Les Royaumes crépusculaires

Crédits

Textes

Muriel Algayres, Pierre Coppet, Nadège Debray, Vivien Feasson, Nicolas Grevet, Anne-Élisa Hirsch, Benoît Huot, Vincent Kaufmann, Grégoire Laakmann, Sylvain Lavenant, Jean-Baptiste Lullien, Éric Paris, Isabelle Périer, Stéphane Pihen

Corrections

Benoît Huot, Alexandre Mirzabekiantz

Illustrations

Boris Courdesses, Olivier Frot, Sophie Guilbert

Maquette

Le Masque

Conception

Sébastien Célerin, Grégoire Laakmann & Frédéric Weil

Responsable éditorial

Grégoire Laakmann

Remerciements

Un remerciement tout particulier à tous les anciens membres de Multisim, notamment à Nicolas Hutter.
Grégoire Laakmann tient à remercier Willem « le spécialiste » Peerbolte.
Benoît Huot dédie ce livre à sa grand-mère pour une promesse de gosse que, finalement, il a tenue.
Nadège Debray remercie Keorn et Chacha pour leur aide, leurs conseils et leur soutien.

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

UbIK Édition
93 rue Dominique Clos
31300 Toulouse

Agone est un jeu de rôle UbIK © 2004

Je souhaiterais juste vous dire que ce livre est un peu spécial comme vous vous en doutez. D'où vient-il? Que veut-il? Seul moi qui ai agencé ses pages pour vos yeux ébahis le sais. Et comme vous pouvez le voir, il manque des pages. L'auteur de celles-ci est un inspiré dont le nom est perdu. Pas pour moi! Ne vous inquiétez pas, cet inspiré a voulut jouer et a perdu, pensant que ses écrits ne pouvaient s'éloigner de son giron....Maintenant, tout est à moi, encore.....Et je ne vous les livrerez pas, il existe des secrets, même pour vous Eminences Grises!

Le Masque

Sommaire

Préface

L'Harmonde

Les Royaumes crépusculaires
Les Communes princières
Corps
Histoire 24
Lois 27
Diplomatie 30
Négoce 33
Esprit
Us & coutumes 25
Quelques Princéens 42
Architecture 45
Cultes 47
Saisons 50
Intrigues 53
Ame
Harmonie 56
Les Arts magiques 58
Le cryptogramme-magicien 59
Démonologie61
L'Empire de Keshe
Corps
Histoire 63
Lois 66
Diplomatie 68
Négoce 71
Esprit
Us & coutumes 73
Quelques Keshites 80
Architecture 83
Cultes 85
Saisons 88
Intrigues 91
Ame
Harmonie 93
Les Arts magiques 96
Le cryptogramme-magicien97
Démonologie99
L'Enclave Boucanière
Corps
Histoire 101
Lois 104
Diplomatie 106
Négoce 108
Esprit
Us & coutumes 110
Quelques Boucaniers 116

Architecture 119
Cultes 121
Saisons 123
Intrigues 125

Ame

Harmonie 127
Les Arts magiques 130
Le cryptogramme-magicien 133
Démonologie 134

La Janrénie

Corps

Histoire 136
Lois 139
Diplomatie 142
Négoce 145

Esprit

Us & coutumes 147
Quelques Janréniens 154
Architecture 158
Cultes 160
Saisons 162
Intrigues 166

Ame

Harmonie 168
Les Arts magiques 171
Le cryptogramme-magicien 173
Démonologie 174

La Lyphane

Corps

Histoire 176
Lois 179
Diplomatie 182
Négoce 185

Esprit

Us & coutumes 187
Quelques yphaniens 194
Architecture 197
Cultes 199
Saisons 202
Intrigues 205

Ame

Harmonie 208
Les Arts magiques 210
Le cryptogramme-magicien 211
Démonologie 213

La Marche Modéhenne

Corps

Histoire 215
Lois 218
Diplomatie 221
Négoce 223

Esprit

Us & coutumes 225
Quelques Modéhens 232
Architecture 236
Cultes 238
Saisons 241
Intrigues 244

Ame

Harmonie 246
Les Arts magiques 249
Le cryptogramme-magicien 250
Démonologie 252

Les Parages

Corps

Histoire 254
Lois 257
Diplomatie 259
Négoce 262

Esprit

Us & coutumes 263
Quelques Paragéens 268
Architecture 272
Cultes 274
Saisons 276
Intrigues 280

Ame

Harmonie 283
Les Arts magiques 286
Le cryptogramme-magicien 287
Démonologie 289

La Province Liturgique

Corps

Histoire 291
Lois 295
Diplomatie 298
Négoce 300

Esprit

Us & coutumes 301
Quelques Liturges 306
Cultes 308

Ame

Démonologie 311

La République Mercenaire

Corps

Histoire 315
Lois 319
Diplomatie 323
Négoce 324

Esprit

Us & coutumes 326
Quelques Citoyens 333

Architecture 335
Cultes 337
Saisons 338
Intrigues 340

Ame

Harmonie 343
Les Arts magiques 346
Le cryptogramme-magicien 347
Démonologie 348

Les Terres Veuves

Corps

Histoire 350
Lois 353
Diplomatie 355
Négoce 358

Esprit

Us & coutumes 360
Quelques Carmes 366
Cultes 370
Intrigues 372

Ame

Les Arts magiques 374
Le cryptogramme-magicien 375
Démonologie 379

Urguemand

Corps

Histoire 381
Lois 385
Diplomatie 387
Négoce 390

Esprit

Us & coutumes 392
Quelques Urguemands 399
Architecture 401
Cultes 403
Saisons 408
Intrigues 410

Ame

Harmonie 414
Les Arts magiques 417
Le cryptogramme-magicien 418
Démonologie 419

Annexes

Herboristerie 421
Drogue keshites 424
Zoologie 426
Démographie saisonine 432
Démographie 433

Avantages et défauts

Communes Princières 435
Empire de Keshe 436
Enclave boucanière 437
Janrénie 438
Lyphane 440
Marche Modéhenne 442
Parages 444
Province liturtgique 445
République Mercenaire 447
Terres veuves 448
Urguemands 449

Manoeuvres et bottes secrètes

Communes Princières 450
Empire de keshe 451
Enclave Boucanière 451
Janrénie 452
Lyphane 454
Marche Modéhenne 456
Parages 457
Province Liturgique 458
République Mercenaire 459

Carte des Royaumes Crépusculaires

Préface

L'Harmonde n'est pas une carte ou un décor figé. C'est une scène qui évolue au rythme des Drames affrontés par les Inspirés et à celui de la vie des Ternes, bien éloignée du souci de la Menace. L'Harmonde présente le quotidien des Royaumes crépusculaires et les secrets qui s'y construisent. Ce supplément est découpé en deux livres :

• L'Harmonde présente le rythme du jour et de la nuit, une synthèse des organisations qui constellent les Royaumes crépusculaires, les Perfections et une extension au système des Domaines (cf. Les Cahiers gris) incluant des manœuvres spécifiques attachées aux cinq familles de Compétences.

• Onze chapitres suivent L'Harmonde, sur chacun des Royaumes crépusculaires. Éminence, ils détaillent le cadre de vos Épopées. Ainsi, vous pourrez appréhender l'histoire du royaume, ses forces politiques et commerciales, la vie de ses habitants et les croyances qui animent ces derniers, la place des saisonins en son sein et les intrigues qui s'y trament, parfois liées à la Menace, parfois non. Enfin, un tour d'horizon de l'enchantement du royaume, des Arts magiques, de l'Emprise et de la Conjuration vous permettra de mieux cerner les forces magiques que recèle le royaume. Toutes les parties d'un chapitre sont directement nommées en fonction d'une compétence du Parchemin. Ce n'est pas un hasard…

En effet, les informations de cette seconde partie de L'Harmonde sont présentées de façon un peu différente, au regard du reste de la gamme AGONE. Chaque paragraphe est précédé d'un indice de difficulté d'accès à l'information, chiffré en fonction des règles d'AGONE, une DIFF en d'autres termes. Cela ne signifie nullement qu'il faut nécessairement effectuer un jet de la compétence associée à la partie pour que les personnages obtiennent l'information. Libre à vous, Éminence, d'effectuer un tel jet ou de le mettre en scène à travers une succession de conversations ou de séances de jeu. Évidemment, les informations possédant l'indice le plus bas (DIFF 5) sont celles qui sont les plus répandues et les plus aisées à obtenir — si les Inspirés ne les possèdent pas d'entrée de jeu. À l'inverse, l'indice le plus haut (DIFF 30) indique une information qui n'est connue

que d'un groupe restreint d'individus, voire d'un seul, et qu'on ne peut obtenir autrement qu'en s'intéressant aux bonnes personnes. Parfois, l'information ne circule pas. Si vous le souhaitez, Éminence, vous pouvez très bien juger de cela en comparant la Base d'un jet à une DIFF afin qu'une information soit connue de tout personnage dont la Base est supérieure à sa DIFF.

Certains paragraphes sont marqués d'une difficulté impossible. Vous l'aurez compris, Éminence, les informations qu'ils contiennent sont spécifiquement réservées à votre « ordre ». Il s'agit alors d'informations liées à la Menace ou mettant en jeu le destin du royaume. Un Inspiré ne peut obtenir de tels savoirs qu'au prix d'un coûteux effort, au péril de sa vie au cours d'un Drame.

• En fin d'ouvrage, les Annexes synthétisent de nombreuses informations, sur la faune et la flore notamment, et regroupent les Avantages, Défauts, manœuvres et bottes secrètes spécifiques à chaque Royaume crépusculaire.

Bonne lecture
Bon jeu

L'Harmonde

L'Harmonde n'est pas que la somme des onze Royaumes crépusculaires. Œuvre des Muses, il vit et impose ses règles aux hommes et aux saisonins, aux nations et aux cabales. L'écoulement du temps et des jours porte ainsi les stigmates de la Guerre des Éternels dont le dernier Acte fut sans nul doute l'Éclipse elle-même. Face aux Royaumes crépusculaires, des organisations structurées se développent, dont certaines font remonter leurs racines aux grands secrets de l'Harmonde. Il existe même des lieux où toute la magie de l'Harmonie s'impose, des îlots quelque peu sauvegardés du Crépuscule, plus anciens encore que les Vestiges : les Perfections. C'est dans l'Harmonde enfin, que s'étend la scène des Drames que vivent les Inspirés. Une scène constellée de Domaines où la lutte est plus acharnée que jamais contre la Menace…

Les jours en Harmonde

L'histoire de la division du temps commence avec la naissance de Janus. À cette époque, les hommes se multipliaient et s'implantaient en Harmonde, mais ils manquaient de repères. Le jour et la nuit se succédaient sans ordre. La nature évoluait de manière chaotique. Janus rédigea sa première Sentence afin d'ordonner l'Harmonde. Il partagea le jour en deux périodes de taille égale, l'une pour Diurne, l'autre pour Noxe.

Des journées et des nuits

Dans l'Harmonde, les jours durent vingt-quatre heures, mais seulement pour ceux qui ont accès aux horloges. Pour les autres, ils se divisent en un certain nombre de périodes et de phases qui correspondent à l'évolution de la luminosité.

Après la première Sentence de Janus, un jour comptait deux périodes de douze heures chacune – la journée et la nuit – et dix phases d'égale durée, mais la Guerre des Éternels dérégla le mécanisme. Au début de la Flamboyance, Janus le réajusta : il retira deux phases à la nuit et les donna au jour.

Avec l'Éclipse, de nouveaux bouleversements eurent lieu : le mécanisme de Janus se brisa. L'aube et le crépuscule, qui n'étaient

des périodes à part entière. Et Janus ne put rien y changer…
Depuis, les jours se divisent en quatre grandes périodes : l'aube crépusculaire, le midi, le crépuscule et la nuit. Les phases sont présentées ci-dessous. Éminence, les heures indiquées sont indicatives et varient de jour en jour.
Le décalage horaire n'existe pas vraiment en Harmonde. La lumière apparaît et disparaît avec quelques minutes d'écart entre l'Est et l'Ouest de l'Harmonde, mais le soleil se trouve au zénith au même instant, dans chaque royaume.

Les périodes

L'aube crépusculaire

L'aube crépusculaire est divisée en deux phases :
• L'aurore (de 4 h à 5 h)
Le soleil se lève, sa couleur est rosacée, mais il fait encore sombre et aucune ombre ne se dessine.
La Conjuration est impossible et les Démons ne souffrent pas de la lumière.
• Le lever (de 5 h à 10 h)
Le soleil commence son ascension. La luminosité augmente, mais reste terne et diffuse. Le ciel prend une légère teinte jaune. Les ombres se dessinent, mais leur densité est faible.
La Conjuration souffre d'un malus de –2, il est impossible d'appeler des Démons de Cercle IV. La lumière occasionne aux Démons 5 points de Dommages par tour.

Le midi

Le midi est divisé en trois phases :
• Le matin (de 10 h à 11 h 30)
La luminosité stagne, le ciel tend vers le blanc et les ombres diminuent, mais gagnent en intensité.
Il n'y a ni bonus, ni malus, à la Conjuration. La lumière occasionne aux Démons 5 à 10 points de Dommages par tour – suivant les saisons et les lieux.
• Le zénith (de 11 h 30 à 12 h 30)
Le soleil est à son apogée, à l'exacte verticale. La lumière n'est plus diffuse, elle devient blanche, augmente rapidement et atteint son maximum en quelques minutes. Étrangement, il y a toujours des ombres et dans les quatre directions cardinales. Elles sont petites, mais très denses.
Ces dernières accordent un bonus de +2 à la Conjuration sauf aux rituels durant plus longtemps que le zénith. La taille des ombres rend difficile la recherche d'un lieu adéquat. La lumière occasionne aux Démons 15 points de Dommages par tour.
• L'après-zénith (de 12 h 30 à 14 h)
Au début de cette phase, la luminosité et les ombres redeviennent rapidement semblables à celles du matin. Le soleil amorce sa descente. La luminosité diminue, reprend sa teinte jaune. Les ombres grandissent, mais perdent en intensité.
Il n'y a ni bonus, ni malus à la Conjuration. La lumière occasionne aux Démons 5 à 10 points de Dommages par tour – suivant les saisons et les lieux.

Le crépuscule

Le crépuscule se compose de deux phases :
• L'après-midi (de 14 h à 20 h)
La luminosité décroît, elle est diffuse et tourne au roux. Les ombres grandissent, mais leur intensité stagne. La lune apparaît à l'ouest et se découpe dans le soleil, au moment où celui-ci touche l'horizon.
Il n'y a ni bonus, ni malus à la Conjuration. La lumière occasionne aux Démons 5 points de Dommages par tour.
• Le coucher (de 20 h à 22 h)
Le soleil se couche, la lune reste immobile. La luminosité diminue rapidement et vire au rouge sang. Les ombres s'étiolent, perdent en densité, fusionnent et finissent par disparaître avec le lever de la nuit.
La Conjuration souffre d'un malus de –2, il est impossible d'appeler des Démons de Cercle IV. La lumière ne peut blesser les Démons.

La nuit

La nuit est divisée en trois phases :
• L'ascendance (de 22 h à 0 h)
La lune se met en mouvement. Elle est jaune orangé et sa lumière est très faible, diffuse et constante.
La Conjuration est impossible.
• La minuit (une quinzaine de minutes autour

de 0 h)
La lune est à la verticale. Elle perd sa teinte orangée en quelques minutes, devient laiteuse, puis bleutée. Sa lumière s'intensifie et devient moins diffuse. Des ombres se dessinent, dans les quatre directions cardinales.
La Conjuration est impossible, à moins de s'intéresser à sa variante lunaire…
• La descendance (de 0 h à 4 h)
La lune opère sa descente, plus lentement que son ascension. Sa lumière est faible et diffuse, plus qu'à l'ascension. Sa couleur perd progressivement sa teinte bleutée.
La Conjuration est impossible.

Note : la Conjuration de Démons de Cercle V nécessite des ombres, mais pas d'une densité particulière. En effet, ils utilisent la Ténèbre du Conjurateur pour s'extraire des Abysses.

DE L'INFLUENCE DES SAISONS

Les saisons ont une influence sur les phases du jour et de la nuit :
• au printemps : le midi dure une heure de plus et repousse le début du crépuscule, la nuit dure une heure de moins en ne commençant qu'à 23 h.
• en été : le zénith dure trente minutes de plus et la minuit dure une heure.
• en automne : l'aube crépusculaire et le crépuscule durent une heure de plus, alors que le midi et la nuit raccourcissent.
• en hiver : la nuit dure une heure de plus, au détriment du midi.

Solstices et équinoxes

Les solstices et les équinoxes ont lieu au début des saisons :
• le solstice d'été (1er jour du phénix) est le jour où le zénith dure le plus longtemps.
• le solstice d'hiver (1er jour de la harpie) est le jour où la nuit dure le plus longtemps.
• l'équinoxe de printemps (1er jour de la nymphe) est le jour où la nuit et le midi ont la même durée.
• l'équinoxe d'automne (1er jour du dragon) est le jour où la nuit et le midi durent le moins longtemps. Durant la Flamboyance, la journée et la nuit avaient la même durée en cette date, mais l'Éclipse est passée par là…

Les organisations

Éminence,
Pourquoi les organisations ? La question peut sembler incongrue, elle est pourtant fondamentale. Malgré les distances, les moyens de communication limités et les intérêts disparates, les mortels ne cessent de constituer guildes, cabales ou véritables institutions. Nourrissant le Drame, entrant aussi souvent en conflit entre elles qu'avec les Royaumes crépusculaires, elles sont aussi diverses que les motivations qui leur ont donné naissance. Les présenter de manière synthétique mais néanmoins compréhensible est une véritable gageure, et, pour les comprendre, il faut revenir à leur source : la cause qui leur a donné naissance.

Servir

Des compagnies mercenaires au savoir de la Sororale des Esprits en passant par les services des assassins et autres espions, la première vocation des organisations est simple : offrir leurs services au plus grand nombre.

Les compagnies carmes

Il existe deux compagnies carmes dont l'influence s'étend au-delà des frontières des Terres veuves : la Sororale des Esprits qui rassemble les professeurs carmes – ces préceptrices tant appréciées – et la Guilde des Chimères, qui concentre le savoir-faire carme en matière de drogues – ses tours octogonales dont s'échappent fumées narcotiques et râles hallucinatoires se rencontrent dans toutes les grandes villes de l'Harmonde.

Voleurs, assassins et autres maraudeurs

Outre la multitude de guildes locales, il est deux guildes d'assassins légendaires qui se partagent l'Harmonde. Fondées des millénaires auparavant dans le tumulte des Guerres des Décans, elles réussissent toujours leurs contrats… Il faudra cependant y mettre le prix, et satisfaire à leurs mystérieux critères.
Les Acrobates Assassins sont basés dans la Marche modéhenne. Composée de lutins

et d'humains, la guilde use de méthodes atypiques – insectes et végétaux – et cultive son art du combat – la Verte Voie – depuis les origines de Moden-Hen'.
Les farfadets et les humains qui composent la guilde des Silhouassins œuvrent dans les Communes princières et les royaumes du Nord, et usent de la Conjuration pour remplir leurs contrats.

Vers un idéal

D'honorables institutions

Les deux organisations « humanistes » les plus connues à travers l'Harmonde officient essentiellement à travers les royaumes issus d'Armgarde : Préceptorale et les Sœurs de Tanis.
Les Itinérants forment une très puissante organisation née dans la chute d'Armgarde. Préceptorale se consacre à apporter le savoir au bas peuple, lui donnant les armes qui, croit-elle, lui permettront de se libérer du joug des seigneurs féodaux.
Ces idéaux humanistes cachent pourtant une organisation tentaculaire servant de couverture à de nombreux groupes d'intérêts. Certains visent à faire de Préceptorale une arme liturge, d'autres sont des outils de l'Inspiration ou du Masque lui-même…
Les Sœurs de Tanis ont pour vocation de propager les idéaux janréniens à travers l'Harmonde, depuis la Révolte des Femmes. Elles forment un véritable ordre religieux – qui admet cependant les hommes comme acolytes laïques – qui se consacre entièrement à promouvoir la paix par l'entremise des femmes.

De secrets objectifs

D'aucun s'étonnent que des guildes telles que les Acrobates Assassins ou les Silhouassins aient traversé les millénaires : portées par de secrets idéaux, elles perdurent en tentant de concrétiser leurs rêves.
Les Acrobates Assassins œuvrent pour la renaissance de l'empire Moden-Hen'. Ils possèdent de secrets accords avec le Conseil des Décans pour protéger les jeunes Inspirés. La guilde a cependant trahi l'Inspiration, puisqu'elle use de ses connaissances pour Inspirer ses propres membres et servir ainsi son idéal.
Les Silhouassins cachent en fait une organisation vouée à Alastor, Haut Diable de l'Enfer. Ses agents, fidèles à l'Ombre traquent – souvent à leur insu – tous ceux qui tentent de faire renaître Noxe, cachant cette facette secrète derrière de banals contrats…

Les confréries saisonines

De l'Équerre aux guildes farfadines en passant par la Renégade, il n'est qu'un point commun : l'esprit de corps qui unit les enfants d'un Décan. Cet esprit fait de ces organisations les seules – avec le Cryptogramme-magicien – à pouvoir se targuer de rester structurées alors même qu'elles couvrent de multiples missions à travers l'Harmonde entier.
La Renégade se charge d'aider les minotaures à fuir les Abysses et à se créer une nouvelle vie à la surface. Ses objectifs plus secrets rejoignent ceux du Conseil des Décans : la lutte contre la Menace.
L'Équerre est le dépositaire de millénaires de savoir dans les domaines de l'architecture, de la sculpture et de l'ingénierie. Presque capable d'égaler les réalisations des artistes de la Flamboyance, elle réunit tous les nains ayant quitté leurs montagnes ancestrales.
Les guildes farfadines sont quant à elle plus des réseaux d'entraide et d'information que de véritables organisations structurées. Les plus connues sont la Guilde hôtelière – discret réseau d'information des aubergistes et autres taverniers – et la Guilde des Avocats – enquêteurs et défenseurs des accusés dans les affaires judiciaires.

Au service d'une puissance

Des organisations étatiques

Les frères de la foi forment une communauté disparate de Liturges. Pacifiques et bienveillants, ils tentent d'implanter des communautés, les havrefois, dont l'objectif principal est de former une vitrine valorisante de la religion liturge, sans prêche ni sermon, bien loin des excès de l'Inquisition ou des Défroqués…

Ils sont cependant dirigés et infiltrés par les soldats de la sainte parole. Cette armée secrète constituée d'espions et de manipulateurs se sert des frères de la foi pour assurer l'implantation de la religion de Neuvêne dans les Royaumes crépusculaires et défendre les intérêts de la Province liturgique.

Au service des Éternels

Janus et le Conseil des Décans

Lorsque l'Éclipse balaya le cycle des Flammes, Janus conclut un accord avec les Décans : ceux-ci assureraient désormais la récupération et le don des Flammes, tout en coordonnant les actions des Inspirés. En contrepartie, les saisonins pourraient désormais être Inspirés comme les humains. Le conseil proprement dit est constitué de dix Sigiles – un par Décan du Printemps, de l'Été et de l'Hiver plus un drakonien pour l'Automne – et emploie Donneurs de Flammes et Parrains pour veiller sur les Inspirés.
Ses plus gros défauts sont sans doute l'ampleur démesurée de sa tâche et les difficultés pour les dix saisonins du conseil de réussir à s'entendre.

Au service du Masque

Le goût du Maître du Semblant pour l'intrigue a fait naître des centaines d'organisations qui ignorent fréquemment leur véritable rôle et dont les fils sont le plus souvent tirés par des Maliciés (cf. AGONE p. 272).
La plus importante d'entre elles est sans doute la Chaire des Damnés. Constituée d'Automnins et d'autres serviteurs fidèles du Masque, elle coordonne la lutte contre l'Inspiration mais souffre des mêmes défauts que son homologue, le Conseil des Décans. Comment une organisation rongée par la Perfidie pourrait-elle s'unir efficacement ?

Des sociétés occultes

Le Cryptogramme-magicien

La plus vénérable institution de l'Harmonde, née peu après l'Éclipse, réunit les Mages des trois obédiences autour de la pratique de l'Emprise, la protection et l'étude des Danseurs.
Ses onze branches sont en fait autant d'organisations relativement indépendantes régulant l'enseignement et la pratique de l'Emprise dans leur Royaume crépusculaire. Disposant de sa propre justice, l'ordre est une puissance incontournable, mais reste pourtant – en théorie – éloigné du pouvoir matériel.
Les onze Hautes Demeures sont dirigés par l'Invisible Demeure, leur secrète maison mère où sont formés les mages des Corps-francs. Ces ordres dans l'ordre sont chargés de missions spécifiques par les sept Archontes qui dirigent le Cryptogramme-magicien : l'administration de ses biens, la justice…
Il abrite de plus de nombreux groupes d'influence poursuivant leurs propres objectifs. Le Voile désire faire des Mages les maîtres de l'Harmonde, le Partage lumineux poursuit le rêve d'une magie accessible à tous, les Voltigeurs – un Corps-franc – sont dix farfadets qui régulent la Petite Chasse tout en se servant de leur statut pour construire un véritable empire de la maraude.

Le Cercle Écarlate

Cette organisation très puissante dans les Communes princières réunit les pratiquants de la Sorcellerie – l'union de l'Emprise et de la Conjuration – derrière son maître occulte, Yah Pong. Ses objectifs vont bien au-delà de la simple étude de la Sorcellerie, puisque le Cercle a de véritables buts politiques – certains Princes en font partie – et l'on murmure même que Yah Pong serait devenu un Haut Diable en faisant chanter Janus…

Les Flammars

Cette organisation, composée de centaines de cellules indépendantes, est constituée de Ternes humains répartis dans tous les Royaumes crépusculaires. Elle étudie la Flamme et tente d'arracher son monopole aux saisonins pour rendre aux humains l'héritage de la Flamboyance.

e

RÉFÉRENCES

Les Acrobates Assassins : AGONE p. 50, Les Organisations pp. 60-75.
La Chaire des Damnés : Le Violon de l'automne pp. 111-113.
Les compagnies carmes : AGONE p. 48, Le Codex des méduses p. 9.
Les compagnies mercenaires : AGONE pp. 53-54, « La République mercenaire ».
Le Conseil des Décans : AGONE p. 17, La Sentence de l'aube pp. 8-15.
Le Cryptogramme-magicien : AGONE pp. 216-218, L'Art de la magie pp. 45-60.
L'Équerre : L'Art de la magie pp. 33-36, Le Codex des nains pp. 30-32.
Les frères de la foi : Les Organisations pp. 43-59.
Les guildes farfadines : Le Codex des farfadets pp. 10.
Préceptorale : AGONE p. 57, Les Organisations pp. 23-41.
La Renégade : Le Codex des minotaures pp. 7-8, La Sentence de l'aube pp. 161-162, Les Organisations pp. 77-89.
Les Silhouassins : Le Codex des farfadets pp. 25, Les Organisations pp. 62.
Les Sœurs de Tanis : AGONE p. 60, « La Janrénie ».
Les soldats de la Sainte Parole : Les Organisations pp. 43-59.
Les Voltigeurs : L'Art de la magie p. 54, Les Organisations pp. 105-119.

h

Les Perfections

Dans les temps qui précédèrent la venue des mortels sur l'Harmonde, les Muses arpentèrent la création dans leur recherche de l'Ultime Perfection. Leur quête d'absolu les mena dans les lieux les plus grandioses, des plus hauts sommets au cœur des volcans, des profondeurs des forêts aux abîmes marins… Sur les sentiers de la Perfection, elles s'accordèrent des escales, haltes éphémères qui leur permirent de contempler leur œuvre : l'Harmonde. Leur sommeil altéra profondément la nature des écrins dans lesquels elles choisirent de se reposer : de leurs rêves naquirent les Perfections et leurs gardiennes oniriques, les Merveilles (cf. *Le Bestiaire* p. 31).

Les écrins des arts

Les Perfections ont pour la plupart traversé les millénaires. La folie des mortels comme des Éternels n'eut jamais la démesure de détruire ces lieux bénis par les songes des Muses.
Elles varient grandement en taille comme en nature. Simple grotte ou profonde vallée, il s'agit de paysages magnifiques et inaltérables, dans lesquels tout n'est qu'harmonie. Ici les Élémentäs naissent du bruissement des feuilles ou de la lumière jouant sur une cascade. Les animaux vivent en paix et même les hommes ravalent leurs instincts de domination pour se conformer aux rêves des Muses.
Le premier effet des Perfections sur les mortels est subtil mais indéniable : l'harmonie qui habita les Muses pendant leur quête et la paix de leurs songes influencent humains et saisonins. Impossible ici de construire une froide forteresse, de saccager les arbres ou de souiller un ruisseau. Les Perfections sont des havres de paix et de sérénité.
Chaque Perfection a une Mère : la Muse qui l'enfanta de ses rêves. Les artistes qui décident d'y créer ou d'y interpréter une œuvre sont portés par la créativité de la Mère. En termes de jeu, ils gagnent un bonus de +5 à leurs jets d'arts profanes – +15 pour les arts liés à la Mère. En revanche, ils peuvent y perdre l'esprit : l'inspiration des Muses agit comme une drogue. Pour chaque œuvre créée

dans de telles conditions, un Terne perd un point de Volonté et doit réussir un jet de VOL contre DIFF 20 pour ne pas sombrer dans une furie créatrice d'où naîtront des œuvres magnifiques, mais dont il ne pourra sortir qu'à la condition de réussir son jet de Volonté suivant. S'il quitte la Perfection, de gré ou de force, l'artiste récupère ses points de Volonté au rythme d'un par mois.
Les Inspirés obtiennent les mêmes bonus pour leurs jets d'Arts magiques, mais courent les mêmes risques. Ils ont cependant droit à un jet de Volonté d'une difficulté égale au Seuil de l'Œuvre réalisée pour ne pas perdre leur point de Volonté.

L'Accordance

L'influence d'une Perfection sur un Inspiré peut cependant dépasser ce simple avantage. Lorsque la Flamme entre en résonance avec la Perfection, l'Inspiré vit l'Accordance.
Ce lien ne peut s'établir que si l'Inspiré décide de dormir dans cet écrin des arts. Ses rêves l'amèneront à communier avec la Mère de la Perfection, une scène onirique qu'il vous revient, Éminence, de définir. Le songe prend place dans l'Harmonde originel. Ses protagonistes sont la Merveille gardienne des lieux et l'Inspiré, qui doit accomplir une tâche liée à la Mère : retrouver les larmes de joie versées par Nuance lorsqu'elle se réveilla dans l'arc-en-ciel de la cascade du Bois-Colombe, dissimulées dans les fleurs de la clairière, ou le Cœur de Cristal dans la caverne de Stale où s'assoupit Cysèle.
S'il réussit, l'Inspiré gagne les faveurs de la Merveille. Il regagne également un point d'Héroïsme et en récupère un à chaque nuit passée dans la Perfection. Enfin, il ne craint plus rien de la folie créatrice des artistes submergés par la Perfection, sans pour autant perdre les bonus concédés par les lieux. De ses songes, il pourra apprendre des Œuvres d'Art libre de la Mère (une par point de Flamme de l'Inspiré au plus).
Notez qu'un Inspiré dont l'un des Aspects noirs dépasse son score de Flamme ne pourra jamais réussir l'Accordance, pas plus qu'un Félon évidemment.

d

La corruption

Certaines Perfections ont été corrompues par le Masque. Ces lieux pernicieux sont devenus ses Sanctuaires, gardés par de pathétiques mais redoutables créatures parodiant l'œuvre des Muses, parfois par la Merveille corrompue elle-même. Ils servent de halte à la caravane noire.
Ces Sanctuaires restent très rares : le Masque en possède un par Royaume crépusculaire, car il ne peut lui-même pervertir une Perfection. Il lui faut tout le talent d'un Harmoniste ayant réussi l'Accordance – et donc peu corrompu à ce moment-là – réalisant une magistrale Œuvre perfide dans un songe inspiré par la Perfection pour y apporter la corruption.
Cela faisait plus de mille ans que le Masque n'avait pas réussi un tel tour de force. Agone de Rochronde lui a offert il y a peu un nouveau Sanctuaire à Bokkor…

G

La Scène

Les Royaumes

La gestion d'un royaume ne peut, normalement, se faire à l'aide du système de Domaine d'Agone, essentiellement en raison de la taille énorme et des ressources excessivement importantes dont disposent les grands États de l'Harmonde.
Des Inspirés à la tête d'un royaume, toutefois, auront probablement à cœur de gérer leur pays. Voici une extension du système de gestion des Domaines pour permettre de jouer à l'échelle des États.

Un royaume formé de Domaines

Chaque royaume est un rassemblement de Domaines. Certains sont surtout militaires, comme les différentes compagnies franches qui composent la République mercenaire, ou sont formés par des villes, comme les Communes princières. Certains sont constitués par les différentes services de l'État (Renseignement, des finances, forces armées, etc.), ou par l'alliance de Domaines autonomes, par exemple de baronnies : c'est le cas de l'Urguemand.
Lorsque le royaume mobilise ses ressources, il utilise un ou plusieurs Domaines de la même manière qu'un ou plusieurs Inspirés agissent pour le compte de leur compagnie.

Extension au système de Domaine

Voici quelques idées pour affiner et étendre le système de gestion des Domaines. Il s'agit essentiellement de Manœuvres, utilisables de la même manière que celles prévues pour le combat, à cela prêt qu'elles ne font pas de dégâts et qu'elles sont données à titre d'exemple ; Éminence, vous devrez probablement en inventer d'autres. Celles-ci ne vous sont fournies qu'à titre de guide pour vos propres créations.
Vous trouverez, contrairement à d'ordinaire, une difficulté lorsque c'est applicable et la caractéristique associée, ainsi que les bonus ou malus qu'occasionne l'exécution de la Manoeuvre.

Épreuves

Guérilla

Conditions : disposer d'une caractéristique « Armée » inférieure à celle de son adversaire.
DIF : opposition. Organisation+Stratégie : +3.
En utilisant de petites unités très mobiles, cette Manœuvre permet de frapper très vite et de se retirer encore plus vite. Pour chaque semaine passée à exécuter cette tactique, la caractéristique « Organisation » de l'adversaire baisse d'un point.

Les soldats au travail

Condition : aucune.
DIF : 20. Armée+Intendance : +0.
Le seigneur du Domaine met au travail ses forces de défense. Le score d'Armée s'ajoute à celui de tout autre caractéristique le temps d'un jet, mais tombe à un pour ce qui est de la défense militaire du Domaine. Si le jet d'Intendance échoue, Éminence, vous êtes invitée à réduire le score d'Armée pour représenter le fait que certains soldats démissionnent ou désertent.

Lever le ban et l'arrière ban

Condition : aucune.
DIF : 15. Habitants+Intendance –2.
Le seigneur du Domaine fait appel à tout ceux qui peuvent tenir une arme. Le score d'Habitants s'ajoute à celui d'Armée. Si le jet d'Intendance échoue, Éminence, vous êtes invitée à réduire le score d'Habitants pour représenter le fait que certaines recrues s'enfuient. Dans tout les cas, le score de Corps Noir augmente d'un pour représenter le mécontentement et la peur des civils.

Massacre

Conditions : se battre sur le Domaine de son adversaire.
DIF : opposition. Armée+Stratégie : –2.
Cette Manœuvre consiste à frapper, plutôt que les soldats adverses, l'infrastructure du Domaine, ses habitants, etc. Si la Manœuvre réussit, le Domaine perd immédiatement la moitié de ses caractéristiques «Habitants»

LE FINE MOUCHE

Le Fine Mouche est un Domaine militaire, constitué par l'équipage d'un navire boucanier spécialisé dans l'attaque surprise.
Le Fine Mouche est un petit galion pansu « emprunté » à la marine janrénienne. Son apparence générale donne l'impression d'un vaisseau lent et peu manoeuvrable. En fait, sa voilure a été entièrement repensée afin de lui permettre de déployer plus de toile, sa quille a été refaite pour lui fournir une meilleure manœuvrabilité et un peu plus de vitesse, son gouvernail a été changé au profit d'un système plus puissant et plus rapide à mettre en œuvre. Au final, le pesant galion peut aisément distancer une goélette et seuls les navire taillés pour la course peuvent réellement l'inquiéter.
Sa tactique préférée consiste à se faire passer pour un navire marchand égaré oo, mieux encore, pour une épave dérivante. Les navires ennemis s'approchent sans crainte et lorsqu'ils arrivent à portée d'abordage, les pirates se révèlent pour attaquer leur proie par surprise.
Le Fine Mouche est commandé par le capitaine Gorth, un nouveau venu, ancien Mercerin mercenaire qui a abandonné le métier des armes pour devenir capitaine corsaire. Il cherche encore une famille qui l'acceptera comme membre à part entière ; en attendant, il reverse des taxes exorbitantes pour avoir le droit de chasser dans les eaux de l'Enclave. L'équipage est presque entièrement constitué de Mercerins issus de la compagnie de Gorth. Seuls les officiers sont des Boucaniers de pure souche, autant engagés pour former l'équipage, encore médiocrement à l'aise sur mer, que pour surveiller les prises du navire et veiller à ce que la part exacte soit versée aux autorités de l'Enclave.

Royaume : Enclave boucanière.
Régime : militaire.
Effectifs : 70 Ternes.
CORPS : 5/0
Armée : 6
Défense : 5
Habitants : 5
Organisation : 7

ESPRIT : 5/0
Finances : 5
Renseignement : 7

ÂME : 5/0
Capacité magique : 5
Relations diplomatiques : 5

et « Organisation ». En retour, l'armée de l'ennemi ne subit pas de perte (ou très peu, à la discrétion de l'Éminence Grise).

Politique de la terre brûlée

Conditions : se battre sur son propre Domaine.
DIF : opposition. Organisation+Intendance : variable.
Cette Manœuvre consiste à détruire systématiquement les ressources de son propre Domaine afin d'embarrasser son adversaire. Pour chaque point d'Organisation ou d'Habitants sacrifié, l'adversaire se voit infligé un malus d'un point sur son jet de Stratégie. Mais ces points sont définitivement perdu et peuvent faire faire baisser l'Aspect Corps du Domaine.

Retranchement

Conditions : disposer de fortifications.
DIF : opposition. Armée+Stratégie : +2 ou variable.
Cette Manœuvre consiste à se retrancher dans

des fortifications. Si elles sont improvisées sur place (dans un camp retranché, par exemple), le bonus n'est que de +2. S'il s'agit des fortifications du Domaine, le score de défense du Domaine s'ajoute au score d'Armée

Maraude

Pour les Manœuvres de Maraude, l'Avantage « Réseau d'espion » offre un bonus de +4.

Désinformation

Conditions : aucune.
DIF: variable. Renseignement+Intendance: +0.
Cette Manœuvre consiste à créer un mensonge éhonté afin qu'un ensemble de personnes y croient. Si la Manœuvre réussit, le mensonge devient de notoriété commune. Il n'est pas utile que la rumeur ainsi lancée soit vraisemblable. Le fait que le seigneur du Domaine voisin soit un dragon caché sous une apparence humaine et qu'il dévore ses paysans est très peu vraisemblable. Cela n'empêchera pas la rumeur de se répandre… Et les gens d'y croire.

Meurtre

Conditions : aucune.
DIF : 25. Renseignement+Stratégie : variable.
Cette Manœuvre consiste à faire assassiner un individu gênant. Le bonus est variable suivant l'individu et la protection dont il bénéficie.

Modificateur au Meurtre	
La victime est un roturier (aucune responsabilité politique)	–5
La victime n'est pas protégée contre ce type d'attentat	–3
La victime est prévenue	+3
La victime est prévenu et a eu le temps de prendre ses précautions	+5
La victime est un masquard	Impossible

Sabotage

Conditions : disposer d'un réseau de renseignement de 5 ou plus.
DIF : opposition. Renseignement+Intendance: +2.
Cette Manœuvre consiste à saboter les infrastructures d'un Domaine ennemi. Si la Manœuvre réussit, la cible est victime de graves difficultés d'organisation qui se traduise par un malus de 5 sur un jet qui aura été préalablement déterminé par le saboteur.

Vol

Conditions : aucune.
DIF : opposition. Renseignement+Intendance: +0.
Cette Manœuvre permet de faire voler un objet. S'il s'agit de voler de l'or, la victime perd un niveau de Finance et le commanditaire du vol obtient un bonus de +1 pour le prochain jet impliquant ses Finances. Si la Manœuvre échoue, le commanditaire est automatiquement démasqué à moins qu'il n'ait pris les mesures adéquates pour que ses sbires n'aient pas l'occasion de parler (la Manœuvre Meurtre est tout à fait indiquée pour ce faire).

S

LA MAIN ÉCARLATE

La Main écarlate est un petit réseau d'espionnage et de vol originaire des Terres veuves. Dirigé par un farfadet nommé Courart — qui prétend avoir fait ses armes à Kofre, la cité des voleurs — ce groupement de voleurs et d'espions travaille essentiellement dans le milieu de l'art. Qu'il s'agisse de retrouver la trace d'un artiste, de dénicher un livre rare ou une toile de maître, la Main écarlate est le réseau idéal. Le cas échéant, elle peut monter une opération pour récupérer l'objet… Voire pour éliminer celui qui le détient. Mais les hommes de Courart sont indiscutablement plus à l'aise lorsqu'il s'agit de fournir des renseignements. Le réseau entretient des correspondants dans toutes les grandes capitales de l'art et peut fournir des informations sur n'importe quel sujet en rapport, dans des délais très courts.
La Main écarlate dispose de deux Mages en permanence, mais n'a pas de troupes à proprement parler. Lorsqu'il faut aligner des hommes, elle engage des mercenaires.

