobates Assassins sont des Inspirés hors-la-loi. En outre, l'ordre acquiert de plus en plus de Tableaux-monde et protège des personnes qui sont les descendantes directes des empereurs modéhens. S'ils parvenaient à retrouver la Flamme d'Espleurance, ils tenteraient de rétablir Moden-Hen'. Or, pour réaliser ce projet, ils devront déclencher une guerre civile en Marche modéhenne. S'ils vainquent, il est à craindre qu'ils se lancent dans une guerre de reconquête des anciennes terres impériales. Dès lors, ils voudront rendre l'Inspiration aux Modéhens. Et il est certain qu'ils assassineront tous les Inspirés qu'ils connaissent pour voler leur Flamme et la donner à des Modéhens. Or, ils

connaissent tous les Inspirés — ils sont chargés de les protéger.

Une vie d'acrobatie meurtrière

LA NATURE DES ACROBATES ASSASSINS

Être un Acrobate Assassin

Les Acrobates Assassins sont des tueurs et des espions fanatisés poursuivant un idéal que beaucoup jugeraient illusoire. Ils croient en un retour possible de la Flamboyance et de Moden-Hen'. Depuis cinq mille ans, l'ordre entretient cet espoir. Et malgré le temps qui passe, leur détermination n'a pas déchu.

Les Acrobates Assassins sont capables de tout dans l'exercice de leur fonction : mielleux quand il le faut et impitoyables en d'autres circonstances. Trahisons, meurtres et discrétion sont les maîtres mots de leur activité.

Néanmoins, il ne faut pas voir en eux des êtres sanguinaires. Ils luttent pour un idéal et sont calmes et pondérés dans leur sanglant travail. La plupart d'entre eux sont des êtres raffinés, doux et sensibles. Ils aiment rire, chanter et danser. D'ailleurs, ils sont autant formés à être des assassins que des artistes ambulants, d'où leur nom.

En dehors de leur mission, ils sont les plus doux et les plus sociables des êtres, une déformation probable de leur mission à être des espions ou simplement un art de vivre. La plupart d'entre eux se rappellent qu'avant d'être des Acrobates Assassins, ils sont modéhens. Ils partagent ainsi nombre de qualités de ce peuple qui aime la nature et la vie.

Le Code d'Émeraude

L'ordre possède des lois qui datent de sa formation. Écrites par Canopéus Humitîn et Firmin Prestebanche, ces lois sont compilées dans ce qui est appelé le Code d'Émeraude. Elles sont au nombre de cinq.

Ces lois datent d'un temps lointain et expliquent en partie la nature actuelle de l'ordre. La première d'entre elle assure la fidélité des Acrobates Assassins à leur ordre et explique leur quasi-incorruptibilité et leur fanatisme. La deuxième peut paraître dépassée et pourtant elle permet la survivance de

LE CODE D'ÉMERAUDE

L'ordre des Acrobates Assassins est ton père et ta mère à la fois. Tu lui dois amour, obéissance et respect.

Moden-Hen' tu chériras et protégeras, fût-ce au péril de ta vie.

Le don d'Inspiration tu protégeras.

L'œuvre du Semblant tu pourchasseras et détruiras.

La vie et la nature, tu aimeras et protégeras.

l'ordre. Les Acrobates Assassins se sentent toujours les serviteurs des empereurs modéhens et, en ce sens, ils tenteront tout pour rétablir leur Empire. Les Acrobates Assassins abhorrent le Masque et ses sbires. Il semblerait que, dans un lointain passé, les Acrobates Assassins aient combattu des pantins du Maître du Semblant qui tentait de détruire de l'intérieur l'Empire modéhen au cours de la révolte des Arlequins. Les Acrobates Assassins n'ont pas oublié ce fait et considèrent le Masque comme l'Éternel le plus abominable qui soit. La dernière de ces lois fait adhérer l'ordre aux valeurs modéhennes de vivre en harmonie avec la Nature.

Les plans actuels de l'ordre peuvent sembler en contradiction avec la troisième loi. En fait, pour les Acrobates Assassins, il n'en est rien. Pour eux, la première loi est prioritaire et ils pensent qu'en rétablissant l'Empire modéhen et en donnant toutes les Flammes à des Modéhens, quitte à tuer les Inspirés pour leur arracher la Flamme, ils ne feront que permettre à l'Inspiration de prendre un nouveau départ dans sa lutte contre le Masque, priorité de la quatrième de leur loi.

LA STRUCTURE DE L'ORDRE

L'ordre des Acrobates Assassins est dirigé par le Conclave d'Émeraude, un groupe composé des cinq meilleurs Acrobates Assassins : les Assassins d'Émeraude. Ils dirigent l'ordre, choisissant sa politique et acceptant ou refusant les contrats. Ils sont aussi les maîtres des secrets de l'ordre et s'occupent personnellement de sa quête pour la renaissance de Moden-Hen'. Ce sont eux aussi qui jugent les membres ayant commis une faute. Impitoyables et fanatiques, les Assassins d'Émeraude mènent l'ordre des Acrobates Assassins vers son rêve sans la moindre pitié.

Du Conclave d'Émeraude dépendent deux autres conseils : le Conseil assassin et le Conseil acro-

bate. Le premier est composé de dix membres nommés les Maîtres Assassins qui gèrent le quotidien : ils commandent la nourriture et les fournitures nécessaires au bon fonctionnement de l'ordre ; ils négocient les contrats et tiennent la bourse ; ils donnent les ordres de mission aux Acrobates Assassins sur le terrain et s'assurent que ces derniers sont convenablement équipés et informés ; ils s'occupent du rapatriement des Acrobates Assassins blessés ou morts en mission — l'ordre prend soin de ses enfants — et assurent les relations avec les Druides et le Cryptogramme-magicien. Pour accéder au Conseil Assassin, il n'existe qu'une solution : vaincre dans un duel à mort un Maître Assassin.

Le Conseil acrobate, quant à lui, est composé de trente membres choisis pour être les professeurs des futurs Acrobates Assassins. Nommés les Maîtres Acrobates, ils sont cooptés par le Conclave d'Émeraude pour leurs connaissances, leur érudition et leur talent mais aussi pour leur aptitude à enseigner. Les Maîtres Acrobates sont divisés en trois groupes de dix membres chacun : le Cercle voyageur, le Cercle innocent et le Cercle meurtrier. Les membres du Cercle voyageur parcourent les routes de l'Harmonde pour repérer de jeunes enfants et les enlever afin qu'ils deviennent des membres de l'ordre. Les deux autres cercles s'occupent pour leur part de la formation de ces recrues.

Le reste de l'ordre est composé de ses forces vives. Simplement appelés Acrobates Assassins, ils sont divisés en deux groupes : les Virtuoses qui sont des Acrobates Assassins œuvrant en solitaires et les Artistes agissant en troupe organisée. Cependant, certains d'entre eux font montre d'un talent qui leur assure un titre honorifique dans l'ordre. Ainsi, on a les Maîtres Insectes, expert dans le contrôle des petits alliés des Acrobates Assassins, les Verts-de-gris, les meilleurs espions de l'ordre, et les Sombres

Émeraudes, d'étranges Acrobates Assassins manipulant les forces démoniaques — ces derniers sont peu nombreux.

Sous eux viennent les novices qui poursuivent leur entraînement.

On estime que l'ordre compte un millier de membres dont une centaine de novices actuellement ainsi qu'une dizaine d'Inspirés, possesseurs hors-la-loi d'une Flamme. L'ordre comprend autant d'humains que de lutins.

DEVENIR ACROBATE ASSASSIN

Le recrutement

Les Maîtres Acrobates du Cercle voyageur parcourent l'Harmonde pour repérer des enfants aptes à devenir de futurs Acrobates Assassins. Pour réaliser ce projet, ils disposent de plusieurs critères. L'enfant doit être agile et intelligent, obligatoirement lutin ou humain. Il doit être âgé de sept à dix ans et aimer la nature et la vie. Enfin, dernier critère, il doit montrer un émerveillement lorsqu'on lui parle du passé glorieux de l'Empire de Moden-Hen'. Si l'enfant correspond à tous ces critères, il sera enlevé et conduit au Musée pour y suivre sa formation.

La formation

L'apprentissage est découpé en deux cycles de cinq ans. Durant le premier cycle, les enfants suivent l'enseignement des membres du Cercle innocent du Conseil acrobate. Leur éducation suit deux axes. Le premier veut que le matin les novices apprennent la lecture, l'écriture, le calcul, les arts, la littérature, l'histoire, la géographie, l'herboristerie et la zoologie, et le second requiert qu'ils s'amuse pendant l'après-midi dans les branches de l'Arbre-roi du Musée. Ils développent ainsi leur connaissance et leur don pour l'acrobatie.

Après cinq ans, ils accèdent au second cycle. Ils sont alors pris en charge par le Cercle meurtrier du Conseil acrobate. Leur enseignement est loin de la trivialité du premier cycle. Ils apprennent l'art de tuer et d'espionner. La fabrication des poisons, les secrets de la Verte Voie, le dressage des insectes, le maniement des armes et l'art de la discrétion leur sont inculqués sans pitié. Nombre de novices ne survivent pas à cet entraînement tant les professeurs sont exigeants.

OÙ SONT LES ACROBATES ASSASSINS ?

Les Acrobates Assassins possèdent leur quartier général au cœur de la Marche modéhenne, dans une forêt au sud de Fraine. Ils nomment ce lieu le Musée, un terme archaïque désignant un lieu de formation, au temps de l'Empire de Moden-Hen'. Le Musée est construit sur un Arbre-roi où s'entraînent les membres de l'ordre. Seuls les Acrobates Assassins savent où il est situé.

Autant le premier cycle fut doux et tranquille, autant le second cycle est éprouvant et difficile. Néanmoins, les deux cycles ont un point commun : ils fanatisent les novices au Code d'Émeraude.

L'initiation d'Émeraude

Une fois leurs dix ans de formation achevés, les survivants doivent réussir leur formation. Ils sont conduits dans une salle du Musée où ils sont enfermés. Cette pièce est le début d'un labyrinthe magique mortel rempli de pièges et peuplé de monstres fous et de plantes carnivores. Beaucoup de novices meurent au cours de ce test et ceux qui y survivent n'aiment pas parler de cette expérience. Lorsqu'ils sortent du labyrinthe, leurs professeurs et les membres du Conclave d'Émeraude les attendent pour leur donner leur cape d'émeraude et leurs armes. Ils sont dès lors membres à part entière des Acrobates Assassins.

MEURTRES ET ESPIONNAGE

Les Acrobates Assassins ont deux rôles : espion et l'assassin. Selon les besoins, on fait appel à deux groupes distincts.

Les premiers sont les Virtuoses, les Acrobates Assassins solitaires. Ils excellent dans l'art de l'espionnage et de l'infiltration. Désignés pour les missions requérant une extrême discrétion, ils peuvent tuer une personne dans son sommeil ou espionner une conversation entre deux seigneurs influents. Maîtres du déguisement et du mensonge, ils sont les plus aptes à se fondre dans la foule et à intégrer l'entourage de leurs victimes.

Le second groupe est celui des Artistes. Ils sont regroupés en petites compagnies d'amis très unis. L'ordre les emploie pour les missions complexes et difficiles nécessitant un grand nombre de personnes pour l'exécuter. Ils sont également commissionnés pour des contrats de grande envergure comprenant l'assassinat de dizaines de personnes. Ils agissent de concert et dans la plus grande solidarité. Leurs plans sont toujours longuement réfléchis et leur application synchrone. Les missions d'espionnage intensif et d'assassinat difficile leur sont souvent réservées.

Trois autres missions sont assurées par l'ordre. La première est la protection des jeunes Inspirés. Chaque Acrobate Assassin se voit assigné à la protection de l'un d'entre eux — ils ne peuvent donc être plus nombreux que ces derniers — et il doit

veiller régulièrement à ce que tout se passe bien pour le jeune Inspiré. Entre ses missions, l'Acrobate Assassin s'assurera de sa sécurité. La deuxième mission est la lutte contre le Masque. Lorsque l'ordre apprend que des agents du Maître du Semblant sont à l'œuvre, elle délègue quelques-uns de ses membres pour éliminer la menace. La troisième mission, la quête de la Flamme d'Espleurance et de la renaissance de Moden-Hen', est confiée par les Assassins d'Émeraude en personne aux meilleurs membres de l'ordre.

L'INFLUENCE DE L'ORDRE

L'ordre dans l'Harmonde

L'ordre possède une influence discrète mais importante dans la Marche modéhenne. Il est protégé par son statut de guilde et peut agir en toute liberté s'il ne va pas contre les intérêts du pays et rend quelques services aux Druides. Ailleurs, il est autant craint qu'admiré ! Beaucoup de gouvernements condamnent à mort les Acrobates Assassins s'ils viennent seulement sur leur territoire. À la vérité, ces mesures restent lettre morte tant il est difficile de capturer un Acrobate Assassin. En

LA FLAMME D'ESPLEURANCE

La Flamme d'Espleurance est ce qui se rapprochait le plus d'une couronne dans l'Empire de Moden-Hen'. Elle désignait son possesseur comme le Hiérarque. Les Modéhens testaient les enfants nés à la mort du précédent empereur pour trouver en qui la Flamme s'était réincarnée. Cette Flamme fut perdue lors de la crise du Tableau-monde peu avant la chute de l'Empire. Le Hiérarque et sa cour périrent dans un attentat commis dans un Tableau-monde dont on perdit la trace. En réalité, l'Œuvre existe toujours dans un palais modéhen abandonné sous les sables de l'Empire de Keshe. La Flamme d'Espleurance en elle-même a changé. Bloquée dans un Tableau-monde, elle n'a pu rejoindre le Centresprit et est donc « retombée ». Mais son potentiel était si important qu'elle s'est dédoublée, donnant naissance au premier « Danseur », avant l'Éclipse ! Depuis plus de quatre mille ans, ce « Danseur » danse autour de la Flamme d'Espleurance qu'il tente de consoler en attendant leur libération.

Flamme d'Espleurance : 10.

Danseur : Mémoire 300 points, bonus d'EMP + 10, Endurance 12 et Empathie 10.

outre, les gouvernements ne tentent pas de se mettre l'ordre à dos au cas où ils auraient besoin de leurs services. De plus, les Acrobates Assassins sont fréquemment mis à contribution par de riches citoyens de l'Harmonde ou par des organisations comme le Cryptogramme-magicien ou le Cercle Écarlate.

Les clients de l'ordre

L'ordre a des accords avec les Druides et le Conseil des Décans. Il rend service à ces deux institutions, y ayant son intérêt. Mais pour faire vivre l'ordre, les Acrobates Assassins louent également leurs services à ceux qui peuvent payer. Si quelqu'un désire engager les Acrobates Assassins, il doit aller lui-même dans un petit amphithéâtre en ruine au bord du lac de Fraine. Là, il doit attendre la nuit pour rencontrer un membre de l'ordre et lui exposer son cas. L'Acrobate Assassin lui demande de rester et se rend devant le Conclave d'Émeraude pour exposer la requête du client. Si elle est acceptée, l'Acrobate Assassin retourne auprès de son client pour conclure l'affaire. Si la réponse du Conclave est négative, l'Acrobate Assassin tue l'importun.

L'ordre semble posséder un code de conduite en ce qui concerne les assassinats. Il faut que la cause du contrat leur semble juste et appropriée pour être approuvée. Une fois le contrat accepté et la somme due — souvent importante — payée, l'ordre s'engage à accomplir sa mission quel qu'en soit le coût. Jusqu'à maintenant, ils ont toujours réussi et aucune victime n'a réussi à infléchir la sentence de mort prononcée par les Acrobates Assassins.

L'art de l'assassinat acrobate

LA VERTE VOIE

La Verte Voie est un art martial uniquement connu des Acrobates Assassins et dont l'origine remonte aux premiers cueilleurs de Pollen. Affiné durant les Guerres des Décans et par des millénaires de pratique, cet art de combat est le plus mortel qui soit. Il se compose de manœuvres de combat nécessitant Arme: Verte Voie mais aussi de techniques permettant de transcender les limites physiques du corps. Ces manœuvres se font toujours sous Arme: Verte Voie, limitant Acrobatie, — le bonus de + 3 des

LA VERTE VOIE

Pour utiliser et connaître les arcanes de la Verte Voie, le joueur d'un Acrobate Assassin doit prendre Arme: Verte Voie. Lorsqu'il combat, il peut utiliser les techniques de combat enseignées par cet art martial. Il doit pour ces manœuvres, quelle que soit l'arme employée, se servir d'Arme: Verte Voie, limitant Acrobatie ou la Compétence Arme appropriée. La Verte Voie est un savoir martial qui permet à l'Acrobate Assassin de transcender son maniement des armes et le contrôle de son corps. Selon son degré de maîtrise de la Verte Voie, il connaît des manœuvres spécifiques. Chaque fois qu'avec l'expérience, un joueur augmente Arme: Verte Voie, son personnage retourne au Musée pour être initié à la nouvelle manœuvre achetée. Si cela n'est pas possible, le potentiel de l'Acrobate Assassin ne peut pas encore être exploité. Seuls les Acrobates Assassins peuvent utiliser la Verte Voie vu qu'ils y sont entraînés depuis leur enfance, le corps des non-membres n'étant pas préparé aux efforts demandés par ces techniques.

Arme: Verte Voie

Niv. Connaissances

- | | |
|----|---|
| 1 | Une première manœuvre de la Verte Voie. |
| 2 | Une deuxième manœuvre de la Verte Voie. |
| 3 | Une troisième manœuvre de la Verte Voie. |
| 4 | Une quatrième manœuvre de la Verte Voie. |
| 5 | Une cinquième manœuvre de la Verte Voie. |
| 6 | Une sixième manœuvre de la Verte Voie. |
| 7 | Une septième manœuvre de la Verte Voie. |
| 8 | Une huitième manœuvre de la Verte Voie. |
| 9 | Neuvième et dixième manœuvres de la Verte Voie. |
| 10 | Onzième et douzième manœuvres de la Verte Voie. |

Acrobates Assassins entre en jeu sur ce test (voir plus loin « Jouer un Acrobate Assassin »). Cet art martial combine techniques de mouvement et acrobaties. L'utilisation de toutes les armes végétales des Acrobates Assassins se fait également sous Arme: Verte Voie.

Toucher de l'abeille (action)

Conditions: infliger une Blessure Grave.

Le combattant sait où frapper et peut paralyser un adversaire en combat. Si la cible rate un test de RÉS contre DIFF 25 après coup, elle s'écroule à terre paralysée. Si elle réussit son test, elle subit un malus de - 2 pendant PdV perdus tours.

Plongeon en piqué (action)

Conditions : avoir l'initiative, être en hauteur avec une arme.

Att. : + 5 Déf. : - 10 Dom. : + 5

Le combattant plonge la tête la première sur son ennemi pour lui loger son arme dans le crâne. Après son attaque, il fait un rétablissement acrobatique qui nécessite un test d'AGI + Acrobatie contre DIFF 20 sous peine de perdre Marge d'Échec PdV. Si une Blessure Critique est occasionnée par cette attaque, la victime meurt sur le coup. Si elle ne porte pas de casque, elle ne peut pas être protégée.

Course arbresque (action)

Conditions : avoir l'initiative, présence de murs, arbres et autres plans inclinés ou verticaux.

Att. : + 5 Déf. : + 5 Dom. : + 5

Le combattant court sur les plans verticaux, surprenant totalement son adversaire et le frappe au cou pour trancher sa veine jugulaire.

Attaque tournoyante (action)

Conditions : être au-dessus de son adversaire.

Att. : + 15 Déf. : - 10 Dom. : + 15

Le combattant se jette en tournoyant sur lui-même avec ses armes à l'extérieur pour frapper avec une violence inouïe son adversaire. Si ce dernier ne porte pas de casque, son armure ne la protège pas. Cependant, l'attaquant tombe au sol et perd FOR + AGI PdV.

Cueillir la fleur (action)

Conditions : avoir l'initiative et utiliser deux armes de même taille.

Att. : + 5 Déf. : - 10 Dom. : + 5

Le combattant croise ses bras et les détend violemment pour sectionner comme un ciseau le ventre de son adversaire avec ses deux armes. Si les dommages occasionnent une Blessure Critique, la victime meurt dans le tour en perdant ses boyaux au sol.

Saut de puce (action)

Condition : réussir un jet d'AGI + Arme : Verte Voie, limitant Acrobatie, contre DIFF 10.

L'Acrobate Assassin se baisse pour mieux bondir selon les préceptes de contrôle corporel qu'on lui a enseignés dans son enfance. Il peut sauter jusqu'à FOR + MR mètres de haut.

Course de la libellule (action)

Condition : réussir un jet d'AGI + Arme : Verte Voie, limitant Acrobatie, contre DIFF 10.

L'Acrobate Assassin concentre son attention sur ses jambes et se lance dans une course effrénée mobilisant toute son énergie qu'il condense pour son action. Il peut courir jusqu'à AGI + MR mètres par tour pendant RÉS + VOL tours.

Silence de l'araignée (action)

Condition : réussir un jet d'AGI + Arme : Verte Voie, limitant Acrobatie, contre DIFF 10.

L'Acrobate Assassin se concentre pour devenir silencieux et marcher le plus discrètement possible, comme une araignée. Il ajoute à son prochain jet de Discrétion un bonus égal à AGI + MR du jet d'Arme : Verte Voie.

Course de l'écureuil (action)

Condition : réussir un jet d'AGI + Arme : Verte Voie, limitant Acrobatie, contre DIFF 15.

L'Acrobate Assassin ne se soucie plus de la gravité. Il court sur tous les plans, au plafond, sur les murs sans contrainte pendant AGI + FOR tours.

Petit pic-vert (action)

Condition : se concentrer un tour avant de faire un jet de FOR + Arme : Verte Voie, limitant Acrobatie, contre DIFF 15 ou un jet d'attaque basé sur FOR + Arme : Verte Voie, limitant Acrobatie.

L'Acrobate Assassin se concentre et met toute sa force dans un de ses poings. Lorsqu'il frappe ainsi, aucune matière n'y résiste : les murs se cassent, les portes explosent, etc. Utilisée en combat, cette manœuvre détruit les armures et occasionne MR x 3 + BD points de dommage à la victime.

Les manœuvres « Attaque acrobatique » et « Défense acrobatique » (cf. *Le Codex des farfadets*, p. 22) sont également intégrées à la Verte Voie et sont utilisées avec la compétence Armes : Verte Voie, limitant Acrobatie.

UN ÉQUIPEMENT VÉGÉTAL

Les Acrobates Assassins ont à leur disposition un équipement végétal issu de l'art du Jardinage lutin. Cela comprend les épées végétales, les flèches de lierre et les armures végétales (cf. *Le Codex des lutins*, p. 18) adaptées aux humains si nécessaire, mais aussi d'autres objets propres aux Acrobates Assas-

sins. Tout cet équipement est fabriqué par les vieux Acrobates Assassins lutins à la retraite demeurant au Musée.

Cet équipement végétal est très performant, mais nécessite un entretien régulier. Il faut l'arroser, le mettre en terre et au soleil régulièrement. Dans le cas contraire, il mourra.

Le kriss d'écorce

Il s'agit d'une arme d'écorchement faite en bois vivant se nourrissant de sang au moins une fois par semaine et occasionnant des blessures nécessitant un test d'AGI + Chirurgie pour être soigné.

Init. : + 1 Att. : + 3
Déf. : + 3 Dom. : + 3/T
FOR : 4 AGI : 4 TAI : - 1

Le sartang

Le sartang est un lierre qu'on met sur la lame d'une arme végétale. Si une blessure est occasionnée, le lierre prend immédiatement racine dans la blessure et pénètre dans le corps de la victime pour atteindre l'organe le plus proche — poumon, cœur, estomac, rate, foie, etc. — pour l'écraser en l'enserrant. La victime a cinq tours pour l'arracher sur un test de FOR contre DIFF 15 sous peine de mourir.

La bombe à pollen

Cette bombe remplie de Pollen enchanté par un lutin explosera si elle est projetée sur le sol. Des plantes se mettront alors à grandir follement sur un rayon de cinq mètres, permettant au lanceur de fuir dans la confusion... ou de tuer.

La fleur pulsante

Arme de tir discret permettant de lancer un dard préalablement empoisonné, cette fleur se dispose



L'attrape-visage

Cette arme doit être lancée sur le visage de la victime en réussissant un test d'attaque n'occasionnant nul dommage. En cas de réussite, la plante s'agrippe au visage de la victime en insérant ses racines dans ses orifices nasaux et sa bouche pour l'empêcher de respirer et en bouchant ses yeux et ses oreilles pour qu'ils ne voient ni n'entendent rien. La victime subit un malus de - 3 à tous ses tests et meurt d'asphyxie en trois minutes si elle ne retire pas l'attrape-visage sur un test de FOR contre DIFF 20. À chaque test raté, la plante enfonce plus profondément ses racines accroissant la DIFF de + 5.

sur le bonnet, chapeau ou poche de l'assassin. Une simple pression permet d'actionner l'arme végétale.

Init.: - 3 Att.: - 3 Portée: 3 mètres
FOR: 1 AGI: 4 TAI: - 3

L'arrache-cœur

Cette plante doit être posée dans la bouche de l'attaquant. Dès qu'il se trouve à moins de trois mètres de sa victime et que celle-ci ouvre la bouche, il n'a qu'à ouvrir la sienne. La plante se projettera alors pour s'enfoncer dans le gosier de la cible. Là, elle recherchera son cœur pour le faire exploser sous la pression de ses racines. Si l'attaquant occasionne une Blessure Grave par cette attaque, la victime meurt le cœur arraché. Après cette première attaque, la victime doit faire un jet de RÉS contre DIFF 25 pour ne pas avoir le cœur écrasé. Pour extraire cette plante, il faut faire un jet d'AGI + Chirurgie contre DIFF 25.

Init.: - 1 Att.: - 3 Portée: 3 mètres
Dom.: - 3 AGI: 6 TAI: - 3

Le bâton éleveur

Le bâton éleveur est en fait un arbre enchanté par le Pollen et travaillé au moyen du Jardinage. Il possède la capacité de grandir et rétrécir à la volonté de son possesseur. Pour réaliser ce projet, son propriétaire doit toucher une certaine partie du bâton. La plupart de ces bâtons sont faits sur mesure et peuvent grandir jusqu'à trois fois la taille de son possesseur et rétrécir jusqu'à tenir dans sa poche !

Init.: + 3 (+ 5 s'il est utilisé en s'agrandissant)
Att.: 0(+ 3 s'il est utilisé en s'agrandissant)
Portée: trois fois la taille du propriétaire originel
Dom.: + 3/T (+ 5 s'il est utilisé en s'agrandissant)
FOR: 4 AGI: 5 TAI: variable

Le bâton peut instantanément grandir ou diminuer pour reprendre la taille d'avant sa transformation mais il lui faut cinq tours pour reprendre sa taille originelle — celle qu'il avait au tout début de son utilisation par les Acrobates Assassins.

Le cordelierre

Ce lierre planté en terre croît en une minute. Niché au pied d'un mur, il forme une échelle de dix mètres de hauteur. Il en existe également des

modèles de vingt, cinquante et cent mètres, mais leur temps de croissance est accru proportionnellement à leur taille — un cordelierre de vingt mètres mettra deux minutes à pousser, un de cinquante mètres prendra cinq minutes et un de cent mètres dix minutes.

La feuilline

La feuilline est une feuille de chêne traitée par le Jardinage. Elle est aussi dure que l'acier et d'un équilibre parfait pour être lancée à mains nues.

Init.: + 3 Att.: 0 Portée: FOR x 5 mètres
Dom.: + 3/T FOR: 4 AGI: 6 TAI: - 2

La cicatrice

La cicatrice est une mousse curative très efficace qui permet de cicatrifier et guérir une blessure trois fois plus vite que la normale.