Royaume : Terres veuves.
Régime : Courart est le maître, un point c'est tout.
Effectifs : 30 Ternes, un milliers de correspondants.
CORPS : 3/0
Armée : 3
Défense : 3
Habitants : 5
Organisation : 8

ESPRIT : 6/0
Finances : 6
Renseignement : 8

ÂME : 3/0
Capacité magique : 5
Relations diplomatiques : 3

Société

Pénurie

Conditions : être excédentaire dans la ressource impliquée.
DIF : 15 ou opposition. Finance + Stratégie : +0.
Cette Manœuvre consiste à créer une pénurie artificielle d'une des trois ressources dans un Domaine. Si le Domaine ciblé est averti de la Manœuvre (notamment si ce n'est pas la première fois qu'il en est la cible), le jet est réalisé en opposition.

Expédition de secours

Conditions : aucune.
DIF : 15. Finance+Intendance : +2.
Cette Manœuvre permet de remonter le niveau d'une ressource en déficit à l'équilibre. Ce résultat n'est que temporaire : il ne dure que six mois. Si la ressource continue de manquer une fois cette durée écoulée, il faudra la retenter. Si un adversaire provoque artificiellement la pénurie avec la Manœuvre du même nom, il est possible d'utiliser Expédition de secours pour le jet en opposition et obtenir donc le bonus qui y est associé.

Caravane

Conditions : la ressource est excédentaire ou à l'équilibre.
DIF : 10. Finance+Diplomatie : +2.
Cette Manœuvre permet d'exporter des ressources afin d'engranger des bénéfices. Qu'elle réussisse ou non, la ressource concernée est désormais considérée comme d'un niveau plus bas que son niveau réel (à l'équilibre au lieu d'excédentaire, déficitaire à la place d'être à l'équilibre). Le niveau de Finances du Domaine augmente d'un point pour un an.

LA CARAVANE DES COUREURS DU NORD

Maître Fazir est à moitié Madjid ; fils d'une riche héritière Madjid et d'un marchand princéen particulièrement riche, il a malheureusement la malchance d'être né du mauvais coté du lit. Bâtard mal considéré, il s'est taillé une réputation en utilisant sa double ascendance afin de se livrer à un fructueux commerce entre l'Empire de Keshe et Abbadrah. Sans être le bienvenu dans les hautes sphères du pouvoir des deux royaumes, sa fortune en a fait un des acteurs incontournables pour ce qui est des relations entre Princéens et Keshites.
Il n'en reste pas moins que les Coureurs du Nord, la caravane de maître Fazir, n'est qu'une entreprise à but commercial, but qui commence à devenir un peu trop étriqué pour contenir les ambitions de maître Fazir. Il a donc commencé à intriguer pour gagner un peu de prestige social, notamment en doublant sa caravane d'une véritable garde armée et d'un réseau de contacts très étendu.

Royaume : Empire de Keshe.
Régime : commercial.
Effectifs : 250 Ternes, 500 correspondants.
CORPS : 5/0
Armée : 5
Défense : 5
Habitants : 5
Organisation : 8

ESPRIT : 9/0
Finances : 9
Renseignement : 9

ÂME : 5/0
Capacité magique : 5
Relations diplomatiques : 6

Réserve
Conditions : la ressource concernée ne doit pas être déficitaire.
DIF : 15. Finance+Intendance : +0.
Cette Manœuvre permet d'accumuler une ressource en vue de faire grimper temporairement son niveau, pour les six prochains mois. Si la ressource était réduite d'une manière artificielle (par exemple à cause d'une Caravane), elle peut être « remontée » au niveau excédentaire même si le Domaine la produisait déjà en quantité impliquant qu'elle soit excédentaire.

Mercenariat

Conditions : aucune.
DIF : opposition. Finance+Intendance : +2.
Cette Manœuvre implique d'engager massivement des mercenaires afin de gonfler temporairement les effectifs de son armée. Le score de Finances est ajouté au score d'Armée. Éminence, si le résultat du jet implique un échec, vous êtes invitée à diminuer temporairement ou définitivement le score de Finances du Domaine pour représenter le fait que les mercenaires ont « mangé » le trésor.

q

Savoir

S'informer

Conditions : aucune.
DIFF : variable. Organisation ou Capacité Magique+Intendance : +0
Cette Manœuvre permet d'obtenir des informations sur un sujet donné. Les mortels ont une exceptionnelle aptitude à entasser des milliers d'ouvrages sur des étagères poussiéreuses et ensuite passer des heures à rechercher les informations qu'ils y ont consignées. En retour, il suffit de laisser un peu de temps aux copistes pour trouver les réponses à toutes ses questions. Pour les questions relevant de la magie ou du surnaturel, on utilisera Capacité Magique. Dans les autres cas, Renseignement.

Se former

Conditions : disposer du temps nécessaire à l'apprentissage.
DIFF : 10. Organisation+Intendance : +0
Cette Manœuvre permet de se former dans une compétence donnée. L'étudiant, bénéficiant des ressources d'un Domaine entier, apprend vite... Les gains d'expérience dus à l'apprentissage sont doublés. Par ailleurs, le jet du « maître » (le Domaine, en l'occurrence), est remplacé par cette Manœuvre.

Difficulté a trouver une information	
L'information est…	
Commune (une carte de l'Harmonde)	5
Spécialisée (obtenir les principaux produit d'exportation d'un royaume, par ordre)	10
Obscure (connaître le créateur d'un sort d'Emprise)	15
Introuvable (Connaître le nombre de tête de bétail de tout l'Harmonde)	20
Personne n'a jamais dû écrire là-dessus (dresser une liste des principaux chefs d'orchestre de la Flamboyance)	25
Récente (moins de cinq ans)	+5
Ancienne (moins d'un siècle)	+0
Antique (moins de cinq siècles)	+3
Date de la Flamboyance ou avant	+5

Le Collège de Longuétude

Le Collège de Longuétude est une réaction tardive d'un baron inquiet de voir l'influence grandissante de Préceptorale sur ses terres. Plus modéré que ses voisins le baron Ysengredin, estimant qu'il avait tout à gagner à disposer de doctes bien formés, décida de créer un Collège. Malheureusement, il n'avait pas prévu que de futurs membres de Préceptorale viendraient s'y former. Aujourd'hui, à la grande surprise du baron, ce sont les gens même qu'il considérait comme ses ennemis qui viennent lui prêter main forte. Sans être réellement connu de tous les étudiants de l'ordre itinérant, le Collège de Longuétude à une bonne réputation.

Royaume : Urguemand.
Régime : administration tentaculaire.
Effectifs : 50 professeur, 500 élèves, 30 gardes prêtés par le baron et 500 serfs qui servent au Collège.
CORPS : 3/0
Armée : 4
Défense : 3
Habitants : 5
Organisation : 10

ESPRIT : 6/0
Finances : 6
Renseignement : 6

ÂME : 8/0
Capacité magique : 8
Relations diplomatiques : 8

Renforts des saisonins

Conditions : être un humain ou un saisonin de la saison impliquée.
DIFF : 25. Relations Diplomatiques +Diplomatie : –2 (Printemps)/+0 (Été)/–5 (Automne)/–1 Hiver
Cette Manœuvre permet de recruter des saisonins afin de gonfler artificiellement les scores d'Armée, de Renseignement ou de Capacité Magique. Si elle réussit, le score impliqué est immédiatement augmenté de 3 points, y compris au-delà de 10. Les saisonins, lorsqu'ils interviennent dans les affaires humaines, sont redoutablement efficaces pour peu qu'ils soient correctement employés.

Occulte

Analyse de Vestige

Conditions : disposer d'un Harmoniste (ou être soi-même Harmoniste).
DIFF : 25. Capacité Magique+Intendance : +0
Les Ternes, bien qu'ils soient aveugles à la magie des Muses, peuvent être utilisés par un Inspiré astucieux. Grâce à cette Manœuvre, par exemple, on peut mobiliser les meilleurs artistes, architectes ou spécialistes de l'Harmonie afin de d'analyser vite et en profondeur une Œuvre d'Art ancien. En cas de réussite, l'Inspiré connaît, en une semaine, toutes les Œuvres contenues dans la pièce analysée et peut en apprendre une, immédiatement.

Déploiement éclipsiste

Conditions : disposer d'au moins une journée avant le début d'un affrontement.
DIF:15.RelationsDiplomatiques+Intendance: variable.
Cette Manœuvre consiste à créer des ressources illusoires afin d'impressionner un adversaire ou de rassurer ses alliés. Une des caractéristiques du domaine obtient un bonus de +1 par 2 point de malus au jet de Diplomatie.

Déploiement jorniste

Conditions : aucune.
DIF : 25. Capacité Magique+Intendance : +0
Les Jornistes se déploient partout et entreprennent de soigner, réparer, remettre sur pied… En quelques heures, la dernière perte de caractéristique de Corps du Domaine est annulée : les Jornistes ont remis les choses en l'état, ressuscité quelques morts, soigné quelques blessés, fait fleurir quelques récoltes exceptionnelles…

Déploiement obscurantiste

Conditions : aucune.
DIF : 20. Capacité Magique+Stratégie : +0.
Cette Manœuvre consiste à déployer aux points les plus adéquats autant de Mages obscurantistes que possible. Sphères enflammées croisées, téléportation par les ombres, peur sur les officiers… Les Mages vont frapper l'armée adverse pour l'affaiblir. Les soldats n'ont plus qu'à finir le travail. Si la Manœuvre réussit, l'adversaire subit un malus de 10 sur tous ses jets de Stratégie.

Enchantement harmonique

Conditions : disposer d'un Harmoniste (ou être soit même Harmoniste).
DIFF : 20. Capacité Magique (si l'on emploie un Harmoniste) ou Organisation (si l'on fait soi-même le travail) +Intendance : +0
Il suffit parfois de peu de choses pour faire en sorte qu'un Domaine se porte bien. Si cette Manœuvre fonctionne, le prochain jet impliquant la caractéristique du Domaine que l'Harmoniste a choisi réussira automatiquement.

Grande Chasse

Conditions : ne PAS disposer de Mages fidèles au Cryptogramme-magicien ou ne PAS être à la tête d'un Domaine en rapport avec l'Emprise (une académie de magie, par exemple).
DIFF : 25. Habitants+Intendance : +0
Le Domaine se tourne tout entier vers la recherche de Danseur. Si le jet réussi, son seigneur reçoit un Danseur, plus un par tranche de cinq points de MR, qui sont tiré au hasard. Si le jet échoue, Éminence, vous êtes invitée à envoyer un Censeur pour enquêter sur cette frénésie de Petite Chasse… Seul le Cryptogramme-magicien est habilité à autoriser sa pratique !

LA SOCIÉTÉ DU SCEPTRE DES ABYSSES

La société du sceptre des Abysses est une organisation paranoïaque à l'échelle de l'Harmonde qui regroupe des Conjurateurs de tous horizons tant qu'ils ont à cœur de servir les intérêts de la société et de devenir des Conjurateurs aussi puissants que possible. Infestée de Démons, qui ont souvent un rôle très actifs dans le fonctionnement de ses institutions, elle n'est pas influente par le nombre de ses membres, mais par l'étendue de ses connections et par la puissance individuelle rassemblée entre les mains de chaque sociétaire.
Son but officiel est de venir en aide aux Conjurateurs. Dans les faits, elle sert surtout à défendre les intérêts de ses membres les plus influents.
Son réseau de contacts comprend des marchands de couleurs, des contrebandiers d'encre, des chasseurs de Démons, des créatures nées de la Sorcellerie, des Advocatus Diaboli, des Artificiers… Et même des Obsidiens, à ce que l'on raconte.
Une armée de Démons sert la société ; elle pourrait écraser celle d'un royaume. Ses demeures secrètes sont crées par l'usage des Arts maudits et de l'enchantement par l'Effroi. Sans le savoir, les puissants de ce monde côtoient les sociétaires, sous l'apparence des Conjurateurs qui les conseillent ou les aiguillent selon les intérêts de la société. En fait, en dehors des Éminences grises, peu d'organisations ont autant l'oreille du pouvoir. Fort heureusement, la démonologie est un art exigeant et les ambitions politiques de la société passe largement après l'exercice de cet art.

Royaume : Aucun.
Régime : Magiocratie ; les plus puissants conjurateurs règnent.
Effectifs : 1500 conjurateurs.
CORPS : 9/0
Armée : 10
Défense : 10
Habitants : 9
Organisation : 10

ESPRIT : 9/0
Finances : 9
Renseignement : 9

ÂME : 10/0*
Capacité magique : 10
Relations diplomatiques : 10

*Quoi que les Démons soient nombreux au sein de la société, ils sont intégrés et ne sont donc plus susceptibles de générer d'ennui… Ce qui explique le score nul de Corps Noir de la société. Elle ne peut d'ailleurs pas en gagner du fait de Démons, par exemple si elle utilise la Manœuvre « Renforts Démoniaques ».

Renforts démoniaques

Conditions : disposer d'un Advocatus Diaboli (ou être soi-même Advocatus Diaboli).
DIFF : 20. Capacité Magique+Diplomatie: l'Âme Noire du Domaine est considérée comme un bonus et non un malus.
Les démons sont toujours ravis de signer des Connivences avec les seigneurs de l'Harmonde. Si le jet réussit, le maître du Domaine dispose d'un bonus de +5 sur n'importe quel jet par point d'Âme Noir qu'il aura accepté de donner à son Domaine. De plus, la personne responsable du jet de Diplomatie gagne automatiquement dix points de Ténèbre (auxquels sa Noirceur se soustraie), que le jet réussisse ou échoue.

Les Royaumes crépusculaires

Les Communes princières

Éminence,
Les Communes princières représentent un enjeu immense. Luxe, fêtes et intrigues rythment la vie des Princéens, ce qui fait de ces lieux un terreau opportun à la création de nouveaux Perfides.
Pourtant, les Communes princières restent les héritiers de l'Empire du Septentrion et la première puissance du Nord de l'Harmonde. Qu'elles tombent définitivement dans l'escarcelle de la Menace et ce serait bien la lutte tout entière pour l'Inspiration qui serait compromise.
Nous avons beaucoup à apprendre des Princéens sur les moyens de combattre la Menace avec ses propres armes. Ils sont rusés, subtils et incroyablement riches. Ces ressources, tournées à notre avantage, pourraient nous redonner l'espoir.

Corps

Histoire

«Une terre si vaste qu'un seul homme ne saurait la diriger. »

La révolte des esclaves

Difficulté 10

Le règne du Septentrion fut une ère de stupre et de débauche. Les humains flamboyants ne connaissaient pas de limites et abusèrent de leurs pouvoirs. Ils parvinrent ainsi à nouer des contacts avec les Hauts Diables eux-mêmes. Les merveilles de cet Empire Flamboyant sont encore visibles. Citons notamment les morceaux de voies suspendues qui jonchent les campagnes ainsi que la Grande Muraille.

Une nuit d'automne, les esclaves des différentes villes du Septentrion se soulevèrent contre leurs maîtres dans un hurlement sanglant. Faut-il y voir l'effet d'une conspiration des Armgarites ou l'influence des Éternels ? Toujours est-il que les nobles n'eurent pas même le temps d'en appeler à leurs alliés abyssaux. Leurs gorges furent arrachées par des mains enchaînées. L'aube se leva sur un empire détruit.

Cendres d'un empire (-900)

Difficulté 15

Les esclaves d'hier devinrent les aristocrates d'une nouvelle société. La servitude fut abolie et de grands principes élevés. Arguant que la révolte avait fait de chaque esclave un Prince, le pays fut renommé Communes princières et il fut décidé que le pays serait dirigé par un collège d'anciens de chaque ville.

On aurait pu croire qu'un nouvel âge d'or égalitaire allait s'ouvrir aux Princéens. Hélas ! L'après-révolte fut une période de purges et d'obscurantisme. Les œuvres d'art et les technologies septentriennes furent détruites en masse. La civilisation flamboyante fut jetée dans la boue et piétinée. Et lorsque la rage des révoltés fut passée, ils tournèrent les yeux les uns vers les autres. Chacun des grands meneurs se retira dans une Cité-État et rassembla ses troupes. Pourquoi partager le pouvoir avec des complices, pensaient-ils chacun en leur for intérieur, alors que leur cité seule avait mené à la victoire ? Des ultimatums furent lancés, des messagers revinrent mutilés et une série d'escarmouches commença entre les cités franches.

Peut-on réellement parler de batailles alors qu'il ne s'agissait là que de boucheries fratricides ? L'élite guerrière et cultivée qui avait mené la révolte préférait rester dans le luxe des cités et envoyer guerroyer les paysans et les hommes sans le sou. Pendant que les soldats mouraient dans une guerre sans espoir, les réserves de nourriture s'amenuisaient. Les paysans guerroyant, les champs restaient en friche et, petit à petit, les soldats en vinrent à mourir de faim. En -885, un rapport fut fait au régent éclairé de la ville de Tslana pour signaler une recrudescence des déprédations. Les esprits et les estomacs étaient affamés.

Difficulté 20

L'hiver qui suivit faillit marquer la fin de l'histoire des jeunes Communes princières. À la disette s'ajouta une rigueur hivernale inconnue jusqu'alors. Dans certains endroits, les combattants furent gelés sur place et on raconte qu'au siège de Lakmashi les flammes elles-mêmes gelaient sur les flambeaux. La majeure partie des soldats des cités périt dans le froid.

À la fin de l'hiver, les esprits sortirent des bois. Ils vinrent par centaines, assouvissant sur les humains et les saisonins une haine que les millénaires n'avaient su effacer. Dans les campagnes, les enfants furent enlevés et dévorés. Dans les villes, la moindre ombre pouvait s'ouvrir sur un souffle glacé qui emportait les distraits ou les gens trop peu méfiants.

Les villes devinrent de véritables forteresses dans lesquelles les lumières brillaient continuellement. Même la Garde carmine (voir plus bas) dut quitter la Muraille, rendue invivable et fissurée par le froid. Il n'y eut pas de printemps durant cette année que l'on appela l'année des quatre hivers.

Difficulté 15

L'année suivante, les Cités-États étaient exsangues, leurs citoyens affamés et les campagnes désertes. Elles firent donc une paix précaire, le temps de se reconstruire. L'idéal de la révolte était mort, mais les Princéens devaient survivre. Pour cela il fallait de la main-d'œuvre. Des esclaves.

Le Sérénissime (-65 à -32)

Difficulté 15

Ironiquement, le renouveau des guerres civiles fut le fruit d'une parole mal placée. Féru de lettres, le dynaste Xi Ilnychov déclara sa cité, Tslana, seule héritière de l'héritage septentrien. Toutes les autres cités se soulevèrent contre le malfrat qui piétinait leur héritage et celui de leurs ancêtres. Bientôt un ost uni marcha vers Tslana, incidemment la plus riche des Cités-États de ces temps. Sans doute le dynaste avait-il ses raisons car son armée – par une stratégie novatrice – anéantit par surprise les arrières de ses ennemis. Avec cette victoire, Xi devint le premier Sérénissime en conquérant la ville de Sasmiyana. Xi Ilnychov était fou,

mais de cette démence qui confine au génie. Il aurait pu devenir le seul homme à unifier les Communes princières sous son règne, s'il n'était pas mort dans son sommeil deux ans plus tard alors qu'il tournait ses ambitions vers les cités du Nord. Ses deux cités furent partagées entre les deux aînés de ses trente-cinq fils. Quant aux Communes princières, elles replongèrent dans la guerre civile.

Xi Ilnychov fut le plus grand mécène de l'histoire princéenne. C'est sous son égide que les artistes se mirent à affluer à la cour. On lui doit l'amour princéen de la peinture et de la sculpture et notamment le courant artistique réaliste.

La venue du Cercle (89)

Difficulté 20

Les guerres entre les Cités-États ne cessèrent de s'intensifier au cours des siècles qui suivirent, et l'Éclipse elle-même passa inaperçue dans le chaos ambiant. Les Abysses étaient sollicités pour combattre au côté des Princes, jusqu'à ce que dans le tumulte politique de chaque Cité-État une société fasse son apparition. Le Cercle Écarlate avait été créé en Abbadrah par le Prince Yah Pong pour servir de garantie morale à son règne. Il se voulait indépendant et respectait les vertus princéennes. Il était désireux de veiller à ce que les combats pour le pouvoir dans les Communes princières ne mettent pas en danger le pays en lui-même.

D'abord insouciants, les Princes des Cités-États durent se rendre à l'évidence et comprirent le pouvoir du Cercle Écarlate lorsque le Prince Lot-Sha Ignolv tenta d'employer des troupes régulières boucanières pour combattre l'une de ses rivales. Négligeant les mises en garde de l'émissaire du Cercle Écarlate présent à sa cour, Lot-Sha apprit plus tard que les navires promis avaient été détruits dans la nuit par des tentacules de ténèbres. Sa cité fut ensuite détruite par les troupes d'Abbadrah auxquelles s'étaient mêlés Obscurantistes et Conjurateurs.

Plus personne n'osa jamais défier le Cercle Écarlate. Au fil des siècles suivants, Yah Pong déploya le pouvoir de son organisation pour en faire l'âme des Communes princières, s'arrangeant même pour introniser les différents Princes à sa cour ténébreuse.

Difficulté 15

Même la rébellion des esclaves lyphaniens ne sut déstabiliser l'emprise du Cercle Écarlate sur les Communes princières. Les rares Cités-États construites de l'autre côté du rempart furent rasées par les anciens esclaves devenus barbares, mais les Princéens espéraient que les dangers de l'autre côté de la Muraille mettraient un terme à l'insurrection lyphanienne. Cette espérance fut vaine et aujourd'hui encore, les Lyphaniens restent les pires ennemis des Princéens.

L'Astre étincelant et la défaite de Maëchrak (1389-1408)

Difficulté 15

Le but affiché du Cercle Écarlate était l'union des Communes princières sous une seule bannière. Il fallait pour cela un homme charismatique et puissant. Un Sérénissime comme le monde n'en avait jamais vu. Yah Pong était craint, mais il ne pouvait prendre le pouvoir ouvertement sans ôter toute légitimité au Cercle Écarlate. Puis vint l'Astre étincelant.

Inspiré doté d'un sens de la stratégie hors du commun, le futur Prince de Tslana parvint à faire de ses frères et sœurs ses esclaves dès son plus jeune âge. À la mort de son père, le jour de ses douze ans, il prit fermement les rênes de la cité et se lança dans une vague de guerres et de conquêtes sans pareille. Les armées tombaient devant lui et les Princes, par peur, lui prêtèrent allégeance. Jamais la Grande Muraille ne fut aussi bien défendue que sous son règne. Alors, les Communes princières défendues contre l'ennemi lyphanien, l'Astre étincelant porta son regard sur les Parages et leurs richesses.

Difficulté 20

Yah Pong tenta de l'en dissuader, usant de toute son influence sur le jeune homme sans réussir. Aveuglé par la puissance de sa Flamme, l'Astre étincelant voyait l'état où la Sorcellerie avait réduit Yah Pong et refusa d'écouter cette momie.

Difficulté 15

L'Astre étincelant conduisit une armée issue de toutes les Cités-États fédérées au-delà la Porte du Crâne. Les premiers mois de la campagne le virent accomplir des victoires faciles contre

les tribus paragéennes, jusqu'à ce que vienne l'hiver.

Difficulté 20

Harassées par le froid, la neige et les guerriers paragéens à la Pique sanglante, les armées de l'Astre étincelant firent appel à leurs réservistes et à une aide du Cercle Écarlate qui ne vint jamais. La cité de Sablama, dirigée par une jeune fille du nom de Cendrelle Leesha, refusait d'ouvrir ses cols et ses magasins pour une campagne qu'elle estimait futile.
L'armée de l'Astre étincelant fut décimée dans les cols et son glorieux général mourut dans la neige sans que son corps ne soit jamais retrouvé. Avides de vengeance pour leurs frères assassinés, les hordes paragéennes déferlèrent des montagnes et s'attaquèrent à Maëchrak, un avant-poste princéen célèbre pour son commerce de fourrures et de métaux. Maëchrak fut rasé et pillé. Contrairement aux craintes des Princes, les Paragéens ne menèrent pas plus loin leur vengeance et se retirèrent dans leurs montagnes. La raison de ce retrait reste encore inconnue.

Difficulté 10

Privées de l'influence de l'Astre étincelant, les Cités-États ne tardèrent pas à revenir à leurs mœurs jalouses et guerrières. Il ne fallut pas plus d'un an avant que la cité de Sasmiyana ne déclare la guerre à Tslana pour des raisons de succession. Cette dernière était aux mains d'un régent alors que le Prince de Sasmiyana restait le parent en vie le plus proche de l'Astre étincelant. La fédération princéenne avait vécu.

e

Lois

De l'esclavage

Difficulté 10

Il existe plusieurs moyens de devenir esclave. Le premier est de naître de mère esclave. Un esclave-né n'a pour ainsi dire aucune chance de s'élever un jour au-dessus de sa condition. Ses contremaîtres lui inculquent dès son plus jeune âge l'importance de l'obéissance vis-à-vis de son maître et l'idée qu'il n'est qu'un objet. Ces esclaves sont précieux car extrêmement loyaux. La plupart sont bien traités et reçoivent une formation visant à en faire des spécialistes dans un domaine précis. Selon les besoins de leur maître, on trouve ainsi des esclaves guerriers, érudits ou Mages…
On nomme serfs les esclaves qui triment dans les champs pour nourrir les Cités-États.

Difficulté 15

La deuxième classe d'esclaves est composée de Princéens vendus pour des raisons légales. Cet esclavage advient le plus souvent dans le cadre de faillites commerciales, pour régler des dettes ou pour «occuper » des prisonniers de guerre. Il est de plus en plus fréquent de vendre les criminels «communs » – issus de la Maraude – aux enchères le temps qu'ils purgent une peine définie par la justice. Cet esclavage est rarement permanent. La durée de la servitude dépend du crime et peut aller d'une saison pour un simple larcin à la perpétuité pour l'assassinat d'un noble aux protecteurs puissants. Les Princéens vendus suite à des dettes sont le plus souvent la propriété de leur débiteur jusqu'à ce que la somme due ait été remboursée par leur travail. Cette classe d'esclaves est souvent très surveillée, mais mieux traitée que les deux autres.

Difficulté 10

La troisième classe d'esclaves est composée d'étrangers. La servitude de ces individus est permanente et la plupart d'entre eux sont encadrés dans une famille d'esclaves-nés responsables sur la vie de leurs enfants de la loyauté de leur «charge ». Ces esclaves sont

assez courants dans la société princéenne et relativement peu recherchés. En effet, contrairement aux esclaves-nés, ils sont considérés comme peu loyaux et sont moins qualifiés.

Difficulté 15

Les esclaves n'ont aucun droit. Leur maître peut user et abuser d'eux selon ses désirs. Tuer un esclave n'est pas un crime, même si cela reste extrêmement mal vu dans le cadre d'esclaves de deuxième classe.

Les privilèges d'un esclave dépendent entièrement de la confiance qu'a son maître en lui. Certains esclaves – pour la plupart des esclaves-nés – mènent un train de vie similaire à celui de leurs maîtres et sont considérés comme des membres de la famille. Ils bénéficient des services d'autres esclaves, notamment de plaisir, et mourraient plutôt que de trahir. D'autres sont à peine nourris et sont traités comme des animaux par leurs maîtres. Tous les esclaves sont marqués de tatouages indiquant l'identité de leur maître et la valeur que celui-ci leur accorde. Ces tatouages sont permanents, bien que le maître puisse choisir de les apposer sur un endroit non visible.

Les esclaves sont rarement affranchis. Tout maître est cependant libre de faire une demande d'affranchissement au Prince de sa Cité-État en stipulant les raisons de cette décision. Si ce dernier, ou ses juges, décide que l'esclave a mérité son affranchissement, il fait apposer sur lui la marque des affranchis, un tatouage supplémentaire en théorie impossible à contrefaire.

Le libre-peuple

Difficulté 10

Le libre-peuple représente une catégorie à peine plus nombreuse que celle des esclaves. Il se compose des individus libres, mais sans possession foncière. Il s'agit d'une population extrêmement large et variée, divisée en de nombreuses professions.

Difficulté 15

Le niveau social d'un Princéen est en adéquation directe avec sa richesse. Plus un Princéen est riche, plus il a de succès et plus ses semblables considèrent qu'il est favorisé par le destin. Arriver dans les hautes sphères de sa corporation est le plus haut but d'un Princéen. À ce stade, la libre-personne n'a plus qu'à s'occuper des bureaucraties gigantesques qui assurent le fonctionnement des corporations et à maintenir son influence en attendant qu'une opportunité se présente d'acheter un lopin de terre et donc d'accéder à la noblesse.

Les corporations jouent un large rôle dans cette quête de la progression sociale. Regroupements des membres d'une même profession dans une Cité-État, les corporations encadrent les libres-gens dès leur entrée dans la vie active. Chaque année, artisans, voleurs, soldats et autres libres-gens payent un impôt à leur corporation en échange du droit d'exercer leur profession ainsi que d'une chance d'appeler à l'aide leurs pairs dans les situations difficiles. Chaque corporation est le lieu de joutes d'influence entre les plus riches qui cherchent à absorber les échoppes de leurs confrères plus pauvres et à limiter les actions de leurs concurrents. Les corporations gèrent souvent leur justice de façon interne sans en appeler à la justice du Prince.

Noblesse de jais et noblesse d'hermine

Difficulté 10

Les nobles sont les Princéens les plus influents. Ils sont les seuls à pouvoir accéder au Prince et à pratiquer la Conjuration. Dégagés des impôts variés qui écrasent le peuple, chacun reçoit en outre une pension nobiliaire dépendant de la taille de ses provinces.

La richesse des nobles est bien souvent dilapidée dans les palais et les excentricités ou dans les Connivences qu'ils paient aux Démons pour que ceux-ci les supportent dans leurs jeux d'influence.

Difficulté 15

La terre fait le noble. Le sol des Communes princières est considéré comme le plus grand cadeau que puisse faire le destin et donc le plus grand signe de ses faveurs. Le Prince seul a droit de dépouiller un noble de sa terre et de la distribuer à un autre noble ou, si l'envie l'en prend, à une libre-personne méritante.

La noblesse d'hermine représente la plus ancienne des noblesses princéennes. Les herminards, comme l'on nomme les membres de ces anciennes familles, descendent

des familles nobles septentriennes qui se montrèrent trop puissantes pour que les esclaves révoltés osent les défier. Ils règnent en maître sur les Asservances – les vastes domaines de l'arrière-pays princéen – où travaillent sans relâche leurs serfs.

Difficulté 20

Aujourd'hui, le pouvoir des herminards est mourant. Forgés dans le moule de la Flamboyance septentrienne, ces individus sombres et décadents n'ont pas su s'adapter à la culture mercantile et courtisane de la noblesse moderne. Beaucoup sont ruinés et ne vivent que des pensions énormes que leur versent les Princes. En échange, les Princes les ont contraints à délaisser leurs Asservances pour vivre à la cour. Les herminards sont craints des Princéens. Il est dit que leur esprit ne fait qu'un avec celui de leurs terres. Ils les arpentent dans leurs rêves et peuvent visiter et manipuler les songes de leurs sujets.

Difficulté 25

La seconde catégorie de nobles – et la plus nombreuse – est la noblesse de jais. Ses membres ont acquis leurs terres d'une façon détournée. Les Asservances appartenant aux herminards et les cités aux Princes, ils ont lié des Connivences avec les Hauts Diables pour acquérir des étendues de terrain dans les Abysses. Ils sont souvent endettés auprès des Démons les plus puissants et dépensent une grande partie de leurs efforts politiques dans le jeu des sociétés (voir « Les mille et une sociétés »). En effet, nombre de Démons de quatrième et cinquième Cercle influencent les sociétés par l'intermédiaire de leurs débiteurs, luttant ainsi entre eux sans risquer de pertes graves.

Le Prince

Difficulté 10

Le Prince dirige la Cité-État. On devient rarement Prince, on naît Prince. Tous les Princes au pouvoir en 1455 sont issus des harems de leurs pères et ont combattu leurs nombreux frères et sœurs durant toute leur jeunesse pour arriver au sommet du pouvoir. Ironiquement, les alliances entre Cités-États font que les Princes sont tous cousins.

Les Princes sont considérés comme quasi-divins par la population. Certains Princéens vont même jusqu'à leur vouer un culte. Les Princes sont à la tête de toutes les corporations de manière symbolique et possèdent la ville entière, ainsi que la population qui y vit. Des années de luttes fratricides ont assuré que seuls les individus les plus retors accèdent un jour au trône. À ce titre, les faveurs que les Démons doivent à leurs familles sont souvent colossales. Le Prince possède également le pouvoir judiciaire dans sa cité.

Un Prince parvenant à acquérir le pouvoir dans plusieurs cités est nommé Sérénissime. Ces individus sont extrêmement rares et souvent détrônés très vite par les alliances que font leurs semblables, jaloux d'un tel pouvoir.

Difficulté 20

Dans le cas improbable où un Prince mourrait sans descendance, un organisme nommé conseil du Prince, formé des vingt et un nobles les plus puissants de la cour, aurait pour mission de désigner son digne successeur en

LES MILLE ET UNE SOCIÉTÉS

Tout noble rêve de briller à la cour et de s'assurer les grâces du Prince qui seul distribue la pension nobiliaire et les privilèges. Vivre à la cour demande une subtilité sans faille. Un noble qui déplaît à son Prince peut voir ses terres lui être retirées, ses amis le quitter et sa famille humiliée, voire vendue. Les mensonges sont légion et les intrigues pullulent autant que les rumeurs.

C'est ici que se joue le jeu des mille et une sociétés. Groupements politiques ou d'intérêts privés, les sociétés ont toutes pour but de faire avancer une cause. Certaines d'entre elles cherchent à infléchir la politique extérieure d'une cité, d'autres sont composées d'humains hystériques cherchant à faire chasser les saisonins d'un Décan précis de la ville. L'influence d'une société peut atteindre plusieurs Cités-États, mais elle n'est en général jamais aussi forte que dans celle qui lui a donné naissance.

Cette influence varie énormément selon les humeurs du Prince et les orientations de sa cour, mais son étendue peut atteindre des sommets. Il suffit pour s'en rendre compte d'observer la puissance, tant politique que magique, de la plus influente des sociétés des Communes princières : le Cercle Écarlate.

utilisant les arbres généalogiques complexes d'ascendance du Prince défunt. Il existe enfin une condition sine qua non : le Prince appartient toujours au Cercle Écarlate.

La justice

Difficulté 10

La justice est prérogative du Prince et des juges qu'il désigne. La plupart des juges sont des courtisans ou des fonctionnaires issus des plus hautes sphères des corporations.

Les juges sont en général intègres et ne se laissent pas aisément corrompre. Une telle corruption, si elle était découverte, ternirait l'honneur du Prince et les condamnerait à mort. En fait le plus grave tort de la justice princéenne consiste en la partialité du Prince qui peut choisir de faire inculper ou libérer un individu selon son bon vouloir. Les Princes savent user de cet argument dans leurs jeux politiques.

Difficulté 15

Les Communes princières possèdent de nombreuses lois, souvent anciennes et dépassées, et chaque Prince peut en créer de nouvelles à volonté. Certains crimes, comme celui de «se vêtir au-dessus de sa condition » visent uniquement à asseoir le pouvoir de la noblesse.

A

Diplomatie

Difficulté 15

Les relations diplomatiques princéennes sont complexes. En effet, contrairement aux autres Royaumes crépusculaires, les Communes princières ne possèdent pas d'autorité centrale. Chaque Cité-État est une entité indépendante avec ses moyens et ses ambitions propres. Chacune est libre de mener sa politique commerciale et de conclure ses alliances avec les Royaumes crépusculaires. Une seule règle fait loi : les autres royaumes ne doivent pas s'immiscer dans la politique intérieure des Communes princières.

Relations extérieures

Difficulté 10

Les relations des Communes princières avec les autres héritiers du Septentrion restent tendues.

• Une haine tenace oppose la Lyphane aux Princéens. Elle remonte au tumulte causé par la chute de l'Empire Flamboyant. Les Communes princières considèrent que les Lyphaniens sont une insulte au souvenir du Septentrion, préférant se vêtir de peaux de bêtes et s'accoupler avec des chevaux plutôt que de rechercher à faire renaître la gloire de l'Empire.

• De la même façon, les Parages sont considérés comme des terres sauvages peuplées de barbares plus proches de l'animal que de l'être humain.

L'attitude des Communes princières joue un grand rôle dans ces relations houleuses. Se considérant comme les héritiers du Septentrion, les Princes, et à travers eux le Cercle Écarlate, considèrent les royaumes du Nord comme leurs possessions légitimes. La résistance des barbares indigènes les enrage au plus haut point.

d d d d

Difficulté 15

Depuis la défaite de Maëchrak et la mort de l'Astre étincelant, les mentalités évoluent cependant. Un respect nouveau transparaît dans les relations entre les Princéens et leurs voisins septentriens. Une trêve difficile existe avec la Lyphane et les Parages, les deux camps ne se combattant plus ouvertement en dehors de quelques incursions et expéditions punitives locales. Dans les cités de l'Ouest comme Abbadrah, les nobles de la cour commencent à intégrer les peaux de bêtes sauvages dans leurs costumes de soie et à porter des colifichets tribaux afin de s'identifier à leurs vainqueurs. Cette mode se répand peu à peu dans les Communes princières, ce qui n'est pas sans inquiéter les cités de Tslana et Lakmashi, chez qui le danger paragéen est toujours présent et où la défaite de Maëchrak reste une plaie ouverte.

d d d d d

Difficulté 10

• Le plus grand des alliés des Princéens reste la Janrénie avec laquelle les Cités-États de l'Ouest conservent de très bonnes relations. Avec ce royaume, les Communes princières ont pu profiter des routes commerciales keshites et développer ainsi leur commerce international. Inutile de rechercher plus loin la source de la richesse d'Abbadrah. L'essentiel du commerce terrestre passe par elle. Par le passé, Abbadrah a souvent interagi avec la Janrénie, allant même jusqu'à lui accorder son support militaire à quelques occasions.

• Sasmiyana, au contraire, reste en termes très froids avec ses voisins de l'Enclave boucanière. Le commerce maritime est le sang de Sasmiyana et les Boucaniers gardent pour ses habitants une image de pirates et de bons à rien. Sans les richesses qui transitent par les îles boucanières et la difficulté d'envahir cette nation côtière, il y a longtemps que la ville aurait tenté de pacifier l'Enclave grâce à ses mercenaires et aux galères noires de la famille Seenxi. Les relations restent tendues et Sasmiyana est actuellement en discussion avec la Hunette pour organiser un renforcement de la Confrérie du Poulpe par les navires princéens.

Difficulté 10

Les relations diplomatiques avec les autres royaumes de l'Harmonde restent faibles et extrêmement liées aux intérêts commerciaux des deux parties.

• L'Empire de Keshe est l'un des pays les plus importants pour les Cités-États. Sa richesse et son importance pour le commerce de l'Harmonde en font un partenaire incontournable, pourtant, sa volonté de traverser le royaume est contraire à la tradition isolationniste princéenne. Le Cercle Écarlate a donc tranché en faisant savoir aux Princes que les caravanes keshites pouvaient traverser les Communes princières, tant qu'elles se cantonnaient aux grandes routes léguées par le Septentrion.

• De la même façon, les Terres veuves sont une source de fascination pour les Cités-États du Sud. De nombreux contacts commerciaux maritimes ont été ouverts avec les Carmes et les marchands princéens se trouvent de nombreux points communs avec la société raffinée et cruelle du peuple carme. Sans des intérêts mercantiles parfois conflictuels – dans l'achat et la vente de produits de luxe par exemple – et la crainte d'une reine Séneca à la mégalomanie apparente, les Princes chercheraient sans doute à développer plus avant leurs relations par la signature de traités.

• La République mercenaire reste un partenaire important de la politique princéenne, puisque les Princes font une forte consommation de mercenaires dans leurs guerres intestines. Il existe des compagnies franches stationnées en permanence sur le sol princéen et il est rare qu'une année se passe sans conflit.

• Les Communes princières n'ont que peu de relations diplomatiques avec Urguemand et la Province liturgique, jugés comme des pays frustes sans intérêt.

• Il en va de même avec la Marche modéhenne, très éloignée et réfractaire à des contacts avec «le pays des Sorciers du Nord ». Si pendant les Guerres crépusculaires, les Communes princières, alors fédérées, nouèrent une alliance diplomatique avec la Marche modéhenne pour juguler le pouvoir croissant de la Janrénie, cette

alliance se brisa avec la défaite de Maëchrak et la dissolution de l'alliance princéenne.

Relations internes

Difficulté 10

La diplomatie interne des Communes princières est pour le moins chaotique, reflet des tensions entre les sociétés, les relations commerciales et historiques entre les Cités-États et les personnalités fortes des Princes. En fait, sans l'influence du Cercle Écarlate, il y a fort à parier que les Communes princières s'embraseraient dans une guerre fratricide et destructrice.

Difficulté 20

Grâce à la puissance de sa Sorcellerie et à la peur qu'il inspire, le Cercle Écarlate est devenu l'âme des Communes princières. Il aplanit les tensions entre les sociétés trop puissantes et empêche toute interférence extérieure dans la politique princéenne. Organisation puissante, le Cercle rêve d'unifier à nouveau les Communes princières sous la bannière d'un individu charismatique comme l'Astre étincelant. Les fortes personnalités des Princes et les guerres font partie de la culture princéenne et même la puissance du Cercle Écarlate ne peut changer cela… Jusqu'ici.

Difficulté 25

Le Cercle Écarlate est peut-être près de réaliser ses ambitions. La crise de Sablama prend actuellement des proportions titanesques et a entraîné une mobilisation des factions princéennes de chaque Cité-État. Pour la première fois, il semble que les légions des cités vont marcher unies contre un ennemi commun. Si le Cercle Écarlate parvient à encadrer efficacement cet effort militaire et à fournir aux troupes princéennes un dirigeant fort pour cette campagne, peut-être les Communes princières seront-elles enfin unies. L'Harmonde devra alors trembler car, épaulées par la Sorcellerie du Cercle Écarlate, les Communes princières représenteront une puissance redoutable, peut-être à même de faire renaître le Septentrion.

Outre les Parages et la Lyphane, le Cercle Écarlate commence à tourner ses ambitions vers Urguemand et l'ouest.

LA CAMPAGNE DE SABLAMA

Cet événement majeur pour les Communes princières est décrit dans Dramatis Personæ. Voici la situation : la Cité-État de Sablama – une forteresse creusée dans une montagne de la frontière paragéenne – est dirigée par une Princesse fort contestée, Cendrelle Leesha de Sablama, seule herminarde ayant accédé à ce titre. Tenue pour responsable de la défaite de Maëchrak et de la mort de la fédération princéenne, Cendrelle défie aujourd'hui la puissance du Cercle Écarlate en refusant d'obéir à ses ordres et de livrer à la justice les criminels qui se réfugient dans sa cité.

Toutes les Cités-États ont donc décidé de mettre leurs différends de côté pour prendre cette cité gigantesque et invaincue. Les troupes princéennes se mobilisent et les mercenaires sont engagés.

Figures princéennes

• Kassian Seenxi de Sasmiyana est le Prince du plus grand des ports de l'Est de l'Harmonde. Sa cité est la plus riche des Communes princières et ses courtisans craignent le pouvoir de ses alliés abyssaux. Même le Prince Yah Pong a prouvé son respect au Prince en lui offrant pour le vingtième printemps de son règne un automate fait de rouages de cristal. Rien de tout cela n'importe à Kassian. Après des années d'intrigues et de combat pour faire de sa ville une cité digne de la femme qu'il aimait, cette dernière s'est suicidée. Chaque soir maintenant, Kassian écoute le bruit des vagues dans lesquelles s'est jetée sa femme. Même la cruauté et la torture ne peuvent plus le distraire de la mélancolie qui a pris possession de son esprit. Kassian est partagé entre son cœur perfide et l'appel de sa femme qui, il le sait, l'attend dans les Abysses.

• Fanya Shotin de Lakmashi est avec Cendrelle de Sablama la seule Princesse à la tête d'une Cité-État. Depuis des années déjà, elle déplore le vent de barbarie qui souffle sur sa ville alors que les modes et coutumes paragéennes prennent peu à peu le pas sur le noble héritage du Septentrion. Femme forte, Fanya a décidé de suivre le vent du changement. Elle est un membre important du Cercle Écarlate et sait que sa vie ne vaudrait pas cher si les barbares

envahissaient les Communes princières. Elle a donc décidé de trahir. En ayant l'air de rester soumise à Yah Pong, elle a commencé à nouer des contacts discrets avec les Paragéens. Si ses projets arrivent à terme, sa ville deviendra le fer de lance de l'invasion paragéenne des Communes princières. Fanya pense comprendre les barbares. Peut-être a-t-elle tort. Sans doute sous-estime-t-elle également les ressources du Prince d'Abbadrah.

• Reynart est un renégat. Cet herminard a désobéi à son Prince, Kassian Seenxi de Sasmiyana, en refusant de vivre avec les courtisans à la cour. Les soldats qui furent envoyés l'exécuter ne revinrent jamais. Aujourd'hui, Reynart le dépossédé erre dans les Communes princières à la tête d'une bande de brigands et de coupe-jarrets. Il aurait été arrêté depuis longtemps s'il n'avait pas réussi à approfondir le lien avec la terre des Communes princières que possèdent les herminards. Désormais, celle-ci le protège. Lui et ses hommes sont environnés de brumes. Une meute de loups les accompagne et les guide sur les sentiers boueux. Reynart arpente désormais les Asservances avec sa bande de ruffians. De nuit, il pénètre dans les villages et massacre les serfs. Le Prince de Sasmiyana a été la première victime des exactions de Reynart et y a déjà perdu trois récoltes. Malgré tous les efforts qu'il déploie, Reynart reste insaisissable. Sa cruauté a fait de lui l'homme le plus craint des Communes princières avec les Princes eux-mêmes.

R

Négoce

Les négociants

Difficulté 10

Il est difficile de séparer le négoce des Communes princières de leur politique. L'aiglon, monnaie princéenne, est l'une des monnaies les plus fortes de l'Harmonde et les Princéens n'hésitent pas à le dépenser dans le faste et la débauche. Les négociants, qu'ils soient marchands ou colporteurs, forment le cœur des corporations et sont des individus respectés, disposant d'un fort pouvoir politique.

Les Communes princières sont donc devenues le cœur du commerce de l'Harmonde, irriguées par les incessantes caravanes keshites. Le bazar d'Abbadrah est symptomatique de cette tendance. Ici, des individus de tout l'Harmonde se croisent pour acheter et vendre des marchandises issues des royaumes les plus lointains sous les regards vigilants des Nazir et des gardes de la ville.

Les bazars sont ouverts jour et nuit, fréquentés par des individus de toute corporation et de toute société. Il s'agit d'une véritable seconde cour où les sociétés spéculent sur les marchandises pour gagner l'argent nécessaire à leurs projets.

Tout s'achète et tout se vend. La nourriture, bien sûr, mais aussi des esclaves spécialisés dans des tâches diverses. Certains esclaves possèdent des capacités qui les rendent hors de prix. Les Sensibles par exemple sont des esclaves gardes du corps dotés d'une telle empathie qu'ils sont capables d'absorber les blessures infligées à leurs maîtres. D'autres esclaves recherchés sont les esclaves de plaisir «exotiques ». La dernière mode – venue d'Abyme – est aux siamoises, souvent d'âges différents. Il n'existe pas réellement de marché noir dans les Communes princières, hormis en ce qui concerne les encres de conjuration.

Les marchés

Difficulté 10

Les Communes princières commercent avec l'Harmonde entier et en particulier avec leurs voisins. Elles achètent à la Janrénie

ses innovations mécaniques, regardées avec superstition, et à l'Enclave boucanière ses merveilles et ses esclaves. Au fil des années, les Terres veuves sont également devenues un partenaire commercial important par la quantité d'œuvres d'art et d'objets de luxe qu'elles exportent. Les Princéens sont friands d'objets somptueux – et donc chers.

MERVEILLES TÉNÉBREUSES

L'une des spécificités des Communes princières, et l'une des sources de leur richesse, est le commerce avec les Abysses. En échange de Connivences complexes et d'esclaves spécifiquement adaptés à leurs caprices étranges, les Démons offrent aux marchands princéens des merveilles, pour la plupart inédites à la surface. En voici quelques exemples…

• Des mécanismes étranges capables d'absorber la lumière d'une pièce pour déclencher d'envoûtants jeux d'ombres.
• Des parfums vivants qui rampent sur la peau des belles dames farfadines de Tslana comme autant de serpents de brumes colorées.

• Des lames d'un acier noir et flexible, qui coule comme l'eau. Ces lames sont plus rapides et plus résistantes qu'aucun acier produit à la surface, mais elles rouillent et retournent à la poussière si elles sont exposées à la lumière du soleil.

• Des cités construites dans des bouteilles de verre qui abritent des colonies de fourmis parlantes. Une fois apprivoisées, ces fourmis peuvent être libérées dans le palais d'un noble où elles monteront la garde mieux que le meilleur ogre et pourront servir d'espionnes indécelables. Elles ne se nourrissent que d'objets de couleur bleue.

• Des œufs vides contenant les rêves volés à des enfants mort-nés, une drogue redoutable que s'arrachent les puissants d'Abbadrah.

En général chaque famille de la noblesse de jais possède l'exclusivité d'un ou plusieurs produits issus de ses terres abyssales.

Ils exportent eux-mêmes leur nourriture, en particulier leurs animaux et leurs céréales et les nombreux objets de luxe qui leur restent de la gloire du Septentrion. Il faut cependant noter que les différentes Cités-États sont spécialisées dans les biens et les services qu'elles offrent. Ainsi, Lakmashi est réputée pour son art de la forge d'armes et d'armures, d'un niveau comparable à celui des artisans urguemands. Les caravanes keshites ont su prendre ce fait en compte dans leurs trajets.

Esprit

«Le Princéen est souple comme le roseau, cinglant comme le fouet. »

Us & coutumes

Au premier regard

Difficulté 5

Les Princéens regardent de haut les habitants des autres Royaumes crépusculaires. Sans le dire tout haut, on sent dans leurs yeux un léger dédain voilé de condescendance lorsqu'ils se hasardent à adresser la parole à un étranger. Une question se pose alors… Qu'est ce qui fait le Princéen ? Quelles sont les spécificités de ce peuple ?

Difficulté 10

Les Princéens ont une taille moyenne de trois coudées et cinq pouces, un teint jaune, dit parcheminé, et des yeux bridés, comme leurs voisins lyphaniens – comparaison qu'il n'est pas conseillé de faire dans l'un de ces deux pays. Leurs cheveux sont foncés, voire noirs, leurs traits anguleux et leur front assez haut. Ces caractéristiques physiques sont dues à des conditions géographiques particulières, à une alimentation rigoureuse ainsi qu'à d'autres facteurs de leur mode de vie. Les saisonins trahissent eux aussi ces caractéristiques.

En réalité, les Princéens ne sont nullement différents des autres peuples des Royaumes crépusculaires, si ce n'est à leurs propres yeux. Quand on demande à un Princéen pourquoi sa peau a ce teint «jaune », il répond par un petit rire, suivi de cette réponse énigmatique «parce que nous sommes le peuple de l'or… ».

Le style princéen

Difficulté 15

Ce qui différencie véritablement les Princéens des habitants des autres royaumes ? Le style, mon ami, le style. Tous les courtisans et bourgeois des Royaumes crépusculaires suivent avec attention les modes qui naissent dans les arènes sociales princéennes. Dans les palais des Communes princières, une parure complexe ouvre plus de portes qu'une épée ou une hache. Ici se joue le jeu de la richesse. Des sommes folles sont dépensées pour des futilités, alors même que des enfants meurent de faim et mendient dans les rues des bas quartiers. Les Princéens ne sauraient s'en soucier plus que cela… La richesse n'est pas un but, mais le signe des faveurs du destin. Celui qui possède les richesses les plus ostentatoires, qui organise les fêtes les plus osées et qui fait les plus beaux cadeaux, celui-là montre qu'il est favorisé et que ses amis ont tout intérêt à le suivre pour profiter de sa bonne fortune.

Difficulté 20

Pourtant, la richesse et la volonté de dépenser ne font pas le bon Princéen. Tu auras beau te pavaner dans tes pantalons bouffants rouge vif, très à la mode à Sasmiyana cette année, tu ne seras pas un Princéen si tu ne maîtrises pas l'art subtil de la politesse.

Dans les Communes princières, celui qui se comporte de façon «grossière » écarte de lui toute attention sociale. Il devient un véritable paria, ses amis d'autrefois le fuient de peur que sa honte ne rejaillisse sur eux. Comment devient-on grossier ? Écoute bien les conseils suivants.

• Sois respectueux de ton prochain. Je ne parle pas ici de respect véritable, mais d'une apparence de subtilité et de courtoisie infaillible. Même en face de ton pire ennemi, tu dois rester affable, poli, tout sucre et tout miel. Bien des ambassadeurs étrangers présents aux cours des Princes ne voient pas les véritables joutes orales qui se jouent derrière des discours fleuris.

• Ne perds jamais ton calme. Perdre ses moyens devant un adversaire, avoir l'air surpris ou désemparé est source de honte, tout comme agir sous l'emprise de l'émotion ou de la précipitation. Le véritable Princéen est suprêmement maître de lui-même. Quand son pire ennemi a le dessus, le Princéen se doit de féliciter son rival.

• Mens. Beaucoup de cultures considèrent le mensonge comme un péché. Les Princéens le voient comme une arme dont le sage sait subtilement user. N'abuse jamais du mensonge, car son utilisation émousse son tranchant et ta crédibilité. N'accuse jamais un Princéen de mentir. Tout le monde ment, pourquoi le signaler ? Celui qui dévoile ouvertement un mensonge est un rustre.

• *Sois généreux. L'acte d'offrir est la quintessence de la culture princéenne. Les Princéens, quelle que soit leur classe sociale, offrent sans compter. Ne pas offrir de cadeau en même temps que l'on fait une demande ou pire offrir un cadeau en dessous de sa condition est grossier. Refuser un cadeau est une insulte grave. Inutile de te dire que cette culture du don a débouché au fil des siècles sur une corruption institutionnalisée dans les mœurs princéennes. Il est désormais impossible de transmettre la moindre requête dans les administrations des Cités-États sans offrir de cadeaux destinés à accélérer la procédure.*

Sois noble et élégant, poli et retors et tu seras un véritable Princéen.

La Jungle de soie et de jade,
Enselmio Clairevue

Le kiéménite

Difficulté 15

Le kiéménite est une langue très belle, aux syllabes chuintantes et au rythme musical. Cette langue extrêmement précise est la plus proche de l'ancienne langue du Septentrion. On y retrouve le goût de cet ancien Empire Flamboyant pour la poésie et la musique, ainsi que pour la précision. Le kiéménite contient en effet un très grand nombre de mots permettant de décrire une infinité de nuances sur des sujets aussi flous ou subjectifs que les émotions ou la théologie. Sa structure est parallèlement très simple et facilite son apprentissage par l'aisance que laisse ce langage pour créer de nouveaux mots et s'adapter à la situation.
La subtilité du kiéménite réside en son utilisation sociale. En effet, les nuances qu'il permet font de sa maîtrise une nécessité dans les cours des Cités-États. La carrière d'un fonctionnaire du Prince peut être réduite à néant par le choix d'un mot malheureux. Si les écarts de langage des étrangers sont souvent tolérés, il n'en reste pas moins que cette langue est idéale pour faire passer des messages subtils dans une conversation à l'insu de qui n'en maîtrise pas la moindre nuance.

La réelle difficulté du kiéménite tient à son écriture. En effet, le kiéménite consiste en pas moins de trois alphabets de difficulté croissante.

LES NOMS PRINCEENS

Les noms princéens ont une valeur descriptive. Il est possible à une personne possédant une bonne connaissance du kiéménite d'apprendre le milieu social ou l'ascendance d'un individu lorsque celui-ci annonce son nom complet. Il n'est donc pas rare que les noms princéens soient en trois ou quatre parties, celles-ci comprenant le prénom lui-même, un suffixe indiquant la position sociale et un nom indiquant la famille du père de l'individu. Les prénoms masculins ont souvent des sonorités dures, au contraire des prénoms féminins, presque universellement terminés par la voyelle «a». Les familles nobles ne possèdent pas de particule indiquant le milieu social, cette dernière est remplacée par un mot en langage démoniaque donné à la famille pour l'identifier lors de la première Connivence signée avec les Abysses.

Difficulté 10

• Le premier, ou kuor-mi, est formé sur la base de cent vingt pictogrammes représentant chacun une syllabe. Son écriture est recommandée aux étrangers, aux Princéens de peu de lettres et aux enfants. Il se lit de droite à gauche et est relativement simple.

Difficulté 15

• Le second alphabet, ou negor-mi, est lui composé de pictogrammes moins faciles d'accès et dont la sonorité change selon celles des pictogrammes voisins. Cet alphabet est celui des femmes et des poètes. Il ne permet pas de retranscrire les sons les plus durs mais possède une écriture des plus exquises, rendant aisé les exercices de calligraphie.

Difficulté 20

• Enfin, le troisième alphabet, ou shenof-mi, est le plus complexe. Les symboles utilisés sont ici des idéogrammes agencés entre eux pour dégager un sens. Il existe des milliers d'idéogrammes dont les représentations sont parfois gardées secrètes par les différentes corporations princéennes. Seule la noblesse princéenne et les Advocatus Diaboli sont autorisés à tracer un pictogramme shenof-mi et seuls les textes écrits dans cet alphabet sont valables pour établir les Connivences.

Les vies princéennes

Difficulté 15

Les Cités-États sont les centres de la vie princéenne. Dans ces villes gigantesques, des millions de mortels vivent et meurent dans l'un des cadres les plus impressionnants de l'Harmonde : elles sont des lieux de faste et de plaisirs. Grâce aux succès commerciaux des Cités-États et à la richesse héritée du Septentrion, les Princéens possèdent un niveau de vie bien plus élevé que celui des habitants des autres Royaumes crépusculaires. Les Princes et les nobles gaspillent chaque jour des sommes faramineuses pour leurs caprices et leurs modes ; les libres-gens eux-mêmes ne rechignent pas à la dépense pour se vêtir de parures dignes de leur niveau social, ou de celui auquel ils prétendent. Même les esclaves profitent grandement des richesses de leurs maîtres et vivent souvent dans un luxe qu'envieraient beaucoup d'hommes libres étrangers.

Grâce à ces dépenses, les villes sont des lieux colorés, décorés des fresques d'artistes ambulants et des étoffes de nombreux marchands. Les costumes princéens sont rutilants et il n'est pas rare d'assister à des duels de gentilshommes sur des airs de musiques enjoués. À ces occasions, la foule s'attroupe pour ne pas manquer la danse des rapières, et parfois même des Danseurs.

N'allez cependant pas imaginer que tout n'est qu'apparat dans les Communes princières. La richesse relative des Princéens leur permet d'accéder à un niveau d'éducation élevé. La plus grande et la plus renommée des universités de l'Harmonde, le Haï Shul, se trouve dans ce Royaume crépusculaire et accepte ceux qui peuvent s'offrir son enseignement.

Les précepteurs sont monnaie courante et toute famille cherche à s'offrir les services des meilleurs afin de s'assurer que ses enfants auront toutes les chances de briller aux examens que font passer les corporations à ceux qui désirent les intégrer. Intégrer une corporation, c'est être assuré de trouver un emploi. Se placer parmi les meilleurs, c'est obtenir les plus grandes responsabilités et le pouvoir qui les accompagne. C'est également un avantage pour les familles qui cherchent à acquérir des avantages dans leur propre corporation, parfois pour le compte d'une société. Dès le plus jeune âge, les enfants apprennent donc le jeu des intrigues. Arts, sciences et humanités sont, bien entendu, enseignés, ainsi que tout ce qui peut servir à lire un caractère et à le manipuler.

Dans la trame des intrigues qui se nouent quotidiennement entre corporations, noblesse et sociétés, les morts ne sont pas toujours accidentelles. Pourquoi donc les pleurer ? Les Princéens accordent le respect aux vivants et la vérité aux morts. La vérité est qu'une mort est une bénédiction pour celui qui reste, une occasion de redistribuer richesses et influences. C'est donc une occasion de se réjouir et de célébrer.

PROPHÈTES URBAINS

Difficulté 10

Les Princéens sont fascinés par les augures, les présages et les prophéties. Chaque Cité-État possède ses augures qui officient pour la plupart dans les marchés. L'immense majorité sont des charlatans mais il arrive que les prédictions de certains d'entre eux se vérifient, parfois de manière suspicieusement précise.

Difficulté 15

Chaque Cité-État possède ses méthodes particulières de divination, de la cartomancie de Sasmiyana à la lecture dans l'écume de Selhabin. Seule la lecture dans les étoiles n'est pas utilisée. Les Princéens craignent par trop ce qu'ils pourraient y voir.

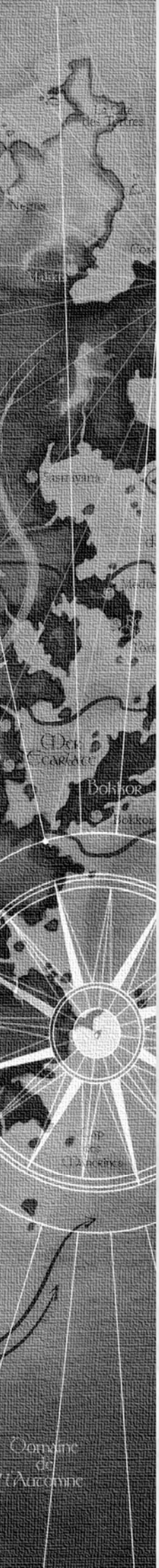
Difficulté 20

Les prophéties les plus en vogue sont les suivantes :

• La carte du Seigneur sans Visage ressort trois fois sur quatre dans tous les tirages concernant la suite des Fleurs dans le jeu de cartes divinatoires sacré des pythies de Sasmiyana.

• Une montagne au sommet couronné de roux s'enflamme et communique son feu à tout l'Harmonde.

• Un oiseau blanc est né dans un nid de merles sacrés de Shushan. On dit qu'il parlerait comme un bébé.



Difficulté 20

Bien entendu, tout a un prix, et celui du luxe des citadins est payé dans les Asservances. Là, les serfs des herminards besognent dur dans les champs et les fabriques de leurs maîtres. Après une journée de travail harassant, ils se terrent dans les maisons communes et calfeutrent leurs fenêtres car dehors, la mort rôde.

Les esprits de la nature, ces créatures démentes qui hantent les campagnes, sortent à la nuit tombée pour rôder dans les bois et les champs, s'aventurant même parfois dans les villages. Les mortels qui tombent entre leurs griffes ne sont jamais retrouvés, si ce n'est par morceaux épars.

Quant au sommeil des serfs, il est tout sauf tranquille. Les herminards profitent de leurs esprits endormis pour arpenter leurs terres et mener leurs chasses oniriques.

Les Communes princières sont des océans de noirceur éclairés ça et là par l'éclat des Cités-États.

Amour et mariage

Difficulté 15

• L'amour est l'un des six péchés princéens – avec l'impatience, la grossièreté, la bêtise, l'insoumission et le regret. Il est vu comme tragique, avilissant et abêtissant. Jamais un Princéen digne de ce nom ne se déclarera amoureux ou ne reconnaîtra à une autre personne une valeur supérieure à ce qu'elle peut lui apporter.

Difficulté 10

• Le mariage est quelque chose de très sérieux. Un mariage est toujours arrangé et est organisé comme un contrat. Par celui-ci, l'une des personnes, le mari ou la femme, est vendue à la seconde en échange de quoi cette dernière s'engage à subvenir à ses besoins et à la traiter avec honneur. Selon le contrat, le mariage peut être à vie ou limité dans le temps. Il est fréquent qu'un mariage soit célébré pour sceller un contrat commercial ou une alliance. En outre, la culture princéenne reconnaît la polygamie ou la possession d'esclaves de plaisirs des deux sexes, du moment que le dominant du contrat n'est nullement dominé – il ne peut pas naître de chaînes de dominances successives par mariages.

Le calendrier princéen

Héritage des temps antiques du Septentrion, les Princéens ne comptent pas les jours de la même façon que le reste de l'Harmonde : ils comptent les nuits. Les horloges des Cités-États, Vestiges de la Flamboyance, sonnent les heures d'un accord différent toutes les nuits. À chaque nuit correspond un accord mêlant la note du jour, celle du mois et celle de la saison dans un accord parfait. Il existe sept notes pour marquer la nuit, quatre pour les semaines et douze pour les mois. Les saisons s'expriment par la hauteur de la portée, bien que l'automne soit totalement désaccordé depuis l'Éclipse. Les citadins se sont habitués à cette spécificité de leur culture et en sont maintenant fiers.

La gamme annuelle commence donc au début de l'hiver, lorsque les nuits sont les plus longues. Elle progresse nuit après nuit jusqu'à la fin de l'été avec des accords de plus en plus aigus. Les horloges sont en général arrêtées pour l'automne.

On parle de la journée du Ré quatre Hydre pour parler du second jour de la quatrième semaine du mois de l'Hydre. Inutile de dire que ces horloges ne sonnent que de nuit.

Les festivités

Chaque Cité-État possède ses célébrations, nées de l'histoire ou des caprices de son Prince, mais il existe trois fêtes communes à toutes : le carnaval, la ronde des murs et la procession des lanternes.

Difficulté 10

• Le carnaval prend effet à la fin de l'automne, pour marquer la fin de l'année «commerciale », alors que les premières neiges bloquent les grandes routes entre les cités et empêchent le passage des caravanes. Au cours du carnaval, il est de coutume que chacun vive abrité sous le masque d'un animal. Seuls les nobles ont le droit de porter le masque d'un héros et les grandes familles de chaque cité possède leurs masques attitrés. Chaque année, les clans nobles se font une guerre secrète en essayant de dérober les masques «originaux » des clans rivaux. Les bals et les réceptions fastueuses se succèdent.

B B B B B B

Difficulté 15

Il existe des contacts amicaux entre les grandes familles de cités différentes partageant le masque du même héros. Ces familles font parfois pression sur les cultes des villes pour faire évoluer l'adoration du héros en question et organisent des événements collectifs.

Difficulté 10

Le carnaval est l'occasion d'une semaine de licence et de débauche où tout est permis. On constate chaque année un grand nombre de vols et de meurtres qui, dans la liesse et la débauche populaire, laissent chacun indifférent.

Difficulté 10

• La ronde des murs : cette cérémonie prend ses origines dans le passé des Communes princières. Elle cherche à reproduire les enchantements ancestraux qui furent placés sur la Grande Muraille et sur les fortifications des Cités-États afin de les protéger des esprits qui hantent l'arrière-pays. Marquant le début du printemps, elle voit les habitants de la cité, tous vêtus de noir, venir chacun embrasser l'une des portes de la ville – fermées pour l'occasion – et ensuite regagner son foyer en silence pour veiller. Au matin suivant, après une journée complète d'inactivité et de jeûne, les portes de la ville sont réouvertes pour le début d'une nouvelle année. À cette occasion, une grande fête est donnée.

Difficulté 15

• La procession des lanternes : pratiquée dans les campagnes, et de moins en moins dans les villes, cette cérémonie est célébrée au tournant de chaque saison, pour apaiser les esprits de la nature. Des processions de villageois avancent de nuit, dans les champs, en portant des lanternes aux couleurs de la saison passée. Les divers groupes forment une spirale, le plus souvent accompagnés de musique, et finissent au centre du village, devant le puits. Chacun jette sa lanterne dans le puits pour l'éteindre. Ensuite, en silence, les villageois retournent chez eux pour porter le deuil de la saison.

Difficulté 10

• La bacchanale des cendres est une cérémonie exclusive à la noblesse du vieux sang. Plus une cérémonie qu'une fête, cet événement nécessite un serf issu du fief que contrôle la famille. À la nuit tombée, ce dernier est forcé d'ingurgiter une coupe emplie du sang-mêlé de chaque membre de la famille avant d'être relâché dans les rues de la ville. Les herminards, montés sur des chevaux et accompagnés de chiens de chasse, s'élancent à sa poursuite dans une traque infernale. Personne n'aidera ce pauvre homme et, sur ordre du Prince, la milice n'interviendra pas pour stopper la chasse. Au contraire, elle repoussera le serf si celui-ci vient lui demander assistance. Lorsque enfin arrive le moment de la curée, le serf est égorgé par les herminards. Le cadavre est ensuite amené au domicile de la famille et soigneusement équarri puis préparé pour la consommation.

Dans certaines cités, la noblesse de jais a pris également l'habitude de pratiquer la bacchanale des cendres pour s'attirer une part du sombre prestige des herminards. Cette fête a lieu à la nouvelle lune, mais la date en diffère selon les familles du vieux sang.

Les arts

Les Princéens aiment l'art figuratif. Leurs palais regorgent de statues et de peintures aux couleurs vives, retraçant les grands moments de l'histoire du Septentrion et de la révolution des esclaves. Riches et désireux d'impressionner leurs pairs, les mécènes aiment les monuments et la démesure. Ils n'hésitent pas à faire de leurs palais les symboles de leur richesse. La moindre surface est couverte de visages ricanants ou de scènes érotiques.

La musique est également un art respecté, bien que considéré comme efféminé. Il est rare que la mélodie d'une flûte ne résonne pas dans les couloirs du Palais de Jade d'Abbadrah ou que le Prince lui-même ne soit pas encadré d'esclaves musiciennes. Yah Pong lui-même fait posséder des esclaves sélectionnés pour leur voix exquise par de minuscules Démons qui les tourmentent de façon si subtile que chacun produit une seule note en harmonie avec ses confrères. Les «chants de la souffrance » comme l'on nomme cette forme d'art novatrice font actuellement l'envie de tous les Princes de l'Est.

Les Communes princières ne comportent par contre aucune tradition littéraire propre, préférant importer les ouvrages de royaumes proches comme l'Empire de Keshe. L'histoire du Septentrion est presque oubliée, hormis dans les Asservances où les aïeuls des villages maintiennent encore une tradition orale très forte.

COURDESSES 03

Quelques princéens

Ianès Iod de Vendenuit

Ianès est un herminard, le dernier de sa famille, habitant un pavillon proche du Palais de Jade en Abbadrah. Il est grand, a la peau sombre et aime se vêtir de fourrures noires ornées de pierres dont le bleu contraste avec ses cheveux de jais. Ianès est connu en Abbadrah pour sa cruauté et ses sautes d'humeur, ainsi que pour son dédain de la politesse si chère à la société princéenne. Il est également considéré comme dangereux et puissant.
Ianès n'en a cure. Comme tous les herminards, il a été contraint par son suzerain à vivre dans la cité et il se languit de la terre de son domaine de Vendenuit. Chaque jour n'est pour lui qu'une période d'éveil odieuse qui l'éloigne du sommeil. Lorsque la nuit tombe, il sombre dans les bras de Noxe et enfourche sa cavale onirique pour arpenter les rêves de ses serfs. Il ne manque jamais l'occasion de s'adonner à sa passion : la chasse à courre. Accompagné par deux molosses de cauchemar, il poursuit un serf au cours de plusieurs nuits jusqu'à ce que les chiens finissent par le démembrer et le rendre fou.
De jour, Ianès montre tous les signes de l'ennui. Contrairement à beaucoup de ses pairs, il peut être d'une grande aide à des Inspirés se présentant comme des ennemis du pouvoir. Il pourrait notamment faire d'eux ses protégés et ainsi leur donner une importance dans la cour d'Abbadrah.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 56, SBG : 18, SBC : 28, BD : +1
VOL 7

Perfidie : 30
Bienfaits perfides : Hargne, Chronique du Futur, Fulgurance
Peines perfides : Cruauté, Vieillissement prématuré, Altération du corps (sang noir)

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 12, Natation 9, Premiers soins 10, Vigilance 13.
Maraude : Chasse (onirique) 13, Intrigues 11, Poisons 9.
Société : Diplomatie 9, Étiquette : noblesse princéenne 13, Intendance 11.
Savoir : Alphabet : Septentrion 12, Histoire et légendes 11, Stratégie 13.

Combat
Initiative : 13/3, espadon 14/4, marteau de guerre 13/3
Attaque au contact : espadon 14, marteau de guerre 12
Attaque à distance : -
Esquive : 12/2
Parade : espadon 13, marteau de guerre 12
Défense à distance : 6/1
BD (espadon) : +7, BD (marteau de guerre) +6
Armure : Plaques (partielle) prot. 13

Rostilav, le marchand de merveilles

Cachée en bordure du quartier des écuries de Tslana se trouve la boutique de Rostislav. Honnête ogre trafiquant en animaux exotiques, ce gentil marchand cherche maintenant à étendre son activité en vendant des marchandises plus " sensibles ". Rostislav a commencé avec les Élémentäs. Grâce à ses contacts parmi les milieux saisonins de Tslana, il a appris l'art de l'invocation des Élémentäs artificiels et gère maintenant un commerce florissant d'Élémentäs de printemps et d'automne, utilisés surtout pour la consommation des nobles des palais.
Il y a un mois, un véritable signe du destin lui est apparu : un marchand boucanier lui a vendu à prix d'or une sirène. Depuis, Rostislav hésite. Il sait qu'une sirène est une marchandise précieuse

qui pourrait lui ouvrir les portes de la hiérarchie de sa corporation. Il lui suffirait de la prostituer ou d'en faire don au sérail de l'un des nobles du palais pour assurer sa fortune et sa reconnaissance par les autorités. Seulement voilà, lorsque la sirène chante pour lui ou qu'elle le regarde de ses grands yeux humides, toutes ces pensées pécuniaires disparaissent. Rostislav est en train de tomber amoureux de sa marchandise.
Il ignore que son apprenti, un jeune homme nommé Fleb ne l'entend pas de la même façon. Il voit son maître perdre son temps avec la sirène et enrage qu'il ne la vende pas pour améliorer la fortune de leur boutique. Fleb a déjà abusé de la sirène et connaît la valeur de celle-ci. Il espère maintenant en déposséder son maître en dévoilant ses projets à la corporation des travailleuses de la chair de Tslana. Il s'enfuira avec la sirène dans la confusion du conflit entre la corporation des animaliers et les travailleuses de la chair et il deviendra riche.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 49, SBG : 16, SBC : 24, BD : +0
VOL 5

Ténèbre : 30
Bienfaits ténébreux : conjuration cercle I et II, Diablotin expérimenté
Peines ténébreuses : Diablotin farceur, cauchemars, Démon facétieux

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 8, Premiers soins 13, Vigilance 9.
Maraude : Fouille (spé : trouver bonnes affaires) 10, Intrigues 6, Jeu 10.
Société : Diplomatie 7, Éloquence 7, Étiquette : clients 8, Intendance 9, Négoce 9.
Savoir : Alphabet : Septentrion 11, Chirurgie 11, Herboristerie 8, Histoire et légendes 9, Zoologie 10.
Occulte : Harmonie (spé : Merveilles) 8.

Nikolaï le juste, juge volant

Nikolaï représente ce à quoi la complexité des jeux de pouvoir et de la justice princéenne peut mener. Jeune homme épris de justice, croyant dans les idéaux hérités de la révolution des esclaves, il a quitté une famille prospère de Shushan pour s'engager de lui-même dans la corporation des juges. Après des années d'études, il a enfin pu endosser la robe grise des juges et a découvert un univers d'iniquités. Si les juges restent libres de prendre leurs décisions et de rendre leur verdict, il est fréquent qu'un caprice du Prince, seul véritable tenant de la justice et du pouvoir, vienne bouleverser la donne en graciant un criminel ou en châtiant un innocent. Où est la justice dans ces conditions ? Qui peut donc défendre les pauvres des puissants quand seuls ceux qui paient l'impôt de la loi peuvent porter plainte devant un tribunal ?
De rage, Nikolaï est devenu un juge volant, l'une de ces figures obscures qui circulent masquées dans les bas-fonds des villes et répandent une justice sauvage lorsqu'ils rencontrent des criminels. Il aime en particulier tenir compte des cas qui lui sont présentés au cours de la journée pour les régler la nuit venue par les armes.
Nikolaï est un homme d'une trentaine d'années, de carrure solide dont les cheveux bruns tournent au gris. Dans ses rondes nocturnes, il porte une armure de cuir et deux fléaux d'armes. Son masque de cuir est peint du gris des juges et son regard à moitié fou glace le sang des criminels les plus endurcis.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 53, SBG : 17, SBC : 26, BD : +1
VOL 6

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 14, Vigilance 14.
Maraude : Acrobaties 10, Chasse 11, Discrétion 12, Fouille (spé : indices) 12, Intrigues 9, Poisons (spé : incapacitants) 9.
Société : Éloquence 11, Us & coutumes : Princéens 11.
Savoir : Alphabet : Septentrion 11, Chirurgie 10, Géographie (rues de Shushan) 12, Herboristerie 10, Lois 12.

Combat
Initiative : 13/11, fléau d'armes 13/11
Attaque au contact : fléau d'armes 13
Attaque à distance : -
Esquive : 11/9
Parade : fléau d'armes 12
Défense à distance : 5/4
BD (fléau d'armes) +7
Armure : Cuir et métal (partielle) prot. 5

Vasilko Lancevive, garde-muraille

Vasilko est un jeune homme d'une vingtaine d'années. Il est également l'un des guerriers les plus respectés des Communes princières : il fait partie des gardes-muraille, ces hommes et ces femmes qui sont postés sur la Grande Muraille pour protéger le pays des créatures et des gens qui vivent au-delà. Personne ne sait s'il est ici pour un crime oublié ou par choix. Quand on entre dans la Garde-muraille, on oublie tout et l'on devient un simple frère. Depuis maintenant huit ans, Vasilko a tué un grand nombre de Lyphaniens et de créatures étranges. Il a même survécu à une rencontre en solitaire avec l'un des esprits qui rôdent dans les Asservances. Depuis, il ne s'écarte pas de ses frères à la nuit tombée.
Vasilko rêve parfois de la ville et de sa famille qui l'attend là-bas. Il ne reviendra jamais, mais il se demande ce qu'aurait pu devenir sa vie s'il n'avait pas convoité la fille du Prince et si celle-ci n'avait pas joué avec son amour.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 53, SBG : 17, SBC : 26, BD : +1
VOL 6

Combat
Initiative : 12/6, lance 16/10, arc court 16/10
Attaque au contact : lance 12
Attaque à distance : arc court 11
Esquive : 10/4
Parade : lance 11
Défense à distance : 5/2
BD (Lance) +5, BD (Arc court) +4
Armure : Lamelles (partielle) prot. 9

Architecture

Les formes princéennes

Les Cités-États sont les plus grandes villes de l'Harmonde. Il est difficile aux étrangers d'imaginer la démesure de ces endroits. Elles sont des labyrinthes, des agglomérats de quartiers superposés les uns aux autres, reliés par de grandes rues ou des voies surélevées lors de la Flamboyance.

Difficulté 15

Au centre de chaque cité se trouve l'antre du Prince. Qu'il s'agisse du Palais de Jade d'Abbadrah ou de la cathédrale d'Or et de Jais de Tslana, les palais sont tous des merveilles de l'architecture flamboyante. Fabriqués dans des matières précieuses, souvent indestructibles (ou presque), ces édifices sont visibles à des lieues de distance tant leur taille et leur éclat écrasent les résidences des nobles alentours ou les ruines de la vieille ville qui les entourent. Les palais sont des lieux de merveilles où les ombres semblent jouer avec les lumières, tamisées par des dômes de verre coloré et qui se révèlent être des lucioles dressées. Les escaliers se muent en passerelles de cristal et d'or fins comme la soie et solides comme le diamant, enjambant des salles de bal où dansent nuit et jour les courtisans du Prince et les ambassadeurs des autres pays. Chaque société possède ses caches, ses passages secrets. Certaines salles contiennent des petits jardins où vivent des colonies d'oiseaux exotiques. On peut passer sa vie dans un palais sans cesser de s'en émerveiller.

Autour du palais se trouvent la vieille ville et les ruines des anciennes demeures de la Flamboyance. C'est ici que vivent les nobles qui n'ont pas eu l'honneur d'être invités au palais. En attendant cette chance, nombre de ces individus rénovent ou aménagent les ruines de l'ancien temps pour s'approprier sa superbe. L'Équerre trouve là l'essentiel de ses commandes et il n'est pas rare que des Démons soient employés pour réactiver les enchantements de naguère, lorsque l'Inspiration dirigeait le bras des artisans.

Difficulté 15

Malgré le nombre de nobles, il reste toujours des quartiers en ruine dans les vieilles villes et il est fréquent de trouver un manoir rénové entre deux ruines flamboyantes. Il est en effet interdit à ceux qui ne sont pas de noble souche de s'installer dans la vieille ville, parfois nommée Cité interdite. Ce quartier est donc patrouillé par des brigades de la milice, ce qui n'empêche pas les pillards d'Éclat de tenter régulièrement des fouilles dans les demeures inexplorées. Il arrive également que les spectres des morts de l'Éclipse apparaissent aux vivants aux plus sombres heures de la nuit. Loin d'inquiéter les nobles, eux-mêmes puissants Conjurateurs, ces apparitions sont devenues des spectacles très courus dans la noblesse de jais.

Difficulté 10

Les quartiers qui dépassent enfin les murs de la Cité interdite sont ceux où vivent les libres-gens. Ces quartiers sont souvent des entités quasi-indépendantes dans lesquelles figurent tous les corps de métiers, chacun sous la botte de la corporation qui domine l'activité commerciale du quartier.

Difficulté 15

Chaque quartier possède son marché dans lequel se tiennent nuit et jour les tractations commerciales qui animent la ville, et ses agoras. Celles-ci sont de petits théâtres en plein air dans lesquels les libres-gens de tous âges et de tous sexes peuvent librement s'exprimer. Les agoras sont les lieux où se font les annonces publiques des messagers du Prince et les débats idéologiques des sociétés et des cabales. On y trouve des agitateurs, des politiciens et des prophètes. La liberté de parole est absolue, pour peu que le prestige du Prince ou de la cité ne sont pas mis en danger. C'est également un merveilleux lieu d'espionnage où la foule permet de cacher maintes activités illicites.