La cape d'émeraude

L'emblème et l'uniforme des Acrobates Assassins sont également un artefact végétal vivant. En effet, cette cape est faite d'une plante modéhennée nommée vivelière. Les Jardiniers tissent ces capes pour l'ordre, maintenant en vie les vivelières au moyen de leur art. La cape d'un Acrobate Assassin est faite sur mesure et les lutins créent un lien mystique entre la plante et son propriétaire, symbiose ressemblant vaguement au lien de la Sève unissant un lutin et son arbre — cette symbiose fut découverte lors d'une expérience ratée de la Sève.

En termes de règles, la plante est consciente de son environnement et de l'état de son propriétaire. Elle change de couleur pour se fondre dans l'environnement, faisant de l'Acrobate Assassin un véritable caméléon. Le porteur de la cape gagne alors + 3 à ses tests de Discrétion et de Camouflage. En outre, si l'Acrobate Assassin est blessé, la cape se collera sur sa blessure pour l'aider à cicatrifier — temps de guérison divisé par cinq. Enfin, si l'Acrobate Assassin est mortellement blessé, la cape subit une transformation radicale qui la conduit à la mort mais sauve son porteur: elle grandit et engloutit son propriétaire pour former un cocon dans lequel elle maintiendra l'Acrobate Assassin en vie jusqu'à ce qu'il guérisse naturellement — vitesse de guérison multipliée par trois. À la complète guérison du porteur, le cocon s'ouvre et meurt. De plus, s'il y a des arbres dans les environs, la cape projette des

lieries pour s'y accrocher et s'y camoufler — test de PER + Vigilance contre DIFF 20 pour repérer le cocon.

LES POISONS

Les Acrobates Assassins possèdent les secrets de quelques poisons particulièrement violents dont ils sont les seuls à connaître et posséder les antidotes. Pour posséder un de ces poisons, l'Acrobate Assassin peut soit s'en procurer auprès d'un confrère versé dans la connaissance des poisons ou le fabriquer lui-même en faisant un test d'INT + Poisons contre DIFF Virulence du poison. Il est possible d'augmenter ou d'atténuer la Virulence d'un poison. Pour chaque Marge de Qualité de +2 au test, la Virulence est augmentée ou diminuée d'un point. Les Acrobates Assassins ont acquis ce savoir-faire grâce aux expériences des lutins de leur ordre. L'antidote à ces poisons peut être fabriqué sur un test dont la DIFF est égale à la Virulence du poison modifiée par la MR. Seuls les Acrobates Assassins connaissent ces antidotes, ayant éliminé tous ceux qui effectuaient des recherches sur ce problème.

Le long sommeil

VIR: 22

Rareté: 30

Localisation: Marche modéhenne

Ce poison liquide peut être administré par ingestion ou en occasionnant une blessure avec une arme qui en est enduite. La victime sombre dans un profond coma si elle rate son test de RÉS. Chaque jour, elle perd 12 PdV et peut tenter un test de RÉS contre la Virulence pour se réveiller — DIFF + 1 par jour de coma. Si la victime est sauvée, elle récupère 1 PdV par jour.

Le pouss-pouss

VIR: 30

Rareté: 30

Localisation: Marche modéhenne

Ce poison par inhalation est composé de petites spores. Une fois dans l'organisme de la victime, elles se mettent à croître très rapidement, occasionnant des ravages irréversibles. Si la victime rate son test de RÉS, elle perd 30 PdV par minute. Le cadavre devient un terreau fertile à un petit parterre de plantes qui perforent ce corps de leurs tiges et racines.

LES AMIEILLES

TAI: - 3

MV: 6

Caractéristiques

AGI: 12, FOR: 1, PER: 8, RÉS: 1

Caractéristiques secondaires

MÊL: 6, PdV: 1, BD: - 1

Compétences

Épreuves: Arme: dard 8, Esquive 8, Vigilance 8.

Combat

Initiative: 20, dard 18

Attaque au contact: dard 14

Esquive: 20

Défense à distance: 15

Note: Le venin des amieilles (Virulence 15) produit normalement une douce torpeur. Le problème est que les Acrobates Assassins utilisent des essaims entiers d'amieilles dans leurs missions. Les piqûres se multipliant avec le nombre d'amieilles, le venin devient mortel en s'accumulant dans l'organisme de la victime. Si la victime ne prend pas garde, elle mourra irrémédiablement — pas de test de RÉS — au bout de dix tours d'attaque de l'essaim. Le seul moyen de désorganiser un essaim et de lui échapper est de repérer la reine qui mène les amieilles — test de PER + Vigilance, limitant Zoologie, contre DIFF 20 —, puis de la tuer. Une fois la reine morte, l'essaim se laisse mourir, abandonnant son dessein meurtrier. Il est à noter qu'une fois qu'une amieille a piqué la victime, elle perd son dard et meurt. C'est pour cette raison qu'on retrouve certaines personnes mortes entourées de cadavres d'amieilles, personne ne comprenant pourquoi ces insectes ont attaqué!

Le suc pustulant

VIR: 30

Rareté: 30

Localisation: Marche modéhenne

Ce poison par inhalation ou ingestion fait pousser des pustules suintantes sur le corps de la victime. Si celle-ci échoue à son test de RÉS, son corps se couvre de pustules en une heure. Puis, les pustules explosent, occasionnant 30 PdV de dommages mais expulsant dans l'air ambiant les germes du poison. Toute personne exposée à ces derniers — la victime y compris! — doit alors tester sa RÉS contre la Virulence du suc pustulant.

LES ARAIGNÉES ROYALES

TAI: -2
MV: 3

Caractéristiques

AGI: 6, FOR: 4, PER: 8, RÉS: 4

Caractéristiques secondaires

MÊL: 6, PdV: 4, BD: -1

Compétences

Épreuves: Arme: test de toile 8, Esquive 4, Vigilance 8.

Combat

Initiative: 14, jet de toile 18
Attaque au contact: jet de toile 14
Esquive: 10
Défense à distance: 3

Note: Une fois engluée, la victime ne peut plus bouger et doit réussir un test de FOR contre DIFF 25 pour se libérer. Le test de toile n'occasionne aucun dégât.

LES GOURDES

TAI: -3
MV: 6

Caractéristiques

AGI: 8, FOR: 1, PER: 8, RÉS: 1

Caractéristiques secondaires

MÊL: 6, PdV: 1, BD: -1

Compétences

Épreuves: Arme: piqûre 8, Esquive 8, Vigilance 8.
Maraude: Discrétion 8.

Combat

Initiative: 16, piqûre 16
Attaque au contact: piqûre 14
Esquive: 16
Défense à distance: 15

Note: La piqûre n'occasionne aucun dégât. La gourde ne s'en sert que pour se nourrir d'une goutte de sang et y injecter le poison dont elle est dotée par son maître.

LES ARAGNES

TAI: -3
MV: 1

Caractéristiques

AGI: 8, FOR: 1, PER: 8, RÉS: 1

Caractéristiques secondaires

MÊL: 3, PdV: 1, BD: -10

Compétences

Épreuves: Vigilance 8.
Maraude: Discrétion 10.

Combat

Les aragnes ne savent pas se battre.

Note: Si personne ne les repère avant qu'elles ne s'infiltrant dans l'organisme de la victime, elles tissent une toile dans la gorge de celle-ci, l'empêchant de respirer. Si la cible n'est pas opérée très rapidement pour extraire les aragnes et arracher leurs toiles, elle meurt dans l'heure qui suit. L'opération se fait sur un test d'AGI + Chirurgie contre DIFF 25.

LES INSECTES

Les Acrobates Assassins utilisent des insectes comme auxiliaires dans leurs œuvres de mort. Ils se sont faits une spécialité de l'élevage de ces bêtes. Les meilleurs d'entre eux deviennent des Maîtres Insectes. Ceux qui utilisent ces aides ont une tendresse particulière et un amour infini pour eux, passant du temps à les dresser et à les cajoler. Ils les dressent — VOL ou CHA + Zoologie (spé: insectes) contre DIFF 15, le dressage prenant un mois — et les envoient dans des lieux inaccessibles pour tuer. Pour se faire obéir, le Maître Insecte fait un test de VOL ou CHA + Zoologie (spé: insectes) contre DIFF 15. Tous les Acrobates Assassins ne sont pas des Maîtres Insectes mais seuls ces derniers dressent habituellement les insectes. Néanmoins, un Acrobat Assasin peut tout de même utiliser des insectes qu'il n'a pas lui-même dressés avec un malus de -3 pour leur donner des ordres. Les insectes sont logés dans de petites boîtes faites en écorce d'Arbre-roi.

Les amieilles

Les amieilles sont une espèce d'abeilles particulièrement friandes de sucre, utilisées depuis des temps immémoriaux par les lutins pour trouver des



plantes au délicieux nectar. Elles sont entraînées par les Acrobates Assassins pour retrouver et attaquer un homme marqué préalablement par un peu de sucre lors d'un contact physique anodin. Leur venin bénin devient mortel lorsqu'elles attaquent en essaim. Pour les dresser, les Maîtres Insectes de l'ordre ne s'occupent que de la reine, les autres prenant exemple sur elle.

Les araignées royales

Ces araignées sont employées par l'ordre pour leurs qualités de tisseuses. Elles sont capables de projeter des toiles à une vitesse stupéfiante et d'une taille rare. Les Acrobates Assassins les emploient pour escalader des parois ou engluier leurs adversaires.

Les aragnes

Ces araignées minuscules sont employées par les Acrobates Assassins pour leur talent d'infiltration et la qualité de leur toile. Envoyées sur leur cible lorsqu'elle dort, les aragnes s'engouffrent dans la trachée pour y tisser une toile qui étouffe la victime.

Les gourdes

Ces insectes, cousins des moustiques, possèdent une poche dans leur estomac où ils emmagasinent un liquide qu'ils peuvent donner à leurs œufs. Les Acrobates Assassins ont dévié cette faculté naturelle pour que les gourdes ingèrent un poison afin de le réinjecter à une cible par une petite piqure anodine.

LES SAVOIRS OCCULTES

L'Emprise

L'ordre forme une grande part de ses membres à l'Emprise. Il a un accord avec le Cryptogramme-magicien pour former des Mages. Selon cet accord, le Musée des Acrobates Assassins est considéré comme une Académie un peu particulière. Celle-ci n'a pas le droit de se mêler des affaires internes de l'organisation cryptogrammique, en échange de quoi l'ordre est assuré d'une immunité particulière aux lois des Mages. En parallèle, les Acrobates Assassins versent une somme conséquente au Cryptogramme-magicien chaque année.

La plupart des Acrobates Assassins devenant Mages sont formés à l'Empathie. On leur enseigne aussi quelques sorts d'Impulsion.

La Conjuration

L'ordre des Acrobates Assassins est à l'origine un groupe guerrier de lutins. Or, en fusionnant avec les Modéhens, ceux-ci ont amené les secrets de leur peuple. Même si l'ordre n'entretient plus que quelques relations avec le Décan des lutins, assurant quelques contrats gratuitement lorsqu'une personne menace de découvrir le secret sur les origines des farfadets ou si des tentatives de création de Chloronstres sont signalées, il possède néanmoins quelques connaissances particulières.

Avec la disparition des Arts magiques pour les Acrobates Assassins humains, l'ordre s'est vu limité dans son action. La Conjuration a semblé un bon moyen pour compenser la perte des Arts magiques. L'ordre a donc formé très vite après l'Éclipse quelques Acrobates Assassins aux arcanes de la Conjuration : les Sombres Émeraudes.

LES ÉMERALDINS

Les Émeraldins sont des Démons de cinquième Cercle et suivent toutes les règles relatives à la Conjuration hormis deux détails. Ils ne peuvent être conjurés que par une encre mélangée au sang d'un lutin et à la sève de son arbre. Une fois à la surface de l'Harmonde, ils sont liés au lutin et à son arbre et peuvent transférer à ce dernier n'importe quelle blessure reçue. Ainsi, si un Émeraldin reçoit cinquante points de dommages, il peut les transférer à l'arbre du lutin qui perd alors un transfert de Blessure Grave. Les Émeraldins n'hésitent pas à user de ce pouvoir, mais n'utiliseront pas toutes les blessures transférables. Ils en laisseront toujours une pour ne pas tuer l'arbre, qui est un peu leur cousin...

Il n'est pas nécessaire d'être lutin pour conjurer ce genre de Démon. Il suffit de posséder une encre mélangée à du sang de lutin et de la sève de son arbre. L'Advocatus Diaboli assigné au Musée fournit ces encres aux humains de l'ordre. Ce sont des Acrobates Assassins lutins à la retraite qui donnent leur sang et la sève de leur arbre aux Advocatus Diaboli. Les Connivences liant un Émeraldin et un Acrobate Assassin sont toujours conduites au Musée où l'Advocatus avertit le lutin que son arbre est mis à contribution. Par contre, un lutin devra utiliser son propre sang, son arbre et sa sève pour conjurer un Émeraldin. Par leur lien au peuple lutin, les Émeraldins sont capables de produire les effets de la magie du Pollen pervertie par la Ténèbre — cf. *Le Codex des lutins*, pp. 28-29.

BOUCLIER DE POLLEN

Pétale: Gardien

Seuil: 15

Portée/Zone d'effet: portée du regard/une cible quelconque (personne, objet, maison, etc.)

Durée: 10 tours

Rituel: 2 tours

Le lutin projette un peu de Pollen sur ce qu'il veut protéger. Le Pollen se met à briller et agit comme un bouclier magique protégeant intégralement la chose ou personne protégée contre toute attaque magique ou physique avec une protection de cinq points valable sur tout. Ce bouclier empêche également le feu et les éléments naturels de passer outre.

On murmure que les lutins Ténébreux qui utilisent ce rituel voient le Bouclier de Pollen pulser de Ténèbre, irradiant la peur et l'Effroi autour d'eux — test de VOL contre DIFF du rituel, sous peine de gagner cinq points de Ténèbre.

Il y a vingt ans, un Démon végétal s'est présenté aux Acrobates Assassins. Les lutins de l'ordre ont immédiatement reconnu en lui un Émeraldin (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 148) et se sont inquiétés. Le Démon s'est présenté comme envoyé par le Haut Diable des Sylves, Yggdrasil, pour parlementer avec l'ordre. Il a expliqué qu'Yggdrasil haïssait le Masque et cherchait à libérer Noxe ainsi qu'à faire renaître l'Empire de Moden-Hen' qui avait compris la valeur de la Nature. Méfiants, les Assassins d'Émeraude lui ont posé des questions. Le Démon a finalement avoué que les Émeraldins souffraient du rejet de leurs parents, les lutins, et qu'ils souhaitaient les aider en rétablissant l'Empire de Moden-Hen' qui avait tant fait pour le Décan. Le Démon expliqua qu'avec cette action les lutins reconnaîtraient peut-être leurs enfants démoniaques et se mettraient à les aimer. Le Conclave d'Émeraude accepta le pacte. Yggdrasil envoya un Advocatus Diaboli au Musée des Acrobates Assassins pour former des Conjura-teurs et assura que les Émeraldins répondraient à l'appel des Acrobates Assassins s'ils le souhaitaient. Yggdrasil et l'ordre devinrent alors alliés.

Le Pollen

Les Acrobates Assassins n'hésitent pas à utiliser le Pollen pour leurs missions. Ils sont même dépositaires d'un rituel du Pollen inédit qui fut créé lors de l'Empire de Moden-Hen' : Bouclier de Pollen. Ce rituel est né le jour même de l'alliance entre l'Em-

pire de Moden-Hen' et le Décan des lutins, un don donné par le Printemps pour célébrer et bénir ce pacte. Certains lutins ne faisant pas partie de l'ordre connaissent aussi ce rituel, même si son usage fut grandement perdu après le Feu des Origines.

Jouer un Acrobate Assassin

Acrobate Assassin

(Charge pour humains et lutins, 5 + 2 autres points d'Avantage)

Vous êtes un Acrobate Assassin. Vous êtes dévoué à votre guilde. Que vous soyez Virtuose ou Artiste, vous êtes le prédateur ultime. Vous êtes le seul à pouvoir apprendre les arcanes de la Verte Voie et à utiliser tout le matériel exotique et mortel de la panoplie de l'Acrobate Assassin. En outre, vu votre formation, vous bénéficiez d'un bonus de + 3 à tous vos tests d'Acrobatie. Néanmoins, vous avez un sombre secret: vous n'êtes pas un Inspiré désigné par Janus et le Conseil des Décans, vous êtes un Inspiré hors-la-loi et cela doit rester secret.

Minimum requis: AGI, CHA, Acrobatie, Arme: Verte Voie et Discrétion à 8 et 7 dans quatre Compétences parmi Herboristerie, Chasse, Musique, Poisons, Alphabet: Modéhen, Déguisement, Camouflage, Escalade, Esquive, Histoire & légendes et Zoologie.

Maître Insecte

(Charge d'Acrobate Assassin, + 2)

Vous êtes l'ami des insectes et savez en faire ce que vous voulez. Vous les dressez pour vos collègues, sûr qu'ils vous feront honneur dans leur mission. Vous bénéficiez d'un bonus de + 2 à tous vos jets concernant le dressage (cf. *Le Bestiaire*, p. 131) et les ordres à donner concernant les insectes.

Minimum requis: Zoologie (spé: insectes) 8.

Vert-de-gris

(Charge d'Acrobate Assassin, + 2)

Vous êtes l'espion parfait formé par l'ordre. Vous êtes reconnu par l'ordre pour votre talent. Quel que soit le lieu ou l'endroit, vous avez toujours accès à la spécialisation adéquate en ce qui concerne les compétences Camouflage, Déguisement et Discrétion.

Minimum requis: AGI 9, Camouflage, Déguisement et Discrétion à 8.

Sombre Émeraude

(Charge d'Acrobate Assassin, + variable)

Cet avantage est identique à celui de « Conjurateur » décrit dans *L'Art de la conjuration* en page 30.

Au cinquième Cercle, vous disposez en plus de la possibilité de conjurer des Émeraldins.

Minimum requis: Démonologie 8.

Résistance harmonique

(Charge d'Acrobate Assassin + 3)

Vous avez été formé à résister à toute manipulation mentale magique. Vous bénéficiez d'un bonus de + 3 à vos jets de résistance contre les Sorts de contrôle mental, d'illusion ou d'attaque psychique tout comme vous bénéficiez d'un bonus de + 3 contre les Œuvres de contrôle mental, d'illusion ou d'attaque psychique.







minence,

La Renégade est une force sur laquelle les Inspirés doivent compter dans leur lutte contre la Menace.

Aussi, trêve de bavardages, je préfère laisser la parole à Bors de Gard, le célèbre Grand Cornu, afin qu'il vous expose

ce que nous ne pouvons ignorer.

« Nous ne sommes pas des artistes !

La Belle ne nous a pas favorisés dans ce monde si magnifique.

Mais à notre façon, nous contribuons à l'édification d'un Harmonde plus beau, plus juste, plus calme. Notre œuvre collective s'appelle la Renégade. »

5 ~ La Renégade

Histoire

Avant de continuer votre lecture, Éminence, nous ne saurions que vous conseiller de (re)lire *Le Codex des minotaures*.

LA FIN D'UNE ÉPOQUE

L'histoire de la Renégade commence lorsque le fracas des armes des Guerres des Décans prend fin. Peu de minotaures étaient impliqués dans ces luttes, mais pour ceux qui avaient quitté les Abysses, le retour en sous-sol n'était pas une solution. Ils redoutaient la colère des Gardiens des Abysses et ils ne voulaient pas abandonner derrière eux les merveilles découvertes à la surface de l'Harmonde.

Pourtant, la période n'était guère propice à l'installation de ces saisonins dont les mugissements retentissaient aux oreilles de tous. Les minotaures furent mis à l'écart, proscrits, ostracisés... Il ne leur était pas possible de vivre dans les cités de la surface. La chasse leur fut donnée et seuls les plus grands et les plus forts purent survivre. Les autres, aussi bien par habitude que par nécessité, restèrent ensemble et firent leur possible pour prouver aux autres mortels que leurs intentions étaient bonnes. En ces temps troublés, la meilleure chose à faire était encore d'apporter assistance à ceux qui avaient souffert des guerres passées. Ces groupes

répartis à travers l'Harmonde prirent en charge les nouveaux venus, ne sachant guère s'ils sortaient des Abysses ou s'ils étaient des survivants hagards des Guerres des Décans. Peu leur importait; les minotaures voulaient vivre ensemble.

Ainsi naquit la Renégade.

Grâce à elle, les minotaures se forgèrent une réputation: aux yeux de tous, ces Renégats surgis des entrailles de l'Harmonde devinrent les saisonins les plus forts, les plus tenaces, d'excellents guerriers, dotés d'une rare intégrité.

AVEC LE TEMPS, TOUT S'EN VA...

Et les liens de l'alliance minotaurine n'échappent pas à cette règle. Le déficit démographique aidant, la Renégade plongeait dans le marasme. Rien n'aurait pu arrêter cette déchéance sans l'intervention d'un un minotaure colossal. Son nom est tombé dans l'oubli, mais son efficacité et son charisme donnèrent un coup de fouet à la Renégade. C'est d'ailleurs ce mystérieux personnage qui baptisa cette organisation. Seules les Éminences grises les plus averties savent que cet individu charismatique était le Masque dans l'un de ses meilleurs rôles de composition. Cependant, l'influence du Maître du Semblant resta limitée à la seule Renégade. Ses motivations étant claires. Si Noxe avait joué une carte maîtresse en créant les minotaures pour se protéger de la Menace, ce dernier se débarrasserait de cette arme secrète en l'aidant à fuir les Abysses. Malheureusement pour lui, heureusement pour l'Inspiration, d'autres plans mobilisèrent son attention et il oublia les minotaures.

L'objectif principal de ce perfide Éternel fut toutefois atteint: il existe une société secrète de minotaures dont le but est de favoriser l'évasion de leurs frères abyssaux. Pierre dans l'engrenage si parfait du Masque, les minotaures se trouvèrent d'autres passions, comme retrouver leurs parents, découvrir le secret de l'Onyxium, le goût de la justice, et surtout, lutter contre le mal. Ce dernier désir provient de l'enchantement qui leur donna la vie, au point que tout minotaure connaît les deux visages du mal: démoniaque dans les Abysses et perfide à la surface. Les minotaures ternes ne connaissent évidemment que le premier de ces visages.

Plusieurs siècles d'existence ont construit la Renégade avec son lot de traditions toujours suivies fanatiquement comme le pèlerinage paternel, la quête du cimetière des minotaures, l'enseignement de

l'Onyxium. Cette organisation conserve une emprise sur les réalités de l'Harmonde d'aujourd'hui car elle continue de chercher de nouveaux Renégats et poursuit sa quête de liberté pour les nouveau-nés abyssaux. Le Renégat doit concilier ces activités avec sa vie « normale » pour rester incognito.

Organisation

Il y a moins d'une centaine de milliers de minotaures dans l'ensemble des Royaumes crépusculaires. Ceux d'un même pays se connaissent souvent, ou, au pire ne se sont entr'aperçus qu'une fois. Infiltrer la Renégade est donc une tâche très difficile, rendue plus ardue encore par les pouvoirs d'Onyxium développés par les Renégats. Ces dons sont pour ces minotaures une sorte de carte de visite, un moyen de se reconnaître (voir plus bas).

La Renégade est aujourd'hui considérée par beaucoup de ses membres comme une société secrète alors que son rôle social et son intérêt « public » ne sont plus à démontrer. Cette perception déformée est due au nombre toujours croissant de ses membres. Ceux qui raillent la Renégade, qui regroupe presque tous les minotaures de l'Harmonde de sorte que ses membres n'ont aucune raison de se cacher sont, au final, bien proches de la vérité.

Les Ternes ne connaissent que rarement la Renégade. Ils l'ignorent la plupart du temps car ils n'en perçoivent pas les centres d'intérêts. Et, en effet, personne n'a eu affaire à cette organisation dans un conflit politique ou guerrier. La Renégade ne s'est jamais mise en travers des plans du Cryptogramme-magicien ou de l'Équerre. Elle ne s'occupe que des siens et de ceux qui empêchent les minotaures de vivre en paix. Les minotaures n'ont pas de prédateurs naturels et ils ne redoutent que les chasseurs d'Onyxium, les agents de l'Ombre, et surtout, les Perfides.

Le Conseil Cornu est majoritairement constitué d'Inspirés qui utilisent les Renégats dans leur lutte contre la Menace. Cette raison oblige les Grands Cornus à organiser la Renégade comme une société secrète.

LES CONSEILS CORNUS

Depuis la mort d'Hômktivart — s'il ne meurt pas dans l'intrigue du Monarque des Jonquilles, il meurt

quelques années plus tard de sa belle mort — et de Synocracte, les Conseils Cornus ont gagné en complexité. Le risque que ces morts ne soient pas accidentelles, qu'il s'agisse de crimes contre la Renégade inquiéta les minotaures, qui décidèrent de compliquer l'organisation de cette société secrète.

La mort de Synocracte est jugée stupide. Ce Grand Cornu n'aurait pas dû mettre sa vie en danger sans en avoir prévenu le Conseil Cornu et surtout il n'aurait pas dû agir seul. Son entêtement a précipité sa mort.

Actuellement, la Renégade est désorganisée; nul n'est prêt à assurer la succession en République mercenaire — nous vous proposons cette situation géographique par défaut, Éminence, car nous ignorons le contexte de votre Épopée. Tant que la Bête n'aura pas désigné un successeur, une organisation de crise administrera le conseil mercerin.

Les réunions n'auront lieu que dans les endroits suivants: la forteresse des Cornes, la forteresse de fer en République mercenaire et en Abyrne. Ces zones sont jugées sûres par les onze Grands Cornus — un par Royaume crépusculaire plus un nouveau membre ajouté récemment et qui représente les minotaures des Cornes.

En ce qui concerne la République mercenaire, les Grands Cornus cherchent à déterminer quel minotaure est le plus capable d'assurer ce poste. Le choix se portera sûrement sur Meurtro Sanglen dit Corne d'Acier, l'actuel dirigeant de la compagnie mercenaire éponyme. La décision sera prise lors de la prochaine rencontre du Conseil et l'Inspiration de ce prochain Grand Cornu aura lieu avec la Flamme de Synocracte qui fut miraculeusement récupérée par d'intrépides Inspirés — peut être les vôtres, Éminence.

LES GRANDS CORNUS

- Bors de Gard pour les Communes princières.
- Torvemie de Coronis pour les Parages.
- Yourak Slev pour la Lyphane.
- Alfhuil pour l'Empire de Keshe.
- Dréosi Drômois pour les Terres veuves.
- Roïdès Hin pour la Marche modéhenne.
- Personne donc pour la République mercenaire — prochainement Meurtro Sanglen Corne d'Acier.
- Klav le géant pour l'Urguemand.
- Brûm Molina pour la Janrénie.
- Dizène Balen pour la Province liturgique.
- Korner pour l'Enclave boucanière.
- Protheroe pour les Cornes.

LIBRE, CHACUN CHEZ SOI...

Chaque Grand Cornu est libre d'organiser son réseau de Renégats. Il ne doit en parler sous aucun prétexte à ses confrères. En revanche, il se doit de prendre un assistant souvent surnommé P'tites Cornes qui doit connaître l'organisation locale de la Renégade pour remplacer au pied levé son Grand Cornu si un malheur survient.

Il est difficile d'organiser des réunions secrètes de saisonniers mesurant deux mètres cinquante de haut doté de cornes imposantes. La plus répandue des méthodes consiste à inclure les Renégats dans les activités quotidiennes des Grands Cornus. Ainsi, dans les Communes princières, les rencontres ont lieu à l'Auberge du Colosse où les informations sont transmises par le biais d'histoires rocambolesques que raconte le patron de l'auberge à ses clients éberlués. Dréosi Drômois ne fait pas plus compliqué dans les Terres veuves. Ses Renégats lui fournissent cuir et accessoires pour son atelier. Tandis que Dizène Balen dissimule habilement ses informations dans ses sermons enflammés. Le capitaine Korner, lui, utilise un système compliqué de messages utilisant des pavillons de navire...

POURQUOI LIBRE ?