Difficulté 10

Au fur et à mesure de l'expansion de la population princéenne, les murailles de la ville ont dû être repoussées et intégrées à l'architecture de la cité. Ces murs d'enceinte sont maintenant creusés et aménagés pour fournir des logements aux habitants. Chaque

quartier est délimité par ses murailles. Les quartiers intérieurs ne peuvent donc accepter de nouveaux habitants qu'en construisant en hauteur ou en profondeur. Plus on avance dans l'intérieur d'une Cité-État, plus on peut donc voir les tours et les demeures gagner en taille et en orifices de ventilation souterraine, jusqu'à arriver aux limites de la Cité interdite dans laquelle la taille des manoirs est plus conventionnelle.

Les bâtiments sont pour la plupart faits de pierre de taille importée des carrières environnantes et peintes aux couleurs de la corporation qui domine le quartier. La richesse des Princéens leur permet souvent d'ajouter des décorations ostentatoires pour embellir leurs demeures et leurs quartiers.

Difficulté 20

Dans leur ensemble, les Cités-États sont d'une propreté étonnante, eu égard au nombre de personnes qui y vivent. Il faut remercier pour cela les égouts et les canalisations héritées de l'Empire du Septentrion. Ces conduits serpentent sous la cité comme autant de routes souterraines et servent aux coursiers les plus rapides pour accomplir leurs missions sans risquer d'être ralentis par les commerçants extérieurs.

Ceci n'est cependant pas sans danger. En effet, outre la Maraude qui considère le monde souterrain comme son domaine privé, les égouts sont des endroits instables et délabrés. Depuis la Flamboyance, la seule amélioration qu'ont pu y apporter les ingénieurs princéens a été le raccordement des nouveaux quartiers au réseau existant. Alors que les bâtiments étaient construits et démolis, les cités se sont largement érigées sur les anciennes ruines. Il arrive à l'explorateur imprudent de sentir le sol se dérober sous ses pas pour tomber dans une salle souterraine plongée dans les ténèbres. Là on peut découvrir des merveilles oubliées de la Flamboyance, des places entières à demi noyées par les courants putrides des égouts qui s'y écoulent en cascades, où seule la main d'une statue engloutie témoigne de la richesse qui fut celle du Septentrion.

a

UNE CITÉ ATYPIQUE : SELHABIN

Aussi nommée le Miroir des Vanités, Selhabin est une Cité-État étonnante par sa localisation. Son palais trône au milieu d'un lac circulaire d'une lieue de rayon. L'édifice s'élève du fond du lac noir comme une flèche de verre et d'argent, tout en piques et en tours. Des statues de verre rongées par les mousses représentent pour la plupart des serpents.

Selhabin ne possède pas de Cité interdite apparente. En effet, celle-ci est engloutie dans les profondeurs du lac. Les jours où le soleil éclaire les eaux cristallines du lac, on peut apercevoir les tours en contrebas. Les nobles de Selhabin habitent donc dans des manoirs bâtis au bord du lac ou, pour les plus fortunés et les plus entreprenants, dans des navires. Les nombreuses soirées marines sur les navires selhabinois sont très courues des nobles des Communes princières et du Prince lui-même.

En été, la ville est très difficile à vivre. La chaleur entraîne des maladies et des odeurs nauséabondes. Les nobles se retirent alors dans leurs demeures bâties sur les contreforts des collines environnantes. En hiver, l'eau gèle très vite et transforme le lac en un miroir glacé. La ville prend alors des allures féeriques. Elle est connue pour son carnaval des glaces au cours duquel sont construites des statues givrées représentant les mythes princéens.

Difficulté 20

Nul ne connaît exactement la profondeur du lac. Toute une industrie de pillards d'Éclat existe, des aventuriers qui plongent à la recherche de Reliques. On trouve parfois des poches d'air dans les bâtiments engloutis où sont abrités des objets en parfait état. Hélas au cours des siècles d'exploitation, ces lieux sont devenus de moins en moins abordable, car l'air s'est raréfié. Il faut plonger de plus en plus profondément pour trouver des merveilles exploitables et éviter les choses qui rôdent dans l'obscurité. On parle de perles dans les profondeurs sur lesquelles apparaissent les visages des plongeurs trop téméraires qui ne sont jamais revenus.

Difficulté 10

Que ce soit dans leur histoire tumultueuse, leurs lois ou leur négoce, rien n'unit a priori les Cités-États si ce n'est la fierté d'être princéennes, la fierté d'être différentes des autres civilisations de l'Harmonde. La fierté de descendre de héros.

Cette fierté prend son origine dans les légendes les plus anciennes des Communes princières, celles de leur création.

La Nuit, le Jour et les étoiles

Difficulté 15

Au début, seule existait la terre, froide et glacée, le soleil, le grand Ganiklov, et la nuit, la grande Anaponost. Soleil et nuit s'aimaient désespérément, aussi décidèrent-ils d'avoir des enfants. Hélas, l'essence brûlante du soleil ne causait que douleur à la nuit et empêchait celle-ci d'engendrer. Profitant d'une sortie de son mari, parti hors des limites de la terre combattre les chiens du néant qui cherchaient à la grignoter, elle décida de se donner seule du plaisir et, accidentellement, engendra. Craignant la fureur de Ganiklov, elle avala ses soixante-dix-sept filles et les cacha dans son corps de ténèbres, donnant ainsi naissance aux étoiles. Puis, entendant son mari revenir, elle prit la fuite à travers le ciel. Aujourd'hui encore elle contourne le monde pour échapper aux recherches de son mari, et le jour alterne avec la nuit. Ganiklov ne pardonnera jamais Anaponost, car il est un grand dieu et ne saurait tolérer cet affront.

Avec le temps, les filles d'Anaponost commencèrent à s'ennuyer. Prisonnières du corps de leur mère, elles n'avaient qu'à errer dans la lande désertique qui allait plus tard abriter les âmes des défunts, et elles se mirent à pleurer. À leur grande surprise, elles virent que leurs larmes dégoulinaient du manteau de leur mère et arrivaient jusqu'à la terre. Ainsi naquirent les rivières et les lacs. Dans le miroir de l'océan ainsi créé, les étoiles se virent et furent ravies de cette vision. Pour se distraire, elles décidèrent de donner à leur tour la vie. Elles créèrent chacune un ou plusieurs enfants qu'elles transmirent à l'Harmonde sur des barques portées par leurs larmes. Ainsi arrivèrent les esprits dans l'Harmonde.

Les esprits furent la source de toutes les espèces animales et végétales de l'Harmonde. Nés égaux, ils se battirent très vite afin de savoir lesquels d'entre eux étaient les plus à même de régner. Les carnivores demandaient la maîtrise sur les herbivores, puisqu'ils chassaient ceux-ci. Les herbivores arguaient de leur nécessité à la survie des carnivores pour demander respect et déférence. Peu à peu un ordre s'instaura. Les arbres cependant se sentaient brimés. Limités dans leurs mouvements, dévorés même par les herbivores, ils étaient les plus bas des plus bas. Ils firent donc appel à leurs mères. Le bruissement de leurs feuilles réussit à émouvoir les étoiles et celles-ci leur montrèrent comment user de leurs racines pour modeler l'argile du sol et en façonner des esclaves. Les arbres se réjouirent et se mirent au travail. Se basant sur le modèle grossier des singes des neiges qui habitaient leurs branches, ils donnèrent naissance à une créature malhabile, grossière et couverte de fourrure qu'ils nommèrent humains. Et l'homme devint le premier esclave.

L'humain fut dès sa création la cible de toutes les brimades. Il était le jouet des arbres, la proie des carnassiers et la cible du mépris des herbivores. Il était moins fort que l'ours, moins rapide que le loup et plus fragile que le bison. Mais il était intelligent et sensible, et c'est justement cette sensibilité qui le faisait souffrir de son état.

Seul le serpent Kerretken sut avoir pitié de l'homme. Il décida de l'aider. Le serpent était à cette époque une créature embrasée, nimbée d'une flamme qui sauva nombre d'humains du froid de l'hiver. Kerretken montra à l'humain comment user des forces des esprits contre eux afin de les défier et de se montrer leur supérieur. Sur sa direction commença la première de toutes les rébellions, celle contre l'ordre naturel.

Les héros humains se lancèrent dans autant de quêtes qu'il y avait d'animaux sur l'Harmonde afin de prouver à chacun sa supériorité. De chaque animal l'être humain gagna un don, ainsi que la reconnaissance de sa supériorité. De nos jours, tout le monde connaît les sagas des grands défis et les héros qui firent des hommes les maîtres de l'Harmonde.

• On pourrait citer Tekelila, la vierge qui défia l'esprit du cheval, promettant sa virginité en cas de défaite et la mainmise sur le peuple cheval en cas de victoire. Le combat se fit à la lutte et dura huit jours à la fin desquels la guerrière devint reine du peuple chevalin. Elle reste désormais la patronne des cavaliers.

• Iste Zveda fut le chasseur, celui qui traqua l'esprit du loup à travers la taïga pendant un an avant de pouvoir le piéger dans les marécages de Lashkaza. Embourbé, le loup dut renoncer à son immortalité et accorder le titre de plus grand des prédateurs à l'homme. Aujourd'hui encore, les loups détestent les humains pour cela.

• Certains échouèrent également, comme le noble Miesva-Mate qui perdit la belle fourrure soyeuse qui ornait le dos des humains contre l'esprit de l'ours. Ce dernier fut cependant si respectueux du sacrifice de l'homme qu'il abandonna son immortalité pour lui signifier son respect. L'ours reste l'un des symboles des Communes princières et est le seul animal à ne pas craindre l'homme.

Après des années de lutte et de défis, l'humanité arriva enfin au sommet de l'ordre naturel. La majeure partie des esprits avait été dépouillée de son immortalité. Ces esprits étaient ainsi devenus les animaux que tous connaissent, les autres s'étant retirés dans les grandes forêts du Nord. Les humains pouvaient désormais prendre le contrôle de l'Harmonde.
Le serpent Kerretken fut maudit par les étoiles pour avoir aidé les hommes à défier leurs fils. Sa Flamme lui fut dérobée avec son immortalité et elle fut accordée aux hommes, initiant ainsi la période connue sous le nom de Flamboyance. Désormais le froid serait son ennemi. Par gratitude, il est coutume dans les cités du Nord de conserver chez soi un serpent comme animal domestique.

Le culte des héros

Difficulté 15

Les Princéens vénèrent tous ces héros. Ils sont devenus leurs dieux, possédant chacun le secret et l'immortalité d'un esprit animal. Les Grands Dieux ne répondent plus et les esprits n'ont que haine et dédain pour eux, mais les héros veillent sur les Princéens.

Difficulté 15

Chaque héros est vénéré dans les villes au cours de festivals de quartiers. Chaque corporation se réclame d'un héros et il n'est pas rare que les factions s'enflamment de ferveur religieuse en comparant son combat politique à la saga d'un héros.
Il existe des milliers de héros et aucun Princéen ne peut prétendre connaître toutes les légendes de l'âge mythique qui précéda la Flamboyance. La transmission des mythes anciens reste cependant un enjeu important de la culture et de l'identité princéenne.

LES HÉROS PRÉ-FLAMBOYANTS

Difficulté Impossible

Éminence, vous devez vous interroger sur ces héros princéens qui semblent dater d'avant la Flamboyance. Qui sont-ils, que relatent en vérité les légendes princéennes ?
En vérité, ces légendes ne sont qu'un souvenir très altéré des grandes guerres qui opposèrent les humains, alors créatures du Masque, aux Excellences et aux Merveilles inféodées aux Muses lors de la Guerre des Éternels. Pour qui sait lire entre les lignes est relaté dans ces contes populaires tout un pan du conflit qui opposa les Éternels pour la suprématie de l'Harmonde.

Le culte de l'Hermine

Difficulté 25

Les herminards, reliques antiques de la Flamboyance, partagent en grande partie le dogme héroïque officiel, mais ils ajoutent à celui-ci une légende qui leur est spécifique.
Ils racontent comment, au cours de la Flamboyance, la Flamme du serpent distribuée aux hommes devint trop ardente pour qu'Anaponost la supporte. Brûlée vive par la chaleur venue du dessous, sa peau finit par se déchirer et son sang s'écoula sur la terre, imprégnant celle-ci et noyant le monde dans un déluge de ténèbres. Sous ce flot, la Flamme fut soufflée et les humains diminués. Ganiklov fut attristé de cette vision et ne brilla plus avec le même éclat depuis lors. Il se mit à pourchasser l'ombre de la nuit, qui tente aujourd'hui encore de lui échapper, par habitude. Rendu fou de douleur par la mort de sa compagne, il a oublié sa mort et ne répond

L'HERMINARDE

Difficulté Impossible

Les herminards ont le pouvoir de pénétrer les rêves des individus présents sur leur province. Il leur suffit d'être endormi pour sentir la présence d'individus endormis sur leurs terres et pour goûter leurs esprits. Les natifs de l'Asservance soumise à l'herminard sont automatiquement affectés par ce pouvoir perfide. Les étrangers peuvent y résister en réussissant un jet d'opposition de VOL contre l'herminard.

Une fois dans le rêve, l'herminard est libre de parler à sa victime, voire de manipuler son rêve à sa guise. Les modifications cosmétiques du rêve s'accomplissant sans possibilité de résistance. Pour celles qui sont plus complexes, le rêveur peut encore une fois résister en réussissant un jet de VOL contre une DIFF 15. Une personne tuée en rêve – même l'herminard – meurt réellement si elle échoue à un test de VOL contre DIFF 10. Même en cas de réussite, la victime ne tirera aucun repos de cette nuit et ne trouvera que difficilement le repos durant une semaine complète. Elle subit une Blessure grave fictive (–2 aux jets).

Un individu né sur la terre d'un herminard est soumis à ce pouvoir où qu'il se trouve dans l'Harmonde. Ce pouvoir perfide n'est accessible qu'aux herminards.

plus aux mortels.

Ravi de cette chute, le Serpent qui avait toujours continué à aimer l'humanité, comprit que le temps des mortels était venu. Pour parler en son nom il choisit soixante familles et leur donna l'hermine pour emblème, elle qui porte la couleur du soleil – le blanc – en hiver, et celle de la nuit – le noir – en été.

Les soixante familles sont devenues les clans herminards, mais elles ont oublié au fil des années la mission que leur avait confiée le Serpent. C'est pour cela qu'elles explorent les rêves de leurs sujets au fil des nuits, à la recherche d'indices. Les herminards vénèrent le Serpent par divers rites sanglants et secrets.

Difficulté Impossible

En vérité, le Serpent n'est autre qu'une métaphore pour représenter le Masque dont les Princéens se souviennent comme l'ancêtre de l'humanité. Les herminards sont les dernières lignées pures d'humains issus des familles dramaturgiques de la pré-Flamboyance et conservent de ce temps le pouvoir de surveiller la façon dont les mortels perçoivent le Drame pour l'ajuster en conséquence : les herminards sont les larves des dogues de Cauchemar (cf. Le Bestiaire, p. 83). Arrivé au terme de sa vie, un herminard est enterré vivant dans le sol de sa province et se tisse en quelques années un cocon de rêves morts. Au bout de dix ans, le cocon s'effondre et le nouveau dogue de Cauchemar part à la recherche d'un Tisseur de Cauchemars auprès de qui servir.

Les Vilénimes

Difficulté 20

Tout troupeau a son mouton noir et, dans le paysage religieux des Communes princières, ces étrangers sont les Vilénimes. Les Vilénimes sont des traîtres à l'espèce humaine, des individus qui vénèrent les étoiles cruelles et leurs enfants les esprits animaux.

Souvent issus des classes les plus basses de la société, notamment les serfs des herminards, proches de la nature et pleins de ressentiments contre leurs maîtres, les Vilénimes offrent des sacrifices d'enfants au cours de cérémonies nocturnes aux esprits de la nature en échange de services. Tous attendent le jour où les étoiles exerceront enfin leur vengeance sur ces Princéens qui les ont jadis oubliés.

Difficulté 15

Être reconnu comme Vilénime est un crime puni d'une mort longue et douloureuse, commençant par l'arrachage de la langue du prévenu afin que celui-ci ne puisse pas en appeler à ses maîtres.

M

Les Saisons

Difficulté 10

Les saisonins sont généralement bien accueillis par les humains des Communes princières. Ils possèdent les mêmes droits et devoirs que les humains à un près : aucun d'entre eux ne peut espérer accéder un jour à la charge de Prince ou de prêtre d'un culte héroïque. En effet, la légende raconte que les saisonins étaient aux origines des humains comme les autres sous le joug des esprits animaux, mais qu'ils échappèrent à leur sort en acceptant la servitude beaucoup plus lâche des étoiles. Chaque Décan est considéré comme le serviteur d'une puissance éloignée, mais foncièrement hostile. Les saisonins sont donc traités avec respect mais méfiance. Le fait qu'ils soient restés dans leurs écrins au moment de la Flamboyance plutôt que d'aider les esclaves à gagner leur liberté ne contribue pas à les rapprocher des Princéens.

Difficulté 15

Il est assez fréquent que les saisonins vivent dans des quartiers habités en majorité par ceux de leur Décan ou tout du moins de leur Saison. Chaque Cité-État possède ainsi son, ou ses, quartiers farfadets, ogres ou nains. On trouve des familles de saisonins isolées dans la ville ou des humains installés dans ces enclaves saisonines, mais il s'agit là de cas isolés et non de règles. Lors des périodes de disette ou d'épidémie, ce sont les saisonins qui sont les premiers sacrifiés.

Bien entendu, il est difficile aux jeunes saisonins de bien s'implanter dans une culture qui révère des héros uniquement humains et qui leur inculque l'idée que leurs ancêtres sont des traîtres. Il existe ainsi des petites sectes de flagellants, des saisonins qui ont pris à cœur la religion princéenne et vivent dans l'horreur de leur état. Certains se crèvent les yeux pour être sûr que les étoiles n'observent pas l'Harmonde par l'intermédiaire de leurs sens. D'autres préfèrent se fouetter en paradant dans les rues par petits groupes pour montrer à tous les passants l'ignominie de leur condition. Leurs frères saisonins les considèrent comme des fous, les humains les voient comme de charmantes distractions.

Le Printemps

Difficulté 10

• Il n'y a que peu de lutins dans les Communes princières. Peut-être est-ce dû à la forte présence farfadine ? Il n'existe qu'un Chênais dans les forêts du sud des monts Tariander et il est mourant. Quelque chose dans le sol rend les arbres rachitiques et malades.

Difficulté 15

• On en a beaucoup dit sur la situation des satyres et de leurs cénacles en Communes princières (cf. Le Codex des satyres). Ajoutons simplement ici qu'il existe deux charges spécifiques aux satyres princéens.

Les arbitres des mœurs sont les juges des succès et des échecs de la haute société. Ils jugent les tenues et les parures, comptabilisent les conquêtes amoureuses et les alliances commerciales afin d'établir une véritable hiérarchie sociale de la noblesse des Cités-États. Un commentaire défavorable d'un arbitre des mœurs peut réduire en miettes l'avenir d'un noble ambitieux et rendre sa fréquentation «de mauvais goût ». Les arbitres des mœurs sont également les observateurs de la lutte secrète entre morganes et méduses.

Les hérauts dorés sont leurs espions et leurs observateurs. Ils sont, entre autres, chargés de sillonner les cités afin de découvrir de nouveaux lieux à la mode. Sans relâche, ces jeunes satyres explorent les villes et vont de tavernes en auberges afin de préparer les arènes sociales de demain.

L'Été

Difficulté 10

• La forte présence des ogres est induite par l'importance de la guerre dans la culture princéenne. Il n'est pas une Cité-État qui ne possède son quartier ogre. Ces quartiers sont des lieux très folkloriques où les jeunes humains de la bourgeoisie et de la noblesse aiment aller s'encanailler incognito. C'est là que se lient les amourettes de jeunesse sous l'œil attendri des ogresses de tavernes et des voleurs qui surveillent les bourses rebondies des amoureux distraits. La cuisine des tavernes

ogres est réputée dans toutes les Communes princières et tout particulièrement à Shushan.

Difficulté 20

En vérité, les quartiers ogres sont le lieu de villégiature de clans entiers d'ogres sédentaires qui y vivent en tout point comme dans leurs montagnes. Ces quartiers régentent la majeure partie des autres quartiers en leur offrant leur «protection » en échange d'un paiement. Il s'agit là d'une véritable pègre à la tête de laquelle se trouve le conseil des ancêtres de la ville.

Difficulté 15

Les ogres occupent en majorité des postes dans la milice et la garde. Les armées princéennes possèdent des divisions entières dans lesquelles les ogres peuvent déployer leur grande force sans risquer de blesser leurs collègues humains. Un grand nombre d'ogres peuplent également la Grande Muraille et défendent les Communes princières des raids lyphaniens.

Difficulté 20

Certains clans d'ogres préfèrent ne pas céder à la facilité de la vie urbaine et sont entrés au service des herminards comme contremaîtres et représentants. Ces clans vivent dans les manoirs de leurs maîtres qu'ils gardent en état pour le cas peu probable où ils souhaiteraient inspecter leurs propriétés de visu. Les ogres herminés exécutent les ordres de leurs maîtres et oppressent les serfs afin de les faire produire toujours plus pour approvisionner les villes en denrées alimentaires.

Difficulté 25

Nombre des ogres herminés sont devenus perfides au fil des années et ont sombré dans le cannibalisme, dévorant les serfs infirmes ou trop vieux pour pouvoir travailler dans les champs.

Difficulté 15

• Les minotaures sont très recherchés dans les gardes nobles pour leur force physique. Il est plus facile de les employer dans les maisonnées princéennes que dans les autres Royaumes crépusculaires où les plafonds bas limitent leur utilité. Pourtant, les Renégats n'éprouvent que méfiance pour ce royaume voué à la Ténèbre et à la Perfidie. Suivant l'exemple de leur Grand Cornu princéen, Bors de Gard, la plupart d'entre eux ne se mettent au service des puissants que pour les espionner et tenter de découvrir les secrets du Cercle Écarlate.

Difficulté 20

Il existe une fraternité de minotaures ténébreux importante à Shushan, celle des Cornes voilées. Ces minotaures sont les anciens gardiens des salles de discussion des Hauts Diables. Ils ont donc appris l'art de la politique et de la psychologie auprès des plus grands maîtres qui soient. Ces minotaures sont capables d'infecter leurs cibles de Ténèbre par leurs réparties cinglantes et insidieuses. Ils se reconnaissent aux grands voiles opaques qu'ils portent sur leurs cornes de boucs – l'apanage des minotaures ténébreux – afin de marquer leur appartenance à la confrérie.

Difficulté 15

• L'exiguïté des Cités-États cantonne les géants à la vie dans les Asservances ou dans certains quartiers appropriés des villes. On trouve les rares géants princéens dans les montagnes avoisinantes, bien que le maître de la Corporation des tisserands de Shushan soit un géant : Ilyiniv Gwonhaion.

L'Hiver

Difficulté 15

• Comme partout ailleurs, les fées noires sont rares dans les Communes princières. On trouve pourtant un cercle dans chaque grande Cité-État. L'enchantement de ces lieux attire en effet les fées noires comme les Danseurs.

Difficulté 10

• Les nains sont sans aucun doute le Décan qui possède la meilleure réputation dans les Communes princières. Chacun peut observer le résultat de leurs efforts dans les monuments que les Princes et les nobles ne cessent de faire construire pour embellir les Cités-États. L'Équerre possède une maison de chapitre dans chacune des Cités-États et procède avec l'aval des Princes à des fouilles dans les vieilles villes.

Difficulté 20

Les relations entre l'Équerre et le Cercle Écarlate sont également excellentes. Ce dernier emploie les nains de l'Équerre à plein temps afin de construire et d'entretenir les routes et aqueducs issus de la Flamboyance. En vérité, le Cercle Écarlate observe de très près les techniques de construction de l'Équerre. Yah Pong voit les opportunités qu'offre l'utilisation des Démons dans l'architecture ésotérique. Avec la technique de l'Équerre et la maîtrise de la Conjuration du Cercle, il serait possible aux Princéens de remettre en état un grand nombre des merveilles perdues du Septentrion.

Difficulté 25

L'Éclat et les Reliques découvertes durant les fouilles sont partagés entre l'Équerre et le trésor princier selon des barèmes préétablis en échange de quoi l'Équerre offre des conditions préférentielles au Prince dans son matériel de guerre et ses constructions.

Difficulté 15

• Les méduses et les morganes se livrent une guerre des ombres pour influencer les cours des Cités-États. Leurs armes sont les modes, les vanités et les cœurs. Il ne se passe pas une semaine sans qu'une nouvelle romance ne voie le jour et qu'un soupirant ne soit éconduit. Dans leur course au prestige, les saisonines usent d'artifices impressionnants, cherchant à se faire concevoir de nouvelles parures, comme les robes de larmes morganines qui représentent la dernière mode en Abbadrah, ou en se constituant des réseaux d'espions pour disséminer les rumeurs, vraies ou fausses.

Les méduses ont une réputation des plus vénéneuses. Elles ont en effet développé de singulières techniques d'assassinat sexuel qui les rendent à la fois attirantes et mortelles. Ces «veuves noires » sont capables de faire mourir leurs victimes, hommes ou femmes, de jouissance. Certaines utilisent pour cela des techniques d'accroissement du plaisir par des contorsions impossibles à tout autre mortel, d'autres préfèrent copuler avec des cadavres afin d'infecter leurs parties intimes. Ces assassines sont très demandées pour se débarrasser de rivaux au cours de viols mortels ou pour assurer des suicides plaisants. Un proverbe dit que «la mort réside entre les cuisses des belles veuves ».

LES FARFADETS

Les farfadets sont parmi les saisonins les plus prolifiques dans les Cités-États. Leurs quartiers sont souvent fortement liés à ceux des humains auxquels ils aiment se mêler et leurs Échiquiers sont des sociétés à part entières. Les humains pour leur part voient dans les farfadets des saisonins beaucoup plus proches d'eux que les autres.

Depuis récemment pourtant, des tensions sont apparues entre humains et farfadets. Dans la ville d'Abbadrah en particulier, on retrouve des cadavres d'enfants dans les quartiers farfadets et certains enfants se réveillent seuls dans les rues de ces quartiers. Les farfadets nient savoir ce qui conduit les jeunes somnambules en ces lieux, mais que peuvent-ils faire ? À peine endormis, les enfants de tous âges s'attaquent à eux. S'ils ne se défendent pas, ils se font tailler en pièces par les jeunes forcenés endormis. S'ils se défendent, ils risquent de s'attirer les foudres de la population humaine qui les héberge. Déjà la cabale des Va-nu-pieds a été exterminée. Les enfants s'attaquent maintenant aux autorités de l'Échiquier. Les farfadets ne souhaitent pas fuir leurs villes bien-aimées, mais cela semble être leur seule solution.

La Haute-Maraude et le retour du Sérénissime

• La Haute-Maraude

Difficulté 15

La Haute-Maraude, ou plus simplement Maraude des cours, est raffinée, élégante et rarement brutale. Elle est composée d'espions et de maîtres chanteurs, comme il sied à une société dans laquelle les rumeurs et la désinformation peuvent tuer plus aisément que le poignard le plus effilé. La parution du livre d'Enguerrand de Mortebrise d'Encre, La Mécanique des psychés, a fait naître un véritable engouement pour la manipulation et l'utilisation de moyens de pression psychologiques dans la Haute-Maraude princéenne.

Difficulté 20

Tout noble, et toute société, possède ses entrées dans la Haute-Maraude, quand il ne possède pas son propre réseau d'espions et d'empoisonneurs. Ces derniers ne sont de toute façon que rarement employés : tuer un ennemi est assez grossier selon l'étiquette princéenne, quand ce n'est pas fait de manière subtile et esthétique. Pourtant, lorsque les insinuations, les alliances et les chantages ne suffisent plus, les assassins entrent dans la danse avec tout leur cortège de poisons, de contre-assassins et de pièges vicieux.

Les assassins les plus célèbres sont les Silhouassins, des farfadets ténébreux qui usent de leurs relations avec les araignées des Abysses pour détruire leurs ennemis. Leurs armes sont les venins, les poisons et les araignées dressées. Leur efficacité a fait d'eux des légendes et il est maintenant commun que les assassins des autres guildes placent des cadavres d'araignées auprès de leurs victimes pour rejeter la faute sur les mythiques Silhouassins.

B B B B B B

• Le retour du Sérénissime

Difficulté 10

Aujourd'hui, la Haute-Maraude de Tslana et, dans une moindre mesure, les autres Cités-États sont agitées. L'arrivée météoritique d'un jeune homme à la cour de Tslana a en effet fait ressortir les rumeurs concernant l'existence possible d'un fils de l'Astre étincelant.

Ryurik Tsila de Tslana, puisque tel est son nom, possède des caractéristiques flamboyantes qui font de lui un incroyable meneur d'hommes et un stratège hors pair. À l'âge de vingt-deux ans, il est déjà devenu stotske dans l'armée de Tslana, soit le commandant d'un millier d'hommes.

Au palais, Ryurik est comme une étoile filante. Son charisme divise la cour. La jeune noblesse s'est ralliée à lui et le considère comme son représentant de façon tacite. Les nobles de la vieille garde, qui ont plus à craindre, recherchent des moyens de le renverser ou de l'asservir. Quant au Prince, il semble réserver son avis sur le jeune homme.

Difficulté 20

Pour la Haute-Maraude, c'est là l'occasion de ressortir les rumeurs de coucheries anciennes, d'exhumer les comptes rendus et les témoignages des orgies du Palais aux Portes d'Argent ou des anciennes courtisanes de la cour de l'Astre. Des faux sont créés. Quelques jeunes nobles ambitieux se proclament héritiers de l'Astre et sont éliminés par les sbires des autres nobles et des Princes. Ryurik voit la campagne de Sablama comme une chance de prouver sa valeur et de gagner enfin un titre à la hauteur de ses ambitions pour sa famille. Celui qui parviendra à apprendre la vérité sur ses origines pourra soit vendre l'information pour une richesse colossale, soit trouver le moyen de le discréditer ou, au contraire, chercher à le placer au pouvoir.

La campagne de Sablama pourra être le moment d'agir pour les différents camps de la Haute-Maraude.

Difficulté Impossible

Ryurik est le petit-fils de l'Astre étincelant et d'une courtisane. Cette union s'est faite dans le plus grand secret et jamais son père n'a eu connaissance de son hérédité. Aujourd'hui les étonnantes capacités du jeune homme alimentent la polémique, bien que lui-même se

refuse à s'imaginer plus qu'un jeune fils d'une maison de la petite noblesse. Si seulement il n'y avait pas les rêves.
Son sommeil est en effet hanté par un rêve, celui d'une femme vêtue à la lyphanienne, portant un voile qui lui masque le visage et ne laisse apparaître que des yeux d'un bleu saphir. Il sait que cette femme l'appelle et dans son sommeil il chante sa chanson, une chanson en lyphanien qui pourrait le trahir si quelqu'un l'entendait.
Cette femme est bien sa mère, mais elle n'existe pas. C'est une Œuvre d'Accord, une Symphonie vivante que le destin a mise sur la route du père de Ryurik. Elle souhaite retrouver son fils pour lui faire prendre conscience de son héritage et de son devoir. Ryurik lui-même est formé pour moitié de musique vivante. Cela lui accorde une grande empathie et une capacité inconsciente à pénétrer l'esprit des autres, ainsi qu'une quasi-intangibilité en combat qu'il n'a pour le moment jamais remarqué.

La Basse-Maraude et les Âmes-Villes

• La Basse-Maraude

Difficulté 10
Chaque cité possède également sa Basse-Maraude, composée des brigands des libres-quartiers. Cette Maraude est le plus souvent similaire à celle que l'on trouve au sein des autres royaumes, avec ses hommes de main et ses Princes Voleurs qui dirigent les activités commerciales. La différence se fait cependant au niveau du style. Le crime est une profession qui, si elle n'est pas reconnue, garde une certaine dignité. Toutes les corporations font appel aux services des associations criminelles qui sont tolérées par la justice pour peu qu'elles ne mettent pas en danger les intérêts de la ville.
Du reste, la Haute-Maraude sous-traite souvent certains de ses contrats à la Basse-Maraude, en échange d'une part substantielle de la récompense bien entendu. Ceci lui permet de ne pas se salir les mains.

Difficulté 20
Une forme de Maraude spécifique aux Cités-États princéennes est celle des juges volants. Ces personnages sont des juges et légistes au service des Princes qui ne tolèrent pas la façon «politique » qu'ont leurs maîtres de rendre la justice. Idéalistes dans l'âme, ces individus finissent par décider de prendre la justice entre leurs mains et portent des masques pour traquer dans les rues les crimes impunis. Les juges volants sont bien évidemment pourchassés par les troupes des Princes car ils sont des offenses vivantes à leur capacité à remplir leur rôle.

Difficulté 25
Il existe beaucoup plus de juges volants que les Princes ne veulent l'admettre. Ces individus ne sont pas solitaires et tendent à s'organiser en véritables sociétés secrètes vouées à la poursuite des criminels de sang noble.

Difficulté Impossible
Les cœurs de ces réseaux sont bien souvent des Éminences grises qui voient là un moyen de combattre le Masque avec ses propres armes : la discrétion et le secret.

• Les Âmes-Villes

Difficulté 10
Depuis peu pourtant, la Basse-Maraude d'Abbadrah est en émoi. Ses membres sont traqués sans relâche par des ennemis nocturnes que certains hésitent à identifier comme des farfadets. Ces individus sans pitié traquent les criminels avec une intelligence et une précision maléfiques et les abattent impitoyablement. La Haute-Maraude elle-même s'inquiète de la menace que représente cette offensive pour ses activités. S'il s'agit d'une nouvelle organisation criminelle, sa puissance et ses informateurs dépassent l'entendement, tout comme sa capacité à garder ses secrets. Elle ne semble en outre pas avoir de volonté de s'allier à la Haute-Maraude qui risque de se retrouver à court d'hommes de main.

Difficulté 20
L'Échiquier farfadet a donc décidé d'envoyer des émissaires aux différents Princes-Voleurs de la ville et de demander l'aide de la Haute-Maraude. À sa grande surprise, la Haute-Maraude a décliné cette aide de par la

j

volonté du Prince. Les autres Princes Voleurs sont également circonspects car ceux qui obéissaient ont vu leurs enfants mourir dès le lendemain.
Seule la cabale des Va-nu-pieds, première touchée par ce massacre, a réagi de manière forte en fortifiant ce qu'il reste de son territoire. Ces farfadets se sont alliés avec les Jornistes clandestins de la ville pour tisser des rets magiques dans les rues de leurs quartiers et mêler des illusions à celui-ci.

Difficulté Impossible

Depuis que le Masque a offert les Âmes-Villes à la Dame de l'Automne, la situation semble lui échapper. La Perfidie qui sature le pays a rendu les Âmes-Villes amères et vindicatives. Plutôt que d'obéir aux désirs d'une Dame endormie, elles ont choisi de se faire la guerre.
L'Âme d'Abbadrah, pour commencer, a décidé de mettre un terme à la croisade des Va-nu-pieds en la trahissant. Pour cela, elle a employé un stratagème ignoble en prenant sous sa coupe les enfants d'Abbadrah. Arrachés au sommeil par les pouvoirs corrompus de l'Âme-Ville, ces derniers se sont réveillés pendant une nuit pour lancer une vague d'assassinats somnambules contre les farfadets de la ville. Les pertes dans les rangs de la cabale des Va-nu-pieds ont été atroces, mais l'espoir demeure. En effet, grâce à son agilité, Carminalda a pu échapper au massacre commis par les enfants possédés durant leur sommeil. Grâce à l'aide discrète d'Arachnia, elle a conçu un plan audacieux : rencontrer le Masque et jouer avec lui le jeu de la Perfidie pour racheter l'Âme d'Abbadrah et libérer les enfants de leur esclavage nocturne.
Pendant ce temps, la guerre des ombres entre la Maraude d'Abbadrah et les enfants somnambules se poursuit. Les malfrats de la ville ne comprennent pas qui sont les êtres pervers qui les éliminent un à un et soupçonnent les farfadets dont l'empathie urbaine, l'agilité et la petite taille semblent les désigner comme coupables des assassinats audacieux.
Yah Pong observe sans agir. Il ne craint pas la Flamme car il sait que tant que la ville sera sous sa coupe, l'Âme-Ville servira ses intérêts. Il est cependant déçu de la réaction de Carminalda. Il espérait qu'en face d'un tel danger, sa protégée ferait preuve de talents cachés plutôt que de fuir.

LES AUTRES ÂMES-VILLES?

De toutes les Âmes-Villes corrompues, seules Sasmiyana et Abbadrah ont pris l'offensive pour le moment.
L'Âme de Sasmiyana est devenue plus ambitieuse que ses sœurs. Elle intrigue auprès de son Prince pour le pousser à la conquête d'autres villes. C'est elle qui a fait disparaître sa concubine préférée, espérant rejeter l'assassinat sur une autre cité. Son espoir est de profiter de la puissance de Sasmiyana pour conquérir d'autres Cités-États et de faire construire des conurbations jusqu'à ces villes afin de les englober. Cette Âme-Ville souhaite recouvrir l'Harmonde d'une chape de pierre et de gargouilles.
Peu à peu, les activités de Sasmiyana deviennent de plus en plus agressives. Les cas de Pierreuse se développent chez les lutins et on observe des disparitions dans les repères de la Maraude et les refuges des désargentés. Ces laissés-pour-compte, ces mendiants se sentent un à un attirés vers le marécage proche où l'Âme-Ville tient sa Cour des Miracles. Elle prend un de ces hommes par semaine et en fait son amant avant de se délecter de sa chair et de sa semence pour préparer une nouvelle génération. Dans la masse de chair des corps de ses anciens amants, Sasmiyana couve ses œufs, des œufs de villes. Lorsque le temps sera venu, les œufs écloront et l'Âme-Ville les enverra à la conquête de Metropolya et ainsi s'attribuera le rêve de la ville idéale.
Heureusement tout ne se déroule pas comme l'escomptait Sasmiyana. Le Prince Kassian semble plus mélancolique qu'agressif. L'Âme-Ville courtise donc maintenant sa cour laissée à l'abandon. Elle espère bien infiltrer les sociétés et mener les nobles à leur tour vers la Cour des Miracles.

Âme

«La Beauté est cruauté. »

Harmonie

Paysages

Difficulté 10

Le paysage des Communes princières est doux et sauvage. Son relief paisible offre un vaste horizon où se jouent des crépuscules magnifiques. Des champs et des pâturages s'étendent à perte de vue. Pour autant, les forêts qui parsèment les Communes princières sont des lieux obscurs et craints. Les meutes de loups y rôdent, de même que les esprits animaux bannis au début des temps par les héros pré-flamboyants. Ce sont des lieux secrets où le jour ne semble jamais totalement pénétrer.

Les Vestiges marquent la vie de tous les jours. Nombre de maisons sont faites avec des fragments de demeures et d'œuvres de la Flamboyance. Il n'est ainsi pas rare de voir un bras de pierre jaillir d'un mur, dernier témoignage d'une statue intégrée à l'édifice. De la même façon, les serfs travaillent fréquemment à l'ombre d'arches brisées d'anciens ponts ou des murs effondrés de châteaux antiques. Le paysage est hérissé de ruines de l'ancien temps.

Vestiges

Difficulté 15

Chaque Cité-État est un Vestige et nulle part ceci n'est aussi visible que dans les vieilles villes – les Cités interdites. La révolution des esclaves a fait beaucoup de tort à ces édifices, mais on trouve toujours certains lieux chargés du pouvoir de l'Inspiration.

Difficulté 20

Le Labyrinthe de brumes de Lakmashi en est un. Situé au pied du palais de la ville, cet édifice est une statue de marbre noir. La femme est représentée poussant un cri silencieux, les yeux fermés. On dit que des larmes suintent parfois de ses paupières de marbre et que les amants qui partagent cette eau dans un baiser voient leur amour devenir éternel. Cette légende est pourtant rarement vérifiée car de la bouche de la statue s'échappe en permanence une brume froide et épaisse qui nimbe tout le nord-est de la vieille ville de Lakmashi. Cette brume s'introduit dans les esprits de ceux qui s'y perdent et dévore leurs souvenirs d'amour et de romance.

Cette portion de la Cité interdite est désormais considérée comme maudite. Les troupes auraient volontiers détruit la statue si la Princesse ne les en avait empêchés.

En termes de règles, une personne souhaitant parvenir au centre du Labyrinthe de brumes doit réussir un test de PER + Géographie contre DIFF 25. En cas d'échec cette personne est soumise à l'Œuvre «Modifier la mémoire » de POT 15 qui vise ses souvenirs amoureux et ceux de ses compagnes.

Les larmes de la statue immunisent, entre autres, aux Charmes des morganes.

Difficulté 25

Le royaume de la Fange est un Vestige corrompu. Bâti dans le delta du fleuve qui abreuve Sasmiyana, cet ancien palais est maintenant une ruine au milieu d'un marais putride. Ses murs s'élèvent de quelques mètres au-dessus de mares de boue particulièrement traîtresses d'où émergent par endroits des morceaux de statues ou des murs recouverts de fresque. C'est ici que se déversent les égouts de la cité et que l'Âme-Ville tient sa Cour des Miracles, nommée ainsi en dérision de celles des farfadets. Les soirs de pleine et de nouvelle lune, les gueux et les mal-aimés de la ville se rassemblent dans l'amphithéâtre de la Fange pour rendre hommage à celle qui est leur ville. Ils suivent les feux follets qu'elle leur envoie grâce à de frêles esquifs. Avec eux viennent les rats.

Toute la nuit, ils offrent à leur reine un spectacle grotesque et merveilleux. À la lumière des feux follets, ils dansent dans leurs haillons et chantent de leurs voix éraillées. Pour la divertir, les plus horribles d'entre eux exposent leurs difformités et leurs maladies, ceux qui lui plaisent le plus gagnant un baiser de l'Âme-Ville.

Pour le voyageur, cet endroit dont les pierres

luisent d'une douce lueur toute la nuit dégage une beauté étrange. Dans cette ambiance irréelle, sont montées des joutes de nains montés sur des rats géants et des danses de chats dressés en l'honneur de Sasmiyana.
C'est ici que bat le cœur de la Maraude de la ville. Un véritable marché occulte s'y tient dans lequel tout peut s'obtenir, surtout les choses les plus rares et les plus illégales. Inutile de le dire, la monnaie utilisée est la Drachme.

Perfections

Difficulté 10

Les Perfections sont les endroits qui gardent la trace d'une attention particulière des Muses. Malgré l'emprise du Masque, les Communes princières possèdent plusieurs Perfections quasiment virginales. Ces Perfections sont pour la plupart situées dans l'arrière-pays et gardées par les esprits animaux.

Difficulté 20

• Les esprits animaux sont des Élémentäs artificiels, créés par les Septentriens au cours de l'âge d'or de l'Empire. La mode d'alors résidait dans la fusion de ces créatures avec des animaux sauvages afin de donner naissance à des créatures merveilleuses : oiseaux de feu, loups de brumes et de vent. La fusion était aussi douloureuse pour les animaux que pour les Élémentäs et les Saisons décidèrent de réagir en libérant ces malheureux êtres. Pour éviter le courroux des Dames, les Septentriens jurèrent de ne plus jamais commettre ces expériences et de détruire les Élémentäs survivants. Ce fut la période des grandes chasses septentriennes relatées dans les mythes.
Les animaux qui survécurent se cachèrent pendant des siècles, jusqu'à l'Éclipse. À cette époque, leur chair avait depuis longtemps été consumée et il ne restait d'eux que leur expression élémentaire, liée à la forme de leur animal d'incarnation. Cette forme ne restait stable que par leur haine de l'humanité et des saisonins.
Depuis l'Éclipse, les esprits sont les maîtres de la nuit. Ils écument les campagnes afin de dévorer les imprudents et n'épargnent les villes qu'à cause des souvenirs qu'ils ont des souffrances qu'ils y ont subies. Les siècles à causer la peur ont fait d'eux des créatures rongées par la Ténèbre.
Il n'est pas rare que les Perfections princéennes soient gardées par une Merveille ou une Excellence secondée d'une cour d'esprits animaux.

Difficulté 20

• Le val de Zela-phna est une petite vallée nichée au nord d'Abbadrah, dans une forêt. En cet endroit, huit pics de roche s'élèvent à la verticale, comme autant de piliers. De chacun de ces pics jaillissent une dizaine de petites sources qui ont fait naître une légende. Les pics seraient huit titans endormis en ce lieu, pleurant à chaudes larmes la cruauté de l'Harmonde.
En vérité, ce lieu a été créé par Nuance comme support à la lune. En ce temps-là, la lune n'était pas encore fixée dans le ciel et la Muse la peignait de couleurs changeantes.
Sous les feuillages touffus des arbres, on peut voir serpenter de petits torrents qui finissent par former un lac de plus en plus profond. Ceux qui en observent l'eau voient qu'elle est parcourue de filets colorés issus des différentes rivières. Heureusement, les arbres, fermement plantés dans le sol, forment une mangrove et permettent aux voyageurs émerveillés de se déplacer sur leurs racines solides qui s'étendent à fleur d'eau.
Au milieu du lac, là où émerge le plus ancien des chênes de la forêt, se trouve la cour du maître des lieux. Il s'agit de l'arbre lui-même, un troll particulièrement imposant qui abrite sous ses branches une colonie d'esprits animaux anciennement liés au Printemps. Depuis maintenant des siècles, cette patiente créature tente de les convaincre de cesser leurs exactions envers les Princéens et d'apaiser leurs souffrances, mais les créatures n'en ont cure. Petit à petit, leur présence a même fini par contaminer le bois qui prend une teinte de plus en plus sombre. Les ronces se multiplient et le troll ressent des envies de plus en plus fortes de venger ses protégés. Les mortels ne sont plus les bienvenus en ce lieu.

Difficulté 20

• Les Champs de Foudre du sud de Lakmashi, bien que dépourvus d'animaux, n'en sont pas moins des endroits très dangereux. Ces landes herbeuses sont jonchées de pierres dressées et espacées chacune d'une dizaine de mètres. Composées d'un minerai grisâtre inconnu dans

le reste de l'Harmonde, ces pierres attirent la foudre lors des orages et se communiquent les éclairs qui dansent follement le long des alignements. Lorsque les serpents de foudre passent sur une pierre, des inscriptions étranges apparaissent et la pierre se met à entonner un chant sifflant de plus en plus grave alors que la foudre s'en retire.
Aucune Merveille ou Excellence ne garde ce lieu, mais un Accordé a un jour dit avoir senti l'esprit d'une créature endormie sous le champ de pierre, un être colossal que les pierres chantantes tentent d'éveiller à chaque orage.

Les Arts magiques

Difficulté 10

Les Communes princières sont un pays de mécènes et d'amoureux des arts. Pourtant, la conception de l'art princéen est celle d'un art très rigoureux et très expressif. Les Princéens aiment la complexité, que ce soit dans le trait, la rythmique ou les instruments. Un instrument ne suffit jamais, il faut un orchestre. Les portraits se doivent d'être réalistes et de dépeindre des scènes exagérément épiques.

Difficulté 15

Les mécènes princéens sont prêts à payer, mais ils sont exigeants, ce qui offre un avantage certain aux Harmonistes, souvent surdoués dans leur forme d'art de prédilection. Qui plus est, le pays regorge d'œuvres d'art, conservées dans des collections privées, qui peuvent servir de source pour l'apprentissage de nouvelles œuvres.
D'un autre côté, les Communes princières sont gangrenées par la Perfidie et la Ténèbre et il est souvent impossible de savoir si un client potentiel est un mortel de bonne foi ou un Félon qui se basera sur la performance pour juger de l'Inspiration de l'artiste et tenter de s'en débarrasser. En outre, l'artiste doit ravaler son orgueil et chercher à flatter son mécène. L'art possède en effet une connotation politique. C'est un art flatteur et courtisan où la glorification du mécène occupe une large part.
Ces deux raisons ont conduit les Harmonistes à investir les Communes princières, mais à y cacher leurs talents. Nombre d'entre eux exercent leurs arts en ne montrant que les moins bonnes de leurs œuvres, cachant ainsi la vraie mesure de leur talent. Trouver un maître en ces lieux s'avère donc extrêmement difficile. En voici deux.

Alekseev de Tslana

Difficulté 20

Alekseev est l'un des artistes protégés par le Prince de Tslana. Il a pour spécificité d'être aveugle et de ne sculpter que ce qu'il ressent. Sa Flamme lui offre une faculté empathique quasi-parfaite qui lui fait saisir la beauté intérieure de ses modèles. Aucun mensonge ne peut l'influencer. Les âmes belles donnent chez lui des sculptures à la beauté flamboyante. Au contraire les traîtres apparaissent salis et démoniaques.
Le Prince de Tslana apprécie ce talent à sa juste valeur et considère Alekseev comme l'un de ses meilleurs atouts. Il lui a interdit de faire son portrait, mais se sert de lui pour juger ses courtisans.

Difficulté 25

Le Prince est intrigué par le jeune Ryurik (voir «Intrigues »). Il aimerait qu'Alekseev fasse sa statue pour décider quelle attitude adopter envers lui, mais l'Harmoniste n'a jusqu'ici pas pu accéder à sa demande. En effet, la nature particulière du jeune garçon lui fait penser qu'il ne dispose pas d'un matériau suffisamment subtil pour capturer la nature éthérée du jeune homme. Il a entendu parler des tisseurs d'éphémère boucaniers et aimerait les contacter pour qu'ils lui fournissent de la fumée solide.

Difficulté Impossible

Sans se douter de l'identité de son modèle, Alekseev est devenu le plus grand danger qui menace Ryurik. En effet, si des Inspirés pouvaient l'approcher en lui apportant sa précieuse fumée tangible, la sculpture qu'il en tirerait représenterait Ryurik portant la couronne de Tslana.

J J J J J J

Lucia

Difficulté 15

Lucia est une musicienne errante, une renégate à la recherche de sa fille. Cette dernière n'est pas une enfant de chair et de sang, mais une Œuvre d'Art ancien, une mélodie composée pour représenter l'âme princéenne, en hommage à Septentria, la mélodie qui incarnait le Septentrion de l'ancien temps. Afin de créer sa Symphonie – Septentrine – elle a écumé les Communes princières, la Lyphane et les Parages. C'est ainsi qu'elle a pu écouter les anciens échos qui demeurent de Septentria dans les vallées encaissées ou les icebergs des fjords nordiques. Elle pensait avoir créé son chef-d'œuvre lorsque la mélodie s'est incarnée dans un corps féminin. Hélas, à peine née, Septentrine a quitté sa «mère ».

Difficulté 25

Persuadée que Septentrine restera fidèle jusqu'au bout aux Communes princières, Lucia a rejoint la meute de Reynart (voir «Us & coutumes ») et parcourt les Communes princières aux côtés de ce bandit. En bonne Harmoniste de la viole, elle joue pour lui les mélodies qui le rapprochent toujours plus de la terre et confortent ses pouvoirs. Reynart a fait de Septentrine son idéal. Après avoir écouté ce que lui en a dit Lucia, il l'imagine comme l'incarnation de l'esprit princéen. Ce qu'elle est d'une certaine façon. Il espère maintenant trouver la mélodie-femme et la prendre de force pour «épouser » symboliquement et magiquement son pays.

Difficulté 20

Approcher Lucia signifie approcher Reynart, une action difficile et dangereuse. Si des Inspirés réussissaient ce tour de force, ils pourraient cependant apprendre de nombreuses œuvres inédites liées à la viole et à la nature, ainsi que des rudiments d'Art ancien de l'Accord que Lucia a longtemps étudié.

D

P

Les Cryptogramme-magicien

Le Cryptogramme princéen

Difficulté 10

Le Cryptogramme-magicien princéen est flamboyant et riche. Les Mages pratiquent leur art au vu de tous et n'hésitent pas à ébahir les badaux par leurs Danses compliquées. Il arrive fréquemment que des Obscurantistes et des Éclipsistes issus de cités différentes s'affrontent au cours de joutes magiques plus ou moins amicales afin de prouver la supériorité de leur enseignement. Ces joutes n'ont pas tant pour but de blesser l'ennemi que de proposer un spectacle des plus impressionnants aux badauds et aux nobles de passage.

Sous l'égide du Cercle Écarlate, l'Emprise est devenue puissante. Le grand nombre de Danseurs capturés ou importés a permis de découvrir des Danses inédites parfois très puissantes. De la même façon, l'acceptation totale de l'Obscurantisme donne aux Princes l'accès à une magie de combat extrêmement utile et totalement intégrée avec les tactiques conventionnelles.

Difficulté 20

Tout cela cache le fait que le Cryptogramme-magicien princéen n'est pas en position de force dans le pays. Noyauté par des Obscurantistes inféodés au Cercle Écarlate, la Haute Demeure princéenne est totalement aveugle à la situation dramatique qui frappe les Jornistes du pays.

Tout Haut Mage princéen se doit d'être accepté par les instances du Cercle Écarlate s'il ne compte pas périr tué par un Démon ou par une Danse ténébreuse. La puissance des Sorciers est telle que les Mages apprennent très vite à se soumettre. Les rapports sont faussés, les espions dénoncés et éliminés, quand leurs souvenirs ne sont pas réécrits.

Les intrigues

• Double jeu

Difficulté 15

Le Haut Mage obscurantiste, Igor Lenmof de Tslana est devenu l'un des ennemis potentiels les plus dangereux du Cercle Écarlate. Suprêmement discret et manipulateur, ce personnage ambitieux est désormais le Mage le plus puissant politiquement des Communes princières. Il entretient en outre des liens très étroits avec le Haut Mage éclipsiste de Tslana Iorg Tzefni. Les deux Mages dominent ensemble l'Emprise du pays.

Difficulté Impossible

Sous des dehors de soumission aveugle à ses maîtres du Cercle Écarlate, il n'a cessé de rallier des alliés dans les autres obédiences, dans un but : détruire le Cercle. Igor a bien conscience que le seul moyen d'arriver à cette fin est de tuer Yah Pong. Pour accomplir ce but, Igor a réussi à tuer Iorg Tzefni en personne et à le remplacer grâce à ses Danses illusoires – Igor est l'un de ces rares Mages capables de pratiquer tout autant le Trait noir que le Trait gris.

Ce n'est qu'ainsi qu'Iorg parvient à garder le secret sur la situation dramatique du Cryptogramme-magicien dans les Communes princières. Ses hommes traquent les Jornistes renégats dans les cités pour les réduire au silence et pour plaire au Cercle Écarlate.

Plus que tout, Igor tente d'éviter l'intervention de l'Invisible Demeure. Il sait que son stratagème ne saurait tromper trop longtemps un Censeur compétent et craint d'être jugé pour meurtre, voire de se voir retirer son commandement.

• Les agitateurs jornistes

Difficulté 15

Copieusement détestés par le Cercle Écarlate et leurs confrères obscurantistes et éclipsistes, certains Jornistes opèrent tout de même dans les bas-fonds des Cités-États. Ces idéalistes espèrent pour la plupart réussir à faire prendre conscience au peuple de l'oppression à laquelle le soumet le Cercle Écarlate et fomenter une nouvelle révolution des esclaves. Les résultats obtenus jusqu'ici n'ont guère été encourageants, et les Jornistes tendent de plus en plus vers une nouvelle façon d'appréhender le combat : nombre d'entre eux sont devenus des terroristes ou des assassins.

Difficulté 20

Grâce aux danses du Trait blanc, ils extorquent les secrets des puissants pour les soumettre au chantage et ainsi acquérir des faveurs ou de l'argent, quand ils ne discréditent pas leurs ennemis à la cour. Certains d'entre eux tentent également de libérer les Danseurs prisonniers des enclos du Cercle Écarlate ou de perturber la Petite Chasse. Il est difficile à un étranger d'imaginer la menace que représente un groupuscule de Mages désespérés possédant des pouvoirs liés à la vérité et à la lumière dans un pays de ténèbres et d'intrigues. Les Jornistes le savent.

Les Académies

Difficulté 10

Il existe sept Académies obscurantistes, soit une par Cité-État. Toutes sont étroitement surveillées par le Cercle Écarlate. En effet, outre leur rôle dans l'enseignement de l'Emprise aux Sorciers du Cercle Écarlate, les Académies ont un rôle dans la défense des Cités-États.

Difficulté 15

Il existe trois Académies éclipsistes dans les Communes princières, une à Sasmyiana, une à Tslana et la dernière à Selhabin. Les deux premières sont dissimulées comme des ateliers employant de nombreux apprentis et compagnons, les élèves des Académies. Le Cercle Écarlate a pu déterminer leur existence, mais peine toujours à découvrir le lieu où est dissimulée la troisième, dans un manoir septentrien à demi englouti sur les contreforts du lac de Selhabin. Igor Lenmof en est le Principal.

Difficulté 20

Si les Éclipsistes sont parfaitement tolérés dans les Communes princières, ils ne se leurrent pas et craignent la toute puissance du Cercle Écarlate. Il suffirait de peu pour qu'ils subissent soudainement le même traitement que les Jornistes…

L'organisation des Académies est celle de

véritables sociétés secrètes et met en jeu des agents, des pions innocents servant de messagers et un grand nombre de codes. Les Danses illusoires sont utilisées à leur plein rendement pour créer des identités et effacer les souvenirs.

Difficulté 10

La seule Académie jorniste présente se situe à Sablama, la cité rebelle, où elle tente de former le plus grand nombre de Mages possibles dans l'attente de la guerre qui ne saurait tarder.

Démonologie

Difficulté 10

Les Communes princières sont le royaume dans lequel la Conjuration est la plus développée. À part en Abyme, nulle part les Advocatus Diaboli ne sont aussi présents ou n'ont un tel pouvoir.

La Conjuration dans les Communes princières

Difficulté 15

La pratique de la Conjuration est passée par de nombreuses modes dans le choix des ombres et des encres. La plus répandue est l'utilisation des mannequins. Les nobles ont en effet pris l'habitude d'accrocher des marionnettes au toit de leurs ateliers de conjuration pour invoquer leurs Démons dans les ombres qu'elles portent. Les Démons obtenus de cette façon sont souvent inexpressifs ou portent des masques de théâtre et des costumes issus des légendes princéennes. Les plus puissants sont gracieux, mais les faibles se déplacent avec des mouvements amples et saccadés, comme retenus par des cordes invisibles. Les assassins démoniaques de ce type peuvent se suspendre dans les ombres des plafonds et se laisser retomber suspendus par des cordes d'ombre pour surprendre leurs proies.

M

Les Conjurateurs

Difficulté 15

Il est interdit aux roturiers de pratiquer la Conjuration. Les Princéens voient en effet dans cette discipline un art raffiné qui demande à celui qui l'exerce une grande finesse ainsi qu'une maîtrise sans faille de la diplomatie et de la fourberie, qualités qui abondent chez les nobles.

Hormis cette prohibition, la Conjuration est vue de façon très pragmatique par les Princéens. Il existe des valets démoniaques, des Démons libres ainsi que des nobles abyssaux. Tout l'art du Conjurateur est de contacter la classe sociale qui l'intéresse pour se faire peu à peu accepter d'égal à égal dans les cercles supérieurs de la société démoniaque. Les Abysses sont considérés comme un pays allié et non comme un ennemi. La Conjuration est un art social similaire à celui pratiqué à la cour.

En échange de services, les Hauts Diables fournissent leurs troupes aux armées des Cités-États, leurs serviteurs aux nobles qui souhaitent apporter une touche d'exotisme et de menace à leurs réceptions. En Abbadrah, le Prince Yah Pong a fait construire une ambassade dans laquelle la noblesse des Abysses est la bienvenue, accompagnée ou non. Il n'est désormais plus rare d'entendre passer les vaisseaux de croisière démoniaques sur les fleuves des alentours et les folles orgies qui se déroulent à leur bord.

Les Advocatus Diaboli sont considérés comme les ambassadeurs des Abysses et respectés en conséquence. Le premier jour de chaque mois se tient à minuit un marché aux encres dans les sous-sols du palais. C'est là que circulent les encres noires ainsi que les dernières rumeurs sur la situation politique dans les Abysses.

Les fraternités

Difficulté 20

Il est rare que les sociétés ne possèdent pas leur propre fraternité de Conjurateurs dévoués à leurs fins. Il serait dommage en effet de sous-estimer la puissance des Démons dans les cours. Certains d'entre eux n'hésitent d'ailleurs pas à agir de leur propre chef pour obtenir pouvoir et influence en surface.

La fraternité de Conjurateurs la plus notable,

même si elle ne comporte pas autant d'adeptes que la confrérie de Cyanne, est celle des Excavateurs d'Arnyre. Dirigée par Stenorf Il-Lat de Shushan – le frère lépreux du Prince – cette fraternité d'une dizaine de personnes a pour objectif l'ouverture d'un passage direct entre les Abysses et la surface. Une telle ouverture offrirait des opportunités nouvelles à la noblesse de jais en lui permettant notamment de jouir directement de ses terres abyssales et d'en exploiter les produits sans être obligée d'avoir recours à des Connivences annexes avec des Démons transporteurs. Le tunnel est actuellement creusé dans la vieille ville de Shushan, là où a été découvert un ancien puits de la Flamboyance qui semble ne pas avoir de fond.

Le Cercle Écarlate est intrigué par les menées de Stenorf et le supporte dans son effort. Les nobles qui ont tenté de se dresser contre le Conjurateur ont été assassinés par des assassins étranges : des farfadets armés de plumes blanches. Ceux qui ont été blessés par le liquide lumineux qui suinte de ces plumes sont morts dans l'heure, leurs viscères emplis de sucs enflammés.

Difficulté 25

En vérité, Stenorf Il-Lat ne recherche pas uniquement à accéder à son domaine abyssal, ses projets sont plus ambitieux. Il rêve, une fois dans les Abysses, de lever ses troupes pour conquérir les terres des autres nobles et établir la première Cité-État abyssale : Arnyre la Noire.

Le poison utilisé par les assassins de Stenorf n'est autre que le sang d'une Lueur qu'il a réussi à capturer dans un morceau de vitrail. La Lueur possède l'apparence de ce qui serait son reflet si la lèpre ne le rongeait pas. Le morceau de vitrail est trop petit pour qu'elle puisse se réfugier dans une autre surface réfléchissante et épouse exactement sa taille et sa forme. Lorsque Stenorf veut se fournir en sang de Lueur, il brise un morceau du vitrail et arrache ainsi un morceau du corps de la Lueur. Le sang lumineux se met alors à suinter du verre brisé et peut être récolté sur une plume aiguisée.

L'Empire de Keshe

Éminence,
Vous qui pénétrez dans l'Empire de Keshe, préparez-vous à être surprise, car ce royaume est celui des paradoxes où les mirages se mêlent à la réalité, les contes aux faits historiques, et les illusions à la vérité, brouillant tout espoir d'en avoir une vision unifiée. Sa diversité est telle que je me demande s'il se trouve deux personnes pour avoir la même vision de cet Empire dont tous parlent et qu'on ne voit jamais.

Corps

Le vent emporte tout, et tout danse pour lui
Sous la tempête on n'est plus que jouets de misère ;
Après l'orage, quand se calme l'anarchie
Les roses de sables ornent la peau du désert

Histoire

Ah ! Bien-Aimée, remplis la coupe qui délivre
Aujourd'hui des regrets passés et des craintes futures :
Demain ! Où serai-je demain ?
Peut-être avec les sept mille ans d'hier !
Rubaiyat,

Omar Khayyam

Les épopées keshites

Difficulté 10

L'Empire de Keshe fut fondé par les quelques survivants traumatisés d'un cataclysme ayant détruit une grande civilisation. Pendant cent ans, il fut la proie du chaos le plus total. On se tuait pour des bouts de pain, pour des gorgées d'eau. Les gens ne pensaient qu'à survivre et ressemblaient à peine à des hommes. Jusqu'à l'arrivée du Prophète Ziyadin.

Il leur parla de leur passé et de leur futur. Il leur redonna espoir, fierté et dignité. Chaque jour, près du rocher où il adressait ses harangues, une foule plus nombreuse s'amassait.
Il leur donna des lois. Le respect des femmes, afin que le Feu des Origines ne se reproduise plus jamais, l'obligation de l'hospitalité, afin qu'on ne laisse plus jamais personne mourir dans le désert, le sens de l'honneur, afin que plus jamais les hommes ne se laissent dominer par leurs instincts.
Au centième jour il lança un défi à tous ceux qui l'écoutaient : qu'ils aillent trouver, de par l'Harmonde, quelque chose qui ferait la richesse du désert, l'héritage qu'ils pourraient transmettre à leurs fils et doter à leurs filles. Qu'enfin ils ne se comportent plus comme des bêtes, mais se tiennent debout comme des hommes.

Ainsi parlait Ziyadin

«Vous qui avez soif sur cette terre, écoutez-moi car la parole est une source qui vous abreuvera. Et l'eau est le futur que nous créerons ensemble.
Le temps est un fleuve qui court sans fin, mais parfois au détour d'une vallée il se mue en lac dans lequel on peut mirer son futur ou son passé. J'ai vu dans ce lac ce que nous pouvons être. Vous croyez que nous ne sommes que des miséreux, trop pauvres pour connaître la grandeur, que nos plus grands chefs-d'œuvre sont derrière nous et qu'il ne reste plus qu'à attendre la Nuit éternelle. Cela est faux. J'ai vu que notre avenir serait celui d'un peuple riche, puissant et noble. J'ai vu nos enfants admirés par tout l'Harmonde, nos femmes belles et subtiles enviées de tous, et j'ai vu nos combats terribles, mais nobles toujours.
Vous qui vous croyez pauvres, vous êtes riches en réalité. Vos mains vides sont pleines de possibilités innombrables comme le sable du désert. Partez, cherchez votre richesse, elle coule à portée de votre langue assoiffée.»

Ce fut le début des épopées keshites. À travers tout le désert et tout l'Harmonde, des hommes qui avaient cru en ces mots partirent en quête d'une fortune à rapporter aux leurs. Cela dura plusieurs années où de nombreux Keshites arpentèrent des contrées lointaines et exotiques, eurent mille aventures dont les contes sont le cœur de la culture keshite, et rapportèrent enfin ce qui devint la vraie richesse du désert : le don du voyage, de l'échange et du langage. Et effectivement, grâce à cet héritage, l'Empire de Keshe devint un grand royaume.

La guerre carme

Difficulté 15

Les premiers disciples de Ziyadin à revenir riches de contacts et de récits furent Madjid et son frère cadet Mountaqim. Leur commerce florissant attira rapidement de nombreuses familles en quête de protection et de sécurité. Les deux frères instaurèrent peu à peu un service de protection et de distribution de vivres en échange de travailleurs, et peu à peu s'instaurèrent comme chefs de facto. En -1905, Madjid fonda officiellement l'Empire de Keshe en se faisant oindre calife, alors que son frère devenait son vizir. Néanmoins, les autres héros des épopées qui revenaient peu à peu chez eux n'acceptèrent pas facilement le règne de Madjid. À mesure que de nouvelles factions se dressaient contre lui, les sept tribus de l'Empire de Keshe se créèrent. Pendant longtemps, le soutien de la tribu Mountaqim à l'égard des Madjid permit à ces derniers de prédominer par le commerce et la guerre - se proclamant ainsi maîtres du palais d'or et d'airain dont parle une prophétie. Mais la rivalité des autres tribus mettait constamment leur pouvoir à mal.

L'Empire de Keshe prospéra ainsi pendant plusieurs milliers d'années, dans l'équilibre instable du pouvoir entre tribus. L'ombre de Moden-Hen' restait dans les mémoires collectives, mettant en doute la souveraineté du calife. Aussi quand au sud du désert, dans les trop vertes et riches Marches modéhennes, les méduses annoncèrent la découverte de ruines encore remplies de richesses de la Flamboyance, la réaction fut immédiate : « C'est notre héritage ! Ne laissons pas des saisonins nous le voler ».

Pour le calife Kalim, c'était l'occasion rêvée de refonder sa légitimité en prenant et pillant ces palais enfouis. Pour cela il envoya son cousin, Hassan ibn Nadjib de la tribu Mountaqim en tant que chef militaire (sultan). L'invasion keshite débuta facilement. Les Modéhens décadents et ramollis ne savaient guère se défendre, et nombreuses furent les cités et les Vestiges pris dans les premiers mois. Puis la guerre ralentit et les Modéhens commencèrent à résister, menés par les méduses. Les Keshites quant à eux découvraient un pays séduisant qui leur faisait perdre toute envie combative, plus occupés qu'ils étaient à piller et à profiter de ses merveilles. Hassan lui-même avait établi son état-major dans le château de la belle méduse Carmella et ne se révéla pas insensible aux charmes de son hôtesse et otage. Un jour, en plein milieu d'un conseil de guerre, Carmella apparut en larmes et accusa Hassan de l'avoir violée.

Difficulté 20

Pour toute l'armée keshite, c'était là le pire crime qu'un guerrier puisse commettre car cela jetait le déshonneur sur toute la conquête. Les soldats refusaient d'obéir à leur chef. Kalim, pragmatique, décida de sacrifier son cousin. La responsabilité de la guerre fut jetée sur ses épaules et avec lui sur toute sa tribu, alors que la paix était négociée avec les méduses. L'armée keshite rentra chez elle, les Mountaqim furent bannis, et les méduses fondèrent leurs Terres veuves.

LA VERSION MOUNTAQUIM

Difficulté 25

Hassan et Carmella furent amants, certes, mais il n'y eut jamais de viol. La seule explication possible à cette accusation est un complot des méduses pour prendre au piège Hassan et ainsi récupérer le pouvoir dans la région, ce qu'elles réussirent fort bien. En conséquence, les Mountaqim haïssent aujourd'hui encore les femmes, les méduses et les Latifa. On raconte qu'ils vendent leurs propres filles et femmes qu'ils enlèvent lors de raids aux drakoniens en échange de leur alliance.

La fin du califat

Difficulté 20

À défaut des merveilles de la Flamboyance, l'Empire de Keshe ramena deux changements de son invasion. D'abord, un certain raffinement culturel différent - né de la découverte des cités modéhennes - mena à la fondation de quelques villes sédentaires. Ensuite les femmes, qui voyaient revenir leur époux honteux d'une guerre gagnée par les méduses, décidèrent qu'elles avaient le droit à plus de pouvoir. Les femmes keshites y gagnèrent d'abord le statut et la liberté qu'elles gardent toujours derrière leurs voiles et les harems, en particulier dans les cités plus décadentes. Ensuite, les plus radicales décidèrent de fonder la tribu des Latifa. Elles furent très mal considérées au début, mais se battirent férocement pour être traitées à l'égal des guerriers, et eurent rapidement l'appui commercial et diplomatique des Carmes. Après tout il devait y avoir sept tribus dans l'Empire, et les Mountaqim n'en faisaient plus partie. Les Latifa les remplacèrent donc peu à peu.

LES LAKHMID

Au moment de l'invasion keshite, les Lakhmid n'étaient que l'une des plus pauvres tribus, humbles éleveurs de moutons autour de leurs oasis souffrant constamment des raids kharadj sur leurs lestes méharis. Un jour le fils cadet du sultan Lakhmid, Rachid, rencontra une jeune fille étrangère habillée en guerrière cachée avec trois splendides chevaux dans l'oasis où il faisait paître son troupeau. Il lui offrit l'hospitalité malgré cela, car elle était fort belle, et fit sa connaissance. Son nom était Volotka et elle était une Lyphanienne qui avait quitté sa tribu pour garder sa liberté et ses armes. Rachid lui fit alors une proposition : qu'elle l'épouse et il lui ferait toujours partager son pouvoir et combattre à ses côtés pour garder leurs troupeaux. Voltotka accepta, apportant richesse et force aux Lakhmid grâce à ses montures lyphaniennes et à sa connaissance des arts de la guerre. Plus tard, leur fils Tarif entreprit un commerce fructueux de vente de chevaux avec la Lyphane. Les Lakhmid furent également l'une des premières tribus à reconnaître la tribu Latifa et sont toujours leurs alliés.

Tout cela avait quelque peu mis à mal le pouvoir madjid. Saïd ibn Kalim, le calife suivant, décida d'une invasion plus pacifique pour regagner en prestige. Il tenta de recréer Moden-hen' à travers une politique commerciale agressive dans les autres royaumes successeurs de l'empire. Mais cette tentative, connue sous le nom de guerre des prix flamboyants, connut un échec désastreux, principalement à cause de l'opposition modéhenne. Saïd se ruina, et avec lui, les Madjid perdirent leur hégémonie sur l'Empire de Keshe. Désormais les tribus devinrent indépendantes, uniquement liées par les liens d'alliances matrimoniales que les épouses keshites tissaient depuis leur harem.

Le vent de la prophétie

Depuis récemment, les Madjid dirigés par Murad essaient de retrouver leur mainmise sur l'Empire de Keshe (cf. Dramatis Personæ, p. 58) en se référant à une antique prophétie. Pourtant, les vents murmurent qu'un nouveau Prophète est apparu et qu'il est celui qui unifiera l'Empire de Keshe et fera refleurir le désert. La rumeur court parmi le peuple keshite que ce Prophète ne serait autre que le jeune Mahareb Kharadj qui est aujourd'hui la figure de proue de la résistance contre Murad Madjid. Dans le silence de la nuit, sous les tentes, certains racontent même que la Sibylle l'aurait reconnu…

CHRONOLOGIE

-2000 : Feu des Origines
-1900 : Début des épopées keshites
-1895 : Fondation de l'Empire de Keshe
1140 : Invasion keshite des Terres veuves
1155 : Fin de la guerre. Bannissement des Mountaqim.
1156 : Création des Latifa
1212 : Début du commerce entre la Lyphane et Keshe
1420 : Murad devient sultan des Madjid

Le désert juridique

Difficulté 10

D'un bref coup d'œil, on doit se rendre à l'évidence : il n'y a pas de gouvernement dans l'Empire de Keshe. Il n'y a pas d'instance ayant le monopole de la violence légitime, pas d'instance pour représenter ni faire appliquer la loi, pas de loi écrite… Pas de loi ?

Lorsqu'un étranger traverse le désert, c'est le sentiment qui lui vient forcément. Ou plutôt : il y a une loi, mais elle ne s'applique qu'aux Keshites, et uniquement par eux, c'est une affaire de famille. Mais cette loi reste bien mystérieuse. Lorsqu'on interroge les hommes du désert sur cette question, ils répondent toujours par la même locution : « On ne peut posséder que ce qu'on peut garder ». Pourtant, malgré cette absence apparente d'organisation juridique, l'Empire est très loin d'avoir sombré dans le chaos. Mystère d'un empire sans empereur !

Les tribus

Difficulté 15

Politiquement parlant, la nation keshite est divisée en sept tribus - les Madjid, les Nazir, les Kharadj, les Latifa, les Lakhmid, les Timur, et les Ardachîr - groupes familiaux patrilinéaires très étendus, et dirigés par un sultan. La tradition veut que le sultan soit le fils du sultan précédent et qu'il le remplace à sa mort. Pratiquement, chaque succession est le cadre de luttes acharnées entre les membres de la famille du défunt et toutes les formes de gouvernement provisoire ont été tentées dans l'histoire du désert : la régence, la dyarchie, l'oligarchie, et même, raconte une légende, la république trois semaines durant. Une seule chose est sûre : seul un Madjid peut succéder au sultan de sa tribu, seul un Timur peut succéder à un Timur. Un proverbe keshite dit « Les chameaux ne règnent pas sur les dromadaires ».

Difficulté 20

Le pouvoir de ce sultan n'est pas plus défini que les formes de sa succession et varie profondément d'un tribu à l'autre. Murad Madjid est très actif et use de son autorité pour serrer les rangs des siens. Cela dit, comme il n'a aucun pouvoir nettement reconnu, c'est avant tout avec sa fortune qu'il doit se faire respecter. Maareb Kharadj est le sultan d'une tribu minuscule, quasiment anéantie quinze ans plus tôt (cf. Dramatis Personæ). Autant dire que dans ces conditions, l'organisation du pouvoir prend un tour particulier.

Le sultan est régulièrement consulté en tant qu'arbitre dans les querelles qui opposent les Keshites, soit qu'ils appartiennent à la tribu du sultan, soit qu'ils requièrent son aide parce qu'il est prétendument neutre. Toujours est-il que ses décisions sont en général suivies, bien que lui seul doive trouver les moyens adéquats pour les faire respecter en cas d'insoumission.

Difficulté 15

Le sultan est secondé par des sayed. Ceux-ci appartiennent le plus souvent à sa famille proche, ou au moins sont-ils ses cousins. Ils occupent la même fonction que le sultan mais à une moins grande échelle : les sayed dirigent une dizaine de familles, chacune sous l'autorité d'un cheik. À la grande différence des sultans, les sayed peuvent quitter le désert, pour leurs activités commerciales par exemple.

Les cheiks sont les représentants de l'autorité à l'échelle la plus petite. Ils s'occupent de l'unité familiale autonome keshite : la caravane. Celle-ci est formée de tous les descendants du cheik jusqu'à la deuxième ou troisième génération, ce qui rassemble entre trente et quarante individus, tous âges confondus. Souvent vieux, il incarne la sagesse du désert et son autorité est d'abord celle d'un père. Mais une fois encore, c'est autant l'usage que la personnalité du cheik qui fixe ses pouvoirs.

Les Lois sacrées

Difficulté 15

Le désert ne connaît que trois lois, les Lois sacrées, que respectent tous les Keshites. Les transgresser est un acte grave et le criminel s'abaisse en dessous du niveau de l'animal. Si cela vient à être connu, il subit les peines

prévues par la tradition. Elles sont administrées par le sultan ou le sayed. Comme il n'existe pas de tribunal, l'établissement de la vérité, si on l'estime nécessaire, se fait selon des procédures strictement informelles.

La Loi de l'hospitalité : «Il n'y a qu'un vautour pour regarder un homme mourir dans le désert. Les Keshites ne sont pas des vautours» dit un proverbe. Chaque Keshite se doit de secourir le voyageur en difficulté, fût-il son pire ennemi, et lui ouvrir sa tente. Cette loi s'étend également aux oasis, dont l'entrée ne peut être refusée. Une seule personne fait exception : les lutins-jardiniers peuvent refuser l'entrée de l'oasis à une personne ou une caravane s'ils estiment que sa présence risque de mettre en danger l'équilibre écologique du plan d'eau et de sa végétation. « Aucune vie n'a de valeur supérieure au trésor que constitue une oasis.» Afin de maintenir vivante la Loi de l'hospitalité, tous les sultans ainsi que de nombreux sayed entretiennent économiquement la Confrérie du Bol. Celle-ci s'est même vue offerte l'oasis de Tabouk, la source du seul fleuve keshite.

Apparemment, la Loi de l'hospitalité est la générosité même. Ce n'est que partiellement vrai. Il est légitime pour un Keshite de réclamer au voyageur égaré qu'il a sauvé le dédommagement des frais qu'il a engagés pour lui sauver la vie. Le désert est plein d'histoires d'étrangers qui, égarés dans le désert et promis à mourir de soif, sont restés plusieurs semaines en convalescence chez un caravanier, qui a réclamé, la santé revenue, un dédommagement sous la forme d'années de travail non rémunéré à son service. L'esclavage n'est pas toléré dans le désert. Le recouvrement des dettes, si. La différence est parfois subtile, mais les Keshites sont des gens subtils.

Difficulté 20

La prohibition du viol : le vol ou le meurtre ne connaissent pas de sanction particulière. Du moins, aucune tradition ne les punit particulièrement - les Keshites s'en chargent, au cas pas cas. À l'inverse, le viol est lourdement puni. Celui qui est convaincu de viol se voit interdite l'entrée dans toutes les oasis et est impitoyablement poursuivi. Arrêté, il est châtré et abandonné au soleil du désert, sans eau ni vêtement. Les honneurs funèbres lui sont refusés et son nom est rayé de toutes les généalogies des cha'ir. Ce crime est particulièrement honteux en Keshe et c'est une insulte terrible que de dire à un Keshite qu'un membre de sa famille est un violeur, même - et surtout - si c'est vrai.

La prohibition du parricide : celui qui tue son père ou sa mère vaut à peine mieux qu'un violeur. Dans un monde où seule la famille construit l'ordre social, tuer l'un de ses parents est un crime d'une gravité extrême. L'assassin, une fois arrêté, est cousu dans un sac en compagnie d'un coq, d'un cobra et d'un chien avant d'être jeté dans le seul fleuve qui alimente le désert. Son nom disparaît également des généalogies.

Les procédures d'arbitrage

Difficulté 15

En l'absence de loi, le contrat privé est la voie principale de mise en forme juridique des relations. Les contrats keshites comportent toujours un article définissant les procédures d'arbitrage à appliquer en cas de litige. Il existe de nombreuses formes d'arbitrage, mais trois procédures sont récurrentes.

Difficulté 20

• La voix du juste : lors de la conclusion du contrat, les contractants définissent un arbitre qui tranchera librement le litige et leur proposera un compromis, qu'ils seront tenus de respecter. Cet arbitre est le plus souvent un cha'ir – un Keshite qui connaît par cœur la généalogie des clans. Si la neutralité politique et commerciale de l'arbitre est impérative, les contractants se tournent souvent vers un membre du Cryptogramme-magicien keshite. Lorsque le contrat est important, c'est le sayed ou le sultan qui endosse le rôle d'arbitre. Il est interdit à l'arbitre de refuser de statuer. En revanche, il est tout à fait autorisé de ne pas l'informer à l'avance qu'il a été désigné comme arbitre lors de la conclusion du contrat, ce qui ne va pas sans des situations politiques parfois fort complexes.

• La voix du sang est la procédure la plus simple. Celui qui dénonce le contrat s'expose à la vindicte guerrière de son partenaire. Les deux familles des contractants sont intégrées à la guerre privée déclenchée par la rupture du contrat, ce qui demeure un moyen fort dissuasif pour forcer les contractants à respecter leur part de contrat.