La raison en est simple, Éminence. Si l'un de vos Inspirés souhaite prendre la direction de la Renégade dans une région des Royaumes crépusculaires, rien ne doit l'en empêcher. Il peut organiser son groupe comme il l'entend sans avoir à souffrir des remarques d'autres minotaures. Enfin, pas de ceux qui l'envient. Vous devez toutefois conseiller au joueur concerné, Éminence, de suivre les deux suivantes :

- suivre les recommandations des Conseils Cornus ;
- avoir un P'tites Cornes à ses côtés.

Si l'un de vos joueurs incarnant un minotaure a doté son Inspiré de la Charge « Grand Cornu », Éminence, faites-lui choisir le Royaume crépusculaire où son personnage officie — de préférence, celui où se déroulent vos Drames. Un tel personnage connaît tous les Renégats de la région ainsi que les membres des Conseils Cornus. Le joueur doit par ailleurs vous expliquer, Éminence, l'organisation de sa faction. Quant au Grand Cornu décrit dans ces pages, il sera toujours le rival de l'Inspiré — du jaloux détrôné à l'ambitieux envieux en passant par l'amical conseiller...

Ce personnage doit également avoir un faire-valoir : le minotaure qui remplacera votre Inspiré, Éminence, si celui-ci disparaît dans de tragiques circonstances.



Lieux

Généralement, quand les minotaures ont décidé quelque chose, il est difficile de leur faire changer d'avis. Apatrides, ces saisonins connaissent bien des difficultés pour construire des éléments durables. Mais il arrive que de tels projets soient élaborés, guidés par une volonté de fer.

LES CORNES

Ceci est un bon exemple de la volonté des minotaures. Les Cornes sont réputées pour être un territoire hostile et difficile d'accès. Il faut en effet traverser toute la Province liturgique et vaincre la vigilance des gardiens du Mur de la Foi. Aborder celui-ci est impossible car de nombreux récifs longent le littoral. Mais beaucoup de Renégats connaissent la Connivence Impériale qui leur accorde la propriété de cette région. Ceux-ci, persuadés que les Cornes deviendront le douzième Royaume crépusculaire, ont commencé à en faire un endroit où il fait bon vivre. Toutefois, le seuil

de tolérance des minotaures est peu élevé. Aujourd'hui, le « bon vivre » des Cornes est réservé aux plus spartiates.

Ces difficultés n'ont pas empêché la Renégade d'y installer son siège. Au milieu des Cornes, sur le plus gros passage vers les Abysses, les Renégats construisent une gigantesque forteresse. Ce ne fut pas le premier pas, ils ont tout d'abord tué ou chassé les créatures hostiles de la région. D'autres furent domestiquées pour les aider dans les travaux de force. Quelques-uns servent de monture, comme les magnifiques griffons des roches.

Ces travaux doivent rester secrets aussi longtemps que possible. Si les Liturges apprennent que des monstres construisent des forteresses aux portes de leur pays, leur réaction ralentira assurément les travaux minotaurins.

D'autres groupes de Renégats arpentent les Cornes en permanence à la recherche de curieux et de « monstres ». La chasse intensive est nécessaire pour nourrir la population de ces terres. À terme, Brûm Molina espère que les bêtes sauvages auront disparu. Pour le moment, il n'y a que deux lieux sûrs dans les Cornes : la forteresse de fer et les mines d'Onyxium.

Les mines d'Onyxium sont le lieu du dernier repos des Minotaures. Ces derniers ont développé une croyance de retour aux sources depuis une centaine d'années. Ce phénomène est lié à une foi pragmatique. Les minotaures naissent avec des cornes en Onyxium, ils doivent donc mourir près d'un gisement de cette mystérieuse matière.

Un élément troublant reste sans réponse en ce qui concerne ce gisement. Pourquoi se trouve-t-il dans les Cornes ? C'est une coïncidence qui rapproche les minotaures et cette contrée. Plus le temps passe, et plus les Renégats ont l'impression qu'ils ont trouvé l'endroit où ils érigeront leur nation. Ils ne croient pas que les hommes soient les seuls à pouvoir créer des pays. Après tout, les Automnins ont bien une île qui porte le nom de leur Dame, et les drakoniens se sont appropriés la chaîne montagneuse qui sépare l'Harmonde en deux.

ABYME

La Cité des Ombres est la plus grande porte connue qui mène dans les Abysses. L'Ombre ne se gêne pas pour participer activement aux interactions sociales de la cité. Certains minotaures sortent des Abysses par cette porte. Autant de raisons qui justifient la présence des Renégats en Abyrne. De plus, la population de cette ville est si hétéroclite que même un minotaure y passe inaperçu. Les Renégats y entretiennent un havre : l'Antre de la Bête. Ce lieu est une pension de famille tenue par Andrella, une vieille Succube. Installée dans un gigantesque mais vieux manoir, elle égaye la vie des vieux Renégats par ses charmes et apporte réconfort aux jeunes évadés. L'Antre de la Bête n'accueille que des minotaures et leurs compagnons.

Abyrne se trouvant dans la Province liturgique, les activités de la Renégade y sont sous la responsabilité de Dizène Balen. Quand celui-ci se rend en Abyrne, il prétend partir en pèlerinage pour Neu-vène ou partir en croisade contre les hérétiques. Il n'est en effet pas rare qu'un Démon essaye de sortir de la ville. Dizène Balen se fait alors un plaisir de poursuivre l'impudent. Il en profite pour passer quelques jours à l'Antre de la Bête.

Un minotaure s'enfuyant vers la surface est destabilisé lorsqu'il contemple l'Harmonde à la lumière du jour. Lorsqu'il sort par la porte abyernoise, ses ennuis ne sont pas finis. N'ayant jamais vu la surface et contemplant cette cité, il croit encore être dans les Abysses et il risque de commettre des impairs.

D'ONYXIUM FORGÉ

Certains minotaures, à la recherche de leurs origines, ont théorisé des explications sur ces dernières. Certains d'entre eux, à juste titre, pensent qu'ils sont faits d'Onyxium. Leur principal argument repose sur la disparition de cette matière à chaque naissance de minotaure ou de Gardien des Abysses. Les gisements d'Onyxium n'étant pas éternels, les Renégats qui ont foi en cette croyance pensent qu'il est important pour leur avenir de rapporter l'Onyxium qui les a engendrés pour entretenir le cycle de cette matière.

Généralement, les minotaures abyernois sont des Renégats expérimentés. Pour les jeunes évadés, l'exil est de rigueur. De plus, des rumeurs — qui dissimulent des vérités — prétendent que la Bête se trouverait en personne dans la Cité des Ombres — et elle est enfermée dans la Salle Métallique — et que la Connivence Impériale des Cornes se trouverait perdue quelque part dans une vieille bibliothèque renfermant les secrets des Clercs Obscurs — la Bibliothèque Opaline (cf. *Abyrne, la cité des ombres*, p. 73).

LA FORTERESSE DE FER

En République mercenaire, non loin d'Orkhane, il y a un endroit que les minotaures fréquentent par centaines : la forteresse de fer. Il s'agit du quartier général des Cornes d'Acier, une compagnie de mercenaires composée majoritairement de minotaures. Ces soldats de fortune ne sont pas un rassemblement des membres les plus subtils de ce Décan. Au contraire, détermination et gaillardise sont privilégiées par ces mercenaires experts des opérations requérant l'excessif usage de la force. Avec l'habitude, les Cornes d'Acier se sont forgées une solide expérience du siège et une réputation parmi les mercenaires de l'Harmonde.

La forteresse de fer tient son nom de ses murs de métal. Son architecture suit scrupuleusement celle de la Salle Métallique afin de mettre mal à l'aise les Démons et plus généralement tous ceux qui l'approchent. L'architecte espérait rendre les minotaures plus courageux à l'épreuve de cette construction, mais même ces saisonniers sont nerveux en ce lieu : ils s'y réveillent parfois avec l'impression de n'avoir jamais quitté les Abysses !

En revanche, la forteresse de fer est un lieu sûr pour les Renégats. Une aile leur est consacrée et gare à l'imprudent qui y met les pieds. Un astucieux sys-

QUELQUES DOMAINES

L'Antre de la Bête

Royaume : Abyrne
Régime : commerce,
 dirigé par Andrella
Effectifs : 30 (dont 3 Inspirés)

CORPS : 2/0
Armée : 6
Défense : 2
Habitants : 2
Organisation : 5

ESPRIT : 5/0
Finance : 5
Renseignement : 7

ÂME : 5/1
Capacité magique : 5
Relations diplomatiques : 7

La forteresse de fer

Royaume :
 République Mercenaire
Régime : militaire,
 dirigé par Meurtro Sanglen
 « Cornes d'Acier »
Effectifs : 1 000 minotaures
 (dont 7 Inspirés)

CORPS : 6/0
Armée : 8
Défense : 6
Habitants : 6
Organisation : 8

ESPRIT : 5/4
Finance : 5
Renseignement : 6

ÂME : 5/1
Capacité magique : 7
Relations diplomatiques : 5

L'Auberge du Colosse

Royaume :
 Communes Princières
Régime : commerce,
 dirigé par Bors de Gard
Effectifs : 15 (dont 2 Inspirés)

CORPS : 1/0
Armée : 5
Défense : 3
Habitants : 1
Organisation : 7

ESPRIT : 6/0
Finance : 6
Renseignement : 7

ÂME : 4/1
Capacité magique : 7
Relations diplomatiques : 4

tème de casier mécanique permet de laisser des messages à d'autres Renégats.

L'AUBERGE DU COLOSSE

Située en Abbadrah, l'Auberge du Colosse accueille tout type de client. Son propriétaire, Bors de Gard, a toujours une minute à consacrer à ses clients et de bonnes histoires à leur raconter pour occuper leurs longues soirées. L'Auberge du Colosse est une bâtisse dotée de dix chambres adaptées aux besoins des plus grands minotaures. La moitié d'entre elles est en sous-sol, creusées par Bors de Gard lui-même. Elles sont toutefois réservées aux Inspirés. C'est un mystère, pour beaucoup de Renégats qui font circuler des histoires saugrenues quant aux fonctions véritables de ces pièces souterraines. Pourtant aucun d'entre eux n'a eu assez curiosité pour demander au Grand Cornu ce qui s'y passe. Quoi qu'il en soit, l'auberge est un bon lieu de repos et un astucieux moyen pour faire passer des messages. Bors de Gard sert souvent d'intermédiaire pour les minotaures de tous horizons.

Figures

BORS DE GARD

Bors de Gard est un minotaure princéen important. Né dans les Abysses, grand et fort dès sa nais-

sance, il quitta malgré tout les Abysses à la stupéfaction générale. En surface, il devint le meilleur gladiateur des Communes princières. Ses mémorables tournées sanglantes ont fait la joie des plus puissants, et plus décadents aussi, princes princéens, dont l'énigmatique Yah Pong. C'est à cette période qu'il fut approché par la Renégade.

Aujourd'hui, Bors de Gard s'est retiré des combats de l'arène pour s'occuper de son affaire. Évidemment, il fait plus que de servir son mémorable jambon à la crème : c'est un Inspiré et le Grand Cornu des Communes princières. Actuellement, il explore de gigantesques souterrains situés sous Abbadrah qu'il découvrit en creusant les sous-sols de son établissement à la recherche d'une porte vers les Abysses. De plus, il soupçonne Yah Pong d'être un Perfide ou quelque chose dans ce genre... Bref, un sale type. Et comme il aime le rappeler « Prévenir, c'est guérir ».

GUILLAUME DE MASCART

Guillaume de Mascart est mort. Enfin, c'est ce que tout le monde croit. Né il y a une soixantaine d'années, il participa activement à la défense de Lorgol, lors des invasions liturges. En défendant, seul, la ville durant plusieurs jours, il entra dans la légende avant de disparaître au terme de la bataille.

Alors que tout le monde le croyait mort, Guillaume de Mascart fut capturé par ses ennemis et ramené dans le plus grand secret en Province liturgique. Là,

un Damné fit tout ce qui était en son pouvoir pour lui souffler sa Flamme. Il l'enferma dans de sombres geôles durant vingt longues années... Sans parvenir à ses fins.

La mort du Perfide permit sa libération. Guillaume de Mascart, atteint de la lèpre, devint indésirable, même dans les prisons de ses ennemis. C'est alors que les Liturges l'expédièrent au Mur de la Foi. Profitant de l'occasion, le vieux minotaure s'échappa et commença une vie d'errance. Lors de celle-ci, il entra de nouveau dans la Renégade mais sous le nom de Lazarone. Bien qu'aujourd'hui soigné par les enseignements de l'Onyxium, il se cache encore sous de lourds manteaux de lépreux. Il est retourné à Lorgol pour continuer à protéger la ville. La nuit résonne des mugissements de victoire sur les Conjurateurs et les Perfides dont les corps finissent invariablement aux pieds de la statue d'un héros local, celle de Guillaume de Mascart.

TORVEMINE DE CORONIS

Torvemine est sorti des Abysses à Coronis et en a conservé le nom comme souvenir. Après quelques aventures dans les autres royaumes, il est revenu dans les Parages, bien décidé à prendre en main le pays pour le compte de la Renégade. Obscurantiste et Conjurateur, Torvemine est un Malfaisant. C'est l'âme noire du Conseil Cornu. Ce personnage présente toujours des solutions exagérées qualifiées de plans simples et brutaux... À de nombreuses reprises, il est retourné dans les Abysses pour négocier avec l'ennemi, permettant à la Renégade de se sortir de mauvais pas et obtenant la libération de nombreux minotaures prisonniers des Abysses. Reste que cet illustre personnage n'est pas accepté par les Renégats de son royaume qui servent le clan Roriks — qui se méfie de sa haine pour l'Ombre. Or, Torvemine use et abuse de ses talents de Conjurateur. Du reste, l'action de ce minotaure est efficace car peu de Conjurateurs et de Démons prétendent vivre dans les Parages et les portes abyssales de ce Royaume crépusculaires sont closes. Une réussite pour la Renégade qui sensibilise les Ternes à la menace de l'Ombre.

YOURAK SLEV

Yourak Slev est né dans les Abysses et il en est fier. Il en est sorti et il en est fier. Aujourd'hui, il est lyphanien et il en est fier. Il n'a jamais quitté son pays hormis pour aller aux Conseils Cornus. À ces

occasions, il voyage vite grâce à ses fantastiques montures.

Yourak Slev est, vous l'aurez compris Éminence, un personnage... fier. La moindre occasion pour se faire remarquer est toujours pour lui la bonne. Un avantage pour les Conseils Cornus, la Lyphane est un pays aux habitants durs et les minotaures qui y habitent n'obéissent qu'à ceux qu'ils jugent dignes de leur respect. Or, Yourak Slev est un exemple pour eux. Son caractère entier et sa volonté de fer sont les caractéristiques d'un bon dresseur — métier en Lyphane qui inspire la confiance. Yourak Slev n'a pas peur de s'attaquer à des créatures récalcitrantes, comme les griffons des roches, les drakaigles, les mastodontes... Et même certaines Excellences ! Il traque toutefois rarement ces dernières car la Renégade exige beaucoup de lui et la chasse le conduirait à trop quitter son pays adoptif. Or, il aime cette terre du nord plus que quiconque, sentiment que les Lyphaniens lui rendent au centuple.

DIZÈNE BALEN

Dizène Balen est le résultat d'une expérience. Alors qu'il n'était encore qu'un nourrisson, son père avait décidé de l'emmener en Abye pour y vivre. Le voyage se passa mal : ils furent capturés par les Liturges. Le Prélat de l'époque négocia la vie de Dizène Balen en échange de secrets sur l'Ombre. Le père de Dizène Balen ne résista pas à la proposition. Malheureusement, l'offre n'était pas valable pour lui et il mourut sur un bûcher le matin qui succéda à ses confidences. Dizène Balen fut élevé dans le plus grand secret et endoctriné par les Liturges.

Enfant, lorsqu'une dure journée d'endoctrinement se finissait, Dizène Balen trouvait du réconfort dans les paroles du père de tous les minotaures : la Bête. Si cette dernière lui confirma par de nombreux aspects les craintes des Liturges à propos des Démons et le mal que ces créatures répandaient, elle lui enseigna aussi le rôle des minotaures et que certains de ses frères luttèrent, comme lui, dans des contrées lointaines. Dizène Balen vécut dans l'attente de rencontrer l'un des siens. Lorsque cela arriva, tout ce ne passa pas aussi bien que le jeune minotaure l'avait espéré. Il dut tuer le prisonnier sous les yeux du Prélat et bien que Dizène Balen ait aujourd'hui un cœur de glace, il se souvient encore du regard d'incompréhension de sa victime.

Les années passèrent et de nombreuses occasions de parler avec ses congénères eurent lieu. Aujourd-



d'hui, tous s'accordent à reconnaître qu'il a largement racheté sa faute initiale en permettant à de nombreux minotaures de quitter la Province liturgique grâce à un petit réseau qu'il a lui-même structuré. Cette organisation l'a placé à la tête de cette région aux Conseils Cornus. Officiellement, Dizène Balen est un Inquisiteur cornu et ne rend compte qu'au Prélat. Il est fidèle, pieux et suit à la lettre les ordres qu'on lui donne.

Dizène est un minotaure exceptionnel. Ayant vécu près de soixante-dix ans loin des Démons, il ne possède pas une once de Ténèbre. Il entretient pour les Ténébreux une haine féroce. Il est l'opposant le plus actif de Torvemine de Coronis et la mort de Hômkivart l'a rempli de joie.

LE CAPITAINE KORNER

Korner ne s'est pas toujours appelé ainsi. Dans les Abysses, on le connaît sous le nom de Yarg le cruel. Les Démons redoutent ce nom car il les effraie. Yarg fit endurer les pires châtiments à tous ceux qui tentaient de fuir les entrailles de l'Harmonde. Mais un jour, poursuivant un Renégat, il gagna la surface près des côtes de l'Enclave Boucanière et y découvrit la mer. Cette vision lui coupa toute envie de retourner dans les sous-sols privés de lumière. Il voyagea jusqu'à Tortage-la-Rouge, emporté par la colère. On lui avait menti. L'Harmonde n'était pas laid, il était même beau. Il valait la peine d'être vu. Après quelques années d'aventures, Korner devint l'un des marins les plus compétents de l'Harmonde. Son navire, le Neuvène, emprunté à des Liturges par un soir de brume, est un splendide voilier. Celui-ci est si vaste qu'il semblerait être fait pour des minotaures.

Pour l'instant, Korner utilise ses forces pour accroître le pouvoir de la Renégade en lui apportant beaucoup d'or. Son rêve est de traverser les océans pour découvrir de nouvelles terres. En public, il se défend d'être idéaliste et détourne l'attention en prétextant vouloir découvrir d'autres portes sur les Abysses à condamner.

ALFHUL

Ce minotaure est un parasite. Étant donné la faible représentation de son Décan dans l'Empire de Keshe, sa terre d'accueil, il n'eut pas trop de mal à se faire nommer Grand Cornu. Son rôle dans les interactions de la Renégade est faible. Il consiste essentiellement

pour lui à prendre du bon temps et à profiter des Renégats de sa contrée. Alfahul se dissimule derrière le rôle d'un sage qui réfléchit longtemps avant de prendre ses décisions. En réalité, il gagne du temps pour que l'on décide à sa place. Il est difficile de dire combien de temps il tiendra dans ce rôle avant que les autres Grands Cornus ne se rendent compte de leur erreur. En attendant, Alfahul s'enrichit en détournant les fonds de la Renégade keshite. Il prête de l'argent à beaucoup de caravaniers. Si les choses tournent mal, il se réfugiera chez eux, abusant de leur hospitalité.

DRÉOSI DRÔMOIS

Ce minotaure d'un âge moyen cache les effets du temps. Il teint ses poils devenus poivre et sel pour paraître plus jeune. Fluet, possédant de petites cornes pour un représentant de son peuple, il était le souffre-douleur des Gardiens des Abysses. La promesse d'une vie de brimade rassembla le peu de son courage pour fuir les Abysses vers la surface de l'Harmonde.

Son arrivée près de Tortage-la-Rouge ne le remplit pas de joie et il décida de pousser un peu plus au sud. Finalement, il s'installa dans les Terres veuves. La superficialité des sentiments dans ce royaume lui plut et il décida d'y participer allègrement. Tout d'abord maître d'armes, il devint armurier en réalisant de complexes corsets de cuir. Finalement, cet usage se pervertit et Dréosi Drômois se mit à fabriquer des vêtements pour les gladiateurs minotaures que certaines dames du pays aiment avoir à leur bras. Dréosi Drômois mena sa vie frivole jusqu'au jour où la Bête lui révéla qu'il était son père. Chère Éminence, vous savez que Thazi utilise le pauvre Dréosi à ses dépens (cf. *La Sentence de l'aube*), mais ce malheureux minotaure l'ignore, et il espionne depuis les autres Renégats pour le compte du Haut Diable. Bien que son apparence, ses passions, ses envies contredisent en tout point la nature de son père, Dréosi Drômois n'en a cure. Il veut croire la voix qui emplit son crâne, qui lui promet monts et merveilles.

ROÏDÈS HIN

Roïdès est un minotaure colossal, son corps est couuré de cicatrices. Il a plusieurs dents de devant cassées et un œil mort. Sa voix est forte, son rire puissant et ses hurlements résonnent à des lieues à la ronde.

Mais ce n'est pas là ce qui effraie le plus ceux qui le rencontrent : là où Roïdès Hin pose ses pieds nus, la flore meurt lentement. Roïdès Hin raille en disant que la Belle l'a fait pour incarner la guerre. Il est prompt à la colère et répercute son attitude agressive sur tout ce qui l'entoure.

Roïdès Hin est devenu Grand Cornu parce qu'il est gênant. Sa popularité devenait si importante qu'il fallut le placer dans un endroit calme. C'est ainsi qu'il se retrouva dans la Marche modéhenne où, depuis, il s'ennuie ferme. Ce que personne ne sait, c'est que Roïdès Hin est le frère de Klav et que ceux-ci complotent pour que la Renégade s'affirme davantage. La mort de Synochracte est une aubaine pour eux.

KLAV LE GÉANT

Klav est l'aîné de Roïdès. Ce genre de relation familiale est très rare dans les Abysses : peu de minotaures peuvent se vanter d'avoir un fils alors deux... Klav et Roïdès Hin n'ont jamais connu leur père. Celui-ci a disparu avant leur naissance. Les frères

furent élevés par la communauté abyssale. L'événement est rare et heureux, d'autant plus que les deux frères avaient tous pour faire de bons Gardiens des Abysses.

Un beau jour, pourtant, ils traversèrent la porte abymoïse en force. Une fois en haut, ils se frayèrent un chemin à travers la Province liturgique et l'Urgue-mand, avant de s'arrêter en République mercenaire. Là, ils se séparèrent et vécurent leur vie chacun de leur côté, se retrouvant au hasard des chemins. Depuis qu'ils sont tous les deux aux Conseils Cornus, Roïdès Hin passe beaucoup de temps chez Klav. Lors de discussions intenses, ils élaborent des plans de conquête de la Province liturgique, et surtout, d'Abyme, en s'appuyant sur leurs frères des Cornes... L'ennui des guerriers minotaures prévaut sur le repos !

BRÛM MOLINA

Brûm Molina porte bien son nom, on le dit insaisissable, se trouvant là où on l'attend le moins. Sa plus brillante réussite est d'avoir fait accepter aux



maires de Janrénie la présence des mercenaires minotaures. Brûm Molina est un manipulateur. Son père, évadé des Abysses, lui a enseigné tous ses secrets et l'a mis en garde contre la Ténèbre. Brûm Molina s'est tout de même enténébré afin de devenir le meilleur des diplomates. Il est persuadé que la force est utile pour exercer une pression mais que rien ne vaut les intrigues tortueuses pour arriver à ses fins. C'est un Inspiré de longue date, il connaît donc les dangers qui l'entourent et essaye de pousser les Conseils Cornus dans la bonne direction. Il craint qu'Alforach soit un Perfide et pense qu'il est un peu précipité de lâcher Klav et Roïdès Hin. Il redoute en revanche d'avoir à faire à Torvemine de Coronis car entre la peste et le choléra, il lui sera difficile de faire un choix.

PROTHEROE

Ce minotaure d'une quarantaine d'années fut récemment nommé Grand Cornu des Cornes. Digne enfant de la Renégade, il est d'une génération née en surface et éduquée selon les principes de l'honneur. Au final, Protheroe était un jeune idéaliste heureux que le Conseil Cornu reconnaisse ses capacités. Son accession au poste de Grand Cornu lui a cependant fait quelque peu changer d'avis. Encadrer de vieux baroudeurs, dont certains sont à peine sortis des Abysses et le considèrent comme un jeune freluquet, est une tâche ardue. Pourtant, Protheroe a souvent prouvé sa valeur martiale. Cela ne suffit pas pour faire un bon Grand Cornu, du moins aux yeux de ces soudards.

Intrigues

LA TOMBE D'HÔMKIVART L'ANCIEN

L'ancien Sigile Grand Cornu connut deux passions dans sa vie : ses deux femmes (cf. *Le Monarque des Jonquilles*). Rompant avec les traditions les plus solides de la Renégade, il ne fut pas enterré dans les Cornes mais auprès des deux dames. Malgré les recommandations des autres Cornus, il n'en fit qu'à sa tête et installa lui-même son tombeau au vu et au su de tous : il souhaitait reposer au côté de ses femmes et il n'hésita pas à le faire savoir aux siens.

Mais, avec l'âge, Hômkivart n'a pas triomphé de tous ses ennemis. Ceux des Provinces liturgiques

commirent le pire des crimes, l'irréparable : ils pillèrent la tombe de l'Ancien et volèrent ses cornes ! Le minotaure gardant la tombe, Albertus Strongus, est depuis pris de remords. Il cherche les fameuses cornes d'Hômkivart. Il n'aura pas de repos tant qu'il ne les aura pas retrouvées ; cela, il l'a promis au Conseil Cornu.

Un détail d'importance a échappé à tous. Pourquoi ne pas avoir tué la sentinelle pour lui prendre ses cornes ? Pourquoi ne pas avoir volé les armes du vieux minotaure ? Cet indice essentiel n'a pas été remarqué par les minotaures dans l'affolement. Et si le plan des Liturges était plus complexe ? Leur but étant de capturer le plus possible de ces créatures ressemblant tant à des Démons...

Déjà de nombreux minotaures se sont aventurés près du tombeau de l'Ancien. Celui-ci, non loin de la frontière liturge se trouve à une trentaine de kilomètres d'un poste mal gardé. Des rumeurs annoncent que les cornes du Démon seront exposées bientôt. Bref, de nombreux éléments existent tendant à prouver la culpabilité des Liturges. Leur reprendre les cornes ne semble pas très difficile.

Un corps expéditionnaire se monte et s'il avance en Province liturgique, il sera capturé sans subir de lourdes pertes du côté minotaure mais ces derniers seront enfermés dans les geôles liturges, et personne n'entendra leurs cris. À moins qu'une Compagnie ne soit contactée par la Renégade...

LA VENGEANCE DE SYNOCHRACTE

Le nouveau Sigile minotaure a été abattu, comme une bête, par un vil chasseur (cf. *La Sentence de l'aube*). Il est impératif de venger sa mort. Tant que cela ne sera pas fait, l'élection d'un nouveau Grand Cornu est impossible car la Bête tarde à donner le nom de son nouveau représentant. Le siège au Conseil des Décans est donc vide et ce n'est pas bon pour les minotaures. Certains saisonins pensent qu'il est probable que la Bête ait renoncé à s'occuper de sa descendance. Si tel était le cas, ce rôle revient de droit à la Renégade. Faut-il encore que Janus accorde sa bénédiction !

La première étape de la vengeance de Synochracte consiste à retrouver ses cornes. Le tueur les a assurément vendues. Selon l'évolution des problèmes à Sométrène, Roëld Alforach sera un héros local ou bien aura été tué par les Inspirés. Quoi qu'il en soit, il faut ramener les cornes de Synochracte au Conseil

Cornu. Si le problème n'est pas résolu dans les trois mois suivants le Conseil des Décans qui clôt les événements de *La Sentence de l'aube*, la Renégade entre en scène.