Difficulté 25

• La voix du simple : le contrat indique qui arbitre le contrat, selon les mêmes conditions que la voix du juste. En cas de litige, chaque contractant fait une proposition à l'arbitre. Celui-ci est tenu d'adopter l'une des deux propositions, sans en altérer les termes. Cette procédure oblige les contractants à faire des propositions raisonnables, s'ils veulent qu'elles soient adoptées par l'arbitre. L'autre avantage de cette forme d'arbitrage est évidemment sa rapidité, ce qui fait que les Keshites l'adoptent le plus souvent dans leurs traités commerciaux.

Les hommes de loi

Difficulté 15

S'il n'y a pas de loi dans l'Empire de Keshe, il existe un droit coutumier, fait de proverbes transmis de façon strictement orale. Seuls les cha'ir et les membres du Cryptogramme-magicien les connaissent vraiment.

Diplomatie

Relations avec les autres royaumes

Difficulté 15

Avec la plupart des royaumes, l'Empire de Keshe a généralement d'excellentes relations diplomatiques, soutenues par la qualité des rapports commerciaux et la langue de miel des ambassadeurs que sont les marchands. Bien sûr cela les rend très indifférents aux royaumes qui ne font pas de négoce.

Difficulté 25

Une exception étrange est la Lyphane avec laquelle l'Empire de Keshe entretient des liens culturels amicaux depuis longtemps. La tribu Lakhmid en particulier y envoie souvent ses jeunes y étudier le soin des chevaux et d'autres sujets de science lyphanienne. Certains prétendent même que ces deux peuples nomades et fatalistes ont un destin joint dans les prophéties.

Difficulté 20

Les choses se compliquent avec les royaumes issus de Moden-Hen'.

Alors que les Modéhens considèrent l'Empire de Keshe comme une sorte de royaume frère, les Keshites dans leur ensemble haïssent la Marche modéhenne. La rivalité commerciale s'ajoute à l'injustice flagrante de voir ce pays vert, fertile et vierge de la cicatrice du Feu des Origines. Avec leur fierté habituelle, les Keshites souffrent de dépendre en grande partie de la nourriture importée de là-bas, d'autant plus qu'ils ont à souffrir de la pitié arrogante des Modéhens lors de ces échanges. Ils préfèrent souvent commercer avec le Pays-Luth, foyer des lutins, choisissant de le considérer comme indépendant.

La relation de l'Empire de Keshe avec les Terres veuves est encore plus complexe. D'un côté, ce sont également des ennemis ancestraux, empreints d'esclavagisme et rivaux commerciaux.

Des espionnes dans les harems

Les Loges janréniennes ont essayé d'introduire des espionnes au sein des harems keshites. Devant les difficultés inhérentes à leur manque de connaissance de la culture féminine de l'Empire de Keshe, elles ont dû se résoudre à la place à payer aux épouses keshites leurs informations. Nombreuses ont été les femmes à accepter, ravies. Par le biais de Janréniens pacifistes, cela leur donne le moyen d'informer le royaume des évolutions culturelles keshites ou de certains éléments propres à faire varier les prix des caravanes. C'est encore un moyen qui leur permet d'accroître leur emprise sur la diplomatie interne keshite en informant la Janrénie de ce qu'elles veulent bien leur dire, et de s'enrichir en même temps !

Difficulté 25

De l'autre, nombreux sont les Keshites à avoir remarqué avec le temps les nombreuses similitudes entre leur culture et celle des Carmes. Les femmes keshites s'amusent de voir les méduses utiliser ouvertement le pouvoir qu'elles tiennent plus discrètement en Keshe. Les amateurs et les vendeurs de drogues aiment parler boutique avec les grandes connaisseuses que sont les Carmes.

Les augures et devins en tout genre rappellent parfois que la prophétie était le don ancien des méduses. Bref, avec la familiarité qui vient d'une longue inimitié, l'Empire de Keshe entretient désormais un rapport ambigu avec les Terres veuves, son ennemi favori, et certains caravaniers n'hésitent pas à faire des marchés avec Sénéca pour se débarrasser d'un rival encombrant sous des accusations de trafics et d'escroquerie.

Influence linguistique

Difficulté 10

Depuis le début de leur histoire, les Keshites ont beaucoup voyagé à travers l'Harmonde, dans leurs épopées et quêtes pour ramener les ressources essentielles à la vie désertique. Leurs caravanes qui sillonnent l'Harmonde restent la meilleure structure de voyage pour tous ceux qui veulent les rejoindre. C'est ainsi que tout naturellement le keshite est devenue la langue commune des Royaumes crépusculaires.

Difficulté 15

Bien sûr, ses multiples nuances, ses formules de politesse coulant tout naturellement dans le langage, sa grammaire adaptée au négoce et aux débats argumentés en font un outil idéal pour la diplomatie. Le marchandage étant la base de la société keshite, cela donne un avantage flagrant à tout Keshite lors d'âpres négociations commerciales.

Avec cette langue adaptée à la discussion est venue une langue intrinsèquement poétique, où métaphores, symboles et rythmiques sont le souffle qui porte la parole. En Harmonde, grâce au keshite, les marchands et les diplomates sont aussi devenus ceux qui content les enchantements des pays lointains, des épopées en donnant des nouvelles d'ailleurs et des élégies en disant la nostalgie de leur contrée natale. La richesse des promesses et des biens se conjugue avec la richesse des mots et des hyperboles. Et souvent, les foires et les marchés sont autant un lieu de spectacle aux répliques lyriques pour les badauds qu'un lieu de commerce.

LE NOM DE L'HARMONDE

Lors des épopées keshites, le Prophète Ziyadin dit à ses disciples que toute chose existant dans l'Harmonde avait eu un modèle archétypal, appelé perfection. Quiconque venait à posséder une de ces perfections aurait un grand pouvoir sur toute chose qui en était dérivée. L'un de ses disciples, le rusé Ardachîr décida de partir à la recherche de la perfection des mots. Ainsi, se disait-il, il aurait le pouvoir sur toutes les choses que l'on peut nommer à la surface de l'Harmonde. Il voyagea longtemps, à travers de nombreuses contrées étranges et exotiques et ses voyages formèrent mille contes. Au cours de ce périple, il apprit des langues et dialectes nombreux, mais aucun n'était la perfection du verbe. C'est lorsque, épuisé et abattu, il rentra chez lui à travers les monts Drakoniens qu'il entendit dans la nuit un cri qui lui glaça le sang. Dans ce hurlement primordial qui jaillissait d'une montagne, il reconnut l'objet de sa quête et comprit finalement que l'essence du langage n'était que de voiler et contourner une terreur essentielle à l'homme. Il incorpora cet enseignement à sa tribu, et tout naturellement son langage modifié par son épiphanie devint celui de tout l'Empire de Keshe et de tout l'Harmonde après lui. C'est ainsi que le keshite devint la langue commune à tous.

Les tribus

Difficulté 15

Les premiers acteurs politiques du royaume sont les tribus traditionnelles. Celles-ci sont au nombre de sept, huit en comptant la tribu bannie des Mountaqim.

• Les Ardachîr : installés au nord-est du royaume, ils sont réputés pour leurs divers artisanats qu'ils exportent aux autres tribus et la sophistication de leur culture et de leurs arts. Ce sont les plus sédentaires des Keshites installés autour de la plus grande cité de l'Empire de Keshe : Mésirah.

• Les Kharadj : fort diminuée par sa vendetta avec les Madjid, cette petite tribu est installée au centre de l'Empire, ce qui lui donne une position d'intermédiaire avantageuse entre

les tribus. Elle élève d'ailleurs les meilleurs chameaux pour voyager dans le désert.

• Les Lakhmid : leur territoire se trouve au centre sud de l'Empire de Keshe, autour d'Alanah et autres oasis. Ces grands nomades voyagent cependant énormément dans tous les coins de l'Empire. Ils élèvent de nombreux troupeaux de bétail ainsi que les meilleurs chevaux keshites. Ils ont en outre des liens avec la Lyphane et leurs caravanes réalisent la majorité des ventes de chevaux lyphaniens à travers l'Harmonde, ce qui a fait leur richesse.

• Les Latifa : elles occupent le sud-est de l'Empire de Keshe, en particulier le massif de Khaybar et de ce fait s'occupent d'une grande partie du commerce avec les Terres veuves. Les Latifa sont toutes des femmes et sont prêtes à se battre avec tout homme qui leur manquerait de respect.

• Les Madjid : ils disposent d'un très vaste territoire tout le long de l'ouest de l'Empire. Leur principale richesse vient de leurs mines de fer et de charbon du Noir Désert ainsi que de leur position privilégiée pour vendre des vivres et de l'eau importés d'Urguemand qui garantit leur pouvoir sur l'Empire de Keshe. Leur principal ennemi reste les Mountaqim qui hantent les monts Drakoniens, les Nazir qui ne ont plus rien pour arrêter leurs attaques et les Kharadj assoiffés de vengeance. Autant dire que, malgré leur puissance, ils sont entourés d'ennemis.

• Les Mountaqim : la tribu des maudits vit dans les monts Drakoniens et on raconte qu'ils ont pactisé avec les Automnins. Cette tribu, pleine de haine pour les autres - surtout les Madjid et les Latifa - reste très mystérieuse.

• Les Nazir : ils hantent les contreforts montagneux qui entourent l'Empire de Keshe, gardant les cols. Ce sont avant tout des guerriers qui survivent des dons que leur font les autres tribus en échange de la protection de leurs caravanes contre les drakoniens et des pillages qu'ils font eux-mêmes sur les caravanes qui auraient oublié cette obole. Leur capitale est le centre religieux d'Harkesh.

• Les Timur : ces alliés traditionnels des Ardachîr vivent sur la péninsule au sud de Mésirah, et autour de Souafi. Ils sont très liés à la mer et fournissent en poissons et sel toutes les tribus. Ils pêchent également des perles, des coraux et de l'ambre gris pour le commerce. Ce sont les seuls Keshites à pratiquer du négoce maritime en cabotant le long des côtes de l'Empire de Keshe et en évitant les récifs de coraux qu'ils connaissent si bien.

RELATIONS ENTRE TRIBUS

	Ardachir	**Kharadj**	**Lakhmid**	**Latifa**	**Madjid**	**Mount.**	**Nazir**	**Timur**
Ardachir	-	Respect	Neutre	Hostile	Hostile	Hostile	Neutre	Allié
Kharadj	Allié	-	Hostile	Hostile		Neutre	Respect	Respect
Lakhmid	Neutre		-	Allié	Respect	Hostile	Respect	Hostile
Latifa	Hostile	Hostile	Allié	-	Respect			Neutre
Madjid	Haine	Hostile	Neutre	Allié	-		Neutre	Neutre
Mount.	Hostile	Neutre	Hostile	Haine	Haine	-	Haine	Neutre
Nazir	Hostile	Respect	Respect	Neutre	Haine	Hostile	-	Neutre
Timur	Allié	Haine	Hostile	Hostile	Respect	Neutre	Neutre	-

SIGNIFICATION DES ATTITUDES

Allié : les deux tribus sont amies, leurs sultans respectifs probablement mariés à une femme de l'autre tribu. Ce sont des partenaires commerciaux privilégiés et ils peuvent à l'occasion se faire l'honneur de combattre ensemble contre un autre.
Respect : On s'entend bien avec l'autre tribu. On lui reconnaît des qualités, mêlées d'un grain d'envie. On commerce ensemble et on prend femme chez l'autre à l'occasion.
Neutre : On ne se soucie pas beaucoup de l'autre tribu, on ne parle avec eux qu'avec précaution et une certaine méfiance, mais on peut commercer.
Hostile : L'autre tribu est l'une de ses rivales. Lorsqu'on les rencontre, on les ignore soigneusement et il arrive souvent qu'on se bagarre ou qu'on s'insulte. On lutte activement contre eux commercialement et l'on envoie parfois des guerriers faire des razzias parmi leurs richesses avec plaisir.
Haine : C'est la guerre ouverte entre les deux tribus. À moins de trêve festive, locale ou d'hospitalité, on attaque à vue.

Politique des tribus

Difficulté 20

La situation géopolitique actuelle keshite voit une domination de plus en plus discutée des Madjid. Menés par une poigne de fer par leur sultan Murad, ils ont acquis pouvoir et richesse mais se sont également faits de nombreux ennemis (cf. Dramatis Personæ). Ils recherchent aujourd'hui l'appui des Latifa et des Lakhmid, mais ces tribus restent encore réfractaires à toute alliance. Les Ardachîr font directement concurrence aux Madjid dans la quête de domination de l'Empire de Keshe. Ils représentent l'importance grandissante des cités, et de leur culture plus raffinée et hédoniste, dans l'Empire. Avec l'appui des Timur, leurs alliés de toujours, beaucoup murmurent qu'ils ont une chance de parvenir à l'unification des tribus. Enfin un troisième groupe disparate est formé par les tribus des Nazir, des Kharadj et des Mountaqim qui n'ont en commun que leur haine des Madjid. Pour l'instant encore, aucune alliance ne s'est formée entre ces trois tribus, mais certains espions parlent de rencontres clandestines la nuit sur les dunes.

Factions idéologiques

Difficulté 25

Il y a un certain nombre de factions idéologiques qui influencent la politique des tribus. D'une part il y a les unificateurs, ceux qui voudraient voir un Keshe plus uni. Le problème est que chaque tribu, comme les Madjid, voudrait dominer cette union potentielle. Néanmoins une cabale d'origine farfadine populaire chez les Keshites citadins, les Verriers, voit dans une structure fédéraliste la solution à ce problème.
Pour de nombreux Keshites, en particulier les marchands professionnels qui voyagent à travers l'Harmonde, c'est en recréant Moden-Hen', dirigé par l'Empire de Keshe, que l'on peut obtenir une unification. Ces impérialistes font très souvent référence à une antique prophétie proclamant le retour d'un Sauveur qui sera le calife du nouvel Empire. Beaucoup font aussi référence au culte d'origine lutine de la Rêvertie, très populaire parmi les tribus nomades, qui prédit que le désert redeviendra vert et fertile avec l'arrivée de cet élu.
Au contraire de tous ces rêveurs, les isolationnistes et les traditionalistes préfèrent garder la situation telle qu'elle est. Ils considèrent que la division en tribus telle que créée par le Premier Prophète doit être maintenue et que la punition du Feu des Origines ne peut encore prendre fin.

Négoce

L'économie

Difficulté 15

À cause du désert, les efforts des Keshites ne génèrent pas une production nationale suffisante en nourriture pour faire vivre le pays. Néanmoins, le reste de leur production est assez volumineux pour qu'ils en exportent certaines marchandises. Les tissus sont produits en masse, de même que diverses drogues comme le bang ou le kriff. Le Noir Désert permet l'extraction de poudre de charbon et les oasis produisent des épices et des fruits que tous les royaumes s'accordent à trouver raffinés.

Difficulté 10

Tout l'Harmonde le sait : il n'y a pas meilleurs marchands que les Keshites. Ils sillonnent l'Harmonde en tous sens, vendent ici, achètent là, acceptent les opérations commerciales les plus risquées… Malgré les aléas commerciaux, les Keshites parviennent toujours à s'enrichir. Leur secret repose sur la bribe, la famille, et la caravane.

La bribe et la famille

Difficulté 25

La bribe (cf. AGONE p. 194 et La Carte des royaumes crépusculaires, p. 13), par le jeu des conversions de la monnaie permet au marchand keshite, lors de chaque transaction, de capter en bribes une proportion de la valeur de l'échange. Plus les coûts sont élevés, plus cette captation est élevée. Or, les habitants de l'Harmonde savent que les Keshites ne sont pas tout à fait honnêtes en affaires. Ils tentent donc de compenser le volume de l'arnaque en faisant monter les prix. Comme tous les royaumes font de même, le niveau général des prix s'élève dans tout l'Harmonde, ce qui ne gêne pas les Keshites, parce qu'ils vendent leurs propres marchandises au même niveau. En revanche, la quantité de bribes détournées augmente en proportion !

La bribe ne constitue pas une monnaie, c'est simplement une unité de compte « fictive » inventée par les Keshites pour estimer la valeur des biens. Elle sert notamment à estimer la valeur d'une monnaie en or. En tant que monnaie-étalon, la pièce d'or mercerine doit toujours présenter le même poids en or, c'est un engagement pris par les Mercerins. Ce n'est pourtant pas le cas des autres royaumes et les Keshites évaluent toujours la proportion d'or dans les pièces versées. Ainsi, les sommes versées en pièces d'or varient grandement, au contraire des bribes qui représentent un calcul stable et fixe pour les Keshites.

Difficulté 20

L'autre atout des Keshites tient à leur organisation familiale. Pour faire transiter une marchandise sur l'axe nord-sud de l'Harmonde, il faut passer soit par les routes maritimes hasardeuses, soit par le désert keshite. Cependant à l'intérieur du désert, seuls les Keshites parviennent à négocier entre eux, en utilisant leurs généalogies respectives pour marchander, ce qui exclut tous les non-Keshites.

La route du thé

Difficulté 15

L'atout majeur des Keshites reste la route du thé et son organisation caravanière. La route du thé est un réseau harmondien d'échange auquel participent les caravanes de toutes les tribus keshites. Elles ne sont pas les seules à participer à ce réseau, puisque des marchands de tous les Royaumes crépusculaires s'y mêlent. Cela dit, ce sont les Keshites qui en ont le contrôle.

Difficulté 20

La route du thé « démarre » de Teschi, où les Madjid achètent aux Carmes du thé et d'autres denrées luxueuses et leur vendent des produits issus du réseau. Ce thé passe de main en main à travers le désert, jusqu'au nord de l'Empire, où la route franchit les monts Drakoniens. Là, les Keshites achètent aux Boucaniers des produits bokkori, tel que du kawa. Ils font alors route vers Abbadrah, où les luxueux articles princéens sont achetés en échange des marchandises boucanières et carmes. Une caravane Lakhmid est tirée jusqu'à Madzak, ce qui permet d'alimenter la route du thé en chevaux et cuirs lyphaniens. Une autre est tirée dans les Parages, qui fournissent le réseau en métaux, bijoux, cuirs, bois parageens. Ce dernier est conduit directement dans l'Enclave boucanière.

La route passe ensuite en Janrénie, où le thé carme, le kawa bokkori, le café de Morabie - une oasis du Nord -, etc. sont vendus. Des troupeaux, des céréales et des biens manufacturés y sont achetés.

La route du thé se poursuit jusqu'à Ville-Tanis, où sont achetés des cristaux, à Abyme où sont achetées des encres. Puis, après un bref retour en Janrénie, les caravanes passent à Quidrame, Moughende, Andride et Lorgol. On y fait passer les verroteries liturges pour des cristaux princéens, et on achète du bois, convoyé par des géants.

La route du thé se rend ensuite en République mercenaire, où sont vendues des marchandises agricoles et achetées des armes. Vient ensuite la Marche modéhenne, où est acheté du bois, convoyé toujours par des géants. La route retourne alors à Teschi.

À chaque étape, des caravanes captent une partie des ressources de la route du thé pour les mener dans l'Empire, ce qui permet au désert de vivre confortablement, malgré l'absence quasi-totale d'agriculture.

LES LAKHMID

Difficulté 30

Les Keshites se donnent beaucoup de mal pour acheminer du bois jusque dans l'Enclave boucanière. Et ils vendent ce bois à un tarif d'autant plus bas que l'acheteur est un pirate. En effet, les marines carme et janrénienne mènent la vie dure aux boucaniers. Si ces derniers venaient à disparaître, les routes maritimes seraient beaucoup plus sûres, et la route du thé cesserait immédiatement d'être rentable.

Difficulté 25

La route du thé n'est pas le fruit de l'organisation spontanée du marché. Elle est orchestrée chaque année à la grande foire de Qaysaria. Lors de cette fête, les sultans se réunissent, et échangent leurs informations sur l'état économique de l'Harmonde. Ils modifient alors le réseau pour le faire correspondre aux besoins économiques des Royaumes crépusculaires.

Esprit

« Ne meurs jamais sans un mot. »

Us & coutumes

Les Keshites

Difficulté 15

Chacun sait que les Keshites ont cet aspect exotique aux yeux noirs, aux cheveux sombres et à la peau olivâtre. En vérité l'apparence physique des Keshites varie plus que cela, puisque, selon les tribus, on peut trouver des cheveux lisses ou frisés, d'ébène ou roux et des teints presque de bronze ou d'or.

En effet, les Keshites, malgré leur nombre assez peu élevé par rapport à l'étendue du désert qui leur sert de royaume, sont un peuple particulièrement divisé par des segmentations tribales. La majorité de ces tribus sont nomades ou semi-nomades, traversant le désert selon les saisons, tout en respectant des territoires jalousement gardés. Quelques cités viennent les accueillir, se peuplant alors d'une foule bruyante et clinquante de marchands. Celles-ci se trouvent principalement le long des côtes, comme Mésirah, Souafi et Gébir ou à l'emplacement d'une oasis particulièrement fertile, comme Sethiniah, Alanah ou Harkesh.

La culture

Difficulté 10

Les étrangers parlent souvent, et à raison, de la fierté des Keshites. Les habitants du désert font en effet preuve d'un orgueil et d'un machisme assez démesurés. La vantardise fait partie des mœurs et la propension des Keshites à exagérer et broder tout récit de leurs exploits ou de celui de leurs ancêtres est légendaire.

Difficulté 15

C'est ainsi que le langage s'offre une place de choix dans la société keshite. Toute discussion se fait avec l'usage de formules ampoulées, pléthores d'adjectifs hyperboliques, de titres ronflants à souhait ou d'insultes joliment gratinées. Toutes les conversations keshites

Difficulté 15

C'est ainsi que le langage s'offre une place de choix dans la société keshite. Toute discussion se fait avec l'usage de formules ampoulées, pléthores d'adjectifs hyperboliques, de titres ronflants à souhait ou d'insultes joliment gratinées. Toutes les conversations keshites semblent tellement marquées par cette verve poétique que les étrangers en sortent fréquemment étourdis, peu sûrs de ce qui a été dit, et doutant encore de savoir s'ils ont été particulièrement honorés ou au contraire insultés de la pire manière.

Difficulté 20

Comme il se doit, le langage sert à servir l'honneur et l'arrogance des individus. Que l'on paie un poète pour tourner en dérision son rival et lui faire perdre ainsi par le ridicule ses alliés, ou que l'on défende ses opinions avec une grande élégance oratoire quant aux décisions à prendre par la tribu, la langue est un outil politique et diplomatique. « Celui qui ne sait pas bien parler ne sait pas bien vivre », disent les Keshites.

Difficulté 15

Cette fierté a d'autres visages. Il s'agit aussi du sens de la dignité face à un destin capricieux. Il est étrange, pour un peuple si attaché au commerce et à l'acquisition de richesses, de voir la réaction d'un marchand ayant perdu tous ses biens dans une tempête de sable : il haussera des épaules et se contentera d'un mektoub laconique - « C'est ainsi ». Ainsi les Keshites s'attachent à montrer un calme fatalisme face aux vicissitudes de leur dure existence.

Difficulté 20

Bien sûr cette réaction est surtout très pragmatique. Dans un environnement où la survie est une préoccupation constante, nul ne peut se permettre de pleurer trop longtemps les gloires passées et de s'accrocher à un prestige révolu. C'est là la voie des quêteurs de mirages, des drogués et des fous. Il importe avant tout de protéger son nom, son honneur et de garder sa famille en vie.

Difficulté 15

Le sens de l'hospitalité très cher à la culture keshite fait partie également de ces priorités de survie. On n'abandonne jamais quelqu'un qui court à la mort dans le désert, fût-il étranger, c'est l'une des lois primordiales de l'Empire. On accueille toujours celui qui demande l'hospitalité dans sa maison ou son campement.

Difficulté 20

Même le pire ennemi d'une famille est accueilli avec respect et une générosité exemplaire. En fait, plus l'invité est hostile à son hôte, plus il est traité avec une débauche de largesses et de dons. C'est là un des moyens de rivaliser de prestige avec lui pour l'humilier. L'effet devient encore plus pervers lorsque l'on s'offusque indéfiniment de le voir demander à partir, semaine après semaine, afin de le garder en otage dans une cage dorée.

Difficulté 20

Les Keshites attachent leur sens de l'honneur à celui de leur liberté. Si la figure du nomade guerrier indépendant et libre reste un grand stéréotype, il est néanmoins vrai que les Keshites abhorrent l'idée de dépendre d'un autre. Après tout, même le destin peut se marchander et seul l'incapable se retrouve à la merci d'un autre. L'esclavage est interdit dans l'Empire de Keshe, mais il existe de nombreux autres moyens de réintroduire la servitude dans la société. Les gens ayant trop de dettes envers quelqu'un sont souvent dans les faits les esclaves de cet homme ou de sa tribu. Et il n'est pas rare de voir des ennemis vaincus être forcés par l'épée de dépendre de la richesse de leur vainqueur pour devenir de ce fait leur esclave.

Difficulté 25

Enfin il y a une grande ambiguïté dans la façon des Keshites de traiter les rêves et autres chimères. D'un côté la lucidité et le pragmatisme sont très importants. De l'autre, il y a un entretien constant de l'image de leur royaume, de leur tribu et de leur vie par le mystère et le merveilleux. Des superstitions et des prophéties multiples dont ils raffolent au mysticisme ascétique de quelques ermites, en passant par l'amour des contes, des légendes et des fables, les Keshites se plaisent à créer autours d'eux tout un voile scintillant d'apparences trompeuses.

Au final, quelle importance ont ces richesses

qui peuvent disparaître en un jour, cet or qui ne nourrit ni n'abreuve ? Les Keshites sont les maîtres du bluff en matière de marchandage et d'intrigues parce qu'ils traitent tout cela comme s'il ne s'agissait que d'un jeu. Toutes les gloires et biens acquis n'ont de valeur que par la reconnaissance qu'ils entraînent, les mots élogieux qu'ils vont créer. Dans l'Empire de Keshe où le vent déplace les dunes, les paroles demeurent là où les hommes et leurs actes ont disparu depuis longtemps. La vanité de tout ceci n'échappe pas aux Keshites et c'est ainsi qu'ils construisent leur art en éloge de l'éphémère, de la rose si vite fanée et du vin déjà renversé.

LES NOMS KESHITES

Le nom d'un Keshite est interminable. En premier, on trouve toujours son prénom. Suivent ensuite les prénoms et clans de ses ancêtres, séparés par la particule ibn, qui signifie « fils de ». Le nom se conclut par le nom du clan auquel appartient le Keshite précédé de la particule al, qui signifie « de »

Exemple : Murad ibn Hammad ibn Shamir ibn Aziz al Nazir ibn Malek al Nazir (…) al Madjid, contracté, pour les amis, en Murad Madjid !

Exemples de prénoms masculins

Fayçal, Isam, Faleh, Aref, Kamal, Qusai, Tarek, Jalal, Umar, Abbas.

Exemples de prénoms féminins

Qadisiya, Awuiya, Ifriqiya, Ispahana, Nadira, Samira, Alia, Zara, Saphiya, Artawiya.

La famille

Difficulté 10

Dans le désert, il n'y a qu'une seule chose plus importante que l'hospitalité : la famille. Tous les Keshites s'accordent à dire qu'ils descendent tous d'une poignée d'ancêtres qui ont fondé différentes tribus dont certaines sont disparues aujourd'hui. De fait, à un degré ou un autre, tous les Keshites se disent apparentés. La grande famille keshite est d'autant plus vaste et complexe qu'elle se construit certes par les liens du sang, mais aussi par un système souple d'adoption.

Difficulté 15

Un proverbe madjid dit « avec mon frère contre mon cousin, avec mon frère et mon cousin contre tous les autres ». En effet, les jeux d'alliances guerrières et commerciales se structurent d'après les lignées familiales. Plus l'interlocuteur d'un Keshite est proche de lui dans l'arbre généalogique, plus il a de chances d'être son allié dans un différend qui l'oppose à un Keshite éloigné.

Difficulté 20

La conséquence quotidienne de cette conception de la famille est triple. D'abord, les Keshites veillent à entretenir vivante la mémoire des ancêtres qui les ont précédés. Des cha'ir sont chargés d'apprendre par cœur de complexes arbres généalogiques qui indiquent très précisément qui est le fils de qui, et ce jusqu'à l'ancêtre fondateur mythique. Ensuite, tout Keshite digne de ce nom sait donner son nom, c'est-à-dire le sien et celui de tous ses ancêtres jusqu'à la cinquième ou sixième génération. Parfois, cela prend plusieurs heures et il est très impoli d'interrompre un Keshite qui énumère ses aïeux. Enfin, il existe des façons abrégées de donner son nom, mais les ancêtres « oubliés » le sont à dessein : cette pratique est une manière d'annoncer une intention diplomatique. Un Keshite peut ainsi montrer qu'il descend depuis des générations des ennemis des ancêtres de son interlocuteur, afin de le mettre en garde, ou à l'inverse montrer qu'ils ont des ancêtres communs et sont alliés.

Difficulté 10

Selon qu'ils sont hommes ou femmes, les Keshites ont une place très différente dans leur famille. Si les intrépides guerriers passent leur temps à arpenter le désert et les caravanes des marchands à traverser l'Harmonde, leurs épouses au contraire restent souvent cloîtrées dans leurs tentes et sérails et ne sortent de chez elles que rigoureusement voilées et munies d'une escorte armée.

شاه مردان علی

Difficulté 15

L'exception à cette règle est évidemment les Latifa qui se comportent en tout point comme des guerriers et sont traitées comme tels par les autres hommes. Lorsqu'elles leur sont hostiles, ceux-ci n'hésitent pas à se battre contre elles - et les Latifa elles-mêmes cherchent assez souvent le conflit - sachant que nul mari, père ou frère n'a la charge de garder leur honneur.

Difficulté 20

Les autres femmes sont regardées avec un respect presque superstitieux. Rien n'est plus insultant que de maltraiter ou d'injurier la femme d'un autre et le viol est le pire des crimes qui existe dans l'Empire de Keshe. C'est ainsi que les femmes à la charge d'un homme sont protégées et gardées avec le plus grand soin, ce qui limite grandement leur liberté. Bien que la polygamie soit en usage, seuls les hommes les plus riches et les plus puissants peuvent se permettre d'avoir plusieurs femmes, puisqu'ils doivent s'occuper décemment de leur sécurité.

Difficulté 25

Pourtant, les femmes keshites ont, de par leur rôle dans la société un pouvoir particulier que les étrangers ne comprennent que rarement. Contrairement aux hommes, elles ne sont pas soumises aux inimitiés et interdits traditionnels envers d'autres tribus. De plus, chaque Keshite ne peut épouser qu'une femme native d'une autre tribu. Par conséquent, les femmes keshites ont tissé un réseau complexe de relations entre les tribus. C'est parce que ce réseau existe qu'on peut parler d'Empire de Keshe, et pour nulle autre raison. Lorsque deux mères se mettent d'accord pour que leurs enfants se marient, c'est une décision qui tisse un lien diplomatique entre deux tribus. Ces vieilles femmes que l'on voit discuter sans cesse des derniers potins de naissance ou de fiançailles en fumant du bang sont en réalité en train de commenter la politique intérieure de l'Empire. Dans un pays divisé par les vendettas et autres haines traditionnelles, ce sont les femmes qui forment le seul centre unificateur des peuples grâce aux alliances et aux accords commerciaux qui s'y greffent.

Les rites

Difficulté 10

La vie des Keshites est rythmée par différents rites qui marquent les grandes étapes de leur vie, et font d'eux des Keshites véritables.

Difficulté 15

• **La naissance** est l'occasion pour les parents de réunir la totalité de leur famille, proche ou éloignée. Cette fête est coûteuse et incontournable. À l'occasion, on invite également des membres d'autres familles, liées par des liens de parenté beaucoup plus lâches. On échangera avec elles des alliances commerciales ou matrimoniales. Le clou de la fête vient lorsqu'un cha'ir récite tous les noms de l'enfant, jusqu'à l'ancêtre mythique de la famille qui ancre celle-ci dans l'origine de l'Empire de Keshe.

Bien souvent, les naissances sont célébrées lors de la foire de Qaysaria. Elles sont alors l'occasion de vastes discussions intertribales.

Difficulté 20

• **L'adoption** est une variante de la naissance. L'individu adopté, quel que soit son âge, occupe dans la cérémonie la même place que le nouveau-né et on lui invente une généalogie, comme s'il était l'enfant naturel de ses parents adoptifs. La date officielle de naissance de l'adopté sera le jour de cette cérémonie, ce qui n'est pas sans provoquer quelques paradoxes : il est possible de rencontrer un vieillard aux traits princéens qui prétend descendre d'Aqim Madjid et être âgé de vingt ans.

Difficulté 15

• **Le rite de passage** à l'âge adulte a lieu une quinzaine d'années après le rite de naissance ou d'adoption. C'est celui qui varie le plus d'une tribu à l'autre. Il comporte toujours trois phases : d'abord, on célèbre un simulacre d'enterrement du futur adulte, après quoi ce dernier est violemment chassé pour une période plus ou moins longue dans un lieu hostile du désert. Ceci fait, le candidat revient dans sa famille et un rite de naissance est célébré.

Difficulté 20

Les Keshites s'accordent à dire que ce n'est qu'en subissant cette initiation parfois très cruelle - c'est le cas chez les Madjid (cf. *Dramatis Personæ*) - que l'on devient un Keshite véritable.

Difficulté 25

Les femmes bénéficient de rites d'initiation secrets, structurés selon les mêmes phases, mais comportant également une phase de révélation prétendument ésotérique à l'issue de la nouvelle naissance. Aucun Keshite mâle ne connaît le fonctionnement de ces rites et celui qui en surprendrait le déroulement serait instantanément mis à mort. Aucune Keshite n'a jamais révélé le contenu de son initiation. Si les rites d'initiation des femmes varient entre les tribus, le contenu des révélations ésotériques est le même dans tout le désert : les femmes doivent veiller à ce que les tribus se mêlent étroitement pour que vive l'Empire de Keshe, à travers la grande famille keshite.

Difficulté 15

• **Le mariage**, qu'il s'agisse du premier ou des suivants, est l'occasion d'une fête fastueuse, réunissant non pas une, mais deux familles. Des cha'ir sont invités à réciter la copieuse généalogie des époux. C'est le premier mariage - dont l'épouse est celle qui a le plus d'importance dans la vie de son époux - qui donne lieu à la fête la plus fastueuse. On dit que lors du premier mariage du sultan Murad, la récitation de sa lignée a duré plus de quinze heures, et que pas moins de six cha'ir se sont succédés à la tâche.

Difficulté 20

• **L'enterrement** est sobre et beaucoup moins public que les autres rites. Seule la famille proche du défunt y est conviée. D'abord, le corps est nettoyé avec du sable et déposé sur un bûcher dressé au cœur du désert. Des pleureuses sont réunies et un héraut récite une dernière fois la généalogie du défunt. Souvent, l'amertume de la famille fait réclamer au cha'ir de taire certaines ascendances, ce qui provoque, lorsque cela se fait savoir, diverses difficultés diplomatiques. La généalogie récitée, le corps est brûlé et ses cendres sont dispersées dans le désert. La légende veut que ces cendres blanchissent au soleil, et deviennent… du sable.

Difficulté 25

Il arrive que les ennemis d'une famille profitent de l'enterrement pour lancer un raid afin de capturer les cendres et de les souiller en les mélangeant à de la boue ou pire, à des menstrues. Cet affront est d'une violence inouïe, car il interdit au défunt de vivre pour l'éternité son être keshite en fusionnant avec le désert. Un tel raid est une véritable déclaration de guerre.

UN CALENDRIER KESHITE?

N'importe quel observateur peut se rendre compte que les Keshites utilisent le calendrier de la Marche modéhenne. Mais qu'il n'aille pas le faire remarquer en ces termes aux maîtres du désert ! En effet, pour ces derniers, ce sont les Modéhens qui utilisent le calendrier keshite. En fait, les habitants du désert revendiquent de cette façon l'héritage de Moden-Hen' et la légitimité à le gouverner.

Art et artisanat

Difficulté 10

Les Keshites apprécient beaucoup les arts, la poésie avant toute autre.

Chaque Keshite connaît de nombreux poèmes par cœur célébrant la tradition de l'Asouf, élégie qui dit la solitude et la beauté du désert. Les rubaiyats sont des quatrains satiriques, licencieux mais empreints de spiritualité, à la mode dans les cités Ardachîr. Les sedja sont des énigmatiques poèmes prophétiques en prose rimés. Lyrisme mélodique, contes épiques et louanges précieuses sont également des styles que l'on retrouve souvent dans la poésie keshite.

Parmi les autres arts, les Keshites pratiquent la sculpture sous forme de verre soufflé, délicates statuettes colorées qui emprisonnent ainsi la nef, le souffle de la vie. Les mosaïques sont toujours entourées de motifs géométriques qui portent des indications cryptées quant à la façon dont il faut interpréter l'œuvre. Les ballades sont accompagnées par des sitars, de la flûte nay, ou du kammanche à corde d'invention récente. Musique et danses aux balancements hypnotiques accompagnent souvent les rituels de la vie keshite.

Les arts keshites sont marqués par la répétition des thèmes qui s'entremêlent en arabesques complexes, abstraites, en leitmotiv cadencé.

Difficulté 10

En matière d'artisanat, c'est la survie dans le désert qui guide l'invention. Les vêtements des caravaniers superposent une couche noire empêchant les rayons mortels du soleil de brûler la peau et une couche blanche qui renvoie la chaleur. Le jeu complexe des pliages du turban d'un Keshite fait d'une simple pièce d'étoffe la meilleure arme pour affronter le désert et économiser l'eau. Enfin, les Keshites ont trouvé un moyen de récolter, grâce à une toile tendue dans un cadran, l'eau contenue dans la fine brume qui l'élève des sables aux premières lueurs du jour, permettant ainsi au caravanier d'obtenir quelques gorgées d'eau.

Difficulté 15

Il est une pratique moins connue mais pourtant très répandue parmi les Keshites : la toxicomanie. Les Terres veuves sont connues pour produire des drogues raffinées, mais ce sont les Keshites qui les consomment. Parmi les drogues les plus répandues, on trouve le bang (cf. *AGONE*, p. 41), dont le chanvre et le pavot sont gorgés d'Éclat, mais surtout le kawa.

Cette boisson noire et amère est partagée par les caravaniers lors des veillées, et leur permet de résister au sommeil tout en les plongeant dans un état d'excitation comparable à une légère ivresse.

Difficulté 20

Le kriff, fabriqué à partir d'excréments d'onagre (cf. Le Bestiaire, p. 21) et de diverses herbes rares, se fume. Le consommateur est plongé dans un délire hallucinatoire, et - c'est ce dernier effet qui rend le kriff populaire - ne ressent plus aucune sensation de faim, de soif, de douleur ou de fatigue. Certains Keshites perdus dans le désert le consomment abondamment pour marcher plusieurs jours et nuits parmi les dunes sans jamais s'arrêter. Avec un peu de chance, ils parviennent à une route où ils sont recueillis par un voyageur. S'ils sont moins chanceux, ils finissent par s'effondrer, morts, lorsque leur corps ne peut plus supporter l'effort. La consommation régulière du kriff cause la cécité et une dépendance à laquelle seule les meilleurs Jornistes peuvent mettre fin.

Difficulté 25

Le Nufud, est une drogue rare importée par la confrérie des danseuses aux sept voiles (cf. Dramatis Personæ). Il s'agit de kriff dissous dans un alcool très fort. Le consommateur est plongé dans un coma délirant où il vit parfois des expériences de mort imminente ou de sortie de son corps. Sous l'emprise du Nufud, il est possible de parcourir le désert en esprit. Curieusement, cette application du Nufud ne fonctionne que dans l'Empire de Keshe, en raison de la présence des onagres.

Le Nufud présente les mêmes dangers que le kriff et le consommateur risque sa vie à chaque prise. Il est d'usage pour un vieux Madjid de finir ses jours par un suicide mystique au Nufud dans le Grand Nerkh.

Quelques Keshites

Melchior, cha'ir Ardachîr

Melchior a toujours été maladroit. Heureusement pour lui qu'il avait un certain bagou et une mémoire exceptionnelle : ne pouvant reprendre l'atelier de forgeron de son père, il fut confié, dès sa huitième année, à un vieux cha'ir, Bacchylim ibn Mladen, et le suivit pendant dix ans à toutes les fêtes de la tribu.
Ainsi, Melchior est aujourd'hui un généalogiste expert, un notaire qui enregistre les mariages, les naissances, les adoptions et les décès, mais aussi un poète et un érudit. Il a appris à métamorphoser les arbres généalogiques de sa tribu en brillant poème.
Son vieux maître est mort, et Melchior a repris sa charge : c'est lui, désormais, qui rencontre officiellement les autres cha'ir, transmet les dernières alliances familiales, les dernières naissances et les derniers décès. Il a même eu l'occasion d'être le maître de cérémonie du mariage de la fille du sultan Ardachîr.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 45, SBG : 15, SBC : 22, BD : +0
VOL 7

Bases de Compétences
Épreuves : Équitation 8, Survie 10, Vigilance 15.
Maraude : Déguisement 13, Discrétion 10, Intrigue 14.
Société : Diplomatie 15, Éloquence 16, Étiquette : noblesse 17, Poésie 15, Us & coutumes: keshites 18.
Savoir : Histoire & légendes (spé. généalogie) 18, Lois 13.
Occulte : Harmonie 9.