Plusieurs centaines de minotaures parcourront alors l'Harmonde pour trouver Alforach et réduiront en poussière les villages qui l'ont abrité. Ce sera le premier acte de guerre de la Renégade. On ne tue pas le Sigile cornu de la Renégade sans encourir la colère de celle-ci.

Les conséquences seront terribles, le sol tremblera durant les charges; animés par la rage, ivres de colère, ils n'auront de cesse de trouver le tueur éliminant au passage tous les autres chasseurs d'Onyxium qui leur tomberont sous la main. Il sera impossible de leur faire entendre raison. Si la tension augmente, la Renégade louera les services de la forteresse de fer et des Cornes d'Acier... Gare à celui qui cache Alforach !

LE CORNU DES CORNES

Si l'un des Inspirés de votre Compagnie est un minotaure, Éminence, il est sans doute membre de la Renégade. Si tel est le cas, il s'est fait remarquer à de nombreuses reprises — à moins qu'il ne soit un Grand Cornu — et le Conseil Cornu a une mission pour lui : assurer la transition de Protheroe dans les Cornes. Ce dernier est mort dans un terrible accident et la seule personne convenable pour prendre la suite est l'Inspiré de votre Compagnie.

Sur place, quelques faits sont à éclaircir. Les circonstances de l'accident du Cornu sont inexplicables. Ce minotaure serait tombé de son griffon des roches, mais la chute n'aurait pas été mortelle : il serait mort quelques jours plus tard dans une embuscade avec des tigres d'Aswald. Son conseiller, lui aussi décédé — tiens, on ne vous avait pas prévenu ? Le malheureux n'a pas survécu à une surprenante découverte quant à la selle du griffon — un test d'INT + Savoir-faire (tannerie) contre DIFF 15 révèle que la sangle de l'harnachement de monte a été tranchée volontairement.

Dans les jours qui suivirent, le Cornu périt en participant à une patrouille. Les Liturges avaient excité des cousins des Tigres d'Aswald et les avaient attirés sur le chemin de l'escouade, et les conséquences tragiques que l'on connaît survinrent. Depuis, ces Liturges sont en attente, attaquant éventuellement des minotaures isolés.

Une enquête menée dans les environs conduit à plusieurs suspects :

- une fraternité de Liturges dissimulée dans la montagne : des fanatiques assoiffés de sang par une étude perverse des textes de leur foi ;
- un drakonien se cache parmi les habitants de la forteresse. Ses ambitions sont simples : il était sur les lieux le premier et les Renégats perturbent sa tranquille existence avec leur « stupide fort ». Et plus le temps passe et plus les minotaures se font nombreux.

Le coupable est le pauvre Automnin qui, ne supportant plus la présence des saisonins de l'été, a tranché le harnais du griffon. Il espérait remplacer le Cornu, mais les Liturges ont contrarié ses plans. Lors de l'envol du griffon, les frères ont tiré plusieurs carreaux d'arbalète sur le minotaure et sa monture en reçut la totalité, elle se crispa, la tension sur le harnais devint trop forte et le Cornu chuta. Et tout le monde pensa que les blessures du griffon étaient dues à la chute. Le drakonien s'occupait de la monture, mais il n'eut pas le temps de récupérer la selle. Il est aujourd'hui la seule personne à avoir assisté la scène.

LA CORRIDA DU POUVOIR

Pour la première fois, il y a un vide à la tête de la Renégade car Synochracte ne prit jamais le temps de former un assistant. L'organisation n'a jamais connu une telle crise. La Bête n'a pas désigné son nouveau Champion et cette situation est en train de tourner la tête de tous les Grands Cornus. Certains se demandent s'ils ne doivent pas se manifester et s'imposer en tant que chef de l'organisation, du Décan et réclamer également le titre de Champion de l'Été. La cohésion des Renégats commence à fondre comme neige au soleil.

- Bors de Gard considère qu'il a mieux à faire : les souterrains d'Abbadrah l'obsèdent et Yah Pong l'énervent. Il cherche à prouver que ce prince est un imposteur, un criminel au service d'une gigantesque organisation maléfique. Selon lui, les deux meilleurs des Renégats sont morts ces dernières années et il faut attendre que l'un des Grands Cornus se démarque. Dans l'attente de cet événement, et sans chercher à y participer, Bors de Gard surveille Yah Pong.
- Torvemine de Coronis rêve depuis toujours de devenir quelqu'un de très puissant politiquement. Il espère ainsi rapprocher la Renégade de sa véri-

table nature, la Ténèbre. Toutefois, il ignore encore comment s'y prendre. Les troubles récents ont éveillé des craintes en lui : il redoute que la Bête l'écarte à jamais du pouvoir minotaurin en apprenant sa Malfaisance.

- **Yourak Slev** se moque des intrigues politiques qui agitent les siens. Il est très occupé depuis l'installation des Renégats dans les Cornes. Ces minotaures ont capturé de nombreuses créatures étonnantes dont quelques griffons des roches d'une qualité exceptionnelle. Et il s'intéressera pas aux problèmes des autres Grands Cornus tant qu'il ne sera pas parvenu à dresser ces monstres fabuleux.
- **Dizène Balen** est persuadé détenir la réponse au problème actuel. Ses pouvoirs dans la Province liturgique sont immenses. Il dispose de nombreux soldats qui respectent sa connaissance de l'hérésie et s'oppose totalement à Torvemine de Coronis. Une seule chose peut le détourner du pouvoir minotaurin : les « hérétiques » qui disent avoir vu des minotaures de l'autre côté du Mur de la Foi.
- **Le capitaine Korner** pense qu'il devrait prendre le contrôle du navire minotaure en perdition. D'après lui, la Renégade fonce toutes voiles dehors vers des récifs... Le capitaine Korner se moque des moyens qui le mèneront à la victoire ; il est prêt à aider Torvemine si celui-ci lui promet d'accroître la force de l'organisation.
- **Alfhul** préfère conserver une neutralité exemplaire. Il est persuadé que la Bête se décidera un jour ou l'autre. Il est même convaincu que comme à son habitude, la Bête nommera un parfait inconnu. Fort de sa position, il ralentira toute action entreprise par ses frères.
- **Dréosi Drômois** a assez à faire avec les méduses et la nouvelle collection de corsets en cuir qu'il prépare. Il prétend donc se désintéresser des affaires politiques du Décan, mais il note tout de même scrupuleusement tout ce qui se dit parmi les siens. Il rapporte ses discussions à celui qu'il croit être son père.
- **Roïdès Hin** se languit dans la Marche modéhenné. Il pense que la première nécessité est de venger Synochracte ; puis les chacals pourront se partager son territoire. C'est un minotaure d'action et les discours de ces dernières semaines l'ennuient profondément. Il a donc décidé de participer activement à la chasse d'Alforach. Roïdès Hin rêve « d'une bonne guerre », de la fumée et de la terre buvant le sang de ses ennemis. Il sera

le moteur principal de la vengeance de Synochracte. Ses méthodes seront peu subtiles : il compte bien étrangler de ses propres mains le petit humain qui a osé les défier.

- **Klav le géant** se prépare à une nouvelle guerre. Il a du mal à tenir ses Renégats depuis les récents événements. Les minotaures de Brûm Molina rencontrent souvent ceux de Klav lorsqu'ils viennent dépenser leur fortune en Urguemand. Cette rencontre active la haine des deux côtés, et il est clair que les quelques bandits urguemands et la Maraude de ce royaume ne suffisent plus à assouvir le besoin d'action des Renégats. Klav est prêt à tout pour retrouver le tueur de Synochracte car ce dernier était le Parrain de nombreux Inspirés dans la région. On comprend mieux l'activité qui règne en Urguemand. Surtout depuis que les Renégats de Janrénie disent avoir vu Alforach.
- **Brûm Molina** est un fin diplomate. Conjurateur et Malfaisant, il a développé ces arts juste ce qu'il faut pour être redoutable pour les humains sans pour autant y perdre son libre-arbitre. Il est contre les idées de Torvemine et souhaite aussi refréner les ardeurs et la soif de vengeance de ses frères. Il croit qu'il sera plus facile de tromper Torvemine que d'arrêter Roïdès et Klav.
- **Protheroe** est trop jeune pour comprendre les rouages des Conseils Cornus — il les a rejoints après la mort de Synochracte. Il a trop à faire dans les Cornes où il cherche à installer une communauté de minotaures, loin des chasseurs d'Onyxium.

Nouveaux Avantages et Défauts

AVANTAGES

P'tites cornes (Saison, 2)

Vous êtes le conseiller d'un Grand Cornu. Vous ne l'accompagnez pas toujours, mais vous devez accourir à la demande. Dans votre intérêt, vous remplissez des missions dont vous ne comprenez pas toujours les aboutissants. Vous connaissez cinq Renégats qui accepteront de vous aider sans poser la moindre question.

N'oubliez pas que vous êtes voué à devenir Grand Cornu, à moins que la Bête n'en décide autrement et ne nomme un de ses représentants aux Conseils Cornus.

Descendance (Charge, 2)

Vous avez une descendance ! Vous pouvez en être fier, elle est de votre sang. Cet événement rare vous procure l'admiration, et même l'envie, de vos pairs.

Le joueur dispose d'un bonus de + 3 aux tests de Société de son minotaure lors d'interactions avec ceux de son peuple — + 1 s'il est d'un autre Décan de l'été.

Frère (Charge, 2 ou 4)

Votre père a eu deux fils. Vos liens familiaux sont très forts. La devise de votre famille est « rien n'est plus fort que les liens du sang ». Vous et votre frère êtes toujours là l'un pour l'autre, et vous n'hésitez pas à foncer cornes baissées pour vous venir en aide.

Ce frère minotaure est Inspiré si cet Avantage est acquis à quatre points au lieu de deux.

DÉFAUTS

Parrain (Charge, 2)

Vous êtes dans la Renégade depuis assez longtemps pour que l'on vous ait confié un filleul. La personnalité et les caractéristiques de ce dernier sont à l'entière discrétion de l'EG. Votre devoir est clair, vous lui apprendrez tous les secrets de l'Harmonie, ainsi que des enseignements d'Onyxium. Une fois que vous estimerez qu'il est prêt, vous le laisserez voler de ses propres ailes. Toutefois n'oubliez pas qu'il sera sous votre responsabilité.

ONYXIUM

Neutraliser un Démon

Seuil : 25

Noirceur maximale : 7

Grâce à cet enseignement, le minotaure fige la Ténèbre d'un Démon. Plus le Cercle de la créature est élevé, plus la tâche est ardue. Pour réussir, le joueur doit réussir un test de VOL + Harmonie (spé : Onyxium).

Cercle

Difficulté

I	10
II	15
III	20
IV	25
V	30

En cas de Réussite, le Démon ne peut absolument pas agir durant un tour plus un par tranche de cinq points de MR.

Contrôler la douleur

Seuil : 15

Noirceur maximale : 5

Cet enseignement permet aux minotaures de contrôler la douleur. Bien qu'ils la ressentent toujours, ces minotaures n'en subissent plus les effets — ignorez les pénalités inhérentes aux Blessures Graves et Critiques. Cet enseignement ne peut être utilisé que ponctuellement car la douleur survient nécessairement avant le contrôle. Contrôler la douleur nécessite un test de VOL + Harmonie contre DIFF SdBG ou SdBC. Cet enseignement est actif pendant 10 - Noirceur round(s) du minotaure.

Jugement

Seuil : 20

Noirceur maximale : 6

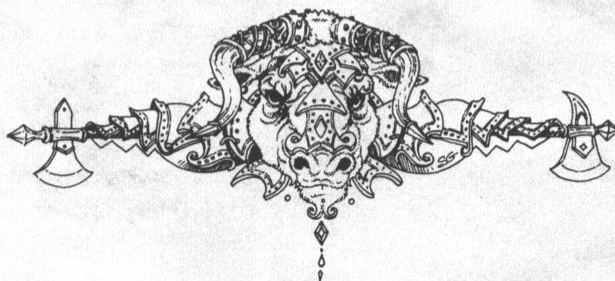
Parfois, les minotaures sont confrontés à des problèmes moraux. Cet enseignement les aide à choisir ce qu'il y a de plus juste en fonction de leur éthique. Le joueur doit proposer à l'EG des solutions et celle-ci choisit en son âme et conscience ce qu'elle estime être le plus harmonieux avec la philosophie du minotaure.

Respect

Seuil : 15

Noirceur maximale : 5

Cet enseignement est utilisé pour obtenir le respect d'un animal. Celui-ci laisse le minotaure en paix tant que ce dernier fait de même. Pour activer cet enseignement, il est nécessaire de réussir un test en opposition de VOL. À cette occasion, le minotaure bénéficie d'un bonus de + 5 à son test.





6 ~ Le Cercle Écarlate

*oi, Yah Pong, prince d'Abbadrah,
maître incontesté du Cercle Écarlate,
ai décidé de dévoiler
les détails de mon plan.*

*Aujourd'hui, je vous raconterai comment,
après des siècles de préparation,
je deviendrai dans peu de temps
un Éternel!*

*Je prendrai le premier rôle de cette pièce,
je plierai l'Harmonde par ma volonté,
je prouverai à tous ces prétentieux
que nous, les morts,
devons être pris au sérieux.*

*Oui, dorénavant, il faut compter
avec moi, avec nous,
avec le Cercle Écarlate.*

Histoire

« L'histoire du Cercle Écarlate commence avec celle du Cercle (cf. *L'Art de la Conjuración*, pp. 53-54), avec l'Éclipse et la découverte du Supplice et de la Conjuración.

Je n'étais alors qu'un jeune homme et je ne m'appelais pas Yah Pong, lorsque je participais à l'élaboration du Cryptogramme-magicien. C'est là les seuls souvenirs que mes années de « mort-vivance », ou devrais-je dire de survivance, m'ont laissés. Je me souviens, toutefois, que j'habitais l'Empire du Septentrion et que mon père venait de mourir. Obsédé par sa mort, je gaspillais mon héritage pour acheter les premières encres et des dizaines d'accessoires, qui se révélèrent parfois être des attrape-nigauds.

Puis je découvris la Sorcellerie : joie ; le secret de l'immortalité : contentement ! Tout était en place, je commençais à élaborer les bases de ce qui deviendrait le Cercle Écarlate. Franchement, je suis fier de moi ! Malgré mes énormes capacités, j'ai toujours réussi à passer pour un individu médiocre. Je ne peux pas dire que cela était facile car j'ai souffert la suffisance des Sorciers pendant de nombreuses années. Circonstances qui me valurent la sympathie de bien des Obscurantistes — éléments essentiels de la réussite de mon plan.

Bref, la Sorcellerie était à son apogée dans les années 1200. J'étais alors content de rejoindre un



cercle assez élevé de la hiérarchie, tout en restant considéré comme un bouffon par les maîtres du Cercle. Pourquoi cette ascension ? Pour en apprendre suffisamment sur les projets politiques du Cercle... Pourquoi me cacher derrière mon incompetence simulée ? Parce qu'il ne fallait absolument pas que je sois tenu responsable de la tragédie qui pointait à l'horizon.

Certains d'entre vous pensent que je parle des heures noires du Cercle, mais j'apporte une nouvelle version de ce qui se passa à l'époque. Dans les semaines qui précédèrent le Symposium de 1250, les Obscurantistes étaient au plus mal. Les Jornistes voulaient assurément leurs peaux. Et je leur apportais la solution sur un plateau, un alibi, une diversion... Les secrets du Cercle. J'étais présent à ce Symposium et c'est là que je leur ai tout dévoilé. La tête de ces pauvres Jornistes. À peu près celle que vous faite en ce moment. Oui j'ai détruit le Cercle, j'ai allumé moi-même les feux de la croisade. J'ai révélé ses cachettes et j'ai fait en sorte que le Cercle ne s'en relève pas. Puis, je suis mort. C'était la contre-

partie du pacte de l'ombre, ma momification contre la diversion.

Quand je revins à la vie, ce fut pour constater un désastre. Ces abrutis de Jornistes et d'Éclipsites avaient raté le Grand Maître du Cercle. Ce fut toutefois une bonne leçon et je me répète souvent : « Yah Pong, si tu veux qu'un truc soit bien fait, fais-le toi-même. »

Fort de mes nouveaux pouvoirs, j'ai tué cet incapable, ainsi que tous les dédaigneux personnages qui l'entouraient, de mes propres mains. J'ai encore à l'esprit l'image de leurs visages surpris et grimaçant de douleur. Remarquez, c'est peut-être parce que leurs têtes trônent au pied de mon lit... J'ai ensuite passé les années qui suivirent à chasser les témoins de mon crime, contraint par l'incompétence du Cryptogramme-magicien. Quelle bande d'incapables ; je les ai souvent imaginés se félicitant de leur succès pendant que je voyageais aux quatre coins de l'Harmonde, trouvant et exécutant les pauvres imbéciles qui connaissaient trop de choses.

J'ai perdu beaucoup de camarades dans cette histoire, et des Sorciers de valeur. Je le regrette. Mais je ne peux m'empêcher de penser que s'ils avaient été à la hauteur, je ne serais pas parvenu à les tuer. Enfin, cette mesure était nécessaire pour ma sécurité. C'est au terme de ces événements que je fis du Cercle le Cercle Écarlate.

Après cette hécatombe, aucun Sorcier ne rivalisait avec mes pouvoirs et aucun n'avait envie de prendre la tête d'une organisation décapitée. Je surveillai les événements de loin pendant quelques années pour voir si quelques prétentieux se présentaient pour s'asseoir sur mon futur trône. Mais nul ne vint. Remplacez-vous dans le contexte de l'époque ; les Sorciers étaient chassés par les Reîtres du Trait blanc. Quand la tempête prit fin, les éclatants inquisiteurs furent remplacés par une ombre — moi, évidemment ! — qui traque les derniers représentants du Cercle Écarlate. Je me souviens que l'on a accusé des Censeurs du Cryptogramme-magicien ou un Haut Diable. Hagherio, je crois. Les imbéciles...

Bref, être le Grand Maître du Cercle Écarlate durant cette période n'était pas une position enviable, et encore moins une situation pour l'avenir. C'est avec dignité que je pris sur moi de sauver mes camarades : je pris officiellement le contrôle du Cercle Écarlate.

Ces deux cents dernières années ont été stimulantes. Reconstruire le Cercle Écarlate secrètement, et rejoindre les serviteurs du Trait noir afin d'expliquer mon étrange apparence et mes goûts particuliers. Évidemment, le meilleur est à venir.

En 1410, je fis de nouveau mon apparition sur le devant de la scène. Les Ternes me connaissent : ils savent que je règne sur Abbadrah et les rumeurs les plus folles circulent à mon sujet. Je supervise personnellement, depuis ce jour, les derniers préparatifs qui mettront le Cercle Écarlate dans une position favorable. Les fous de guerre du Cryptogramme-magicien apprendront à nous craindre.

Je le jure.

Oh... Oui. L'Effroi les emportera dans les Abysses ! »

Organisation

« J'ai eu vent qu'un de nos Sorciers aurait parlé du Cercle Écarlate : Lucius Lario Alohaed (cf. *L'Art de la Conjuraison*, p. 53). Ce putride traître en aurait

dévoilé la face cachée. Enfin, ce qu'il croit être la face cachée. Je ne sais pas ce que mes Sorciers ont pu inventer en deux cents ans. Je crois que les objectifs que je leur avais demandés sont aujourd'hui atteints. »

LE CERCLE ÉCARLATE

« Créer une hiérarchie solide. C'était une étape importante pour plusieurs raisons. Tout d'abord parce que cela les occupe. La concevoir, la démolir, en graver les échelons... Cela leur donne de bonnes motivations. Mais surtout, si nous sommes de nouveau attaqués, nos ennemis s'attaqueront à cet édifice. La tâche sera ardue. Longue. Les Sorciers se battront pour conserver le plus de secrets possible. Quoique je croie qu'inévitablement ils craqueront, un jour ou l'autre, le répit qu'ils nous auront donné sera suffisant pour nous permettre de nous en sortir.

Le maître mot du contrôle de cette hiérarchie est de diviser le travail entre plusieurs personnes. L'immense honneur que je leur fais reste bien évidemment secret, et l'organisation fantôme du Cercle Écarlate se gère toute seule. Une fois de plus, c'est une sécurité pour moi. Tout le monde dans le Cercle Écarlate sait que je suis le chef, mais mes liens avec l'organisation ne peuvent être prouvés. Une attaque en règle du Cryptogramme-magicien se perdra dans le vent, et je pourrai toujours prétendre à des manœuvres politiques pour m'empêcher d'élever les Communes princières au rang qu'elles méritent. »

LE LINCEUL ÉCARLATE

« Chaque Cité-État est dirigée par un Sorcier, quand ce n'est pas l'un d'entre eux qui dirige la région par l'Effroi. Cette année, la dernière des anciennes communes septentrionales est tombée dans mon escarcelle. Parfait ! On m'a aussi annoncé que d'autres villes de l'Harmonde étaient sous mon contrôle. Cela renforce la solidité de mes plans. »

L'ART SOMBRE

« La Sorcellerie ? Elle m'amuse. J'émetts tout de même une réserve : les expériences sur l'Ombre et les mortels devront cesser, car elles attireront tôt ou tard l'attention sur nous. En conséquence, j'ai ordonné que de nombreux Démons soient sacrifiés

pour répandre la rumeur de Conjurateurs déments. Nos amis du XIII nous ont bien aidés; ils assurent notre sécurité. »

L'INSPIRATION

« Mes Sorciers me garantissent qu'aucun Inspiré n'est infiltré parmi nous. Il est important de le vérifier, et surtout, de les contenir dans leurs rôles mineurs. Ne les tuez pas ! Cela pourrait en attirer d'autres. Étudions-les et utilisons leurs pouvoirs. Quand mon plan aura abouti, il sera toujours temps de commencer de nouvelles expérimentations mêlant Inspiration et Sorcellerie. Et ne me dites pas que c'est impossible; nous avons bien mêlé Emprise et Conjuración.

J'espère ne pas tomber sur un ahuri qui croira que l'Art sombre est de la « petite » Conjuración. Nous contrôlons entièrement nos encres et ne nous sommes pas soumis aux desiderata des Démons et des Advocatus Diaboli. J'espère franchement que nous aurons le temps de discuter avant que cela sente l'Étincelle. »

CACHOTTERIES

« Il faut quand même que je vous dise une chose ou deux. Des mensonges. Enfin, pas vraiment. Encore que si. Comment les appeler autrement ?

Oublions cela. J'ai dit aux Sorciers qu'Hagherio, le Haut Diable, veille sur nos agissements. Or... c'est faux. Je ne suis pas soumis aux Hauts Diables et je leur ris au nez ! Si tant est que de telles créatures en aient un. Ah, ah... J'ai choisi le rouge, le carmin, l'écarlate, parce que cela rassurait les Sorciers; mais ce n'est qu'un symbole, un lien entre l'ordre disparu et nous. Et aujourd'hui, c'est sans importance !

Ma seconde cachotterie ? Je leur ai dit que je souhaitais que le Cercle Écarlate soit une force politique. Il n'en est rien. Je serai une force mystique. Ce mensonge me permet deux choses. Premièrement, je passe pour une moindre menace aux yeux des Éternels; secondement, cela détourne l'attention du Cryptogramme-magicien de mes véritables projets. »

LES INTOUCHABLES

« Entrons dans le vif du sujet. Vous êtes l'élite. Tous des mort-vivants. Je vous ai choisis et j'ai permis votre

LA SORCELLERIE

Il est clair pour tout le monde ici que la Sorcellerie n'est pas l'encrage du contour de la Danse de notre compagnon favori. L'Art sombre véritable se pratique en imposant le Supplice à votre Danseur. Vous devez peindre les traces qu'il doit suivre. Ces soubresauts impossibles l'obligent à prendre des postures et effectuer des pas entraînant des douleurs. L'Alliance de l'encre et des étincelles crée l'effet escompté. Vous devez être rapide. De la main gauche, tenez votre pinceau encré et jetez l'encre de façon appropriée et dans le même mouvement de la main droite, suppliciez votre Danseur. Il doit suivre les traces. Allez-y vous avez une tentative ! Pour ceux qui échouent, c'est la mort ! Yah Pong n'aime pas qu'on se moque de lui et il vous attend pour l'embaumement. Faites attention, pas d'entourloupe, je vous surveille.

**Adémar Faorgia
Abbadrah, 1354**

ascension parce que vous avez compris la nature même de la Sorcellerie. Le Cercle Écarlate représente une protection, un lot de boucs émissaires mais aussi un vivier, pour le moment, intarissable. Je ne désespère pas de trouver de nouveaux talents. Ils rejoindront alors les Intouchables.

Maintenant, vous savez que le Cercle Écarlate est composé d'une poignée d'élus. Et vous êtes les élus. Il est impératif que je vous transforme en mort-vivants, car maintenant je suis sûr que vous ne me trahirez pas. Et j'ai besoin de vous pour accomplir mon Destin.

Vous m'êtes liés par le processus d'embaumement. Je contrôle chacun de vos mouvements, je vous contrôle comme je le souhaite. Je suis d'accord, c'est quelque peu injuste. Mais ne soyez pas ingrats. Je vous ai donné la vie éternelle et la possibilité de parfaire notre art au-delà de ce que vous imaginiez de votre vivant. Et ce n'est pas fini, bientôt vous siégerez à côté de moi, vous serez près d'un Éternel. Telle est ma récompense.

Vous avez perfectionné l'Art sombre pendant des années. Aujourd'hui, je vous fais une révélation. J'ai préparé un Sortilège si puissant qu'il nous garantit un avenir radieux. Ces crétins du Cryptogramme-magicien, les Saisons, le Masque, le Conseil des Décans... Tous se demanderont encore ce qui s'est passé quand Janus viendra nous signifier notre gloire.

Voilà ce que vous allez faire... »

LE PLAN

« Voici un nouveau Sort: Vague effroyable. Vous l'apprendrez durant le voyage. Chacun d'entre vous ira dans une des villes que nous contrôlons. Là, vous achèterez le plus d'encre que vous trouverez. Éviter d'en acheter durant le trajet. Une fois que vous l'aurez, vous me rendrez compte des villes dans lesquelles vous vous trouvez.

Visitez bien les villes de nuit, et recherchez l'endroit où la population se concentre pendant nos heures favorites. Une fois cela fait, placez les encres près des lieux les plus fréquentés. Encrez toutes les portes, tous les remparts, les fontaines... Faites-vous aider par les autorités locales. Elles sont normalement à nos services. L'encrage ne doit pas prendre plus de quatre heures. La discrétion s'impose.

À minuit, vous exécuterez l'un de vos Danseurs en lançant le Sort que je vous ai remis. N'oubliez pas de créer la mer de Ténèbre et l'île qui doit l'accompagner. Cela vous protégera des importuns.

Pendant ce temps, je réaliserai une Chorégraphie de Vague effroyable. La population des Communes princières sera regroupée dans les palais. Nous donnerons de grandes fêtes ce soir-là, ouvertes à tout le monde, comme durant l'âge d'or des Communes.

Nous noierons les mortels sous une vague d'Effroi. Des mort-vivants erreront à la surface de l'Harmonie. Je communiquerai à Janus que je prends la responsabilité de ces âmes troublées, s'il édicte une Sentence faisant de moi l'Éternel de la mort. Sinon, je rendrai les Royaumes crépusculaires au chaos que vous aurez créé en mon nom. Il ne pourra pas refuser. Non, cela ne se peut pas ! »

*Yah Pong s'adressant à ses élus
Abbadrah, 1457*

Lieux

LE PALAIS DE YAH PONG

Yah Pong habite le palais du prince d'Abbadrah en accord avec ses fonctions politiques. Il n'a quasiment rien changé à la décoration de cette grande demeure. À l'exception de ses quartiers. Étant resté

coquet, Yah Pong aime le luxe, il l'a connu toute sa vie et il entend que cela continue dans la mort. Des tentures précieuses, des soieries rares, des œuvres rares, des statues uniques trônent dans des alcôves... Reste que la chambre de Yah Pong révèle sa véritable nature, sa démente. Près du gigantesque lit à baldaquin, il y a de cyclopéens rayonnages où des têtes de toutes sortes — saisonins comme humains — reposent. Ce sont les ennemis de Yah Pong — enfin ce qu'il en reste. Il aime leur parler, leur raconter ses plans, ses contrariétés. Quand le prince d'Abbadrah s'ennuie, il époussette les têtes de ses ennemis. Il aime entretenir ces souvenirs.