Combat
Initiative : 12, dague (mêlée) 12, dague (tir) 14
Attaque au contact : dague 10
Attaque à distance : dague 8
Esquive : 13
Parade : dague 8
Défense à distance : 6
BD (dague) +1

Lylumide, lutine jardinière des oasis Lakhmid

Les parents de Lylumide étaient eux-mêmes jardiniers. Lylumide fut donc élevée dans une oasis, loin du désert et de ses dangers. Pourtant, afin que leur fille se rende compte de la valeur de l'eau et de la végétation, ils l'envoyèrent, le jour de ses quinze ans, faire le tour du désert en compagnie de membres de la Confrérie du Bol. Lylumide revint un jour, transformée à jamais par ce qu'elle avait vu et souffert.
Elle prit alors la direction du jardin, ses parents étant trop vieux, et accomplit sa tâche avec dévouement. Lylumide avait déjà la réputation d'être franche, brutale lorsqu'il le fallait et directe, mais le désert se mit à murmurer sur son compte le jour où elle refusa une caravane de Madjid, leur tenant tête malgré leurs menaces et leur pouvoir, parce que leur passage allait dévaster l'oasis trop fragile. Nul ne l'accusa, c'est la tradition, mais elle se fit ce jour-là un terrible ennemi : Murad Madjid.
animaliers et les travailleuses de la chair et il deviendra riche.

CARACTERISTIQUES

TAI : -1, MV : 3, PdV : 30, SBG : 10, SBC : 15, BD : -1
VOL 7

Bases de Compétences
Épreuves : Équitation 10, Premiers soins 12, Survie 6.
Maraude : Discrétion 10.
Société : Diplomatie 13, Étiquette : jardiniers 13, Intendance (spé : oasis) 17, Négoce 10, Poésie 10.
Savoir : Herboristerie 10, Lois (spé : Keshites) 10, Saison : Printemps 12, Zoologie (spé : Keshe) 12.

Combat
Initiative : 14, fronde 14
Attaque au contact : -
Attaque à distance : fronde 13
Esquive : 4
Parade : -
Défense à distance : 2
BD (fronde) +1

Aziza, favorite du harem du sultan de Souafi

Quand elle n'avait que quinze ans, Aziza fut mariée au sultan de Souafi, Amer ibn Jassem Timur. Elle n'était que la plus jeune d'une vingtaine d'épouses de son harem, souvent condamnée aux corvées domestiques. Mais peu à peu, alors qu'elle atteignait sa vingtième année, sa beauté devint resplendissante, la faisant remarquer par Amer, et elle devint rapidement sa favorite. Devant les jalousies soudaines des autres femmes, Aziza eut fort à faire pour se garder des complots, des calomnies et des tentatives d'assassinat, mais ses années précédentes passées inaperçues dans le sérail lui avaient appris à se garder de celles-ci. Elle sut séduire Amer non seulement par sa beauté mais par son intelligence, en discutant avec lui des problèmes politiques de la cité et en lui suggérant des solutions ingénieuses. Aujourd'hui Aziza est âgée d'une trentaine d'années et le harem entier prédit sa chute prochaine. Malgré le grand pouvoir qu'Aziza conserve sur la cité à travers son époux et diverses intrigues, elle a de plus en plus peur de perdre avec sa beauté tout son pouvoir. C'est pourquoi elle s'est récemment tournée vers l'apprentissage de la démonologie, espérant ainsi acquérir un autre type de pouvoir et - qui sait ? - obtenir une jeunesse éternelle.
Aziza est une femme intelligente et très peu scrupuleuse. Elle a néanmoins sincèrement à cœur les intérêts de la cité, mêlée à la soif du pouvoir, quand elle influence les événements qui s'y déroulent. Elle est également susceptible d'écouter quiconque lui parle avec suffisamment de miel. Aziza a une autre importante ambition : que ses deux fils héritent du sultan. Sa principale ennemie pour cette raison est la première épouse de Jassem dont l'enfant est l'héritier officiel.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 48, SBG : 16, SBC : 24, BD : +0
VOL 8

Bases de Compétences
Épreuves : Vigilance 13.
Maraude : Acrobatie (spé : souplesse) 13, Déguisement 11, Discrétion 12, Intrigue (spé : harem) 17, Poisons 10.
Société : Diplomatie 16, Éloquence (spé : compliment) 17, Étiquette : harem 14, Négoce 14, Poésie 14, Savoir-faire : art courtois 15, Us & coutumes : Keshites 14.
Savoir : Alphabet : Moden-Hen' 10, Histoire & légendes 12.
Occulte : Démonologie 10.

Ammar ibn Khairan, poète intrigant Ardachîr

Poète par vocation depuis sa jeunesse, Ammar s'est très vite retrouvé entraîné dans un engrenage d'intrigues et d'aventures par celui qu'il servait. S'il ne s'agissait au départ que de ridiculiser en quelques vers les ennemis de son sultan, bientôt on lui demanda des missions bien plus risquées et discrètes. Et pourquoi pas ? Ammar ne se trouva pas particulièrement déçu de faire l'histoire au lieu de se contenter de la raconter. C'est ainsi que par idéalisme et amitié envers son sultan, il en vint à espionner et assassiner. Maintenant un peu plus âgé, il commence à mettre en doute l'utilité des missions dans lesquelles on l'envoie, mais il continuera à servir son sultan par fidélité… À moins que celui-ci ne le trahisse.
Ammar est un homme charmeur, qui apprécie avec un certain hédonisme toutes les facettes de la beauté et du confort des cités keshites. Malgré sa réputation assez sulfureuse en tant que proche et homme de main du sultan, il continue de se considérer d'abord et avant tout comme un poète. Il aime son royaume et croit sincèrement que le mieux pour l'Empire est une véritable unification, mais il tourne un œil de plus en plus cynique sur ce qui fut fait pour en arriver là.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 45, SBG : 15, SBC : 22, BD : +1
VOL 7

Compétences
Épreuves : Athlétisme 12, Survie 8, Vigilance 9.
Maraude : Discrétion 13, Intrigue 14.
Société : Baratin (spé : séduction) 14, Éloquence 15, Étiquette : artistes 12, Poésie (spé : satires) 16, Us et coutumes : keshites 13.
Savoir : Alphabet : Moden-Hen' 12, Histoire & légendes 13, Langue : ophidien 10.
Occulte : Harmonie (spé : drogues) 13.

Combat
Initiative : 12, cimeterre 13
Attaque au contact : cimeterre 15
Attaque à distance : -
Esquive : 12
Parade : cimeterre 14
Défense à distance : 6
BD (cimeterre) +5

Les caravanes

Difficulté 15

Chaque caravane est une longue file de chariots et de montures, principalement des chameaux et des chevaux. Lorsqu'elle fait halte pour la nuit, la caravane se regroupe, afin de préserver un peu de la chaleur de la journée.

Difficulté 20

Les couleurs des chariots et des tentes déterminent l'appartenance tribale et familiale de chaque caravane : la couleur dominante indique la tribu dont est issue la caravane, et les motifs parsemant cette couleur dominante indiquent les familles des caravaniers.

COULEURS DES TRIBUS

Ardachîr	Blanc
Kharadj	Vert clair
Lakhmid	Ocre
Latifa	Pourpre
Madjid	[2]Bleu nuit
Nazir	Brun
Timur	Bleu horizon

Les Mountaquim usaient de la couleur pourpre, mais cette distinction leur a été retirée pour être confiée aux Latifa. Aujourd'hui, les Mountaquim n'ont plus de couleur car ils sont bannis du désert.

Difficulté 25

Les tentes d'un campement caravanier ne sont pas orientées au hasard : elles regardent toutes vers l'Orient, c'est-à-dire la direction de l'Enfant radieux. Ainsi, les caravaniers se protègent des malheurs et du mauvais œil. Certains chuchotent que des étrangers ayant mal orienté leur tente ont déjà été abandonnés dans le désert…

Les oasis

Difficulté 10

On peut distinguer trois types d'oasis dans le désert keshite : les oasis suffisamment grandes pour abriter une ville, les oasis tenues par quelques familles et les oasis sauvages.

Ce sont les oasis tenues par quelques familles qui s'approchent le plus d'un décor villageois traditionnel, au sens où peuvent l'entendre la plupart des autres Royaumes crépusculaires.

Difficulté 15

Voici comment s'organise, en règle générale, une oasis habitée.

Autour du point d'eau se trouvent la (les) demeure(s) des lutins chargés de veiller sur l'oasis. Elles sont construites sur l'arbre le plus haut et dominent toute l'oasis. C'est au pied de cet arbre que se réunissent les fidèles du culte de la Rêvertie.

Autour du plan d'eau, on trouve les jardins des lutins qui abritent les joyaux de l'agriculture keshite.

Ces jardins sont cernés des canaux d'irrigation qui viennent alimenter les cultures vivrières des habitants de l'oasis. Puis, viennent les habitations des autres résidents de l'oasis. Elles sont peu élevées, un étage tout au plus, et construites en menzhir. Ce matériau, dont sont faites les maisons, et tout particulièrement les coupoles, assure l'isolation thermique des demeures keshites. Il est fait d'eau, de chanvre et de sable, et tous les murs et les toits en sont recouverts.

Au-delà de ces demeures, le désert reprend ses droits.

Les villes keshites

Difficulté 10

Les villes keshites sont des bijoux éclatants de soleil et de couleurs, malgré la poussiàagencent les demeures afin qu'un courant d'air y circule perpétuellement. L'air arrive par le toit, circule dans d'invisibles conduits et « irrigue » toute la demeure après être passé dans une pièce abritant un bassin d'eau fraîche qui garantit la température constante de la petite brise. En outre, l'isolation thermique des demeures keshites est aussi due au menzhir.

Difficulté 20

L'étranger a aussi vite fait de constater que les demeures keshites sont toujours colorées, oscillant du jaune au rouge, en passant par le brun, l'ocre et l'orange. Or, si les maisons keshites sont multicolores, c'est parce que le menzhir est produit à partir des sables keshites, et que chaque sable possède une couleur différente.

S'il existe différentes confréries keshites produisant le menzhir et l'appliquant sur les maisons, c'est en revanche une seule et gigantesque guilde de farfadets qui s'occupe d'enduire les coupoles de toutes les maisons keshites, depuis la petite baraque jusqu'au palais du sultan. Elle se nomme l'Imnan.

Les harems

Difficulté 10

Les harems keshites des sultans et des sayed sont renommés et ont fait rêver beaucoup d'étrangers. Les rumeurs les plus folles courent sur ces imposantes bâtisses où se prélassent les plus belles femmes de l'Empire de Keshe que gardent les fameux eunuques.

Difficulté 15

Il est peu aisé d'entrer dans ces lieux d'exquise volupté. Les harems sont situés à l'intérieur des palais des sultans et des sayed, eux-mêmes protégés par d'immenses murailles.

Au centre de ces palais, on peut apercevoir un

QAYSARIA

Difficulté 10

Qaysaria est une ville de tentes qui ne se monte qu'une fois l'an. Elle accueille toutes les caravanes et les tribus keshites pendant une semaine et est le lieu à la fois d'un intense commerce, mais aussi de réjouissances.

Difficulté 15

La disposition des lieux n'est pas laissée au hasard. Chaque année, l'une des tribus est considérée comme l'hôte des autres tribus, chaque tribu invitant les autres tous les sept ans, selon une coutume immémoriale.

Cette tribu occupe alors le centre de Qaysaria et déploie tout le faste imaginable, démontrant ainsi sa prospérité et sa puissance. La tente du sultan est orientée vers l'est, c'est-à-dire la mer, représentant ainsi le regard de la Verseuse d'Eau et honorant l'Enfant radieux (voir « Cultes »).

Les autres tribus s'installent autour de la tribu principale, selon un protocole chaque fois renouvelé en fonction des alliances des différentes tribus. Un observateur attentif pourrait déterminer la situation diplomatique du désert keshite rien qu'en scrutant l'agencement des tentes de Qaysaria. La tente de chaque sultan est orientée vers le centre de la ville.

Difficulté 20

Qaysaria est à la fois un lieu de commerce et un lieu de cérémonie.

D'une part, de nombreux étrangers se pressent dans la ville des tentes car ils peuvent ainsi trouver réunies toutes les denrées et les richesses qui font la réputation de l'Empire de Keshe. Les différentes tribus et caravanes y tiennent conférence au sujet de la route du thé et toutes les décisions importantes s'y prennent.

D'autre part, les Keshites profitent de Qaysaria pour célébrer des baptêmes et des mariages, donnant lieu à d'incroyables festins. La tribu concernée ouvre alors ses tentes à tout le monde et régale indifféremment les autres tribus et les étrangers.

Ces jours de fêtes sont un véritable paradis pour les sens : les Keshites y portent leurs plus beaux atours, des danseuses vêtues légèrement ondulent sur des estrades où circule aussi toute une abondance de plats riches en saveurs et l'air est saturé par l'odeur des drogues les plus exotiques de l'Empire de Keshe.

Difficulté 25

Mais les étrangers qui se sont déjà rendus à Qaysaria savent que le septième jour leur est interdit : seuls les Keshites peuvent participer aux ultimes réjouissances. Cependant, afin de ne pas violer la loi de l'hospitalité, tous les étrangers repartent avec un présent, offert par toutes les tribus, excepté la tribu principale.

Cette dernière réjouissance clôture la semaine de Qaysaria en offrant un repas à tous les Keshites de la ville. C'est un moment privilégié de paix et de détente où les Keshites se replongent dans leurs traditions nationales : le repas est ponctué par les récits épiques des cha'ir, qui retracent les exploits des ancêtres fondateurs des tribus actuelles.

grand bâtiment à la façade aveugle : le harem. Ses fenêtres donnent toutes sur une gigantesque cour intérieure, métamorphosée en luxuriant jardin parsemé de fontaines et de plantes rares grâce au savoir-faire des jardiniers keshites.
Seul le propriétaire du harem a le droit de franchir les lourdes portes gardées par les eunuques.

Difficulté 20

L'intérieur est agencé en divers appartements luxueux qui sont étagés de manière significative : plus un appartement est haut placé dans les étages, moins son occupante bénéficie des faveurs du propriétaire.
Les femmes bénéficient aussi de tout le luxe souhaitable : bains, hammams, salles de jeux, salles à manger, salons… Le harem est une enfilade de pièces somptueuses dont la disposition perdrait le plus sagace des nains : les quelques visiteurs indésirables ayant tenté de « visiter » les harems keshites s'y sont perdus, pour leur plus grand malheur.

Cultes

Cosmogonie

Difficulté 15

À l'origine, le temps n'existait pas, et la terre n'était qu'une étendue stérile et sèche sur laquelle rien ne vivait. Le temps commença quand la Verseuse d'Eau se réveilla et libéra l'eau féconde que contenaient ses jarres sur le sol, apportant vie à l'Harmonde. Lorsque la jarre sera vide, le temps sera fini et l'Harmonde s'éteindra.
Lorsque la Verseuse ouvrit les yeux, elle regarda à l'est et un Enfant radieux naquit à l'orient. Il était la joie, la force, le futur et régna sur le jour. Puis elle regarda à l'ouest et une Vieille Tisseuse apparut à l'occident. Elle était la cruauté, la tromperie et le passé et elle mit son joug sur la nuit.
Rapidement, l'Enfant et la Vieille, qui était jalouse par nature, en vinrent à se disputer et la guerre embrasa l'Harmonde. Les hommes devinrent des soldats dans cette bataille et ils souffrirent dans leur chair. Un jour, l'Enfant radieux, après une bataille, découvrit une fillette pleurant près des cadavres de sa famille. Il réalisa alors la folie qu'était cette guerre et pleura sur tous les morts qu'elle avait causés. Ses larmes lumineuses tombèrent sur l'Harmonde et y demeurèrent, devenant les flammes que les hommes utilisent pour se garder de la nuit et de ses terreurs. Ainsi la guerre prit fin avec la victoire de celui qui montra sa compassion alors que la Vieille fut exilée dans l'obscurité chtonienne - et qu'un nouvel âge d'or s'installa sur l'Harmonde.
Sous le règne de l'Enfant radieux, les hommes étaient heureux. Ils vivaient dans l'opulence parmi les jardins florissants qui croissaient sous sa lumière bienfaisante. Les hommes construisaient des cités splendides dont il ne nous reste que les ruines. L'Enfant néanmoins connaissait une souffrance étrange dont il ne comprenait pas le sens. Il voyagea parmi son royaume et interrogea un vieux sage :
« Qu'est ce que c'est quandse par nature, en vinrent à se disputer et la guerre embrasa l'Harmonde. Les hommes devinrent des soldats dans cette bataille et ils souffrirent dans leur chair. Un jour, l'Enfant radieux, après une bataille, découvrit une fillette pleurant près des cadavres de sa famille. Il réalisa alors la folie qu'était cette guerre et pleura sur tous les morts qu'elle avait causés. Ses larmes lumineuses tombèrent sur l'Harmonde et y demeurèrent, devenant les flammes que les hommes utilisent pour se garder de la nuit et de ses terreurs. Ainsi la guerre prit fin avec la victoire de celui qui montra sa compassion alors que la Vieille fut exilée dans l'obscurité chtonienne - et qu'un nouvel âge d'or s'installa sur l'Harmonde.
Sous le règne de l'Enfant radieux, les hommes étaient heureux. Ils vivaient dans l'opulence parmi les jardins florissants qui croissaient sous sa lumière bienfaisante. Les hommes construisaient des cités splendides dont il ne nous reste que les ruines. L'Enfant néanmoins connaissait une souffrance étrange dont il ne comprenait pas le sens. Il voyagea parmi son royaume et interrogea un vieux sage :
« Qu'est ce que c'est quand on a l'impression qu'il nous manque une partie de nous-même?
- C'est la solitude.
- Comment se guérit-on de la solitude ?
- Par l'amour.

- Où trouverai-je l'amour ? »
Le sage répondit que seule la destinée pouvait savoir cela.
L'Enfant radieux alla donc voir la Verseuse et lui demanda où trouver l'amour. Elle prit une goutte dans sa jarre et la laissa tomber sur la plus belle des fleurs du plus beau jardin de l'Harmonde. La fleur se transforma en une houri magnifique qui devint la fiancée de l'Enfant.
Il fut convenu qu'ils se marieraient après un an et un jour. Pendant ce temps, la Femme Fleur marcha à la découverte des merveilles de l'Harmonde. La Vieille enfin sut qu'elle aurait sa revanche. Par ses illusions, elle séduisit un humain jusqu'à ce que ses instincts animaux prennent le dessus. Elle l'amena alors jusqu'à l'endroit où la Femme Fleur s'égayait et l'Homme Bête accourut pour la violer.
Lorsque l'Enfant radieux découvrit cela, il devint fou de colère. Sa colère devint une grande flamme qui ravagea tous les jardins et les cités des hommes. De bénéfique, sa lumière devint dure, aride, funeste. La contrée devint un désert en punition du pire des crimes possibles et elle en porte encore le fardeau.

LA LÉGENDE DE LA ROSE DES SABLES

Nejmia était la fille d'un pêcheur de perles timur. À Qaysaria, elle rencontra Acheq al Nazir et en tomba amoureuse. Son père objecta que les Nazir étaient pauvres et qu'une perle n'avait rien à faire dans les montagnes. Nejmia s'échappa, mais son père la rattrapa et l'attacha par les pieds à sa maison. Elle se coupa les pieds et s'enfuit encore. Sur ses moignons, elle marcha jusqu'aux monts Drakoniens en une seule nuit, laissant une trace de sang derrière elle. Au matin elle mourut dans les bras de son amant. Le Soleil lui-même prit pitié de la jeune fille : il vit qu'il existait encore une fleur dans le désert, plus belle encore qu'une perle. Sous son regard, le sang de Nejmia se transforma alors en une rose de sable qui orne encore notre désert.

Croyances et pratiques communes

Difficulté 15

Les croyances keshites sont dispersées au sein de leurs contes. Ces récits parlent des figures créatrices équivalentes à la Destinée, au Soleil et à la Nuit auxquels on donne des noms divers. On trouve également de nombreuses paraboles et fables mettant en scène des animaux et les légendes des héros fondateurs des tribus révérés en tant qu'ancêtres par les Keshites.
La foi dans le Destin est l'une des croyances fondatrices de Keshe. Chacun croit que tout est écrit quelque part, que chaque parcelle du désert a sa place dans le dessein de l'Harmonde. La fatalité est un sort inévitable, que l'on ne peut éviter et auquel il faut donc faire face avec dignité et courage. C'est également une source d'espoir, le motif de croire en sa propre fortune et de continuer à lutter quand tout semble perdu. Les Keshites voient le temps comme un grand miroir, où passé et futur se reflètent et se renvoient l'un à l'autre. Les signes prophétiques sont donc à lire dans l'Histoire, et le savoir d'autrefois se retrouve dans l'avenir. C'est probablement pourquoi ils accordent tant d'importance à faire vivre leur folklore mythique.
Les prophéties et la divination tiennent une très grande place dans la vie des Keshites. Nul n'irait prendre une décision importante, se lancer dans un raid, se marier ou même procéder à un accord commercial sans aller consulter un augure. Toute naissance s'accompagne d'une visite à un astrologue prédisant l'avenir de l'enfant. Les méthodes de divination varient grandement : il y a les géomanciens, qui décryptent les figures du sable dans le vent, les astrologues, les cartomanciens, les chiromanciens, les jeteurs d'os à dix faces ou encore l'antique pratique de l'écriture automatique. Les devins ne lisent pas seulement les signes pour dire la bonne ou la mauvaise fortune. Ils donnent également des porte-bonheur apportant la baraka, des amulettes appelées h'erz qui protègent contre le malheur et aïn, le mauvais œil. Les bénédictions et les malédictions sont prises très au sérieux par les Keshites. Chacun sait que les paroles peuvent avoir un pouvoir sur la fortune des gens. Les prophéties sacrées sont une collection des dits des six Prophètes

historiques de l'Empire de Keshe. Elles fondent les lois, les traditions et l'âme du peuple keshite. Beaucoup interprètent ces prophéties dans des buts politiques, mais elles restent l'objet d'une révérence religieuse pour la grande majorité des Keshites.

Difficulté 20

On croit également que l'esprit des ancêtres possède une emprise sur les événements actuels et futurs. Les Keshites regardent avec respect et sérieux les contes et la réputation des fondateurs de leurs lignées. Les mannes des héros sont, dit-on, dans la force des vents qui sculptent le désert. On trouve souvent à travers le désert des stèles commémoratives au milieu de nulle part, parfois très anciennes, que les dunes découvrent ou recouvrent aléatoirement. Certains devins se font une spécialité d'interpréter les coïncidences de ces apparitions.

On honore ses ancêtres lors de toutes les fêtes importantes, à travers la narration de leurs hauts faits, en récitant les lignages qui les lient aux hommes présents et en pratiquant des libations. L'eau étant vu comme des plus précieuses dans le désert, elle a en effet un caractère sacré. Qu'il s'agisse de laisser des jarres pleines et scellées devant les stèles, par les larmes rituelles des pleureuses ou en versant le sang dans des jeux de luttes aux strictes règles sacrées, le versement du liquide vivifiant est la plus grande preuve de respect. On considère la parole, les louanges et les élégies comme un équivalent spirituel de l'eau, et de même, tous deux sont des symboles de l'écoulement inaltérable du temps.

CRACHER C'EST JURER

En adhérence avec les rites de libation, les serments sacrés sont toujours ponctués par un crachat. C'est un acte qui permet de marquer la solennité de la promesse qui vient d'être faite. Y manquer serait un parjure honteux, qu'il s'agisse d'un mariage, d'un accord commercial ou d'une promesse politique.

Sectes et marabouts

Difficulté 20

Les spécialistes des sujets occultes et religieux, devins et magiciens, sont nombreux. On en trouve dans tout village, dans tout quartier d'une cité, et même souvent un ancien ou une vieille femme spécialisé dans le sujet dans toute caravane. Les plus traditionnels sont les kâhin et kâhina, leurs prédictions se donnent sous forme de prose rimée appelées sedja. Certains d'entre eux sont encore les possesseurs, Inspirés ou non, d'un savoir antique sur la Geste, mais ils restent très rares.

En plus des devins, on trouve aussi des toubibs, qui pratiquent une science de guérison sacrée basée sur les humeurs cardinales, et les fakirs, dont la prestidigitation spectaculaire ébahit les badauds afin de les délester de quelques dirhems.

Certains Keshites très pieux consacrent une grande partie de leur vie à l'étude et à l'herméneutique des textes sacrés des prophéties. Ils sont très respectés en conséquence et on les appelle les h'âkim, les sages, auxquels on demande d'interpréter les traditions ou de juger des cas de litiges.

Difficulté 25

Enfin il y a ceux qui partent dans le désert, ascètes cherchant l'illumination. Ces ermites servent souvent de maîtres à penser à quelques disciples et forment parfois de véritables sectes de derviches. Cette quête mystique d'illumination s'accompagne fréquemment de prise de drogues diverses, de rites extatiques ou de mortification. La plupart de ces sectes ont une vision plus radicale des mythes keshites. Ainsi les Calcinés sont d'avis que depuis la trahison de l'Enfant radieux par le Feu des Origines, il vaut mieux se tourner vers la Vieille qui règne sur la nuit, tandis que les phénistes croient en l'immortalité à travers le feu du dieu Phénix, autre avatar du soleil (cf. *Le Bestiaire,* pp. 118-122), ou que les rêvertiens croient en la possibilité de faire reverdir le désert (cf. *Le Codex des lutin*s, p. 14). Certaines ont même des allures de conspirations qui remettent en cause les prophéties fondatrices de l'Empire. Les très controversés Fumeroles, en particulier, nient la possibilité de lire le futur et affirment au contraire que ce n'est que la croyance dans ces prédictions qui a amené

les prophéties à s'accomplir. Très nihilistes, ils affirment que toute l'histoire keshite n'est qu'un jeu d'ombres et de lumière, et ils croient au pouvoir de la liberté de l'homme, jusqu'à frôler le solipsisme.

Difficulté Impossible

Nonobstant du politique, ils sont surtout connus du peuple pour leur usage fréquent du bang, dont ils font trafic, et l'affirmation que cela leur apporte des pouvoirs. Et en effet, l'Éclat contenu en quantité infinitésimal dans le bang semble avec le temps les avoir transformés de manière étrange.

Saisons

Les lutins

Difficulté 10

Les lutins s'occupent de cultiver et de protéger les oasis du désert keshite. Ils sont très respectés pour cela et disposent de prérogatives exceptionnelles. Les lutins ont fondé le culte de la Rêvertie qui veut faire refleurir le désert.

Difficulté 15

Certains lutins appartenant à ce culte font des recherches en botanique et en géographie pour trouver un moyen de faire refleurir le désert, sans nécessairement attendre le nouveau Roi du Printemps. Ils essaient de concevoir des plantes qui peuvent survivre avec un minimum d'eau, et cherchent un moyen d'importer de l'eau dans l'Empire de Keshe à grande échelle.

Difficulté 20

Ces lutins recherchent aussi l'une des caravanes de pixies sillonnant le désert. Ils ont entendu parler de leurs talents alchimiques et pensent que les pixies sont peut-être à même de les aider, quel qu'en soit le prix.

Les farfadets

Difficulté 10

Les farfadets sont, avec les lutins, le peuple saisonin le mieux implanté dans la société keshite. En effet ils considèrent l'Empire comme le berceau de leur peuple, leur lieu de naissance. La plupart des farfadets sont très attachés à ses cités et à sa prospérité.

Le berseau des farfadets

Difficulté 15

Certains farfadets keshites sont obsédés par la quête de leur passé et la compréhension de leur origine (cf. *La Sentence de l'aube*, pp. 138-139). Ainsi, beaucoup de riches farfadets commanditent des fouilles archéologiques ou paient des pilleurs de tombes pour leur ramener des indices sur l'histoire d'avant la Flamboyance.

Difficulté 20

C'est pourquoi les Cours des Miracles keshites sont interdites aux autres Décans : elles servent de point de ralliement pour tous ceux qui sont en quête d'informations sur l'origine farfadine.

Si beaucoup de farfadets restent bredouilles, il semble néanmoins qu'une nouvelle cabale ait vu le jour et qu'elle prétende que lutins et farfadets forment un seul Décan. Deux mouvements différents sont nés de cette information : ceux qui cherchent à se rapprocher des lutins pour comprendre leur racine première et ceux qui vouent une haine renouvelée à leur Décan frère pour cette raison.

Difficulté Impossible

Récemment, un Génie est apparu à Soraya, une jeune archéologue farfadine, pour lui donner des indications énigmatiques. Ce Génie - qui parlait avec l'accent de Mésirah - lui aurait dit la route secrète de la légendaire capitale de Moden-Hen'où, dit-il, toutes les réponses concernant l'origine des farfadets se trouveraient. Selon ses dernières paroles, les plus sibyllines, ses réponses permettraient à Soraya de « sauver les villes ».

De là à dire que la farfadine est sur le point de trouver la Fleur-Chantante de la Dame du Printemps… (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 140 et p. 149)

Difficulté 15

Dans les cités keshites, les farfadets sont respectés, surtout en tant que marchands prospères ou pour leur rôle dans la guilde de l'Imnan, parce qu'ils contribuent à donner de l'unité aux cités divisées par le tribalisme et le nomadisme.

Difficulté 20

Les farfadets servent souvent d'ancre à l'identité des villes. Étrangers au système tribal, ils peuvent réunir autour d'eux des gens de différentes tribus qui ne pourraient pas dialoguer autrement. Nombreux sont les marchands farfadets qui servent d'intermédiaire entre des négociants de tribus ennemies qui souhaitent contourner leur tabou tribal.

Les satyres

Difficulté 10

Les satyres ne sont pas rares dans le désert de Keshe : les différents harems les attirent et les histoires les plus folles courent sur certains satyres amateurs de belles houris.

Difficulté 15

Il existe une caravane très connue : l'Eumolpienne. Son chef est un satyre du nom de Eumolpe qui a fait fortune en commençant à vendre des bukhri, les pipes à eau keshites. Aujourd'hui, malgré son grand âge, il continue à arpenter le désert et à vendre ses bukhri et diverses drogues. Sa caravane est immense et on raconte qu'elle abrite l'un des plus beau harems de l'Empire de Keshe.

Difficulté 20

Une série de petits poèmes érotiques, les Idylles, circule sous le manteau dans le désert. On ignore l'identité de leur auteur, mais chacun pense qu'il s'agit d'un satyre, eu égard à certains détails anatomiques. Ces Idylles sont interdites par les principaux sultans et sayed, car elles relatent les parties fines d'un narrateur qui aurait goûté aux délices des harems des dirigeants keshites, sans l'autorisation de ces derniers, cela s'entend.

R

Les ogres

Difficulté 15

Les ogres sont peu nombreux à Keshe. Pourtant, des caravaniers assurent avoir constaté une recrudescence d'ogres à Sethiniah. Ils se tiennent pour l'instant tranquilles et s'occupent de repousser les offensives drakoniennes trop virulentes et de protéger le défilé du Grand Nerkh.

Difficulté 25

Ces ogres viennent de la République mercenaire et ont été invités par Murad Madjid. Le sultan craint les desseins un peu trop guerriers du jeune Mahareb Kharadj. Il a donc recruté ces ogres mercenaires et on chuchote qu'il compte marier sa fille à leur général, Borg Septduncoup. Cette alliance fait d'avance frémir toutes les commères keshite, car elle enfreindrait la tradition. Beaucoup la considèrent donc comme une mauvaise plaisanterie. Pourtant, le soutien de Borg Septduncoup renforcerait encore un peu plus la position dominante des Madjid sur le désert, leur offrant une suprématie militaire indiscutable.

Les minotaures

Difficulté 10

Bien que les minotaures aient une consommation d'eau décourageante pour un Keshite, ils sont relativement nombreux dans le désert.

Difficulté 15

La plupart sont recrutés par les Madjid pour garder le défilé du Grand Nerkh qui est l'unique passage de la route du thé vers les Terres veuves. Ils s'intègrent aux patrouilles, subissent la cérémonie initiatique traditionnelle madjid et finissent par se faire adopter par les familles des marchands qui empruntent ces routes et coulent une vieillesse tranquille au bord d'une oasis. C'est pourquoi, la plupart des minotaures locaux peuvent réellement se dire keshites.

Drakoniens et Mountaquim

Difficulté 20

Des rumeurs provenant du Noir Désert racontent que des drakoniens ont dérobé toute une cargaison de sable noir (voir «Harmonie»). On ignore ce qu'ils comptent en faire, mais la nouvelle n'est pas sans provoquer une forte inquiétude.

Difficulté 25

Les Mountaquim se sont réfugiés dans les monts Drakoniens et y ont fait alliance avec les Automnins. Ils marchent à présent de concert, effectuent des rafles ensemble. Les drakoniens bénéficient ainsi des connaissances géographiques et tactiques des Mountaquim. Ces derniers vivent même parfois au sein des forteresses drakoniennes.

Difficulté Impossible

Les Mountaquim et leurs alliés drakoniens ont décidé de frapper un grand coup ; ils ont projeté une attaque-éclair contre les Nazir, afin de prendre les cols, et comptent utiliser le sable noir dérobé afin de faire exploser une partie du défilé du Grand Nerkh et de le boucher temporairement. Ainsi, ils comptent prendre l'Empire de Keshe en otage, le temps de convaincre les autres tribus de se retourner contre les Madjid et accomplir leur vengeance.

Des morganes ?

Difficulté 20

Des observateurs attentifs ont pu constater que le désert abritait plus de morganes qu'autrefois. Ces dernières semblent même toutes appartenir à la confrérie des danseuses aux sept voiles (cf. *Dramatis Personæ*).

Difficulté 30

La fondatrice de la confrérie, morgane elle-même, n'est pas étrangère à ce phénomène. Nul ne connaît son vrai visage, mais il semblerait qu'elle protège ses sœurs du danger que représentent les haruspices.

Les devineresses pixies

Difficulté 15

Les pixies keshites sont connues pour leur empathie avec les vents du destin et leurs talents de prédiction. Malgré leur mauvaise réputation, nombreux sont ceux qui recherchent leur caravane pour leur mendier une prédiction, car, bien que moins aimables et moins révérées que la Sibylle du Sanctuaire d'Harkesh (voir « Arts magiques »), elles sont plus faciles à retrouver et à consulter.

Difficulté 25

Les pixies sont aussi en train de mettre au point un procédé alchimique qui permettrait de recueillir l'eau des morts. Bien que peu engageant, ce procédé semblerait bien être l'une des clés du renouveau du désert et de l'Empire de Moden'Hen. Pour l'instant, elles gardent précieusement leur secret, attendant on ne sait quoi pour se manifester.

Difficulté Impossible

En réalité, les vents du désert ont chuchoté aux oreilles pixies que le Prophète, celui qui unifierait le désert, pourrait bien être le jeune Mahareb Kharadj. C'est probablement pour cette raison que la caravane pixie traverse le désert pour se rendre à Adamas ; les pixies ont l'intention de réclamer une légitimité dont leur mauvaise réputation les a toujours frustrés. Si elles offraient ce qu'elles nomment « l'eau des morts » au jeune Mahareb, elles contribueraient, sans nul doute, à l'accomplissement de la prophétie.

Les géants

Difficulté 15

Une famille de géants travaille pour les Madjid : les Wohomotmotoro. Ils sont indispensables au commerce keshite car ils s'occupent de convoyer du bois de la Marche modéhenne et d'Urguemand jusqu'en Enclave boucanière, alimentant ainsi leurs chantiers navals. Ils sont rémunérés par les Madjid et bénéficient d'une habitation entretenue aux frais du sultan lui-même dans les forêts bordant le cratère qui abrite leur capitale : Sethiniah.

Difficulté 25

Cependant, voilà quelques générations que les Wohomotmotoro désirent plus que de l'argent, de la considération et une luxueuse habitation: ils voudraient devenir un clan à eux tout seuls et travailler pour leur propre compte, tout en s'intégrant profondément dans la trame sociale du désert de Keshe. Le désert est en effet l'un des rares lieux où ils peuvent ne pas faire trop de ravages, bien que leur consommation d'eau soit problématique pour les maigres oasis ponctuant Keshe. Pour pallier ce problème d'intégration, les Wohomotmotoro ont mis au point un certain nombre de techniques de survie liées à leurs pouvoirs saisonins. Ils sont ainsi capables de vivre dans le désert sans assécher les oasis.

Bien entendu, Murad Madjid n'est pas encore au courant de ces velléités d'intégration qui lui feraient perdre l'un des monopoles les plus lucratifs de l'Empire de Keshe.

Les nains

Difficulté 15

Il existe quelques communautés naines dans les monts Drakoniens et le massif de Khaybar. Ceux-ci ont de bonnes relations avec les Nazir aux côtés desquels ils combattent de temps à autre contre les drakoniens.

Difficulté 20

Les Ardachîr maintiennent d'anciens pactes commerciaux avec des mines et des forges naines, avec qui ils travaillent en accord pour produire une spécialité keshite, le damacier : un acier fait de nombreuses couches de métal ce qui le rend à la fois très souple et solide.

Les fées noires

Difficulté 20

Rares sont les fées noires à supporter le dur climat keshite. Néanmoins, celles qui choisissent de demeurer dans l'Empire de Keshe sont généralement bien accueillies et respectées pour leur sagesse, en particulier par les différents cultes et sectes.

Les méduses

Difficulté 10

Des méduses arpentent le désert afin de régler diverses affaires commerciales avec les plus grands caravaniers keshites.

Les Carmes entretiennent de très bons rapports avec les Latifa et certaines méduses diplomates vivent en permanence avec ces dernières.

Difficulté 20

En réalité, elles cherchent à découvrir les secrets des drogues typiquement keshites, et en particulier du bang et du Nufud. Elles pourraient ainsi retirer aux Keshites le monopole de ces drogues très prisées et acquérir une mainmise totale sur le commerce narcotique dans l'Harmonde. Les sœurs Nayaline et Nayalance sont déjà sur place et traquent la piste de la mystérieuse Sophonyse, fondatrice de la confrérie des danseuses aux sept voiles (cf. *Dramatis Personæ*).

Intrigues

Le ruheg

Difficulté 10

Un lutin jardinier nommé Florilune, qui tenait une oasis appartenant au clan des Lakhmid, a été retrouvé mort avec toute sa famille et son oasis a été dévastée, bien que l'eau ait été soigneusement épargnée. On murmure que quelques-uns de ses compagnons ont trouvé refuge auprès du sayed Malek al Herzri.

Difficulté 20

Des bruits circulent à la cour du sultan Lakhmid, Ahmek ibn Muhamad : le lutin nommé Florilune aurait découvert, depuis peu de temps, le secret d'une plante miraculeuse qui pourrait pousser dans le désert : le ruheg. Elle permettrait éventuellement de faire refleurir le désert. Il va sans dire que cette plante provoque la convoitise de nombreuses personnes.

Trois sayed se disputent l'oreille du sultan : Abrahamad ibn Reizl, Maharab al Mnimûnn et Malek al Herzri.

Le premier cherche à convaincre le sultan qu'il faut offrir le ruheg aux Madjid tout en l'exploitant également, pour partager la suprématie sur le désert avec le sultan Murad. Face à une telle coalition, les autres clans n'auront plus qu'à s'incliner.
Le deuxième cherche à l'obtenir pour nourrir ses propres ambitions, devenir sultan à la place du sultan et détrôner les Madjid de leur position dominante dans le désert.
Le troisième appartient au culte de la Rêvertie : il pense qu'il faut offrir le ruheg à tout le désert, sans exception et sans distinction de race, de clan ou de sexe. Si le ruheg est en mesure de contribuer à faire refleurir le désert, alors toute considération politique ou économique doit céder devant ce but si élevé.
Déchiré entre ses trois conseillers, brisé par la vieillesse et la maladie, le sultan Ahmek ibn Muhamad reste hésitant.
Tous savent que le secret du ruheg est entre ses mains, et tous veulent le lui reprendre.
C'est pourquoi, les plus éclairés craignent pour la vie du sultan. Pourtant, tous auraient une bonne raison de vouloir subtiliser son secret au sultan, et donc d'attenter à sa vie.