Enfin, c'est aussi par sa chambre que le Maître Écarlate rejoint les souterrains d'Abbadrah. Un passage secret est dissimulé derrière une des grandes étagères de sa sombre collection. Pour ouvrir le passage, il faut enfoncer un doigt dans l'orbite gauche de la tête du Maître écarlate tué par Yah Pong dans les années 1200. La vision de ces têtes momifiées provoque l'Effroi — DIFF 15; POT de Ténèbre 5.

LES SOUTERRAINS

Abbadrah est construite sur un gigantesque réseau de souterrains. Beaucoup de maisons de la ville y ont un accès. C'est effectivement le cas du palais de Yah Pong, de l'Académie du Trait noir, de quelques demeures de nobles et de beaucoup d'établissements mal fréquentés. Une partie de ces souterrains est actuellement utilisée comme égouts. Mais une autre partie sert à de plus nobles aspirations. En plus des souterrains, il y a de nombreuses salles. Au centre de la ville, juste en dessous du palais, de lourdes portes de métal obstruent le passage des curieux. Elles sont bien trop lourdes et semblent être protégées par des Démons. Enfin, c'est ce que disent les rumeurs, pourtant toutes les personnes qui ont prétendu découvrir le secret de ces portes ont disparu.

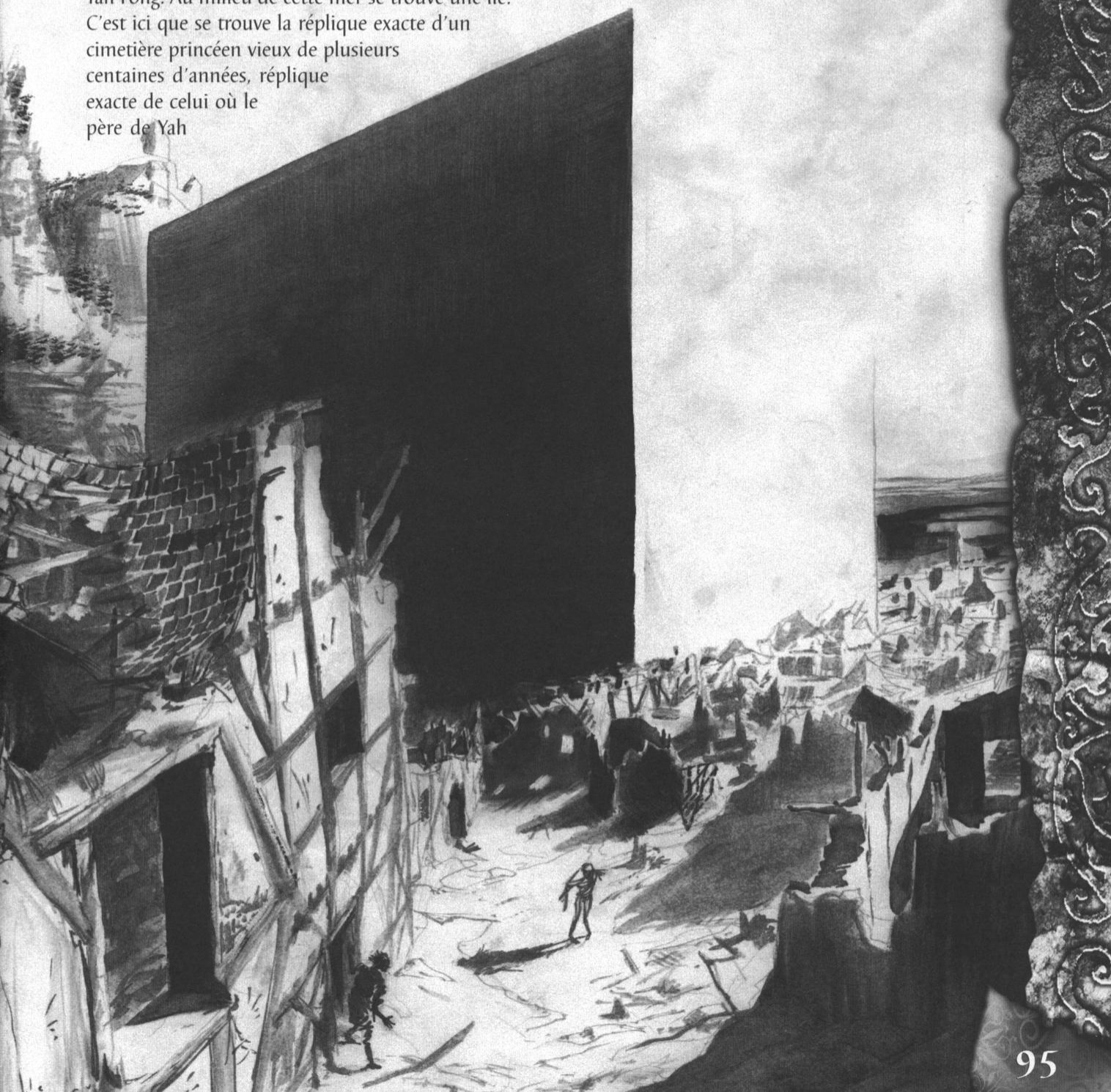
Ces disparitions n'ont rien d'anormal puisque ces lourdes portes renferment les locaux secrets des Intouchables. Une ville sous la ville fut construite par des nains de la Nuit (cf. *Le Bestiaire*, p. 74) au fil des siècles, des centaines de mort-vivants errent dans les souterrains de cette Cité-État. Au centre de la ville morte, il existe un gigantesque cube de pierre. Seuls Yah Pong et ses plus proches collaborateurs savent ce qu'il contient. Entrer dans la ville des cau-

chemars provoque l'Effroi — DIFF 20; POT de Ténèbre 10.

LA MER DE TÉNÈBRE

Située au centre de la ville morte d'Abbadrah se trouve une construction étrange qui ne semble avoir aucune ouverture. Quand on s'approche de près, les murs suintent de... Ténèbre? En réalité, ce monument renferme une mer de Ténèbre. Elle est pleine de créatures obscures protégeant le sanctuaire de Yah Pong. Au milieu de cette mer se trouve une île. C'est ici que se trouve la réplique exacte d'un cimetière princéen vieux de plusieurs centaines d'années, réplique exacte de celui où le père de Yah

Pong est enterré. Les réunions du Cercle des Intouchables se déroulent dans ce cadre terrifiant. Si Yah Pong est en danger, il se cache dans la crypte familiale. Une porte de Ténèbre situé dans le caveau donne dans la véritable crypte de la famille de Yah Pong. En cas de problème, le prince se terre dans cet endroit. Pour l'instant nul autre que Yah Pong n'en est sorti vivant. Malgré la confiance en soi dont le Maître écarlate fait preuve, dans des moments de déprime il est pris de doutes. C'est pour cela qu'il a décidé de pratiquer le rituel ici.



YAH PONG

« Assez ! Je décide, vous exécutez ! Ou c'est moi qui vous exécute ! »

Yah Pong est toujours vêtu des meilleures soies et maquillé de façon élégante, quoique parfois considéré décadent. Le maquillage n'arrive pas à cacher totalement les ravages du temps et le prince d'Abbadrah semble avoir cent ans. Maigre à l'extrême, livide, les dents et les yeux jaunes, il ne respire pas la bonne santé. L'odeur de vieille chair est masquée par d'entêtants parfums. De temps en temps, des étincelles parcourent ses vêtements.

Origine : Communes princières

Peuple : momie humaine

Âge : plusieurs siècles, momifié en 1250

Taille : 1m90 (TAI 0)

Poids : 33 kg

MV : 3

Caractéristiques primaires

Corps : 0/9

Bonus de Corps : - 9

AGI : 7

FOR : 10

PER : 10

RÉS : 5

Esprit : 9

Bonus d'Esprit : - 9

INT : 10

VOL : 17

Âme : 0/0

Bonus d'Âme : 0

CHA : 9

CRÉ : 11

Caractéristiques secondaires

ART : n.a.

MEL : 8

EMP : 11

TIR : 8

Noirceur : 9

PdV : 50

SBG : 16

SBC : 25

BD : + 4

Avantages et Bienfaits : Confiance en soi, Conjuración (Cercle I à V) et tous les Bienfaits sombres.

Défauts et Peines : toutes les Peines sombres sauf Ombre de la Perfidie (90) et Déchu (100).

Compétences

Épreuves : Armes : Masse 10, Athlétisme 5, Équitation 4, Esquive 10 et Vigilance 10.

Maraude : Camouflage 7, Chasse 5, Discrétion 7, Fouille 5, Intrigue 10 et Poisons 7.

Savoir : Alphabet : Cryptin 10, Alphabet : Armgarde 10, Alphabet : Septentrien 10, Alphabet : Moden'hen 10, Astronomie 7, Cultes : Yah Pong (!) 10, Géographie 6, Herboristerie (spé. : embaumement) 9, Histoires & légendes 10, Langue : toutes sauf le Kiéménite 7, Langue : Kiéménite 10, Lois 8, Saisons : toutes 5, Stratégie 5 et Zoologie 5.

Société : Baratin 5, Diplomatie 10, Éloquence 10, Étiquette (spé. Cercle Écarlate) 10, Intendance 7, Négocier 7, Peinture 10, Savoir-faire : embaumement 9 et Us & coutumes : princéens 10.

Occulte : Connaissance des Danseurs 10, Démonologie 10, Harmonie (spé. : Éternels) 10 et Résonance (Supplice) 10.

Combat

Initiative : 26

Attaque au contact : masse 27

Esquive : 26

Parade : masse 26

Armure : aucune.

Emprise

Yah Pong possède une connaissance parfaite du Supplice et de la Sorcellerie. Il est de plus capable de réaliser des Chorégraphies avec les dix Danseurs — qui appartenaient au Chorégraphe qui supervisa la momification du prince — tout en utilisant la Sorcellerie. N'oubliez pas que Yah Pong est plus qu'une momie, il est potentiellement l'Éternel de la mort, de plus il est vraiment animé d'une volonté surhumaine. Il a résisté aux avances du Masque ! Yah Pong sait exactement ce qu'il veut et fera tout pour l'obtenir.

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Masse	0	+1	-1	+4	0	-

L'ŒUVRE DE YAH PONG

- 20 Naissance d'Albured faloner qui devient Yah Pong.
- 0 Éclipse, apparition des Danseurs, découverte des Danseurs, des Résonances et de la Conjuraton.
- 20 Prémices de la pratique de l'Emprise.
- 25 Mort du père de Yah Pong.
- 30 Premier Symposium. Naissance du Cryptogramme-magicien.
- 128 Renaissance du Cryptogramme-magicien.
- 673-689 Création des royaumes cryptogrammiques.
- 1250 Mort de Yah Pong, momification.
- 1410 Yah Pong devient officiellement le prince d'Abbadrah et le Grand Maître du Cercle Écarlate.
- 1425 Naissance des premières rumeurs sur la nature de Yah Pong.
- 1445 Expérience Carminalda. Yah Pong n'est pas informé de sa nature.

Figures

YAH PONG

Yah Pong est né il y a plus de mille cinq cent ans. Il est un jeune Inspiré lorsque arrivent les événements de l'Éclipse. Il y voit l'opportunité de développer de nouveaux pouvoirs contre le Masque. Esprit éclairé, il parcourt l'Harmonde pour apprendre les secrets de l'Emprise et de la Conjuraton. À l'occasion d'une halte dans l'Empire du Septentrion, il apprend que son Père est mourant. Visitant le malade, il ne supporte pas la vision que ce dernier lui offre. L'image du père invincible est transformé en celle d'un homme rongé par la maladie, incapable de se tenir debout et qui ne reconnaît pas son propre fils.

Ce jour là, Yah Pong décide qu'il ne mourra jamais. Sa volonté de survie est alors si forte que sa Flamme écrase les souvenirs des autres vies de sa Flamme. Effectivement, Yah Pong devient immortel, mais l'Ombre le gagne petit à petit, et plus de mille deux cents ans de combat contre le Masque et de phobie de la mort détruiraient sa raison. Persuadé que

l'Ombre apporte la solution à ses problèmes, il échafauda de grandes théories et participe ainsi à la théorisation de la Sorcellerie. Il voit dans le Cercle une opportunité d'obtenir plus de pouvoir qu'il n'en aura jamais. Il orchestre alors la chute du Cercle par une croisade du Cryptogramme-magicien et sa momification.

Cette dernière met un terme à sa carrière d'Inspiré. L'opération est réalisée par un de ses amis Inspirés et Chorégraphes. Celui-ci perd ses dix Danseurs dans le rituel, mais permet à Yah Pong de devenir une momie de toute première puissance. Le Grand Maître du Cercle Écarlate ne s'en sort pas indemne, ses capacités mentales assument un terrible contre-coup qui mélange ses souvenirs embellissant l'histoire de sa vie. Il ne se souvient pas avoir été un Inspiré et n'a conservé aucune information sur leur existence et leur but. De plus, la transformation a perturbé son caractère. Yah Pong n'est plus un humain calculateur et froid mais bien une créature de Ténèbre caractérielle au génie maléfique exceptionnel.

Yah Pong refait surface après quelques années passées à accorder ses Danseurs. Il se rend compte alors que le travail d'anéantissement du Cercle n'est pas achevé et le termine lui-même.

Il remet le Cercle Écarlate en piste et s'en sert comme paravent pour son Plan. Deux cents ans plus tard, le Plan est prêt et Yah Pong affronte son Destin...

ADÉMAR FAORGIA

Ce sombre personnage est le bras droit de Yah Pong. Il mesure près de deux mètres. Sa peau livide et transparente laisse apparaître sa charpente musculaire. Il est enveloppé dans des linges noirs et sales tenus par des fils barbelés sur lesquels sont empaillés des danseurs. Contrairement à Yah Pong, Adémar ne travaille pas son apparence. Il est le principal de l'Académie Obscurantiste d'Abbadrah. Cette fonction lui permet tous les travers en matière de goûts vestimentaires.

Adémar sélectionne les Sorciers qui deviennent des Intouchables. Il ne recrute aucun Sorcier dans son Académie afin de rester propre aux yeux des Censeurs. Sa couverture doit tenir le plus longtemps possible. Adémar ne sait pas que Yah Pong a préparé toutes les preuves qu'il serait le dirigeant du Cercle Écarlate. Ceci constitue une sécurité pour le prince d'Abbadrah. Pour approcher Yah Pong, il faut tout d'abord se débarrasser d'Adémar.

Adémar est un des plus grands Sorciers. Peut-être même le meilleur, à l'exception de Yah Pong. Il est comme son maître, un Chorégraphe, mais ne maîtrise que six danseurs. Il reconnaît le génie de son maître et espère que ce dernier ne l'oubliera pas une fois le plan accompli. Après tout, c'est lui qui a découvert dans le Supplice le Sort Vague d'Effroi.

ZOLTAN MEDERIC

Zoltan est encore humain. Il est assez âgé, environ la soixantaine, mais est bien conservé par une vie de voyage. Habillé de couleurs chamarrées, il est riche, et tout dans son apparence le souligne, ses vêtements, ses bijoux et son parfum. Zoltan est bien évidemment un Sorcier qui n'a rien à voir avec les puissants Intouchables. Il est pourtant une pièce maîtresse du Cercle Écarlate car il dirige les écuries du prince d'Abbadrah ; il est à la tête d'une puissante guildes commerciale. Ces activités anodines cachent le financement et le transport des agents du Cercle Écarlate.

Zoltan ne sait pas s'il doit être content ou non de son Sort. Pour le moment, tout c'est bien passé, mais on dit que Yah Pong ne pardonne pas les erreurs et Zoltan est en train de mourir de stress petit à petit. Il craint tellement le prince écarlate qu'il est prêt à tout pour échapper à sa colère. Il faut toute fois lui prouver qu'il sera bien protégé.

Intrigues

De toute évidence, la plupart des Inspirés s'opposeront à Yah Pong. La momie n'est pas inféodée aux Hauts Diables. Elle est démente : la mort de centaines de milliers de personnes pour lui permettre d'assouvir ses plans ne la dérange pas le moins du monde. Le prince est en outre persuadée qu'il sera un Éternel compétent pour régner sur la mort. Après tout il l'a dompté et la « vit » depuis des siècles.

CONJURATEURS ET COMPAGNIE

Tout Conjurateur et tout Obscurantiste entend tôt ou tard parler de la Sorcellerie. Si l'accès en est plus facile pour les Mages, être un Ténébreux est un atout. L'Art sombre a mauvaise réputation mais intrigue. La puissance de cette pratique dépassera-t-elle celle de l'Emprise ?

Les Sorciers et simples Conjurateurs font bon ménage. Et les Mages ont souvent du mal à les distinguer les uns des autres.

L'OMBRE DE L'AU-DELÀ

Mauvaises augures

Dans les semaines précédant la mise en place du Plan plusieurs événements étranges ont lieu dans la ville de vos Inspirés. L'Advocatus Diaboli de la cité, s'il y en a un, a disparu et il est impossible de trouver des encres, en particulier noires. Les Intouchables ont commencé leur funeste tâche, celui présent dans le Domaine de la Compagnie élimine ou fait fuir les éléments perturbateurs servant l'Ombre. Ensuite, il se procure le plus d'encre possible pour préparer une Vague d'Effroi.

Des Ternes prétendent avoir vu un ou des spectres dans la cité : ils ont, en fait, vu l'Intouchable. Son apparence cadavérique et ses manières brusques effrayent les habitants qui ont tôt fait de le confondre avec un fantôme. C'est la seconde partie du Plan, il repère les endroits les plus fréquentés des cités pour faire le plus d'adeptes. Les Intouchables se laissent alors apercevoir par des mendiants. Si quelques-uns racontent cela c'est qu'ils ont raconté leur vie à des Ternes. Les rumeurs vont bon train et le fantôme se transforme en créature de la nuit venue détruire la ville. Finalement, les rumeurs ont du bon car elles ne sont pas loin de la vérité. Normalement, aucun Inspiré ne résistera à donner la chasse à une créature de Ténèbre.

L'Intouchable ne se cache pas dans les sous-sols de la ville — caves, cryptes, égoûts, etc. Il séjourne dans les halls du pouvoir local et en est assisté. Éminence, imaginez la tête du Baron découvrant que son Chambellan ou son Maître d'Arme ou encore son Mage personnel abrite une momie chez lui. Une autre possibilité est que la momie se cache dans les entrailles d'une Académie Obscurantiste locale.

Si jamais les Inspirés découvrent l'Intouchable, celui-ci tente d'abord de les convaincre qu'il est un dignitaire princéen en voyage. Il propose de payer pour les inconvénients qu'il a provoqué. Il cherche à éviter tout combat. Il préfère perdre cette cité plutôt que de faire échouer le plan de son maître. Reste que son air mauvais de cadavre momifié risque de ne pas jouer pour lui. Les Inspirés tueront sûrement cette créature...



Mais comment les Inspirés peuvent-ils faire le lien entre la momie et le Cercle Écarlate ?

La momie est vêtue à la mode des Princéens et prétend être originaire de cette partie de l'Harmonde. Elle possède plusieurs Danseurs et dans son torse est enchâssée une gemme sanglante. Toute personne ayant des connaissances sur le Supplice, sur l'histoire des Communes princières, sur la Sorcellerie ou l'Harmonie, déduira — INT + Compétence appropriée contre DIFF 20-30 — que cette momie fait partie du Cercle Écarlate dont le siège se trouve bien évidemment dans les Communes princières. Cerise sur le gâteau, elle a oublié de détruire le parchemin que leur a donné Yah Pong. Après quelques études, celui-là révèle vaguement ses effets. Les deux informations à communiquer sont les suivantes.

- Ce Sort est très puissant, peut tuer des milliers de personnes et n'a pas de limite.
- La lecture de ce parchemin donne l'impression que quelqu'un de plus puissant tire les ficelles dans l'ombre.

La troisième partie réside dans l'encrage des monuments. À partir de ce moment, il n'est pas trop tard pour sauver cette cité, mais des centaines d'innocents périssent. Yah Pong réussit... Presque. Janus lui accorde l'éternité, en faisant de lui non pas un Éternel — ce qui n'est pas en son pouvoir — mais un Haut Diable, celui de la vie dans la mort.

La nuit des mort-vivants

Avoir compris que le Cercle Écarlate est responsable de l'histoire n'est pas une fin en soi et trouver le maître du Cercle Écarlate n'est pas chose aisée. Il est rare que Yah Pong fasse des apparitions publiques en journée. De plus, il est notoire que les créatures de Ténèbre sont plus actives la nuit.

Le plus simple est encore de demander audience au prince. Audience qu'il refuse par l'intermédiaire de son chambellan. Pour toutes les questions politiques et commerciales, le conseiller de Yah Pong est l'interlocuteur adéquat. La seule chose qui attire l'attention du Maître Écarlate est de dire qu'ils sont Inspirés ou de le laisser suggérer. Yah Pong est loin d'être stupide et si des Inspirés harcèlent le personnel de son palais, soit il les fait jeter dehors soit il les rencontre. Les Inspirés devront surprendre, voire amuser, le prince pendant leur entretien s'ils veulent ne pas subir son courroux.

Trouver une des entrées de la ville souterraine est un autre défi. La plus simple à trouver est paradoxalement celle qui est dans la chambre de Yah

Pong. Après tout, qui serait assez fou pour y pénétrer ? Cette porte a un autre intérêt, celui de donner directement sur l'île de la mer de Ténèbre.

Errer dans les souterrains d'Abbadrah est une autre solution, mais des célébrités, comme Bors de Gard (cf. *La Renégade*), cherche l'entrée de la ville morte depuis des années. À chaque fois, il se retrouve confronté à une porte de métal comme celle des Abysses. Indestructibles ses portes ne s'ouvrent que sur les ordres de son propriétaire. L'autre solution est de passer par l'Académie du Trait noir. C'est le principal passage des Intouchables car il arrive dans la cité souterraine.

Enfin trouver un Intouchable et le suivre reste le plus efficace, il guide les Inspirés dans les souterrains, ouvre la porte, pénètre dans la cité — la discrétion est de mise —, se dirige vers le cube et ouvre un passage. Il connaît l'endroit où l'on trouve des barques pour rejoindre l'île. Toutefois, lui n'est pas attaqué par des créatures cauchemardesques.

Sur l'île, les Inspirés trouvent les préparatifs du rituel. S'ils attendent le soir fatidique, ils font face à une dizaine de momies et Yah Pong. En cas de difficulté, Yah Pong disparaît dans un portail de Ténèbre par lequel il est impossible de le suivre.

Pour poursuivre la traque, les Inspirés doivent reconnaître l'endroit. Celui-ci est semblable au cimetière de Chalawa, cité septentrionne disparue pendant l'Éclipse — INT + Histoire & Légendes contre DIFF 30. Lieu mémorable pour les Harmonistes — INT + Harmonie contre DIFF 20 —, le cimetière était un enchantement titanesque.

LE HAUT DIABLE DES MORTS-VIVANTS

S'il parvient à « ses fins », Yah Pong acquiert l'éternité et devient le premier Haut Diable à vivre en surface. Il ne peut désormais que vivre la nuit ou en sous-sol de jour. Dès lors, bien des Hauts Diables, apprenant son existence, le jalourent et certains le déclarent anathème. Le cas Yah Pong divise les Abysses. Démon et Conjurateurs ne savent que penser de cette situation.

Au moment de la Sentence, les cornes des minotaures les font atrocement souffrir et ils assistent en songe à la transformation du prince d'Abbadrah. La Belle et Noxe ont porté un jugement sans appel sur la décision de Janus : une telle aberration doit être détruite, Yah Pong doit mourir... une bonne fois pour toute.

Le cimetière de l'envie

C'est là que tout commença... Le père de Yah Pong est enterré dans ce cimetière, et c'est ici que le prince écarlate jura de triompher de la mort. Ce lieu est perdu dans les Communes principières dans une vallée difficile à trouver. Il n'est plus entretenu depuis des siècles et la forêt la recouvre. Autrefois situé près d'une magnifique principauté, tout cela n'est aujourd'hui qu'une ruine gigantesque. Dans le village le plus proche les habitants disent que cet endroit est maudit, hanté. Et c'est en partie vrai : c'est un lieu d'Effroi et la présence récente de Yah Pong n'arrange rien.

Si les Inspirés le cherchent dans son sanctuaire, ils le trouvent facilement. Il est hostile et sa raison est brisée par les derniers événements. Il est devenu une créature haineuse et n'a aucune pitié pour les mortels qui pénètrent dans son sanctuaire. Le combat est inévitable, à moins que les Inspirés décident de le laisser là, seul et ignoré de tous.

Sorcellerie

Les Sorts suivants sont issus des plus récentes recherches en Sorcellerie. En dehors du prince et de ses plus proches collaborateurs, peu d'individus en connaissent l'existence. Éminence, vous devrez les accorder avec prudence et parcimonie aux Sorciers les plus responsables de votre Compagnie.

Quoi qu'il en soit, les utiliser requiert de connaître le secret concernant l'encrage de la Sorcellerie. Ils ne sont donc en théorie accessibles qu'aux Intouchables. En outre, il est tout à fait possible qu'un Sorcier ait découvert ce secret et l'ait gardé pour lui. Il échappe temporairement aux projets de Yah Pong, mais celui-ci finit toujours par tout savoir...

LES CHOSES-QUI-HANTENT-LA-MER-DE-TÉNÈBRE

Emprise: 10.

Encrage: 10.

Portée/zone d'effet: spéciale/une mer de Ténèbre.

Durée: spéciale.

Danse: spéciale.

Ce Sort peuple une mer de Ténèbre de ses habitants abominables. Serpents de mer, requins à tête d'homme, poissons volants carnivores, krakens monstrueux, le Sorcier peut créer tout ce qu'il veut tant

qu'il s'agit de créatures aquatiques et effroyables. Les choses évoluent dans la mer de Ténèbre comme dans un milieu liquide. Elles sont présentes aussi longtemps que cette dernière. Le Sorcier peut en générer une par tour, tant que son Danseur est la proie de ce Supplice — il n'est pas utile de relancer le Sort, simplement de redéfinir les Caractéristiques des créatures.

Les Caractéristiques des Choses-qui-hantent-la-mer-de-Ténèbre sont définies comme celles des Démons, en répartissant autant de points que le produit de la MR obtenue lors du lancement de ce Sort et de la Noirceur du Sorcier. Il n'y a cependant pas de limite à ces Caractéristiques en dehors de leur INT, qui ne peut être supérieure à 3. Ces créatures disposent de Noirceur du Sorcier x 10 niveaux de Compétence à répartir dans toutes les Familles adéquates pour un animal. Elles ont les mêmes points faibles que les Démons.

Les Choses-qui-hantent-la-mer-de-Ténèbre sont irrésistiblement attirées par tous les êtres vivants : elles souhaitent les détruire au mépris de leur propre existence.

L'OMBRE DE SA MAIN

Emprise: 15.

Encrage: 5.

Portée/zone d'effet: personnelle/spéciale.

Durée: 1 heure.

Danse: 5 tours.

Ce Sort crée une main de Ténèbre à l'image de la main du Conjurateur. Elle peut remplacer une main perdue ou être utilisée comme un appendice supplémentaire, puisque le Sorcier doit la coller à son corps, dont elle devient une extension. À moins qu'il ne dispose de la Peine sombre « Siamois de Ténèbre », utiliser cette main se fait à l'exclusion de l'usage d'une de ses deux autres mains car le Sorcier doit se concentrer sur ce qu'il fait de la même manière que si cette main était réellement la sienne. En revanche, le « Siamois de Ténèbre » peut utiliser toutes les Ombres de Sa main, sans limite de nombre, si le Sorcier lui en accorde le privilège. En général, le fait de disposer d'une ou plusieurs mains ravit les « Siamois de Ténèbre ».

Avec une MR de 5, le Sorcier peut agrémenter la main d'un bras. Il n'y a pas de limite au nombre d'Ombres de Sa Main susceptibles d'exister en même temps, sinon l'espace nécessaire à les disposer ; ainsi, il n'est pas possible de posséder plus de deux paires

de bras surnuméraires. Chaque bras supplémentaire permet au Sorcier, si les Ombres de Sa Main sont contrôlées par un « Siamois de Ténèbre », d'accomplir une action supplémentaire en rapport avec le bras en question, à chaque tour.

LA NEF DES TÉNÈBRES

Emprise: 20.

Encrage: 20.

Portée/zone d'effet: à vue.

Durée: spéciale.

Danse: 1 minute.

Ce Sort crée une sombre embarcation de la taille d'une caravelle. Celle-ci ne dispose pas d'un équipage, mais navigue sur n'importe quelle étendue liquide comme si elle était poussée par un vent arrière, au mépris de toutes les conditions météorologiques. Le Sorcier contrôle cette embarcation mentalement, comme si elle était une simple extension de son corps.

Sur une mer de Ténèbre (voir plus loin), la Nef des ténèbres protège ses passagers des avaries que peuvent occasionner Ceux qui hantent la mer de Ténèbre; et, bien entendu, elle se déplace librement sur les flots de Ténèbre comme s'ils étaient de l'eau. La Nef des ténèbres ne peut pas couler ni être endommagée de quelque manière que ce soit, sinon par la lumière solaire — qui la détruit immédiatement — et le feu — qui la consume en quelques minutes. Immergée sous l'eau — ou si elle apparaît sous une mer de Ténèbre —, elle remonte à la surface à la manière d'un morceau de bois.

Ce Sort prend fin dès que la Nef de ténèbres est touchée par la lumière de Diurne. Les passagers éventuels chutent alors dans l'eau de la hauteur du navire — sept mètres... Ou dans l'air s'ils naviguaient sur une mer de Ténèbre.

LA MORT INTERNE

Emprise: 25.

Encrage: 20.

Portée/zone d'effet: à vue/une cible.

Durée: 5 minutes.

Danse: 5 tours.

Ce Sort est une version plus puissante du « Mal des entrailles » (cf. *L'Art de la Conjuration*, p. 61). Il envoie, de manière complètement indiscernable sauf pour un Inspiré — PER + Flamme contre DIFF 15 — quelques minuscules fragments de Ténèbre dans

l'organisme de la victime. Celle-ci est prise de nausées. Elle ne peut plus agir de façon cohérente tant qu'elle est sous l'effet du Sort. Chaque tour — 5 minutes représentent 50 tours... —, elle doit réussir un test de RÉS contre DIFF 20 ou encaisser 10 – Noirceur point(s) de dommage. Contrainte de se défendre, la cible agira avec un malus de – 10; et encore ne le fera-t-elle que si sa vie est réellement en danger.

Si le Sort venait à tuer sa cible, celle-ci exploserait dans une gerbe d'entrailles, de sang et de Ténèbre.

MALÉDICTION DE DIURNE

Emprise: 25.

Encrage: 20.

Portée/zone d'effet: spéciale/une cible.

Durée: jusqu'au lever du soleil.

Danse: 5 tours.

Ce Sort maudit la cible, qui est désormais affligée de la sensibilité à la lumière solaire des Démons: elle encaisse des dommages (cf. *AGONE*, p. 262) si elle est exposée à la clarté solaire.

L'encrage doit reproduire l'ombre de la cible. Il n'y a pas de limite à la portée de ce Sort, qui peut frapper une personne distante de milliers de kilomètres, tant que le Sorcier a déjà vu une fois son ombre — peu importe qu'il ait vu ou non la personne ciblée.

MARQUE DE L'OMBRE

Emprise: 25.

Encrage: 20.

Portée/zone d'effet: spéciale/une cible.

Durée: jusqu'au coucher du soleil.

Danse: 2 tours.

Ce Sort maudit la cible, qui est désormais dans la même situation qu'un Démon ayant satisfait les exigences de sa Connivence: la moindre ombre solaire — et seulement solaire — peut l'absorber et l'envoyer dans les Abysses. De nuit, ce Sort est sans effet.

L'encrage doit reproduire l'ombre de la cible, mais en dehors de cela, il n'y a pas de limite à la portée de ce Sort, qui peut frapper une personne distante de milliers de kilomètres, tant que le Sorcier a déjà vu une fois son ombre — peu importe qu'il ait vu ou non la personne ciblée.

MER DE TÉNÈBRE

Emprise: 25.

Encrage: 20.

Portée/zone d'effet: à vue/spéciale.

Durée: spéciale.

Danse: 1 tour.

Ce Sort fait naître autour de la zone ciblée une sphère de ténèbres qui se développe à la vitesse de dix mètres par tour. Cette mer de Ténèbre se comporte comme l'eau, comblant d'abord les creux, pénétrant par les interstices des murs, ne pénétrant pas dans les zones étanches, etc.

Dans la mer de Ténèbre, l'obscurité est totale et tous les êtres englobés dedans sont aveugles à moins de bénéficier du Bienfait sombre « Nyctalopie ». Le feu et les Sorts de lumière sont inefficaces, puisqu'ils n'émettent aucune lumière. En revanche, les flammes brûlent toujours.

La mer s'étend tant qu'elle ne rencontre pas la lumière du jour — en sous-sol, elle est donc éternelle —, formant un large cylindre agité de remous haut de deux mille mètres à son apogée, en expansion constante. Lancée une fois la nuit tombée, au cœur de l'hiver, elle peut atteindre d'importantes surfaces — le record étant de cinquante-quatre kilomètres de rayon.

L'encrage doit figurer d'une manière ou d'une autre la cible, soit en représentant l'ombre d'un objet qui lui servira de centre, soit en traçant un symbole lié à la cible; comme le sceau d'un noble, l'emblème d'un bâtiment administratif... Si la cible se déplace la zone se déploie dans la direction que prend la cible à la même vitesse qu'elle — sans cesser pour autant son développement général. Nul ne peut donc réchapper à une mer de Ténèbre.

SERPENT DE TÉNÈBRE

Emprise: 25.

Encrage: 20.

Portée/zone d'effet: personnelle.

Durée: score de Noirceur heures.

Danse: 5 tours.

Ce Sort fait jaillir du sol un serpent de Ténèbre, centré sur le corps du Sorcier. Celui-ci devient alors une horrible chose gigotante fixée au sol.

Le Sorcier peut utiliser la chose pour frapper comme il le ferait avec son propre corps. Si le Serpent est « tué », le Sorcier est jeté au sol; il ne reçoit aucun point de dégâts.

LE SERPENT DE TÉNÈBRE

Taille: Noirceur du Sorcier

Longueur: Noirceur x 10 m; **diamètre:** Noirceur x 1 m.

Force: Noirceur du Sorcier x 4.

Densité: 1 000.

Opacité: 50.

Les autres Caractéristiques du serpent de Ténèbre sont celles du Sorcier. MÊL et BD sont donc à recalculer.

L'ÎLE SUR LA MER DE TÉNÈBRE

Emprise: 25.

Encrage: 25.

Portée/zone d'effet: spéciale/une Mer de Ténèbre.

Durée: spéciale.

Danse: 5 tours.

Ce Sort permet de créer une île sur une mer de Ténèbre. La forme, la taille, le contenu et les habitants de cette île sont à discrétion du Sorcier. Celui-ci doit tout de même en peindre les contours avec ses encres de Conjuración — une dose d'encre par chaque mètre carré.

VAGUE EFFROYABLE

Emprise: 35.

Encrage: 35.

Portée/zone d'effet: spéciale/mer de Ténèbre.

Durée: spéciale.

Danse: 30 tours.

Ce Sort est la création la plus ultime de Yah Pong. Il doit l'amener à régner sur les morts de l'Harmonie.

La Danse commence sur une île sur une mer de Ténèbre. Le contour de l'encrage cerne la zone d'effet du Sort. Il n'est pas nécessaire que celle-ci soit fermée; elle doit en outre désigner sans ambiguïté une zone d'impact. Au terme de la Danse, une vague de Ténèbre se soulève sur les rives de l'île et se déplace vers les limites déterminées par les encrages. Dès qu'elle trouve de l'encre, la vague retombe.

Toute personne éclaboussée par la vague est envahie par une sensation de froid et d'Effroi — test de VOL contre DIFF 30; POT de Ténèbre 30 et un Échec entraîne la mort et une transformation en Âme-en-peine (cf. *Le Bestiaire*, p. 64).







minence,

Parmi les Corps-Francs se trouvent les Voltigeurs (cf. L'Art de la magie, pp. 45-60). Cette élite assure la surveillance de l'ensemble des Petits Chasseurs de l'Harmonde. Triée sur le volet, elle se compose d'individus hors du commun, dotés d'une capacité d'adaptation incroyable et d'un dévouement sans faille envers le Cryptogramme-magicien... C'est du moins ce qui se dit dans les Académies.

Sous ce petit groupe se cache la cause de bien des malheurs de l'Harmonde. Liés au Cryptogramme-magicien par de vieux accords à la formulation confuse, les Voltigeurs sont parvenus avec le temps à exploiter leur situation. Tout en se tenant méthodiquement hors du champ d'action des Censeurs et autres Sycophantes, ils ont constitué un réseau criminel d'envergure internationale. Ils sont aujourd'hui à la tête d'une organisation donnant dans tous les trafics, sauf ceux que condamnent les lois cryptogrammiques. Implanté dans de nombreux Royaumes crépusculaires, leur empire ne cesse de croître, autant sur le plan des finances que sur celui du pouvoir politique.

7 ~ Les Voltigeurs

Les origines

LA NAISSANCE D'UN CORPS-FRANC

À l'origine des Voltigeurs, en l'an 30, préexistait une réelle volonté du Cryptogramme-magicien de réguler la Petite Chasse. À l'époque, l'absence de législation à ce sujet devenait un problème critique et laissait libre cours à tous les excès. La menace était particulièrement concrète, et il fallut mettre en place une structure efficace pour préserver les Danseurs de l'extinction.

Cependant, cette époque fut aussi celle qui vit naître les trois Obédiences et, pour ainsi dire, les premières fondations durables de l'institution. Les Mages avaient fort à faire. Les idées fusaient, certains problèmes particulièrement épineux trouvaient leur solution et, dans l'ensemble, une excitation frénétique embrasait le cœur de tous.

C'est donc à cette époque, où tout s'organisa dans la confusion hystérique qui précède les grandes œuvres, qu'une farfadine nommée Aleste Mainvive se présenta aux instances cryptogrammiques, accompagnée de neuf de ses semblables. Malgré son ignorance totale de l'Emprise, elle sut se faire écouter des Hauts Mages qui la reçurent. Elle leur délivra un long discours des plus sensés témoignant du long travail d'analyse qu'elle venait de réaliser au sujet de la réglementation de la Petite Chasse dans l'Harmonde. Ses interlocuteurs se réunirent dix nuits durant et épluchèrent son argumentation du mieux qu'ils purent. Le temps pressait cependant. Les travaux de cette farfadine et de ses compères leur parurent fouillés et précis et ils ne prirent que peu de temps à envisager les conséquences à long terme de l'accord qu'elle leur proposait.

Au crépuscule de la onzième nuit, les Hauts Mages vinrent à Aleste et signèrent avec elle et ses compagnons l'acte de naissance des Voltigeurs : la charte de Mainvive (voir description plus loin).

UNE CHARTE LITIGIEUSE

Les années passèrent et le Cryptogramme-magicien sortit de l'enfance pour plonger dans la clandestinité et connaître ses années les plus sombres. Les Voltigeurs se succédèrent dans l'ombre de l'institution, fidèles vassaux et puissants alliés des Hauts Mages. Mais avec le temps, alors que le Cryptogramme-magicien refaisait surface malgré l'acharnement des nobles à le détruire, les choses changèrent aussi pour les Voltigeurs.

C'est à cette époque que les premiers litiges apparurent au sujet de la charte de Mainvive. En effet, les Hauts Mages réagirent assez mal en voyant les Voltigeurs s'écarter des affaires magiques pour se tourner vers d'autres considérations, plus mercantiles. Une assemblée eut alors lieu. Les Voltigeurs y furent réprimandés en public pour leur comportement contraire au dogme du Cryptogramme-magicien et leur écartement manifeste aux intérêts de ce dernier.

Les farfadets prirent alors tour à tour la parole. S'appuyant chacun sur l'un des articles fondateurs de la charte de Mainvive, ils battirent en brèche l'autorité des Hauts Mages. En effet, la charte prévoyait que les Voltigeurs ne soient pas assujettis aux lois cryptogrammiques ou à leurs Codats, dans la mesure où ils n'étaient pas eux-mêmes Mages. À la fin de cet argumentaire, les Hauts Mages passaient aux yeux de tous pour de sinistres manipulateurs, désireux de profiter d'honnêtes travailleurs dévolus à leur cause.

La victoire des farfadets fut si déstabilisante pour l'Invisible Demeure que ses dirigeants décidèrent d'ignorer leurs agissements tant que les Voltigeurs honorerait leurs engagements concernant la Petite Chasse. Cette situation de compromis est encore la même de nos jours. Bien que l'émoi qu'elle a suscité à l'époque ait maintenant disparu, l'Invisible Demeure garde un œil frustré sur les Voltigeurs et guette la moindre de leurs erreurs.

L'ESPRIT FAMILIAL

Les revendications du Cryptogramme-magicien n'étaient cependant pas illégitimes. Protégés par cette vieille charte confuse, les Voltigeurs n'eurent de cesse d'user de leur position pour amasser des richesses et organiser toutes sortes de trafics à travers l'Harmonde. De génération en génération, ils bâtirent une Maraude aux ramifications très étendues, se protégeant derrière leur statut d'envoyés du Cryptogramme-magicien pour défier les autorités des Royaumes crépusculaires.

Au fur et à mesure de leur lente ascension, ils rassemblèrent nombre de guildes farfadines versées dans des activités proches ou similaires. Par la suite, d'autres structures se greffèrent sur l'organisation et lui permirent de diversifier ses activités et d'élargir sa zone d'influence. Avec le temps, les Voltigeurs parvinrent à goûter à l'intrigue de cour, à s'infiltrer dans les affaires de certains nobles et autres personnalités de l'Harmonde.

Les héritiers de Mainvive

Les dix farfadets constituant aujourd'hui le groupe des Voltigeurs n'ont pas grand-chose en commun avec les idéaux qui amenèrent Aleste Mainvive et ses confrères au Cryptogramme-magicien. En effet, de

VOLTIGEUR

Charge, 5

Les Voltigeurs peuvent constituer un ennemi, ou un allié à la moralité douteuse, parmi les plus importants d'une campagne. Vous êtes invitée, Éminence, à créer les profils des Voltigeurs en fonction des besoins de vos Drames. En effet, il serait dommage de limiter des intervenants aussi prestigieux à des chiffres figés ne pouvant être adaptés aux nécessités de l'aventure et de la partie.

Caractéristiques et Compétences

Les Voltigeurs sont des farfadets triés sur le volet et longuement préparés. À la création, ils disposent donc de cent points pour l'achat de leurs Caractéristiques primaires au lieu de soixante-dix et de cent vingt points — et non cent — pour acquérir leurs Compétences. À cela s'ajoutent des minima à appliquer à certaines Caractéristiques et Compétences.

Caractéristiques : On considère que tous les Voltigeurs ont un score minimum de 8 en PER et AGI — en comptant les modificateurs dus au peuple.

Compétences : En plus de celles des farfadets, les Voltigeurs maîtrisent au niveau 8 Connaissance des Danseurs et Chasse (spé: Danseurs). Ils ont aussi un niveau de 5 en Acrobatie, Camouflage, Cryptogramme, Lois et Vigilance. Ces niveaux viennent en sus des cent vingt points de création de personnage destinés aux Compétences.

Enfin, le total des points d'achat alloués aux Compétences d'Épreuves et de Maraude doit être au moins égal à 50 — la Voltige oui ! Mais la Petite Maraude, c'est la Petite Maraude...

Inspiration

Bien qu'ils ne soient pas majoritaires, certains Voltigeurs sont Inspirés. L'Écorché est certainement un Damné, mais d'autres peuvent avoir encore une chance de s'en tirer...

Il est alors plus que probable que ceux-ci soient praticiens de la Chorégraphie (cf. *L'Art de la magie*, p. 61). Éminence, vous êtes libre d'allouer des scores d'Aspects ou d'Aspects noirs plus élevés que ceux d'un personnage débutant, et n'avez en cela d'autres contraintes que celles du Drame que vous comptez mettre en scène.

Emprise

Pour les quelques Voltigeurs qui pratiquent l'Emprise, la plupart possèdent des talents incontestables et des Danseurs à leur mesure. En effet, les Mages étant nécessairement minoritaires au sein du groupe, ils sont souvent très sollicités et doivent se montrer à la hauteur dans leur domaine. Ayant un grand contrôle sur la circulation des Danseurs dans l'Harmonie, ils ont aussi tout le loisir d'en sélectionner les meilleurs et de les réquisitionner.

De fait, en plus d'un niveau d'au moins 6 en Résonance — à retrancher des cent vingt points d'achat des Compétences — et 8 en EMP, le Voltigeur possède un Danseur disposant de vingt, et non dix-sept, points de création (cf. *AGONE*, p. 222).

Cela se cumule à la possibilité du farfadet d'avoir deux Danseurs au lieu d'un (l'un d'eux étant alors un Danseur « normal ») ou d'un unique bénéficiant d'un bonus de + 2 dans l'une de ses caractéristiques. Ainsi, un Voltigeur possède soit un Danseur à 20 points de création et un bonus de + 2 dans une caractéristique, soit deux Danseurs dont l'un est à 17 et l'autre 20 points de création.

tout temps, la charte a permis aux membres du Corps-Franc de choisir leurs successeurs. Il est donc aisé de mesurer à quel point les Voltigeurs peuvent être proches les uns des autres et prompts à défendre leurs intérêts. Cependant, ceux qui se reconnaissent comme membres de cette famille forment un groupe disparate à bien des égards, et les relations qui les lient les uns aux autres sont bien loin d'être aussi sereines qu'il y paraît. Ils se nomment entre eux les Petits Maraudeurs.

L'ÉCORCHÉ, LE VIF ET L'ABRUTI

Si tous les Voltigeurs sont égaux devant les Hauts Mages, leur famille a ses maîtres. Ainsi, les trois plus anciens d'entre eux font force d'autorité lorsqu'il s'agit des affaires criminelles. S'ils ne sont pas forcément appréciés des autres membres du groupe, leur position n'est pas ouvertement contestée, et ils peuvent être considérés comme le noyau dur de la structure.



Laerre l'Écorché

proprement dites de la Petite Maraude, se contentant de surveiller l'Écorché pour ne pas être doublé. Froid et calculateur, c'est de loin le Voltigeur le plus enclin à rechercher le pouvoir politique et à poursuivre des objectifs d'ampleur. En cela, il complète parfaitement Laerre que la connaissance de la Maraude rend plus apte à gérer les affaires courantes de la Petite Maraude.

De nos jours, le premier d'entre eux se nomme Laerre l'Écorché. Il tient ce patronyme des profondes cicatrices qui lui ornent le visage. La légende veut qu'il les tienne de l'étoile de fer d'un Censeur particulièrement haineux, mais il n'en est rien. Laerre a été attaqué par un tigre d'aswald alors qu'il tentait de le dresser à pister le Danseur. Sans scrupule et terriblement rancunier, ce farfadet a vendu sa Flamme au Masque depuis bien longtemps.

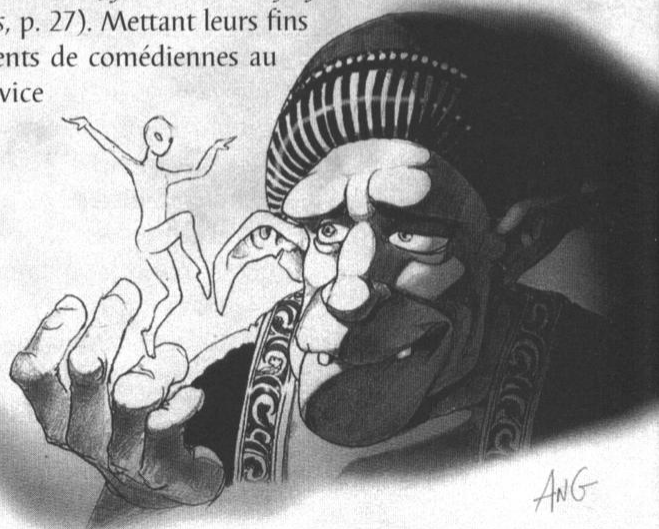
L'Écorché est sans cesse escorté par son petit frère, un colosse d'un mètre cinquante aussi large que haut. Connu de tous sous le doux surnom de L'Abruti, il s'appelle en réalité Siran. Particulièrement stupide et borné, il ne sait se faire respecter que par la force. Son regard dur et froid impressionne et il suffit souvent à calmer les revendications les plus légitimes. Siran nourrit une admiration immodérée pour son frère dont il exécute les moindres désirs sans poser de question. Mais il a tout de même un cœur, si curieux que cela puisse paraître. Il peut passer des journées entières à regarder les petites créatures d'Éclat évoluer dans l'espace, un sourire béat figé sur le visage. Siran aime les Danseurs !

Le troisième pilier de la Petite Maraude se nomme Mert le Vif. Repéré très jeune par son prédécesseur, ce farfadet a un don extraordinaire pour la Petite Chasse. C'est le plus apte à entretenir l'image et la crédibilité des Voltigeurs. Il est donc normal qu'il ait à charge la gestion des relations avec le Cryptogramme-magicien. Passé maître dans l'art de la rhétorique, il se tient volontairement à l'écart des affaires

LES CHASSERESSES

C'est le surnom que l'Écorché et ses pairs ont donné à leurs deux principales alliées. Si elles sont elles-mêmes Voltigeuses, Malenne et Shimu se sont de tout temps placées sous les ordres des parrains de la Petite Maraude. Petites Chasseuses hors pair, elles ont été recrutées par ces derniers pour permettre à la Petite Maraude de continuer à assumer sa tâche envers le Cryptogramme-magicien.

Ce sont donc elles et leurs hommes de main qui font trembler les Petits Chasseurs de l'Harmonde. Elles disposent d'un réseau d'informations indépendant de celui de la Petite Maraude et gardent toute latitude dans l'exécution de leur mission. Cette situation leur convient d'ailleurs tout à fait. Descendantes jumelles d'une longue tradition de forains, elles ont hérité de leur enfance au sein d'un cirque d'un goût prononcé pour la mise en scène et la pratique de l'Effraie (cf. *Le Codex des farfadets*, p. 27). Mettant leurs fins talents de comédiennes au service



Mert le Vif

de leur mission, elles contribuent chaque jour à alimenter le mythe des Voltigeurs, asseyant d'autant leur autorité sur les Petits Chasseurs illégaux. Mais ne nous y trompons pas, Éminence, si leurs méthodes empruntent à la comédie et au spectacle, elles n'en restent pas moins efficaces ; les chasseresses n'ont en rien volé leur réputation.

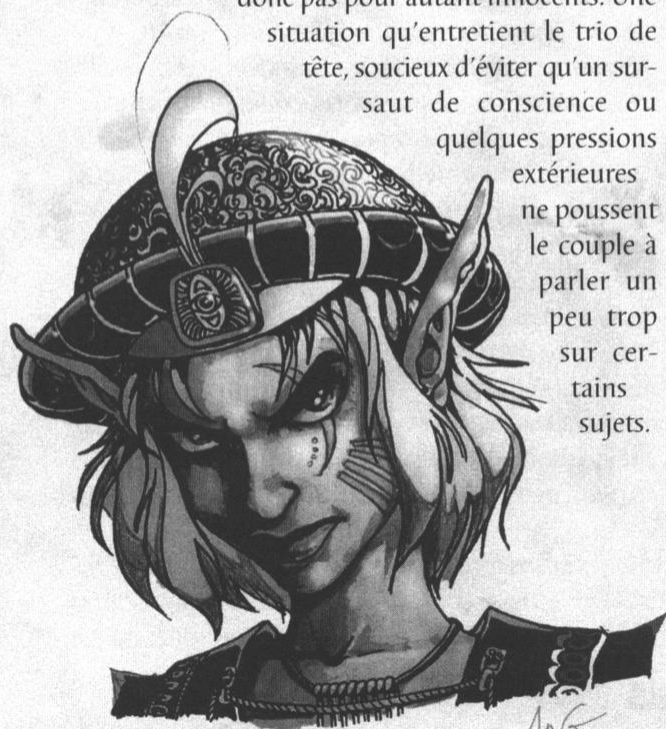
VENDA ET FONIL

Venda et Fonil forment un couple inséparable. La première est assez grande, mince et a le maintien guindé de la noblesse. Le second est bien plus large et moins élevé. La grosse moustache qui orne son faciès grimaçant achève de lui donner l'air bourru et sévère.

Éperdument amoureux l'un de l'autre, ces deux tourtereaux se sont toujours tenus à l'écart des activités de la Petite Maraude. Se contentant d'œuvrer pour le Cryptogramme-magicien, ils n'ont cependant jamais négligé les bénéfices des affaires de leurs collègues. Toujours arrangeants, parfois soumis, ils ont su rendre des services intéressés. Sans être réellement partie prenante dans les affaires, ils ne sont donc pas pour autant innocents. Une

situation qu'entretient le trio de tête, soucieux d'éviter qu'un sursaut de conscience ou

quelques pressions extérieures ne poussent le couple à parler un peu trop sur certains sujets.



Venda et Fonil ont réussi à s'approprier un territoire avec le temps. Les terres qu'ils dominent et considèrent comme leurs comprennent les Parages et Lyphane. Sans qu'ils y soient souverains, force est de constater que les autres Voltigeurs connaissent bien moins les lieux qu'eux et les laissent résoudre les problèmes cryptogrammiques de cette enclave.

LES COMPLOTEURS

Le fils de Mert le Vif, un farfadet d'à peine trente ans nommé Lorin, est le plus jeune des Voltigeurs. Digne héritier des talents de son père, il ne cesse d'exceller. Son activité au sein de la Petite Maraude a jusqu'ici été tournée vers le contrôle de la prostitution. Mais son père a depuis plusieurs années pris sur lui d'en faire son successeur. Il l'initie donc d'année en année aux jeux de l'intrigue et du complot, tout en lui expliquant la marche des affaires. « Oncle Laerre » semble assez fier de ce jeune apprenti.

Eshelan ne quitte pas Lorin d'une semelle. Plus âgé que lui d'une demi-douzaine d'années, il est son seul ami et premier confident en toutes choses. Si le jeune Lorin respecte les anciens, c'est à Eshelan qu'il voue une réelle admiration. Mage sur-

Shimu

doué, ce dernier est aussi un maître de la Petite Chasse. Il est pleinement actif dans les affaires de la Petite Maraude, mais frustré de la position de seconde main qu'il y occupe. C'est pourquoi il s'est mis en tête de renverser les anciens, ou, tout du moins, de s'affranchir de leur autorité sur ce qu'il considère comme étant son domaine.

L'Écorché, le Vif et l'Abruti ne sont pas conscients de ce foyer de sédition, mais leur petit protégé, au contraire, y participe depuis peu. Bien que ses peurs puissent encore faire basculer son engagement, Lorin s'est laissé séduire par le discours de son idole et l'aide à mettre en place le putsch qu'il projette. Mais les deux compères ne sont pas fous pour autant et ne comptent pas se précipiter sans préparation, ni appui parmi les autres Voltigeurs... Ils ont donc encore beaucoup à faire.

LE REBELLE

Jostin l'Alarmiste a longtemps été la risée du groupe. Au départ, l'aisance financière et le charisme de son prédécesseur impressionnèrent le jeune élève de Précepto-

rale qu'il était.

Il le suivit
comme un
insecte

suit la
lueur
d'une
torche
et ne réa-

lisa pas
combien cette
vie de gloire et
de crime n'était
pas faite pour
lui. Lorsqu'il

prit la place de son mentor, il n'eut pas le dos assez solide pour supporter la pression de sa situation. Il commença à sombrer lentement dans la paranoïa. Bientôt, les insomnies et l'alcool vinrent s'ajouter aux railleries de ses confrères. En quelques années, il fut incapable de faire face à ses responsabilités.

Cela fait maintenant dix ans que les Petits Maraudeurs n'ont plus entendu parler du dixième Voltigeur. Et pour cause, il les a depuis longtemps trahis. En effet, alors qu'il était progressivement évincé de la vie du groupe, les Censeurs et Sycophantes d'un certain Arctus Valeiro, membre éminent du Cryptogramme-magicien vinrent lui offrir une nouvelle vie, digne et à la mesure de ses qualités, en échange de son aide. Jostin accepta.

Le Cryptogramme-magicien mit tous les moyens nécessaires en œuvre pour réhabiliter et reconverter Jostin. En moins d'un an, il avait réglé ses problèmes d'alcoolisme et de sommeil. Il agit depuis dans l'ombre de l'Invisible Demeure pour le compte d'Arctus, le Censeur chargé de compromettre la Petite Maraude au moindre écart. Il a déjà repris contact avec les chasseresses et commence à revendiquer sa part du travail au sein du groupe. Mais la méfiance de ces dernières est encore très vivace.



ANG



ANG

Venda

Aux côtés du Cryptogramme-magicien

Le statut de Voltigeur se mérite. Les compétences de ces farfadets, si impressionnantes soient-elles, ne changent rien à la masse de travail à abattre et aux contraintes liées à leur activité officielle.

LA CHARTE DE MAINVIVE

Dans les grandes lignes, la charte de Mainvive repose sur les principes suivants. Loin d'aller dans le détail, cette présentation vous permettra de cerner les failles que les Voltigeurs ont exploité pour ériger leur empire.

Le Danseur est la source de la voltige

Il s'agit ici de rappeler que les Voltigeurs sont autonomes par rapport au Cryptogramme-magicien. Les droits et devoirs établis par la charte sont tous axés dans l'intérêt du Danseur. Elle ne protège donc ni les Mages, ni les autres habitants de l'Harmonie. Les Voltigeurs n'ont aucun compte à rendre à leurs contemporains.

Par extension, ils font toujours autorité face aux Mages lorsque les créatures d'Éclat sont en jeu. Mais leur pouvoir se limite à ce qui concerne les Danseurs.

Cette clause est très importante. D'une part, c'est celle qui justifie la légitimité des activités parallèles des Voltigeurs, et leur indépendance face aux idéaux du Cryptogramme-magicien. D'autre part, elle ne peut être remise en question. Dans l'intérêt des Danseurs, de la Magie et de l'Harmonie dans son ensemble, les créatures d'Éclat ne doivent pas pâtir des revirements et autres évolutions des mentalités au sein de l'institution.

L'idée est ici d'éviter toutes les conséquences que pourrait avoir l'accession des Obscurantistes aux postes clefs de l'Invisible Demeure, par exemple.

Les Voltigeurs doivent ignorer l'intérêt du Danseur

Il s'agit de s'assurer la droiture du groupe face à la tentation naturelle d'exploiter le Danseur.

Le groupe des Voltigeurs ne peut comporter plus de Mages que de non-initiés aux principes de l'Emprise. Il est ainsi certain que les premiers défenseurs du Danseur en Harmonie n'exploitent pas leur position dans l'optique de contourner les lois cryptogrammiques. De même, les Voltigeurs n'ont pas un intérêt plus grand à exploiter le Danseur qu'à le protéger.

De tout temps, cette clause a été scrupuleusement respectée par les Voltigeurs. Ce sont de grands criminels sans foi ni loi, mais il faut leur reconnaître une certaine droiture en ce qui concerne leur rôle auprès du Danseur...



Fonil

Les Mages servent aussi le Danseur

Il est ici question d'assurer aux Voltigeurs le soutien des autres Corps-Francs de l'Invisible Demeure. Mainvive et ses compères n'avaient certainement pas entrevu l'avenir du groupe qu'ils instituèrent lors du premier Symposium. Mais ils perçurent les problèmes que pourraient poser les relations avec les autres Corps-Francs. Cette clause a donc vu le jour dans l'optique d'éviter tout refus d'aide, matérielle ou autre, de la part des Censeurs, Sycophantes et autres groupuscules internes au Cryptogramme-magicien.

Étant donné la situation actuelle, les autres Corps-Francs se plient à cette exigence avec une mauvaise grâce affichée. Non contents d'avoir à se placer sous les ordres de crapules criminelles protégées par leur chère institution, certains d'entre eux préfèrent se

voir radier plutôt que d'obéir. Ces attitudes défiantes ont poussé la Petite Maraude à ignorer le plus souvent possible cette clause de la charte. Aujourd'hui, les appels au secours des Voltigeurs se font rares, ces derniers résolvant la majeure partie de leurs problèmes grâce aux ressources de leur organisation criminelle. En conséquence, le Cryptogramme-magicien a perdu beaucoup du droit de regard implicite qu'il avait sur les agissements des Voltigeurs et il se retrouve éloigné de leurs affaires, que celles-ci concernent les Danseurs ou non.

LA MISSION DES VOLTIGEURS

Les Voltigeurs ont en charge la gestion des quantités de Danseurs chassés à travers l'Harmonde, ainsi que leur sécurité. Cette mission assez simple en apparence recouvre un large éventail de domaines d'activité. Ceux-ci peuvent cependant être séparés en trois catégories distinctes.

La surveillance des Petits Chasseurs

Les Voltigeurs doivent évidemment faire respecter la charte de Mainvive. Ils sont pour cela en droit d'obliger qui que ce soit à renoncer à la Petite Chasse sous peine de sanctions graves. De tels redressements ne sont pas rares et les réprimandes peuvent être la peine de mort !

Mais ces cas extrêmes ne sont pas les plus recherchés par les Voltigeurs dans la mesure où ces solutions nécessitent l'accord des autorités de la région. La Petite Maraude préfère en général régler les problèmes « à l'amiable », avec ses méthodes. Menaces et chantages sont donc plus souvent au menu. Les Voltigeurs sont des symboles de l'autorité mystique des Mages aux yeux des Petits Chasseurs. Leur simple apparition suffit la plupart du temps à calmer les

esprits et à ramener les chasseurs maladroits ou peu soigneux dans le droit chemin.

La surveillance des Danseurs

Les Voltigeurs sont bien plus occupés par le trafic de Danseurs que par les Petits Chasseurs.

La Petite Chasse, lorsqu'elle n'est pas régulée par les Voltigeurs, est un véritable danger pour les créatures d'Éclat et pour le Cryptogramme-magicien dans son ensemble. Le démantèlement de ces odieux trafics et la surveillance des marchés noirs susceptibles de proposer des Danseurs non-marqués constituent l'activité principale du groupe.

Certains pensent d'ailleurs que c'est dans le cadre de cette activité que les Voltigeurs ont commencé à œuvrer pour leur propre compte dans la Maraude. Toujours est-il qu'ils se doivent pour accomplir correc-

tement cette tâche d'avoir des contacts sûrs et bien renseignés dans les milieux concernés.

C'est l'aspect le plus violent, et le plus palpitant à la fois, du travail des Voltigeurs. De filatures en rendez-vous discrets, d'interrogatoires musclés en missions d'infiltration délicates, c'est sur ce terrain que leurs qualités physiques, organisationnelles ou occultes sont mises à l'épreuve. Il serait cependant naïf de penser que tous les Voltigeurs s'y livrent sans le moindre soutien. En réalité, le trio qui dirige la Petite Maraude ne s'y prête pas et délègue ce travail aux chasseresses ou aux autres Voltigeurs. En revanche, c'est un terrain sur lequel Censeurs et Sycophantes constituent un renfort utile et même parfois indispensable. Enfin, si les Voltigeurs ne sont que dix, ils ont recours aux services d'un nombre impressionnant d'individus à travers l'Harmonde. Souvent rémunérés, ces assistants peuvent aussi régler leurs dettes envers le Cryptogramme-magicien ou se racheter une conduite en offrant leurs services au groupe.



Lorin

La surveillance des Mages

Enfin, les Voltigeurs ont aussi un rôle à jouer auprès des Mages, quel que soit leur statut dans l'Harmonie ou au sein du Cryptogramme-magicien. Tous sont soumis à leur jugement rédempteur.

Les sujets sur lesquels les Voltigeurs sont susceptibles d'attaquer les Mages concernent directement leurs rapports aux Danseurs. Les Mages impliqués dans le trafic de Danseurs les concernent, bien entendu, mais aussi, dans une bien moindre mesure, ceux qui maltraitent leur compagnon ou en font une consommation outrageusement excessive — dans le cas des Obscurantistes surtout.

Au demeurant, il leur est bien plus difficile d'inculper et de faire condamner un Mage que n'importe quel autre habitant de l'Harmonie. Le Cryptogramme-magicien se méfie en effet depuis longtemps des Voltigeurs et a de son côté exploité l'imprécision de la charte de Mainville pour se protéger de leurs excès.

De ce fait, les farfadets sont obligés de soumettre un dossier explicitant les raisons de leur volonté de réprimander un Mage. Ce document doit être étoffé, comporter un argumentaire solide et nombre de preuves. Il est étudié ensuite par un conseil au sein de l'Invisible Demeure qui décide de la marche à suivre et du Corps-Franc le plus à même de faire appliquer la sentence, ou de prendre la suite des opérations. Ainsi le contrôle de la Petite Maraude sur la Petite Chasse n'a aucune prise sur les Mages et ne peut nuire directement à l'institution.

CRIMES ET SANCTIONS USUELS

L'activité des Voltigeurs étant à présent définie, il est temps de se pencher sur ses applications concrètes. Le plus souvent indépendants, les farfadets sont à la

fois les juges et les bourreaux de ceux qu'ils recherchent et punissent. Il leur appartient donc d'adapter les châtiments qu'ils infligent à chaque situation, et de ne pas se référer à un texte de loi rigide, borné et limité par nature dans son champ d'application.

Menacer des Danseurs

Lorsqu'un individu menace involontairement les Danseurs, par son comportement ou les conséquences de celui-ci, il s'expose à d'impressionnantes réprimandes, rien de plus.

Mais les Voltigeurs s'arrangent pour faire taire la menace en l'obligeant à cesser l'activité qui en est la cause. Cette mesure n'est pas officielle et se doit donc d'être discrète. C'est à peu près le seul terrain sur lequel il est possible de négocier avec les farfadets. Certains prétendent même avoir été dédommagés financièrement par les Voltigeurs en échange de la cession de leurs activités. Mais ces rumeurs n'ont jamais été confirmées.

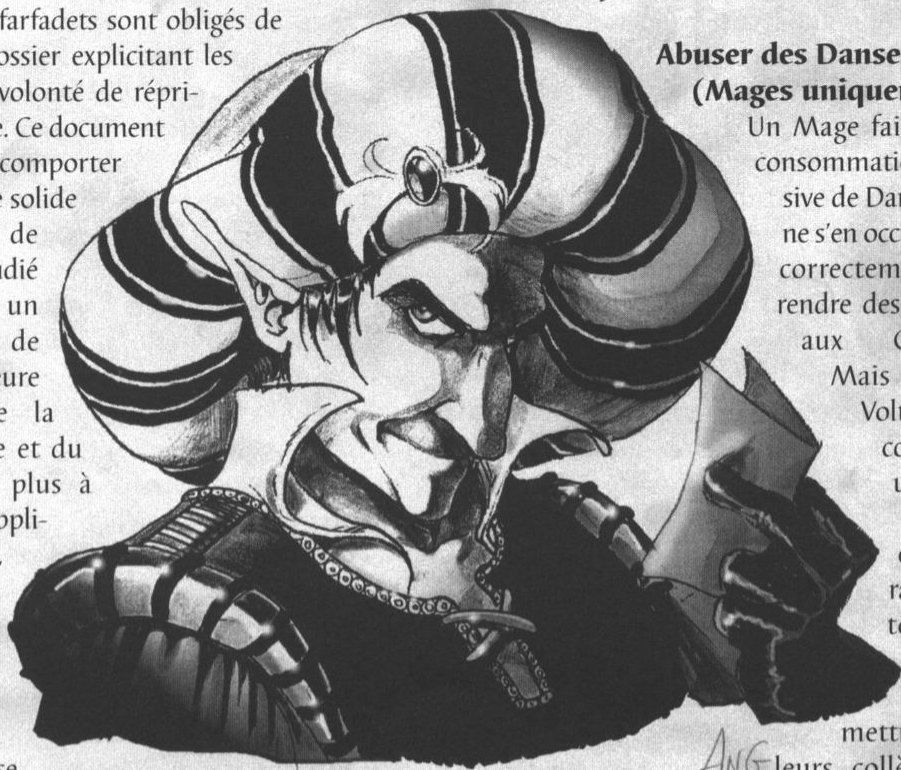
Abuser des Danseurs (Mages uniquement)

Un Mage faisant une consommation excessive de Danseurs ou ne s'en occupant pas correctement doit rendre des comptes aux Censeurs.

Mais c'est aux Voltigeurs de constituer un dossier sur son cas et d'y rassembler tous les éléments qui permettront à

ANG leurs collègues de trancher le cas et d'appliquer une juste sentence. Celle-ci peut aller de l'interdiction de pratiquer l'Emprise pendant une période don-

née à la radiation du Cryptogramme-magicien, voire à de longues périodes d'emprisonnement. Si la preuve est faite que le Mage maltraite sciemment son Danseur — en dehors de la pratique du Supplice bien entendu —, à cause d'un dérèglement psycho-



Eshelan

CRIMES ET SANCTIONS

Crimes

Menacer des Danseurs
Abuser des Danseurs (Mages uniquement)
Malmener un Danseur (non-Mages uniquement)
Trafiquer des Danseurs

Sanctions

Réprimandes impressionnantes
Dossier puis jugement cryptogrammique
Selon la gravité:
Réprimande, passage à tabac ou amputation.
Mort ou amputation grave (organisateurs)
Passage à tabac ou mutilations (clients)

logique par exemple, une peine plus lourde peut lui être infligée. Cette dernière est parfois allée jusqu'à l'amputation d'une ou des deux mains, mais jamais jusqu'à la mort.

Malmener un Danseur (non-Mages uniquement)

Un individu non-Mage malmenant un Danseur s'expose à affronter tôt ou tard le jugement des Voltigeurs.

Cependant, ces derniers ajustent généralement la sanction au cas particulier de chacun. Ainsi, une erreur due à une situation de stress n'entraîne souvent rien de plus qu'une entrevue impressionnante, riche en menaces et théâtrale au possible, dont le coupable se souviendra longtemps.

En revanche, un récidiviste risque de se voir condamné sur-le-champ à un traitement assez violent, comme un sérieux passage à tabac ou l'amputation d'un doigt. Il en va de même, s'il devient certain que le malfaiteur a agi consciemment et librement.

Trafiquer des Danseurs

Le trafic de Danseur est sanctionné bien plus sévèrement. Une fois l'organisation démantelée, la responsabilité de chacun est établie par les farfadets, parfois en ayant recours à la torture. Les responsables sont systématiquement condamnés à mort tandis que leurs sous-fifres sont amputés des deux mains.

Les Mages impliqués relèvent de l'autorité des Censeurs et ils n'ont donc en théorie rien à craindre des Voltigeurs — seulement lorsqu'ils ne sont que clients. Dans les faits, il arrive souvent qu'ils soient blessés ou tués par l'intervention des farfadets... Désagréments un peu trop fréquents aux yeux du Cryptogramme-magicien.

LE DÉMANTÈLEMENT DE TRAFICS

Pour lutter contre des organisations et non des individus isolés, les Voltigeurs sont libres de leurs méthodes. Cependant, les contraintes de ce travail imposent d'elles-mêmes une certaine organisation.

Renseignement

D'une manière générale, les Voltigeurs ont des contacts et des sources de renseignement dans toutes les villes de l'Harmonde. Ces réseaux se sont construits avec le temps et comptent parmi les plus fiables pour les farfadets. Leurs membres sont souvent liés aux affaires criminelles de la Petite Maraude et appartiennent à des groupes de malfaiteurs locaux. En plus de ces premiers réseaux, les Voltigeurs sont soutenus, du moins officiellement, par le Cryptogramme-magicien. À ce titre, tout Mage est supposé les renseigner sur les problèmes liés aux Danseurs dont il est témoin ou dont il a vent. Si nombre d'entre eux se contentent de répondre aux questions que leur posent les farfadets, certains utilisent la délation pour se débarrasser de leurs rivaux et concurrents... Cette seconde source de renseignements constitue donc un outil non négligeable aux mains des Voltigeurs.

L'énorme travail de centralisation et de recoupement de l'information que supposent de tels réseaux est assuré par des individus de confiance, recrutés par la Petite Maraude dans le cadre de ses activités illégales. L'organisation qui caractérise ce groupe n'empêche pas l'information de circuler très lentement. Cet inconvénient explique que certains réseaux de trafic de Danseurs perdurent parfois plusieurs années.

Avertissement

Durant toute la période de renseignement sur un forfait, les farfadets et leurs sbires restent particu-

lièrement discrets. L'enjeu est de ne pas se faire remarquer jusqu'à ce que toute l'organisation ait été identifiée et cernée. Lorsque les Voltigeurs ont la situation bien en main, ils interviennent, se faisant ainsi connaître de leurs cibles.

L'avertissement unique qu'ils lancent alors est une dernière chance que certains savent saisir, mais que la plupart regrettent amèrement d'avoir négligée. Souvent menaçant, l'avertissement prend la forme d'un discours oral que les Voltigeurs prennent plaisir à rendre théâtral. Ils choisissent souvent un moment tendu comme une transaction ou une réunion dans un lieu public pour venir aux plus hauts responsables du réseau leur faire l'annonce officielle et grandiloquente de leur fin prochaine.

Il est à noter que l'avertissement est une coutume aussi ancienne que le Corps-Franc lui-même. Toujours respectée par les membres actuels, elle exige qu'un individu se rendant à la justice des Voltigeurs soit traité avec plus d'égards que les autres et conserve au moins la vie, quelle que soit l'ampleur de ses méfaits.

Sanction

Les actions lancées à l'encontre d'une organisation ayant ignoré l'avertissement des Voltigeurs sont à l'image de leur réputation, sévères et impartiales. Il est rare que le Cryptogramme-magicien ne s'en mêle pas dès la capture des coupables, aussi les Voltigeurs ont-ils tendance à régler leurs comptes personnels et à appliquer leur propre vision de la justice pendant le démantèlement de l'organisation visée.

Lorsqu'il n'est pas directement consécutif à l'avertissement, le démantèlement se déroule dans le mois suivant. Il consiste le plus souvent en une série de raids rapides et violents simultanément menés contre tous les lieux utiles au réseau. Les acteurs du trafic sont eux aussi capturés en même temps, l'idée étant

ici de profiter de la surprise pour prendre de court toute tentative de riposte ou de fuite. Si l'on peut voir un certain théâtralisme dans le rituel de l'avertissement, les interventions punitives de ce type sont organisées, minutées et exécutées avec une rigueur militaire, et ne laissent pas de place aux palabres.

Les effectifs sollicités pour ces opérations sont généralement des membres des réseaux criminels de la Petite Maraude. La charte de Mainvive prévoyait que les Voltigeurs fassent appel aux Mages. Mais les distances qu'ont prises les farfadets par rapport à l'institution les poussent aujourd'hui à s'organiser seuls.

Force est donc de constater qu'en Harmonie, les trafiquants de Danseurs ont plus à se méfier des racketteurs et voleurs de toutes sortes que des Censeurs eux-mêmes...



**Jorlin
l'Alarmiste**

La Petite Maraude

ORGANISATION GÉNÉRALE

L'organisation tentaculaire que domine la Petite Maraude ne forme pas un tout uni. Il s'agit d'une multitude de petites cellules indépendantes. Le rayonnement de ces dernières se limite généralement à une ville ou une région précise. Une guilde de voleurs ou de malandrins, un réseau de prostitution ou encore un simple receleur isolé sont des exemples courants de ce genre d'organismes locaux.

Bien souvent, ce ne sont pas les Voltigeurs qui mettent en place ces institutions criminelles. Les farfadets voyagent beaucoup et ont rarement le temps de rester pour installer leur commerce. Ils ont donc tendance à s'approprier les structures exis-

tantes. Ayant souvent recours à la force ou à l'intimidation, quand leur seule réputation ne suffit pas, ces récupérations sont généralement assez rapides et efficaces.

Le réel travail des Voltigeurs dans la Maraude se situe en amont de cette étape. En effet, chaque source de revenu récupérée est ensuite optimisée. Les Voltigeurs les mettent en relation avec leurs consœurs préexistantes et s'arrangent pour que les avantages des unes profitent aux autres. Ainsi, la Petite Maraude est bel et bien d'une Maraude harmondiste et non un organisme tentaculaire et monolithique facilement identifiable.

Cependant, les Voltigeurs étant tous des farfadets, il n'est pas surprenant de constater que les affaires de la Petite Maraude se reposent plus sur les cours des miracles de chaque ville que sur d'autres structures. Les rois de ces cours sont traités avec respect par les Voltigeurs tant qu'ils ne prétendent pas à une trop grande autonomie. Par ce biais, la Petite Maraude bénéficie d'un certain respect parmi les éléments de ces cours et peut compter, la plupart du temps, sur une aide relative. Bien qu'habitant les villes depuis toujours, les farfadets n'y sont souvent pas très considérés face à leurs concitoyens humains. C'est donc souvent avec entrain qu'ils se voient parrainés par les envoyés légendaires de l'Invisible Demeure.

PETITE MARAUDE

Pour s'implanter quelque part, la Petite Maraude recourt habituellement au processus suivant. Ce schéma varie d'une situation à l'autre, mais ses grandes étapes restent toujours les mêmes.

Contact

Dans un premier temps, les farfadets observent la Maraude de la région qu'ils comptent s'approprier. Cette étape est parfois assez longue. Jamais les Voltigeurs ne se précipitent ou n'engagent la suite du processus avant d'être certains de bien connaître la situation.

L'idée est ici de dégager les moyens de pression qui serviront par la suite à imposer l'autorité des Voltigeurs aux parrains et autres petites frappes du coin.

Prise de contrôle

Beaucoup plus rapide, l'étape de la prise de contrôle est souvent la plus délicate. Soigneusement préparée, elle est la clef d'une installation durable

et saine de la Petite Maraude dans la région. Il s'agit de se faire connaître des acteurs principaux de la Maraude et de les plier à la volonté familiale.

Fin diplomates et manipulateurs avertis, les farfadets ne présentent jamais les choses sous leur vrai visage. Le plus souvent, leurs victimes ne réalisent qu'elles n'ont pas le choix que lorsqu'il ne leur reste plus d'autre possibilité que d'accepter sans condition ce que leur proposent les farfadets.

Expansion

Une fois qu'un réseau local est sous leur contrôle, les Voltigeurs y mettent de l'ordre. Les tarifs des racketts, le nombre de prostituées et l'achalandage du marché noir augmentent la plupart du temps de façon spectaculaire. De même, les éléments incompétents se voient rapidement écartés ou éliminés.

Les Voltigeurs sont assez habiles pour que les autorités ne remarquent pas tout de suite ces changements. De plus, ils sont suffisamment prudents pour ne pas s'impliquer directement et laisser les criminels locaux s'exposer à la majorité des risques encourus.

Sécurisation

L'avant-dernière étape concerne les élites et autorités locales. Alors que l'emprise des Voltigeurs s'étend inexorablement sur la région, ses dirigeants et centres de pouvoirs sont à leur tour approchés. Les farfadets n'ont alors pas à cœur d'asservir mais de s'assurer que leurs trafics vont perdurer. Il s'agit donc pour eux, par le chantage ou la corruption, de trouver des moyens de rendre les dirigeants complaisants.

La Maraude harmondiste

La toute dernière étape de cette colonisation secrète consiste en la création de liens avec les autres cellules que contrôle la Petite Maraude. Elle n'est pas systématique. Les régions ne comportant pas de gros centres urbains, ou les moins rentables, font rarement l'objet d'un tel effort. Il s'agit ici de diversifier les domaines dans lesquels la région rapporte aux Voltigeurs, et de faire profiter les autres de ses services et productions.

LA FILIÈRE ABYMOISE

Pour assurer la dernière étape de leur plan d'implantation et renouveler les trafics en perte de vitesse, les Voltigeurs entretiennent un réseau de transporteurs sillonnant l'Harmonde dans la plus

grande discrétion. Pour des commodités légales et administratives, ce réseau est centré en Abyrne. C'est pourquoi, à son sujet, les autorités les plus renseignées luttant contre l'action des farfadets parlent de « la filière abyryne ». Organisation à part entière, c'est véritablement le centre nerveux du réseau des Voltigeurs.

En plus d'assurer la communication entre les différentes cellules, ce centre coordonne les productions massives d'un groupe d'Élémentalistes (cf. *Le Bestiaire*, p. 62) approvisionnant les divers débits que les Voltigeurs mettent en place. Rompus dans leur art, ceux que l'on connaît sous le nom de Chasseurs de Rêves connaissent tous les recoins de l'Harmonie susceptibles de produire de bon Éléments artificiels à peu de frais. Grassement rémunérés et étroitement surveillés par les Voltigeurs, ils comptent parmi leurs associés les plus fidèles.

LES AFFAIRES DE LA PETITE MARAUDE

Aux trafics de substances diverses — poisons, drogues, Éléments... — et d'armes, il convient d'ajouter le chantage, les escroqueries, le vol ou les assassinats commandités. Et la liste est encore longue. Les Voltigeurs ne sont pas scrupuleux et ne laissent jamais de côté une occasion de faire de l'argent.

La règle d'or

Cependant, une règle d'or limite leurs activités : ne jamais intervenir sur ce qui touche de près ou de loin au Cryptogramme-magicien. Encore aujourd'hui, les Voltigeurs sont soucieux de préserver la poule aux œufs d'or et ne veulent surtout pas se compromettre auprès de l'institution qui cautionne leur situation. C'est pourquoi, aucune de leurs affaires ne concerne les biens de cette dernière.

C'est d'ailleurs une sorte de signature. On peut être sûr d'avoir affaire à eux lorsque dans une région tout se dégrade sauf la condition des Mages et des Danseurs.

Relations avec d'autres groupes

Les Voltigeurs sont peu communicatifs. Mal aimés depuis toujours au sein du Cryptogramme-magicien, ils ont appris à se débrouiller seuls et mettent un point d'honneur à ne dépendre de personne. Cependant, la solidarité est une des grandes qualités des farfadets. Aussi, la Petite Maraude se permet-elle d'aider discrètement certains frères à travers l'Harmonie. Les heureux bénéficiaires de cette aide sont

principalement l'union du Partage lumineux et la Ligue du Minuscule.

Si les Voltigeurs se contentent d'apporter un soutien financier à ces organisations, il est clair que les moindres contacts qu'ils entretiennent avec le Partage lumineux risquent de leur nuire à plus ou moins long terme. Cette cabale se veut en effet l'héritière directe des idéaux que prônait Lerschwin, le farfadet éclipsiste qu'Agone de Rochronde affronta au cours de son épopée. Elle tient en effet à mettre tout en œuvre pour que le monopole de l'Emprise échappe au Cryptogramme-magicien et fait par là même acte de trahison à son égard. Il y a fort à penser que si les ennemis des Voltigeurs au sein de l'Invisible Demeure apprenaient une telle liaison, leur position serait immédiatement remise en question...

Mises en scène

DRAMES DE HAUTE VOLTIGE

La loi du Danseur

Des Inspirés rendus trop puissants par l'Emprise ou abusant de leurs Danseurs auront tôt ou tard affaire aux Voltigeurs. Les chasseresses peuvent ainsi constituer des éléments récurrents dans la vie des Inspirés, une menace sourde et contraignante avec laquelle ils doivent composer pour parvenir à leurs fins. L'enjeu est alors de taille tant la sanction peut avoir de graves conséquences. Mais c'est aussi un atout incomparable pour limiter les écarts de joueurs trop sûrs d'eux.

L'une des puissances de l'Harmonie

Il est possible que les Inspirés aient à négocier avec les Voltigeurs. Ceux-ci peuvent constituer à la fois des alliés importants et des éléments du paysage que l'on ne peut que difficilement maîtriser ou ignorer. Avoir affaire à eux est habituellement dangereux. Mais cela peut aussi se révéler très fructueux, si les farfadets ont besoin des Inspirés pour une raison ou une autre...

La voltige a besoin de toi !

Les Voltigeurs ne sont pas éternels et doivent régulièrement être remplacés. L'un des Inspirés, un farfadet, peut tout à fait s'être attiré sans le savoir les grâces de l'un d'entre eux. Il faudra alors qu'il choi-

ARCTUS VALEIRO

Arctus est le Censeur le plus acharné à compromettre les Voltigeurs. La haine qu'il leur voue remonte à sa tendre enfance. Ses parents vivaient d'un trafic de Danseurs des plus prolifiques. Lorsqu'ils furent arrêtés, les farfadets les jetèrent tous deux dans une fosse emplies de rats affamés... Ça n'est que beaucoup plus tard qu'il rejoignit le Cryptogramme-magicien pour finalement devenir Censeur et se lancer dans une véritable croisade contre la Petite Maraude.

Aussi acharné que peu scrupuleux du respect des lois, il n'a aujourd'hui plus rien à perdre et fera tout ce qui est en son pouvoir pour nuire aux farfadets, même s'il lui faut trahir le Cryptogramme-magicien pour cela.

Note: tel qu'il est présenté ci-dessous, Arctus est au niveau d'un Inspiré nouvellement créé. Il peut tout à fait être endossé par l'un des joueurs si vous jugez cela compatible avec vos Drames, Éminence.

Origine: Empire de Keshe

Peuple: ogre

Âge: 38 ans

Taille: 2,04 m (TAI 0)

Poids: 99 kg

MV: 3

Caractéristiques

Flamme: 1/0

Corps: 1/0

Bonus de Corps: + 1

AGilité: 7

FORce: 7

PERception: 6

RÉSistance: 6

Esprit: 1/0

Bonus d'Esprit: + 1

INTelligence: 8

VOLonté: 8

Âme: 1/0

Bonus d'Âme: + 1

CHARisme: 3

CRÉativité: 5

Caractéristiques secondaires

ART: 4

EMP: 8

MÊL: 7

TIR: 6

PdV: 51

BD: + 1

SBG: 17

SBC: 25

Points d'Héroïsme: 2

Pouvoirs de la Flamme: Aucun

Pouvoirs de saisonin: Embrasie, Furie.

Perfidie: 0

Ténèbre: 0

Pouvoirs corrompus: Aucun

Compétences

Épreuves: Arme: épée ogre 6,

Arme: hache ogre 5, Arme: hache de lancer 3,

Athlétisme 2, Esquive 6, Premiers soins 5,

Survie 2, Vigilance 4.

Maraude: Acrobatie 2, Camouflage 4, Discrétion 4,

Fouille 4, Intrigue 3, Jeu 5, Serrurerie 3.

Société: Baratin 5, Étiquette: crime 3, Négocio 2.

Savoir: Chirurgie 5, Herboristerie 2,

Lois (spé: Cryptogramme-magicien) 6,

Saison: Été 5, Stratégie 1.

Occulte: Connaissance des Danseurs 6,

Cryptogramme 2, Résonance: obscurantiste 8.

Avantages & Défauts: Ambidextre;

Phobie: rats (4), Sommeil lourd.

Combat

Initiative: 14, épée ogre 16, hache ogre 15,

hache de lancer 16

Attaque au contact: épée ogre 15, hache ogre 13

Attaque à distance: hache de lancer 11

Esquive: 14 Défense à distance: 7

Parade: épée ogre 15, hache ogre 11

Armure: Aucune.

Magie

EMP: 8

Résonance 8, Connaissance des Danseurs 6

POT Emprise: 18

POT intuitif: 11

Danseur

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Vilario	16	+ 3	5	6

Sorts connus: Mal du Danseur (15), Portail (25), Pyrokinésie (20).

Citation typique

« Le jour viendra où les petits traîtres payeront... »

ARMES

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Épée ogre	+ 2	+ 1	+ 1	+ 6/TC	0	-
Hache ogre	+ 1	0	- 2	+ 9/T	0	-
Hache de lancer	+ 2	+ 1	-	+ 6/T	0	28 m

sisse entre la Petite Maraude et la Compagnie, ou qu'il fasse admettre la Compagnie au sein du groupe. Un refus de sa part peut entraîner de graves rancunes de la part des Voltigeurs. Tandis qu'une acceptation un peu trop rapide peut générer bien des déceptions.

L'autre solution est de créer des Voltigeurs pour que les joueurs les interprètent directement. L'encart Voltigeurs contient tout ce qui est nécessaire à ce sujet. L'EG et les joueurs doivent se poser la question de savoir si les Voltigeurs existants vont être interprétés ou s'il s'agit de les remplacer par d'autres. La deuxième méthode a le mérite d'ouvrir la voie au Drame durant lequel les uns remplacent les autres...

L'AVENIR DE LA PETITE MARAUDE

La Maraude

Les Voltigeurs peuvent aussi être exploités, dans le cadre d'un Drame, comme une simple organisation criminelle à la couverture particulièrement solide. Découvrir la face cachée de ces sauveurs de Danseurs peut constituer une aventure en soit. De même, les trafics de la Petite Maraude ne transpirent pas tous l'ampleur de l'organisation. Se mettre à dos cette dernière en étant le témoin de certaines de ses affaires peut permettre aux Inspirés de se confronter avec un nouvel Empire de la Maraude aux moyens considérables, à l'échelle de l'Harmonie.

Les affranchis

Au sein même de la Petite Maraude, la discorde existe. Bien que rien n'ait encore été affirmé de ce côté-là, Lorin et son acolyte passeront certainement

un jour à l'action. Au demeurant, leur ambition ne risque pas de devenir réalité sans l'aide d'autrui. En l'occurrence, celle des Inspirés peut être la bienvenue. Mais nos héros vont-ils être utilisés, ou vont-ils s'associer aux putschistes en herbe ? Car, en effet, il est peu probable que le plan de ces deux affranchis laisse beaucoup de récompenses à ceux qui leur prêteront main-forte...

La sentence de l'Invisible Demeure

Dans un tout autre ordre d'idées, les Hauts Mages et les autres Corps-Francis du Cryptogramme-magicien ne sont pas en reste lorsqu'il s'agit de compromettre les farfadets. Nombre de groupuscules se sont formés au fur et à mesure de l'histoire de l'Harmonie pour tenter de remettre en question la charte de Mainvive ou la légitimité des Voltigeurs. Bien que rien ne laisse pour le moment présager une évolution dans ce sens, la menace est réelle et constante pour ces derniers.

Pour exemple, voici quelques mois que circule une rumeur tenace au sein même de l'Invisible Demeure. Elle fait état d'une partie de charte qui aurait été depuis longtemps oubliée et perdue quelque part dans l'Harmonie. Ce morceau manquant remettrait en question la légitimité souveraine des Voltigeurs sur leurs affaires et pourrait bien faire basculer leur situation s'il refaisait surface. Est-ce un simple ragot ? Les Voltigeurs ont-ils trahi en enterrant une partie de leurs devoirs face aux Mages de l'Harmonie ? Ou ne sont-ce pas plutôt les signes qu'un complot ourdi par Arctus Valeiro et l'Alarmiste risque de menacer les farfadets ?



Annexe ~ Caractéristiques pour le Jeu d'Intrigues

Préceptorale

MAXENCE DE KERCYAN



ÉPREUVES : 0

(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



MARAUDE : 0

(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



SAVOIR : 9

(Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 3)

SOCIÉTÉ : 1

(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)



OCCULTE : 3

(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 1)



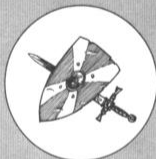
ATOUTS :

Province liturgique, Viveflamme, Lumière de la connaissance, Flamme de l'Inspiration, Corps diplomatique, Occultisme, Société d'érudits et Érudit.

ALLÉGEANCE :

Muses 3, Janus 3 et Ombre (Jaranapale) 3.

BELDORIN LODEWIJK



ÉPREUVES : 2

(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)

SOCIÉTÉ : 1

(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)



MARAUDE : 1

(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

OCCULTE : 0

(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



SAVOIR : 5

(Qualité 3, Équipement 0, Compagnon 2)

ATOUTS :

Urguemand, Petit, Jugement de la Ligne, Voie franche, Artisan (joaillier), Précepteur, Société d'érudits, Anticipation, Comédie, Funeste sapience et Hargne.

ALLÉGEANCE :

Hiver 3, Masque 4 et Ombre 1.

RUGELEINE



ÉPREUVES : 1

(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

SOCIÉTÉ : 2

(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 0)



MARAUDE : 3

(Qualité 1, Équipement 2, Compagnon 0)

OCCULTE : 0

(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



SAVOIR : 4

(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 1)

ATOUTS :

Urguemand, Société d'érudits, Préceptrice, Espionne et Bibliothèque personnelle.

ALLÉGEANCE :

Été 1.

PALINSIESTE



ÉPREUVES : 2

(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)

SOCIÉTÉ : 3

(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 2)



MARAUDE : 0

(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)

OCCULTE : 0

(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



SAVOIR : 4

(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 2)

ATOUTS :

Urguemand, Société d'érudits, Aubergiste et Précepteur.

ALLÉGEANCE :

Masque 1.

Les frères de la foi

ALDREINE FROLUKIN, DIT L'ERMITE



ÉPREUVES : 1

(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 0)

SOCIÉTÉ : 5

(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 2)



MARAUDE : 2

(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 1)

OCCULTE : 2

(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)



SAVOIR : 3

(Qualité 2, Équipement 0, Compagnon 1)

ATOUTS :

Mâle, Humain, Province liturgique, Ermite (agitateur public) et Charismatique.

ALLÉGEANCE :

Muses 1.

HEINS PROTVEILER, TENANCIER DE HAVREFOI



ÉPREUVES : 2

(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 0)

SOCIÉTÉ : 5

(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)



MARAUDE : 2

(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 1)

OCCULTE : 0

(Qualité 0, Équipement 0, Compagnon 0)



SAVOIR : 2

(Qualité 1, Équipement 0, Compagnon 1)

ATOUTS :

Mâle, Humain, Province liturgique, tenancier de havrefoi et fin négociateur.

ALLÉGEANCE :

Aucune.

HAMET MOLESTING, SOLDAT DE LA SAINTE PAROLE



ÉPREUVES : 6

(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)

SOCIÉTÉ : 5

(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 1)



MARAUDE : 6

(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 1)

OCCULTE : 4

(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 0)



SAVOIR : 3

(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 1)

ATOUTS :

Mâle, Humain, Province liturgique, Soldat de la sainte parole, Discret, Calculateur et Rusé.

ALLÉGEANCE :

Aucune.

Les Acrobates Assassins

Dans le système du Jeu d'Intrigues, jouer un Acrobate Assassin est considéré comme prendre une Occupation de Maraude à 5 points — donnant des points aux Traits de Maraude, Épreuve et Société — qui donne un bonus de Qualité de + 1 pour l'acrobatie. Tous les Acrobates Assassins sont des Modéhens. Ils peuvent exclusivement être lutins ou humains. Suite à leur entraînement, les Acrobates Assassins ont automatiquement accès à l'Atout « Verte Voie » qui leur permet de bénéficier d'un + 1 en qualité d'Épreuve ou de Maraude — selon la technique employée. La charge de « Vert-de-Gris » est un Atout qui donne un bonus de Qualité de + 1 en Maraude lors d'action exigeant de se déguiser, se camoufler ou être discret. La charge de Sombre Émeraude est un Atout qui permet d'invoquer les Émeraldins. La charge de Maître Insecte est un Atout qui permet de bénéficier d'un + 1 en Compagnons lorsque l'Acrobate Assassin qui le possède utilise des

insectes pour certaines actions décrites dans ce chapitre. Résistance Harmonique est un Atout qui augmente la qualité d'Occulte de + 1 lorsque l'Acrobate Assassin qui possède cet Atout est la cible d'une magie visant l'esprit. Les insectes utilisés par l'ordre sont considérés comme des Compagnons de Maraude. Les accessoires végétaux représentent un Équipement d'Épreuves ou de Maraude selon leur fonction — si c'est une arme, c'est un Équipement d'Épreuves sinon c'est un Équipement de Maraude. Les poisons qu'utilisent les Acrobates Assassins sont un Équipement de Maraude qu'ils peuvent employer durant un combat ou durant un assassinat — en combat, le poison donne un bonus de + 1 à l'Équipement d'Épreuves. Les Acrobates Assassins habitent le Quartier Modéhen ou le Quartier des Lierres même si certains se sont introduits ailleurs. Il faut ajouter que l'Allégeance des Acrobates Assassins ira à la Dame du printemps ou à une Muse, voire pour certains — les Sombres Émeraudes — à l'Ombre. Mais jamais, ils ne seront patronnés par le Masque, Janus ou l'Automne. Il est extrêmement rare que leur Allégeance soit dirigée vers l'Été ou l'Hiver.

Le Cercle Écarlate

YAH PONG



ÉPREUVES : 6

(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 2)



MARAUDE : 6

(Qualité 3, Équipement 0, Compagnon 3)



SAVOIR : 9

(Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 3)

SOCIÉTÉ : 8

(Qualité 3, Équipement 2, Compagnon 3)



OCCULTE : 9

(Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 3)



ATOUTS :

Mâle, Momie, Communes princières, Sorcier et Acharné.

ALLÉGEANCE :

Masque 2 et Ombre 6.

Les Voltigeurs

LES TRAITS

Les Voltigeurs sont créés comme des Rôles normaux, si ce n'est qu'ils bénéficient de 15 points supplémentaires à ajouter à leurs traits. Ils ne peuvent cependant pas posséder un Trait d'une valeur supérieure à 9, comme tous les personnages abymois.

Là encore, les valeurs déterminées avant le décompte de ces quinze points sont laissées à votre appréciation, Éminence. Mais, certains de ces Traits sont sujets à des minimums. Ainsi, Tous les Voltigeurs ont au moins un total de huit en Épreuves, et en Maraude ou en Société.

D'une manière générale, les Voltigeurs ont avant tout de hautes valeurs dans les Qualités. Mais, s'il

est plus rare, l'Équipement dont ils disposent est souvent étonnant, ou de très bonne facture. Enfin, leurs Compagnons sont nombreux et fidèles, qu'il s'agisse de jeunes Petits Chasseurs dévoués ou de sinistres compères des Trabouliennes...

LES ATOUTS

Le nombre des atouts d'un Voltigeur est variable. Mais, dans un souci de mise en scène, l'Éminence peut en définir trois, en plus de ceux alloués par les règles de création ordinaires. Ces trois Atouts doivent présenter les aspects principaux de la personnalité du Voltigeur. Ils servent à en faire des Rôles marquants et hauts en couleur d'une Intrigue.

L'ALLÉGEANCE

Sur le plan de l'Allégeance, les Voltigeurs sont sujets aux mêmes règles que les autres Rôles.

ARCTUS VALEIRO



ÉPREUVES : 8

(Qualité 3, Équipement 3, Compagnon 2)



MARAUDE : 6

(Qualité 3, Équipement 1, Compagnon 2)



SAVOIR : 4

(Qualité 1, Équipement 1, Compagnon 2)

SOCIÉTÉ : 3

(Qualité 2, Équipement 1, Compagnon 0)



OCCULTE : 7

(Qualité 2, Équipement 2, Compagnon 3)

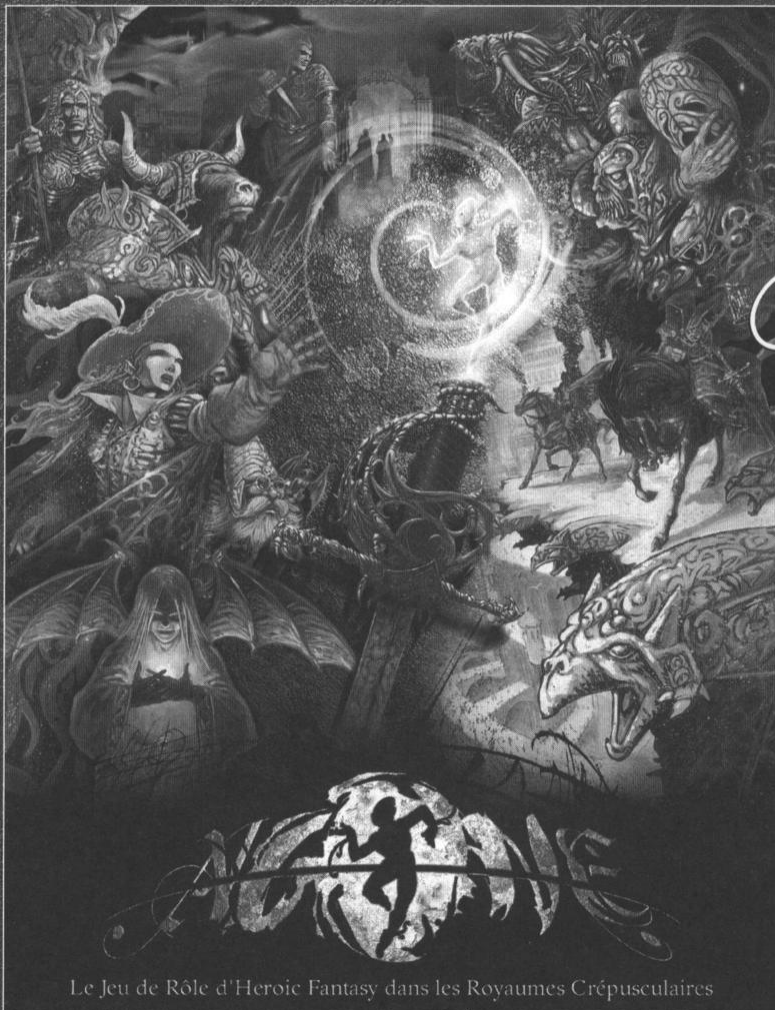


ATOUTS :

Mâle, Ogre, Embrasie, Empire de Keshe, Censeur et Acharné.

ALLÉGEANCE :

Été 3, Janus 1 et Muses 1.



Agone

www.agone-rpg.com

**Saurez-vous défendre
votre flamme
à tout prix ?**

Un univers d'heroïc fantasy baroque et sombre où résonne le fracas des armes et des sortilèges. Dans un décor d'intrigues et de merveilles, jouez un baron respecté, un acrobate assassin ou une mystérieuse fée noire. Apprenez à maîtriser les quatre Arts magiques et l'Emprise, représentée par les Danseurs.

Récemment traduit en anglais, ce jeu de rôle est devenu dès la première année de sa sortie un best-seller incontesté. Il compte une quinzaine de suppléments et une communauté de fans très active.

« L'univers d'Agone est enthousiasmant, son système très dense.

À découvrir sans retenue. » **Casus Belli** - nov. 99

« Agone renoue avec la créativité, la fantasia, l'humour, la poésie et l'excellence. » **Gen 4 PC** - fév. 00

NE MANQUEZ PAS !

Mars 2002 : Les Automnins

Joueurs, vous pourrez désormais incarner grâce à ce supplément les Automnins. Il vous fera découvrir des informations précieuses sur les saisonins de l'Automne, qui sont associés à la Maraude : déguisements, poisons... Il ne vous révèle, pour autant, pas tout sur les secrets associés à leur Dame... Ce supplément vous apporte background et règles et regroupe les trois codex des Automnins.

Joueurs, Les Automnins est fait pour vous.

Les Violons de l'Automne :

Cette campagne d'enquête et de voyage mènera vos Inspirés vers une terre étrangère.

Vous y trouverez la description de l'île de l'Automne.

Les Violons de l'Automne est destiné aux meneurs de jeu.

Suivez toute l'actualité de la gamme sur :

www.agone-rpg.com

Retrouvez-y des feuilles de perso, des fonds d'écran, des annonces joueurs/MJ...

Une foule d'éléments ludiques pour faire vivre l'Harmonie !

**Fans de l'Harmonde,
retrouvez *L'Inspiré*,
véritable gazette-univers sur
*www.agone-rpg.com***

Joueur ou meneur, sur agone-rpg.com Multisim vous propose des histoires à jouer, écrites par les auteurs de la gamme. Scénarios officiels, aides de jeu, décors...
De la matière ludique inédite, exclusivement on line, avec illustrations originales ! Tous les deux mois, imprimez *L'Inspiré* grâce à un abonnement annuel.

ACTUELLEMENT EN LIGNE

L'Inspiré #1

Campagne :

Les Morts du mont Naufrage
Premier volet d'une campagne
composée de drames pouvant
être joués indépendamment
et dans n'importe quel ordre.

Aides de jeu :

- ↻ Vins de l'Harmonde
- ↻ L'Onerrance
- ↻ Père la Trogne et Mère la Grogne
- ↻ Décor : Le Sanctuaire de Morphoeil

Visualisez des aperçus
de *L'Inspiré* sur
www.agone-rpg.com

NE MANQUEZ PAS !

L'Inspiré #2
en ligne en février 2002



DÉCOUVREZ LES JEUX DE RÔLE CRÉÉS ET TRADUITS PAR MULTISIM DEPUIS 10 ANS

WWW.MULTISIM.COM

HERO WARS



www.herowars-rpg.com

Devenez un Héros : écrivez l'Histoire, réécrivez la légende.

Avec Hero Wars, prenez part à la plus fantastique des batailles mythologiques. invoquez le pouvoir des dieux, contrôlez les esprits ou pliez les forces de la Nature à vos ordres ! Hero Wars est la version moderne de Runequest. Vous y incarnez un héros et le système de jeu révolutionnaire vous propose, pour chaque action, 4 méthodes de résolution. Le meneur gère ainsi sa partie tel un véritable metteur en scène.

« C'est dans le décor fabuleux de Glorantha que Hero Wars vous propose de vivre des aventures épiques. Et c'est une réussite. » **Backstab** – juin 00

« L'énorme richesse du background promet de longues et épiques parties. » **Faeries 3** - hiver 00

GUILDES : EL DORADO

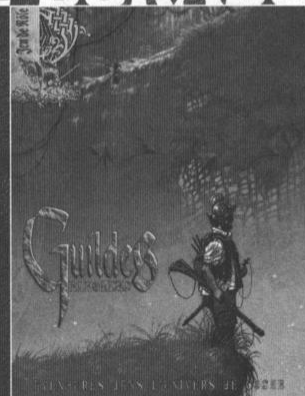
www.guildes-rpg.com

Un continent inconnu aux terres magiques.

Vous êtes de véritables Aventuriers partis explorer le monde de Cosme. La barrière des Enfants Cyclones franchie, vous, guildiens, affrontez l'ultime conquête : percer les mystères du Continent et peut-être découvrir El Dorado... Guildes : la rencontre d'un monde d'exploration, de dangers et de féerie, où se côtoient animaux télépathes, fleurs qui parlent et « loom » magique sous chaque pierre !

« Un must pour tous les amateurs de mondes imaginaires. » « 2D+ 3 » **Canal Web** – sept. 00

« Les débutants (de l'univers) se laisseront tenter par le charme de ce jeu, entre exploration de terres inconnues, conflits politiques et commerciaux, mystères cosmiques. » **PC Jeux** – sept. 00



NEPHILIM: RÉVÉLATION



www.nephilim-rpg.com

Nous sommes Immortels, nous vivons parmi vous...

La troisième édition de Nephilim s'ouvre à vous, joueur, qui ne connaissez pas encore le monde occulte contemporain. Elle offre une création de personnage originale, un monde de quêtes et d'intrigues, où vous incarnez des êtres magiques, Immortels, doués de larges pouvoirs et d'incarnations passées. Face à vous, des ennemis puissants : Templiers, Mystères... L'histoire de notre monde actuel renferme en effet bien des secrets. Nephilim, il vous faudra lutter et ruser pour atteindre l'Agartha.

Nephilim est un succès international qui compte 3 éditions, plus de 60 suppléments et des traductions en 4 langues étrangères. C'est le best-seller français du jeu de rôle de ces 10 dernières années.

DARK EARTH

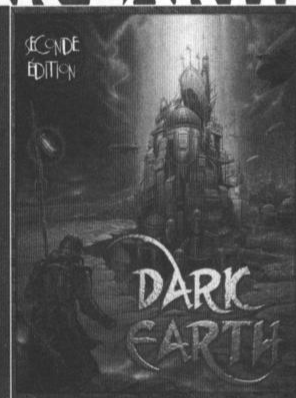
www.darkearth-rpg.com

Des ténèbres naîtra la lumière...

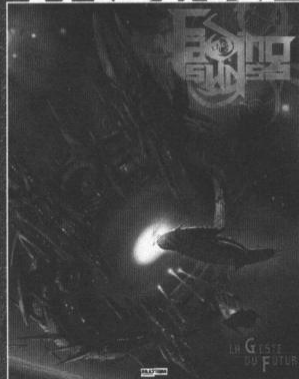
Sombre-Terre : un monde où vous incarnez un Marcheur, explorateur d'un monde mutant. Avec un système original, fort en sensations, le jeu a été conçu pour vous permettre de faire de véritables choix : en combat par exemple, des options tactiques importantes vous sont offertes.

« Dark Earth poursuit avec maestria sa politique de suppléments copieux et de qualité. » **Backstab** – fév. 01

« Le monde de DK est assurément l'un des plus étranges jamais inventés : obscurantiste, mystérieux et un peu steampunk. C'est à lui seul une mine d'idées pour jouer différemment. » **Gen 4 PC** – mai 00



FADING SUNS



www.fadingsuns-rpg.com

La geste du futur

Traduction du succès américain, Fading Suns en français est un jeu complètement retravaillé graphiquement. Le monde se compose d'un système de planètes régi par des pouvoirs impériaux ou religieux. Vous y incarnez des prêtres aux pouvoirs psi, de cupides marchands, des nobles influents ou trois espèces extra-terrestres. Entre Dune et Star Wars, cet univers qui mêle Moyen Âge et futurisme offre la possibilité de scénarios riches et variés.

Un jeu de luttes et de pouvoirs, de guerre et d'intrigues où machines, religion et noblesse se lient ou s'affrontent, sur des planètes puissantes ou décadentes.

Préceptorale, les services secrets de la Liturgie, les terribles Acrobates Assassins, les minotaures de la Renégade, les Sorciers du Cercle Écarlate et les redoutés Voltigeurs sont des organisations qui agissent dans les Royaumes crépusculaires. Les Ternes comme les Inspirés entendent parler d'eux, de leurs exploits et aussi de leurs machinations.

Mais qu'en est-il vraiment ? Quelle est la part de vérité dans les rumeurs qui courent sur ces structures ? Quels sont les motivations et les moyens d'action de ces groupes ?

Voilà des questions que beaucoup se posent. Si seulement ceux qui dirigent les Royaumes crépusculaires avaient accès aux célèbres ouvrages des Éminences grises, ils pourraient alors protéger leur Domaine de ces organisations...



CE SUPPLÉMENT EST RÉSERVÉ AUX ÉMINENCES GRISES.

Les Cahiers Gris : Les Organisations présentent les structures les plus importantes qui interagissent avec les Domaines. Ainsi, Éminence, vous retrouverez dans ce second volume des Cahiers Gris les moyens mis à la disposition des habitants de l'Harmonde pour communiquer, par l'envoi de missives et de malles, et les secrets des organisations qui influencent les dirigeants des Royaumes crépusculaires.

Ce supplément contient également les caractéristiques du Jeu d'Intrigues pour utiliser ces informations avec Abyrne.

www.multisim.com
agone-rpg.com

MULTISIM
édition

Prix: 23,50 €
ISBN: 2-84476-107-0