Difficulté Impossible

Un funeste projet d'assassinat est en train de voir le jour, mais le coupable, ou plutôt les coupables, sont inattendus. En effet, devant le luxe de précautions que déploie le sultan et sa suite, les trois sayed ont décidé de s'allier afin de mettre fin aux jours de leur maître. Ils sont actuellement en pourparlers pour fixer les modalités de leur accord et de l'assassinat. Il va sans dire que chacun espère berner les autres lors d'une minute d'inattention afin de devenir sultan et s'emparer du secret du ruheg.
Le seul embarras réside dans le fait qu'aucun d'entre eux ne sait où se trouve la formule.
Deux personnes savent où se trouve cette dernière : le sultan et son bâtard, Khalim. Ce dernier est un fin Conjurateur. Son père, le sultan, fait occasionnellement appel à lui pour quelques services démoniaques…
Or, voici qu'il y a peu, le sultan a demandé à Khalim de conjurer un Ambré afin de porter une liasse de parchemins de la plus haute importance à l'un des Advocatus Diaboli de la caravane des encres, afin qu'il conserve le document. Bien entendu, Khalim, au vu des rumeurs qui courent à la cour, a vite compris de quoi il s'agissait, mais il reste d'une fidélité à toute épreuve à son père et à la Ténèbre. De plus, son existence n'est connue que de quelques vieux serviteurs bien renseignés.
Enfin, Maharab al Mnimûnn cherche à acquérir le secret du ruheg pour asseoir sa domination sur tout le désert… C'est en tout cas ce qu'il pense. Mais il ne s'est pas rendu compte qu'il est manipulé par sa propre sœur Samirya, qui est un suppôt du Masque. Cette dernière connaît bien son frère cadet, qu'elle hait par-dessus tout car elle aurait voulu prendre la tête de la famille à sa place, en tant qu'aînée, mais la loi keshite est inflexible : seules les Latifa ont le droit de s'occuper officiellement du pouvoir. Devenue Perfide au fur et à mesure des années, elle s'est aigrie et a commencé à jouer avec les rouages du pouvoir avec douceur et subtilité, jusqu'à manipuler son frère. Elle opère grâce à ses bataillons de belles houris, auxquelles Maharab ne sait pas résister.
Elle travaille consciemment pour le Maître du Semblant qui ne veut pas que le désert refleurisse et redevienne un lieu d'enchantement et de bonheur. Mais il compte s'amuser un peu avant de détruire le secret du ruheg…
Il a chargé Samirya de faire assassiner Florilune, d'envenimer les choses, de se débarrasser du sultan et de faire accuser les deux autres, voire son frère, au besoin, afin de créer une véritable petite guerre civile au sein des Lakhmid. Un tel conflit pourrait se propager dans tout le désert à cause de l'implication des Madjid dans l'affaire.
Pourtant, il est une chose que le Masque et Samirya ignorent, c'est que la formule est à présent entre les mains d'un Advocatus Diaboli, c'est-à-dire des Hauts Diables, et que ces derniers ne seraient peut-être pas d'accord avec lui pour gâcher une si belle occasion de se faire reconnaître sur l'Harmonde…

Le clan des Mirages

Difficulté 10

Des quatre coins du désert, des membres masculins de toutes les familles, excepté les Latifa, quittent leur clan et rallient la cause d'une ancienne famille oubliée, qui se nomme aujourd'hui Mod'Abnir'Henhan. Son chef, Akhim ibn Quesam, a réapparu, il y a quelque temps, lors d'un rassemblement à Qaysaria.
Avec ses partisans, il est déjà l'auteur de quelques hauts faits qui lui valent la

considération des « vrais » Keshites : il a retrouvé une bande de pillards et de voleurs de chameaux qui terrorisaient tout le nord du désert et a sauvé des griffes des drakoniens un village de paisibles artisans.
Après enquête, il semblerait que tous ses partisans aient un point commun : ce sont des nostalgiques de Moden-Hen' qui souhaitent rétablir sa grandeur et prétendent que le désert de Keshe en est le véritable héritier. Akhim ibn Quesam semble s'être désigné comme le champion de la cause du nouvel empire.

Difficulté 20

En sous-main, le clan des Mirages est soutenu par Fahlim ibn Ussûr Madjid, un cousin de Murad. Ce dernier lui offre son appui et une certaine légitimité, notamment en offrant le droit d'asile aux membres du clan sur ses terres. Il ne quittera jamais les Madjid, mais reste un farouche défenseur des rêves d'hégémonie des nostalgiques de Moden-Hen'.
Il est aussi notoire qu'il déteste les Latifa, à cause d'une sombre histoire d'amour ; sa femme l'a quitté, lors d'une grave querelle, pour rejoindre le clan féminin.

Difficulté 25

Motivé par la vengeance, Fahlim a envoyé nombre d'espionnes chez les Latifa, avec pour mission de lui donner un descriptif complet de leur organisation, de leurs chefs et de leurs moyens. Ces espionnes ont, bien évidemment, carte blanche pour rapporter toute rumeur infâmante ou tout secret gênant.

Difficulté Impossible

Ses desseins sont funestes : il compte discréditer les Latifa lors de l'une des fêtes à Qaysaria, lorsque tous les clans seront réunis, dissoudre leur clan et le faire remplacer par le clan des Mirages, dirigé par Akhim ibn Quesam.
Ce dernier n'est autre que le Prince des Mirages (cf. *Les Cahiers gris*, p. 57). Il s'est enfin décidé à sortir de son repaire pour tenter d'imposer son hégémonie aux clans keshites lorsqu'il a été contacté par Selim, l'» éminence grise » de Fahlim. Ce conseiller de l'ombre, qui sert aveuglément le Masque, est passéelim.
Ainsi, le clan des Mirages, secrètement dévoué au Masque, pourra prendre place dans l'organisation keshite et le Prince des Mirages pourra continuer son impossible quête : retrouver Dinarzade.

Âme

Les mystères perdent leur âme s'ils sont dévoilés
Les secrets ne se murmurent que dans les allées
Car le désir est mère des plus belles énigmes

Harmonie

Le Noir Désert

Difficulté 10

Les Madjid possèdent ce qu'ils appellent le Noir Désert, au nord-ouest de l'Empire de Keshe. Ils en tirent une poudre noire qu'ils nomment achab et qui possède des propriétés explosives. Les Madjid s'en servent, pour l'instant, pour faire des feux d'artifice. D'autres murmurent qu'ils envisagent de transformer l'achab en arme de guerre.

Difficulté 15

Le Noir Désert est une étendue de sable noir abrasif. Le paysage est lisse, mais le moindre coup de vent y est destructeur en raison des minuscules particules de verre qui sont alors soulevées et viennent écorcher la peau et les poumons du voyageur imprudent.
Certaines parties du Noir Désert sont habitées par des Madjid et leurs serviteurs - de véritables esclaves en pratique. Ces derniers ont une espérance de vie de quelques années, tout au plus. En effet, ils s'occupent de ramasser l'achab.
De surcroît, il arrive que le Noir Désert s'embrase, sans raison apparente, et inonde d'un torrent de feu ceux qui ont l'imprudence de s'y trouver.

Difficulté 20

Certains savent que si le Noir Désert s'embrase, ce n'est pas sans raison. Il se trouve qu'une salamandre y a élu domicile. Lorsqu'elle arpente son noir territoire, elle déclenche parfois des réactions explosives. Quiconque survivant à l'un des déluges de feu du Noir Désert pourrait, entre deux colonnes de fumée et de flammes, apercevoir la Merveille.

Difficulté 25

Quelques érudits se sont interrogés sur la nature de l'achab et ont découvert que celui-ci est apparu lors de l'Éclipse. Autrefois, lorsque les fiers arbres de l'Empire de Moden-Hen' dominaient encore le paysage, l'emplacement du Noir Désert abritait une gigantesque forêt, aux arbres vieux de centaines d'années. Lors de l'embrasement, le choc fut si violent que les arbres furent transformés en charbon, ce charbon qui couvre, en fait, tout l'Empire de Keshe sous son sable. Avec l'Éclipse, l'Éclat se mêla au charbon, produisant ainsi l'achab.

Le Grand Nerkh

Difficulté 10

Le Grand Nerkh est un gigantesque plateau rocheux aride. Y demeurer est une épreuve à laquelle peu de gens peuvent survivre s'ils n'y sont pas préparés.
Là-bas, rien ne pousse. La roche nue n'abrite que quelques cactus, bien trop rares, et des formes de vie particulièrement hostiles, comme les scorpions ou les serpents. C'est dans cet endroit que les Madjid subissent le rite d'initiation de passage à l'âge adulte.

Difficulté 15

Pourtant, un observateur attentif pourrait discerner, dans les saillies rocheuses brûlées par le vent et le soleil, des esquisses de statues, des formes fantomatiques, indescriptibles mais pourtant bien présentes. Le Grand Nerkh ressemble, pour celui qui sait voir, à un immense brouillon.

Difficulté 25

Une seule personne a jamais réussi à contempler le Grand Nerkh dans son intégralité et y survivre plusieurs mois : Murad Madjid.
Murad Madjid, lors de sa fuite dans le Grand Nerkh, faillit y laisser sa vie. Après avoir erré plusieurs jours à travers les réseaux de cavernes et de grottes du grand plateau, il s'effondra, sans vie. Là, une Oréade, l'unique habitante du Grand Nerkh, son âme, sa maîtresse, surgit de l'ombre et s'agenouilla près de lui, intriguée, fascinée. Elle appela à elle quelques pangolins, de petites créatures à carapace gorgées d'eau, et les lui donna à manger. Murad revint à lui dans ses bras et fut foudroyé par sa splendeur. Ils passèrent ensemble cent jours et cent nuits. Depuis ce jour, l'Oréade veille sur Murad lorsqu'il se rend dans le Grand Nerkh.

Difficulté Impossible

Le Grand Nerkh est une Perfection inachevée. Cysèle s'était arrêtée près du canyon séparant aujourd'hui l'Empire de Keshe et les Terres veuves. Décidée à s'y installer pour quelque temps, elle commença à modeler les montagnes et la nature environnante. Mais le Masque vint la voir, lui parla, badina, commenta son œuvre, tant et si bien qu'une fois son ouvrage accompli, Cysèle s'aperçut que quelque chose n'allait pas : malgré l'harmonie qui s'en dégageait, malgré sa finesse, malgré l'équilibre de ses formes, son œuvre était médiocre. Alors, tandis que le Masque s'en allait, un sourire narquois au coin des lèvres, dans un mouvement de fureur, elle brisa son ouvrage du poing. Il se fissura, devint aride, hostile, inhabitable, de sorte que nul ne pourrait jamais contempler son échec.
C'est ainsi que naquit le Grand Nerkh.

Les Mirages

Difficulté 10

L'un des pires périls du désert keshite est celui de se trouver prisonnier d'un Mirage. En effet il arrive parfois aux voyageurs qui s'écartent de leur route à cause de l'errance des dunes de voir apparaître devant eux des jardins idylliques ou des cités fantastiques peuplées de nobles hôtes invitant amicalement le voyageur halluciné à se joindre à leurs fêtes et festins.

Difficulté 15

Les caravaniers connaissent, et gardent jalousement, les méthodes pour se garder des Mirages, les amulettes et les bénédictions qui permettent de les éloigner de leur route et de ne pas succomber à leur appel - un Keshite nomade peut d'ailleurs prendre une spécialité Mirage en Harmonie pour représenter cette connaissance.
Certains, cependant, convoitent les secrets que l'on peut découvrir parmi le peuple des Mirages et s'exposent volontairement pour pénétrer dans ces lieux merveilleux. Ils savent néanmoins que pour avoir la moindre chance de jamais repartir, il faut refuser toute nourriture et ne jamais dire une phrase qui soit totalement vraie. Inutile de dire que même

en gardant ces précautions, nombreux furent ceux qui ne revinrent jamais. Néanmoins vous trouverez toujours un Keshite pour vous dire que le cousin du meilleur ami de son barbier est allé plusieurs fois dans un Mirage et y a appris où trouver de fabuleux trésors.

Difficulté 20

Parmi les quelques rares lettrés qui ont eu l'occasion de voir ces Mirages, il y en eut de rares versés dans l'histoire de la Flamboyance qui reconnurent dans l'architecture, les vêtements ou les coutumes existant dans les Mirages, des traits typiques de la lointaine civilisation Moden-Hen'. Ces Mirages seraient donc un type de Vestige de l'ancien empire qui se dressait sur ces terres avant d'être vaincu par le sable.

Difficulté Impossible

La vérité sur les Mirages est plus tragique encore. Lorsque le Feu des Origines s'est abattu sur l'empire, certaines Flammes n'ont pas connu leur destin habituel. Elles ont été dispersées par l'intensité du désastre. Éparpillées en milliers d'étincelles, elles ne sont plus que des fragments de créativité en quête de corps qu'elles ne sont plus capables d'habiter. Avec ce qu'il leur reste d'esprit et d'âme, elles créent dans un corps, une Œuvre - les illusions que sont les Mirages - afin d'attirer des Inspirés potentiels. Mais au lieu de leur faire don de l'Inspiration, elles ne leur apportent inéluctablement que leur propre traumatisme du Feu des Origines, mêlant ainsi le pauvre égaré à leur âme pour n'en faire qu'un élément du Mirage.

Ceux-ci sont ainsi les restes d'esprits - fous, amnésiques en pleine confusion et ne vivant que dans les émotions que porte le Mirage - des humains que la Flamme Inspira autrefois et les victimes précédentes du Mirage.

Fort heureusement pour l'Inspiration, le Prince des Mirages n'a, malgré son titre, aucun pouvoir sur ces manifestations magiques. Ce titre lui sert seulement à répandre encore plus rapidement sa légende, par les évocations qu'il suggère…

LA VALLÉE DES POÈTES

Dans le désert, de nombreux Inspirés, peut-être à cause de leur nature nomade, sont devenus Génies errants. La plupart d'entre eux finissent par rejoindre la vallée des Poètes. Ce lieu étrange n'est autre qu'un espace hors temps, c'est-à-dire une Œuvre de Geste ancienne qui coupe un site du cours de l'histoire ordinaire.

Dans ce lieu, les Génies de la Geste se livrent à leur activité préférée : conter des légendes. Ils aiment parfois laisser un voyageur pénétrer dans leur Sanctuaire, mais c'est seulement pour lui faire endosser le rôle de l'un des protagonistes de leur histoire, grâce à une voie de Geste ancienne, celle du « peut-être », qui rend réelle les histoires qui ne sont que potentielles.

Un Harmoniste de la Geste peut, en remarquant les indices poétiques laissé dans de vieilles fables, trouver le chemin de la vallée (Geste, DIFF 25). En démontrant aux Génies sa virtuosité dans l'art poétique, il pourra peut-être les persuader de lui enseigner leur savoir. Prudence cependant car les Génies n'ont ni sens commun, ni sens de l'urgence, et il peut se passer des années et des années avant que la vallée ne se rouvre vers l'Harmonde ordinaire.

Les ruines de Moden-Hen'

Difficulté 15

À cause de l'aspect soudain du Feu des Origines, nombre de ce qui deviendrait plus tard des Vestiges a été dissimulé sous le sable de l'Empire de Keshe. Ce royaume recèle donc bien plus de Vestiges dissimulés qu'aucun autre Royaume crépusculaire. Ces ruines sont l'objet de la convoitise de nombreuses personnes. Entre les trafiquants d'Éclat, dont une très puissante guilde marchande est basée là, les pilleurs de tombe en quête de trésors et les illuminés qui cherchent à accomplir une prophétie, il existe tout un commerce dans l'Empire de Keshe basé sur la vente de cartes - plus souvent des poèmes anciens indiquant une route à suivre que des cartes graphiques - et de matériels pour retrouver les anciens trésors enfouis.

Difficulté 20

Le Conseil des Décans s'intéresse également à ces Vestiges, et en particulier aux fameux tombeaux de la Flamboyance. Cet immense cimetière dédié aux héros de la Flamboyance devrait contenir, d'après leur théorie, plusieurs Sanctuaires dont les Génies pourraient galvaniser de nombreux jeunes Inspirés.

Arts magiques

Le Sanctuaire d'Harkesh

Difficulté 10

Le Sanctuaire d'Harkesh est situé au bord des monts Drakoniens, au nord-ouest du désert. Les Harmonistes keshites s'y rendent pour consulter la Sibylle qui y vit et qui a le pouvoir de prédire l'avenir à ceux qui s'en montrent dignes.

Les Ternes keshites révèrent la Sibylle et le Sanctuaire sans en connaître la localisation - un secret gardé par les Harmonistes de la Geste. Celui qui n'obéit pas à cette règle perd le soutien de son clan. De plus, les Keshites, que d'autres pourraient croire superstitieux, prêtent aveuglément foi aux prédictions de la Sibylle rapportées par les Harmonistes et transmis aux cha'ir. Ces derniers servent en effet d'intermédiaires entre les Harmonistes et les Ternes keshites qui demandent une prédiction.

Difficulté 15

Une règle régit le Sanctuaire : la violence y est interdite. Tout contrevenant à cette règle s'expose à de sévères représailles.

Le Sanctuaire est une ville creusée dans la roche pourpre des montagnes. On y accède par un grand escalier bordé de sculptures de Merveilles et d'Excellences qui mène à une gigantesque place pavée. Tout autour s'agencent des habitations creusées à même la pierre. On peut apercevoir parmi elles un temple colossal, fermé par deux grandes portes d'airain. Une fois ces portes franchies, on entre dans une phénoménale salle, carrelée et bordée de colonnades. Elle se rétrécit et s'incline légèrement, comme si l'on se rapprochait du centre de l'Harmonde. Derrière une petite porte se trouve la Sibylle.

Difficulté 20

Seuls ceux qui ont eu l'honneur d'une prophétie peuvent raconter ce qu'ils ont vu. Lorsqu'elle délivre ses prédictions, la Sibylle ouvre ses yeux blancs. Elle s'élève doucement, nimbée d'une lueur blafarde. C'est alors qu'a lieu la vision.

Les prophéties de la Sibylle sont toujours symboliques et emplies de mystères qui nourrissent de longs débats entre Harmonistes, puis entre érudits keshites.

Difficulté 25

Le Sanctuaire est un haut lieu de l'Inspiration; il regroupe une demi-douzaine d'Inspirés rompus au combat et aux Arts magiques. Les autres habitants sont des Ternes qui connaissent cependant l'existence de l'Inspiration et aident de leur mieux les Inspirés du Sanctuaire.

Les Harmonistes résidents sont prêts à partager leurs connaissances artistiques, profanes ou magiques, avec les Inspirés qui s'en montrent dignes. Ils font, en effet, partie des plus grands spécialistes des Arts magiques.

La Sibylle est le rempart du Sanctuaire. Ce Génie existe depuis de fort nombreuses générations et son rôle est de servir l'Empire de Keshe. Grâce à sa maîtrise parfaite de la Geste, elle est à même de prévoir les attaques des sbires du Maître du Semblant ou leur infiltration éventuelle au sein de son repaire. Lorsqu'un résident tombe sous l'influence du Masque ou de l'Ombre, il est chassé du Sanctuaire, ou tout simplement exécuté.

Les mosaïques keshites

Difficulté 10

Parmi les plus belles et les plus renommées des mosaïques keshites, certaines sont l'œuvre d'Inspirés du Décorum qui ont su trouver dans l'Empire de Keshe un renouvellement de leur Inspiration.

Difficulté 15

Leurs œuvres contiennent des indications à l'usage des Harmonistes. En effet, les mosaïques keshites sont bordées d'entrelacs et de motifs géométriques qui leur servent, en quelque sorte, de cadre. Les Harmonistes

keshites ont mis au point tout un code pictural géométrique et symbolique qui permet de coder des Œuvres d'Art libre dans les bordures de leurs mosaïques. Ainsi, ils peuvent transmettre leur savoir à d'autres Inspirés, malgré la distance ou la mort.

Difficulté 25

Certains, parmi les plus grands, ont même réussi à créer des Tableaux-monde en mosaïque. La bordure géométrique donne la clef qui permet d'ouvrir le Tableau-monde.

La Mosaïque de l'Infinie Caravane

L'une des mosaïques les plus connues de l'Empire de Keshe est un Tableau-monde. Elle représente une immense caravane sillonnant un désert magnifique, aux sables doux, irisés et ondoyant.

Quiconque déchiffre sa bordure en comprend la clef : il faut entrer dans le Tableau-monde soit dans une carriole de caravanier, soit sur un chameau et faire tinter quelques pièces d'or.

L'Harmoniste se retrouve alors dans une gigantesque caravane qui chemine tranquillement dans le désert. Mais cette caravane n'est pas comme les autres : elle est infinie. S'y côtoient tous les individus et toutes les denrées que peut abriter le désert : des marchands, des guerriers, des éleveurs, quelques familles, des Advocatus Diaboli, des filous, des saltimbanques… La liste est longue… infinie pour tout dire.

Le Cryptogramme-magicien

Difficulté 10

Les membres du Cryptogramme-magicien, bien qu'habitant aussi le désert keshite, ne font pas, ou plus, partie du grand réseau relationnel des tribus. Ils échappent à ces liens familiaux. Cette rupture dans la vie du Mage est symbolisée par un changement de nom : lorsqu'il intègre les rangs d'une Académie, le Mage perd son nom ainsi que le nom de sa tribu et doit s'en trouver un autre. C'est ainsi que le Cryptogramme-magicien arrive à préserver sa neutralité politique dans le désert où tout, pourtant, est affaire de famille.

Difficulté 15

Cette neutralité donne une légitimité au Cryptogramme-magicien : lors des conflits, quand un Keshite cherche un homme capable d'arbitrer un litige, il se tourne, en désespoir de cause, vers le Cryptogramme-magicien puisque ce dernier est l'incarnation de la neutralité dans l'Empire de Keshe. C'est ainsi que les Mages tissent assez facilement des réseaux de relations interpersonnelles avec les diverses tribus, ce qui permet parfois d'aplanir les conflits qui pourraient naître entre le Cryptogramme-magicien et les tribus.

Le Trait blanc

Difficulté 10

Les Jornistes dirigent principalement deux Académies : celle du ribat des tempêtes (cf. *Les Cahiers gris*, p. 53) et celle de l'oasis de Wadjb. Le Trait blanc est l'obédience la plus puissante et la plus peuplée du désert keshite.

Difficulté 15

Les Jornistes dirigent aussi la Confrérie du Bol. Cette organisation possède un rôle capital dans le désert : elle a pour but de sauver les voyageurs perdus, de leur fournir le boire et le manger et de les déposer dans la première oasis venue. Ses membres ont fait vœu de pauvreté, arpentent le désert pieds nus, protégés par une simple robe de bure. Le nom de la confrérie

vient de l'écuelle de bois que portent ses membres autour du cou.
Les Jornistes sont très nombreux dans la confrérie et également très utiles, grâce à leur Emprise.

Difficulté 20

La Confrérie du Bol est une organisation qui a une grande importance dans toutes les tribus : tous lui offrent de la nourriture et de l'eau pour que ses membres aillent les distribuer, mais aussi des bâtiments pour se loger et abriter les voyageurs qui en ont besoin, notamment en cas de maladie. Enfin, ils sont une exception à la loi : les lutins jardiniers n'ont pas le droit de leur refuser l'accès à leur oasis.
Ainsi, la Confrérie du Bol jouit d'une immense autorité morale.

Difficulté 25

Le Trait blanc keshite n'a pas oublié Odérus le Blanc (cf. *Dramatis Personæ*) car il était l'un de ses plus brillants éléments.
Or, des rumeurs alarmées ont couru dans l'Académie de Wadjb, rapportant que certains marchands auraient aperçu Odérus à Sethiniah, auprès de Murad. Les témoins n'ont jamais pu être retrouvés. C'est pourquoi les Jornistes, inquiets, ont décidé d'envoyer des espions à la cour de Murad, mais sans succès jusqu'à présent.

Le Trait gris

Difficulté 10

Le Trait gris possède deux principales Académies : la cour des mirages (cf. *Les Cahiers gris*) et le ribat de Kalbar. Ses Mages sont très prisés par les marchands car ils assurent la protection des caravanes en les escortant.

Difficulté 15

L'oasis de Kalbar recèle une extraordinaire bibliothèque ésotérique dans laquelle seraient conservés nombre d'ouvrages très anciens, et parfois très secrets, voire interdits.
Les Éclipsistes qui escortent les caravanes sont indispensables au Cryptogramme-magicien keshite, car, au cours de leurs pérégrinations, ils sont chargés de recruter d'éventuels apprentis doués.

Le Trait noir

Difficulté 15

Le Trait noir, très minoritaire dans l'Empire de Keshe, ne possède qu'une Académie : l'Académie du soleil (cf. *Les Cahiers gris*, p. 53) qui est située au bord du Grand Nerkh. Les conditions climatiques insupportables sont propices à leurs expériences magiques douloureuses. De plus, l'endroit est idéal pour tester de nouveaux Sorts particulièrement dévastateurs sans déranger qui que ce soit.

Difficulté 20

En réalité, les Obscurantistes occupent le Grand Nerkh en raison de l'ostracisme dont ils sont victimes de la part des autres obédiences. Cet état de fait exacerbe les rancœurs et les frustrations de ces Mages qui ne bénéficient ni des richesses, ni du prestige dû aux Mages keshites.
Pour subsister, ils ont dû développer des techniques et des Sorts liés à la survie. Ils ont notamment adapté à leur Académie la cérémonie initiatique des Madjid dans le Grand Nerkh. Ils acquièrent ainsi une résistance hors du commun.

Difficulté 25

Le Trait noir pense toutefois avoir trouvé la revanche dont il rêvait depuis longtemps. Il a eu vent - du fait de ses liens avec les Madjid - des grands projets de Murad (cf. *Dramatis Personæ*) et compte y participer activement, afin de se tailler une place confortable auprès du sultan, une fois que ce dernier aura réalisé ses plans.

Les Keshites et la Conjuration

Difficulté 10

Les Keshites regardent la Conjuration et les Conjurateurs avec une certaine indifférence. Pour eux, il s'agit d'une occupation un peu sombre et déviante, mais qui a tout lieu d'être tant qu'elle ne gêne pas les affaires commerciales et matrimoniales. C'est pourquoi, toute cité keshite dispose d'une boutique, plus ou moins voyante, qui distribue des encres et différents accessoires propices à la Conjuration.

Difficulté 20

Cependant, les Keshites sont très regardants lorsque les Conjurateurs ne savent pas « tenir » leurs Démons. En effet, ces derniers ont des mœurs qu'ils n'apprécient guère, notamment en ce qui concerne les femmes et le viol. C'est pourquoi, tout Conjurateur qui ne pratique pas son art en secret est discrètement surveillé par les autorités de la cité, de la caravane ou du ribat dans lequel il se trouve.

Le Sancre et les Arpenteurs des Sables

Difficulté 15

De nombreux Conjurateurs se sont heurtés à un grave problème dans le désert : il est impossible d'encrer une ombre sur le sable. Pourtant un jour, un cercle de Conjurateurs, les Arpenteurs des Sables a inventé le Sancre, suite à de longues recherches.

Le Sancre est une sorte de sable gorgé d'encre ; il en existe de toutes les couleurs, pour tous les Cercles.

Pour conjurer un Démon à partir du Sancre, il faut trouver une ombre, lisser le sable pour obtenir une surface plane, verser le Sancre de façon à tracer la silhouette du démon que l'on désire invoquer et verser une goutte de son sang.

Le Sancre est une denrée rare, qui coûtera au Conjurateur le triple du prix de son encre habituelle.

Difficulté 25

Les Arpenteurs des Sables sont en train de monter un véritable empire financier. Alors qu'ils n'étaient qu'un cercle mineur, ils possèdent aujourd'hui richesse et renommée car ils ont le monopole du Sancre qu'ils négocient aux échoppes et à la caravane des encres. Ils ont aussi ouvert quelques comptoirs.

C'est ainsi qu'ils ont attiré la convoitise du clan Madjid qui envisage de les adopter. Mais ils ont aussi attiré l'attention du Cercle Écarlate qui a déjà dépêché l'un de ses membres pour leur voler la formule du Sancre, dans l'espoir qu'il pourrait leur servir pour la pratique de la Sorcellerie.

Les Advocatus Diaboli

Difficulté 10

Le nomadisme de la société keshite rend la pratique de la Conjuration difficile. C'est pourquoi, les Advocatus Diaboli keshites se divisent en deux ordres : les sédentaires et les nomades. Les sédentaires restent dans la cité et tiennent leur échoppe. Les nomades vont de cité en cité, de ribat en ribat, d'oasis en oasis en voyageant dans les caravanes marchandes avec lesquelles ils ont des accords. Parfois, les caravaniers les engagent pour protéger leurs caravanes.

Difficulté 15

Il est aussi possible, pour les plus riches, de louer les services d'un Advocatus Diaboli le temps d'un voyage, ou même pour tout le temps de leur séjour dans l'Empire de Keshe. Il leur en coûtera quatre dirhem par jour.

La Caravane de Reïvelhas

Difficulté 15

Il existe un relais de caravanes keshites qui s'occupe du commerce des encres et du matériel de Conjuration : on l'appelle la caravane des encres. Cette dernière suit la route du thé mais fait un détour par Abyme pour en ramener des encres qu'elle distribue ensuite dans tout l'Harmonde.

Difficulté 20

De sombres rumeurs circulent à son propos : nulle compagnie de brigands, nulle troupe de drakoniens n'est jamais parvenue à s'emparer d'elle. On raconte qu'elle n'abrite que des

Conjurateurs, des Advocatus Diaboli et des Démons des trois premiers Cercles.
La couleur de ses tentes et de ses chariots est le noir.

Difficulté 25

Il est possible de voyager avec la caravane des encres, pour qui en a le courage.
Il faut, pour cela, être Conjurateur et savoir montrer patte blanche. Le trajet est peu coûteux mais bien souvent éprouvant.

L'Enclave boucanière

Éminence,

Si les mots « Enclave boucanière » n'éveillent en vous que le souvenir d'un obscur petit royaume à la pointe est de l'Harmonde, il est temps de revoir vos a priori. Les Boucaniers sont tout simplement les maîtres des mers. Il n'est pas un royaume dont les côtes ou les navires n'aient un jour subi les raids des pirates boucaniers ou qui n'ait fait appel à leurs services pour assurer un transport rapide sur les flots de l'Harmonde.
Découvreurs, explorateurs, féroces pirates, les Boucaniers sont tout cela, et bien plus. Ils incarnent mieux que quiconque l'esprit d'aventure qui sommeille en tout un chacun.
Aujourd'hui, l'Enclave boucanière arrive à un tournant de son existence et elle doit choisir entre un passé criminel, mais aventureux, et un futur de royaume semblable aux autres, avec ses forces et ses faiblesses. Cette situation ouvre de grandes opportunités aux sbires de la Menace tout comme aux nôtres. Il ne faut pas laisser passer cette chance

Corps

«Comme le sel retourne à la mer, je lie mon destin au tien.
Aucun récif, aucun écueil ne saura jamais briser ce lien.»

Promesse nuptiale boucanière

Histoire

Les premiers peuplements et la Flamboyance

Difficulté 25

Lors de la fragmentation de l'empire de Moden-Hen', un grand nombre d'individus se trouvèrent dépourvus de tout. C'est ainsi que le peuple humain des Livariens fut forcé de fuir ses terres ancestrales lors du début des migrations de méduses du XVIIIe siècle avant l'Éclipse. Livré à lui-même, ce peuple pacifique s'embarqua sur de frêles esquifs et disparut des chroniques des Empires Flamboyants pour accoster sur un littoral désert environné de volcans : ce qui deviendrait l'Enclave boucanière.
Ils construisirent avec leurs arts, fort éloignés des canons des Empires, des cités troglodytiques aux frontières même du Septentrion et développèrent des mondes oniriques formés uniquement sur l'Art ancien de l'Accord. Malgré les dangers qui les menaçaient sur ce territoire hostile, les Livariens surent vivre dans la paix et la tranquillité jusqu'à la veille de l'Éclipse.
En effet, en l'année -75, une série de petits navires vinrent accoster sur les côtes livariennes. À leur bord, des colons humains accompagnés d'une fée noire. Les nouveaux arrivants vinrent rencontrer les chefs livariens pour les entretenir de l'histoire d'une fée noire, Embrunelle, qui avait eu une vision qui l'avait fait quitter les siennes pour annoncer une catastrophe imminente : la Flamboyance touchait à son terme. Le Masque était de retour et sa vengeance sur ses anciens enfants allait être terrible.

Comprenant l'importance du message — les légendes livariennes faisaient écho aux méfaits du Masque pendant la Guerre des Éternels —, les Livariens décidèrent d'aider les nouveaux venus en leur accordant le refuge, à eux et à ceux qui les accompagnaient. Les deux peuples se mêlèrent donc pour bientôt n'en former plus qu'un. Les cités troglodytiques furent emplies d'Œuvres anciennes et de Tableaux-monde colossaux afin d'en faire un monde souterrain.

À cet univers des profondeurs furent raccordées des tours chargées également de fournir nourriture et air aux colons de l'Enclave boucanière : les Roufs.

L'Éclipse

Difficulté 20

Lorsque le Voile de l'Automne se leva à l'est pour recouvrir l'Harmonde, il souleva une lame de fond qui alla se briser sur l'Enclave boucanière. L'impact lava pour un temps les montagnes de toute vie et tua la majorité des troglodytes de la contrée. Elle emporta en se retirant une grande partie de la terre et engloutit la majeure partie des cités. Seuls demeurèrent quelques groupes d'humains réfugiés au sommet des Contreforts et les Roufs, bien moins hauts qu'auparavant.

Les survivants durent se résoudre à une existence précaire et retourner à des mœurs primitives, hantés par la peur de la mer. Sa virginité rendue par la fureur de l'océan, oubliée du monde, l'Enclave boucanière sombra dans un sommeil dont elle ne devait sortir que bien plus tard…

Redécouverte

Difficulté 10

En 1027, le flibustier urguemand Rigello choisit ces terres pour s'y terrer et ainsi échapper aux marines urguemande et modéhenne. Peu à peu séduit par le calme du lieu et les possibilités qu'il offrait, le pirate en vint à faire de cet endroit son refuge, son port d'attache.

Tout finit par se savoir chez les pirates. D'autres membres de la flibuste vinrent le rejoindre dans ce paradis enclavé.

Afin de conserver la mainmise sur sa découverte, Rigello se sacra empereur de la Forbande et défia dans un combat à mort chacun des capitaines des équipages qui venaient chercher refuge sur son domaine. Il ne fut jamais vaincu. Soudain à la tête d'un peuple, Rigello choisit de leur donner un idéal commun qu'il nomma la Légende. Code de loi et ouvrage moral, la Légende glorifiait les valeurs du pirate. Elle ordonna que les marins ne devraient pas vivre sur la terre ferme, mais qu'ils vivraient sur la mer. Comme symbole, Rigello fit démanteler son propre navire pour construire la première flottille de l'histoire de l'Enclave boucanière sur le lieu même où il avait vaincu les anciens capitaines. En hommage aux tortues géantes qui peuplaient l'endroit, il fit nommer la cité Tortage-la-Rouge et il y installa sa capitale.

Une fois la situation politique stabilisée et un semblant d'ordre apporté dans cette nation de ruffians, Rigello fit venir à lui ses meilleurs hommes et leur ordonna d'explorer et de garder les terres des Contreforts afin de prémunir l'Enclave boucanière des dangers venus de l'intérieur du continent. Pour honorer ces hommes, il fit d'eux la première Famille, celle des Boucaniers des Lisières.

Difficulté 20

C'est dans les Contreforts que les Boucaniers des Lisières découvrirent les derniers Livariens, habitants originels de l'Enclave boucanière, et leurs cités troglodytiques. Après quelques malentendus sanglants et des années de guérilla, un pacte fut scellé entre les deux peuples : les Livariens — en particulier leurs femmes — se mêleraient aux foyers des Liserins en échange de quoi ces derniers garderaient le secret sur les cités endormies dans les montagnes et empêcheraient quiconque d'y pénétrer pour en piller les secrets.

Expansion

Difficulté 15

Malgré tous ses efforts, Rigello ne parvint pas à assumer le manteau de chef incontesté de l'Enclave boucanière. Le nombre de réfugiés devint très rapidement trop important et les capitaines de navire finirent par le détrôner et le tuer. L'Enclave boucanière sombra dans le chaos pour des décennies, jusqu'à ce que soient découverts les Roufs. Jusqu'ici négligés par les Boucaniers qui les croyaient hantés, il suffit qu'un Boucanier farfadet du nom de

Maponetto découvrît le corps endormi d'une fée noire prise dans le corail de l'un d'entre eux pour que tout changeât. Les Mages de l'Enclave boucanière ne mirent que peu de temps à rendre la capacité de parole à la créature et celle-ci put expliquer la capacité des Roufs à nourrir les Boucaniers.

Difficulté Impossible

Embrunelle, puisque c'était elle, cacha cependant le rôle de passage des Roufs vers l'univers souterrain. Le secret de la véritable nature de ces Vestiges resta donc entier. Seuls quelques Boucaniers particulièrement curieux découvrirent de profonds tunnels. Soit ils étaient téméraires et ils ne reparaissaient plus jamais, soit ils étaient plus prudents et décidaient de mettre un terme à leur exploration.

Difficulté 15

Armés de cette capacité à nourrir l'Enclave boucanière, Maponetto et les siens se mirent en devoir de dominer les équipages résidant en ses eaux. Afin de ne pas reproduire l'erreur de Rigello, ils fondèrent un conclave représentant les capitaines des différents navires au sein d'un organisme nommé la Hunette. Fidèle à la Légende — et donc à l'idéal de son fondateur —, la Hunette apporterait une structure aux Boucaniers et dirigerait leurs efforts pour assurer leur survie.

Sous le commandement de la Hunette, des contacts furent repris avec les Boucaniers des Lisières. Très vite, la piraterie fut organisée : des navires se mirent à sillonner les mers à la recherche de richesses.

Il n'en fallut pas plus pour incommoder les autres Royaumes crépusculaires. Après diverses batailles avec les navires modéhens, urguemands et princéens, l'orgueil des Boucaniers prit des dimensions extravagantes et les poussa à s'attaquer aux côtes janréniennes, elles-mêmes protégées par une marine puissante.

La période des Guerres gueules qui s'ensuivit fut longue et difficile. Des batailles navales eurent lieu entre les galions fortifiés janréniens et les goélettes boucanières. Après des combats dans lesquels certains équipages durent faire appel à leurs alliés chez les sirènes et les ondins, l'Enclave boucanière sortit victorieuse, mais exsangue, et dut se retirer pour un temps des mers de l'ouest.

Transformation

Difficulté 10

L'Enclave boucanière ne participa pas par elle-même aux Guerres crépusculaires de 1413, mais ses marins surent profiter de celles-ci pour amasser à nouveau des trésors. Ce fut un temps de rapine où les Boucaniers arboraient le drapeau janrénien ou liturge pour piller les côtes et les navires urguemands et causer la guerre sur leur chemin. Véritables nuisances, ces pirates participèrent au transport de troupes, d'espions et à la contrebande. Ce fut l'âge d'or de l'Enclave boucanière, une période où tout semblait possible…

Difficulté 15

Devenus une vraie menace pour le commerce dans le golfe d'Ébène, les Boucaniers menacèrent directement le port de Sasmiyana. Alors le Prince de celle-ci décida de donner une leçon de cruauté aux Boucaniers. En une nuit, des galères d'ébène portées par un vent noir et maléfique jaillirent de la mer pour se diriger vers l'Enclave boucanière. Elles détruisirent trois flottilles dans leur intégralité, ne laissant qu'un seul habitant par flottille en vie afin de relater la puissance et la cruauté du Prince de Sasmiyana. Les autres furent empalés sur les mâts de leurs navires, leur sang versé sur la figure de proue décapitée.

La Hunette n'eut aucun mal à saisir le message et chercha à diminuer la piraterie dans le golfe d'Ébène.

Difficulté 20

En 1455, la piraterie n'est plus le revenu principal de l'Enclave boucanière. La Hunette cherche à faire disparaître ce fléau et à faire entrer son pays dans un âge adulte d'alliances diplomatiques stables et de commerce, mais les résistances sont grandes, en particulier dans les Lisières. La guerre civile n'est plus qu'à quelques milles nautiques.

Lois

« Sans foi ni lois. »

Extrait des Mémoires, de Rigello

La Légende

Difficulté 10

Contrairement à ce que laisse entendre cette citation, l'Enclave boucanière possède ses lois et sa hiérarchie, même si celle-ci peut paraître plus lâche qu'elle ne l'est dans les autres Royaumes crépusculaires.

La société boucanière est basée sur un code moral, la Légende, et une hiérarchie sociale dirigée par la Hunette.

Difficulté 15

La Légende est l'incarnation de l'esprit boucanier et de ce qu'il représente. Il s'agit d'un ensemble de contes et d'histoires de marins, inculqués aux enfants dès leur plus jeune âge. À leur maturité, les jeunes Boucaniers restent imprégnés de ces histoires qui forgent leur esprit pour faire d'eux des mortels épris de liberté et d'aventure, mais également dotés d'une noblesse d'esprit sans faille. Plus qu'une simple propagande, la Légende est une véritable leçon de vie qui inculque à chacun les valeurs de l'Enclave boucanière, la fierté de descendre d'un peuple de héros et la volonté de voir un jour son nom figurer parmi ceux des capitaines légendaires.

Difficulté 20

Le statut de la Légende est actuellement source de difficultés et de contentieux au sein de la Hunette. Les ancêtres se rendent bien compte que l'Harmonde est entré depuis un demi-siècle dans un nouvel âge bien plus pacifique et tourné vers les échanges que ne l'était le précédent. La Légende telle qu'elle est transmise met en exergue les vertus de commerçants des Boucaniers. Pourtant la Hunette a compris que tant qu'elle s'appuiera sur un texte fondateur conçu par un pirate pour diriger une société de coupe-gorge, elle ne pourra pas se dégager de son passé criminel.

En 1455, l'Enclave boucanière est à un tournant de son histoire. Saura-t-elle, comme le serpent de mer, se débarrasser de sa vieille peau de piraterie et de flibuste pour entrer dans une ère de commerce et de légitimité, au risque d'y perdre son identité ?

La hiérarchie sociale

Difficulté 10

Sous des dehors d'anarchie, la société boucanière reste hiérarchisée. Les conditions de vie en mer et sur les terres montagneuses de l'Enclave boucanière n'en demandent pas moins. Un marin doit connaître son rôle et ses devoirs pour pouvoir travailler avec ses compagnons sur un navire. Toute la société boucanière s'articule autour de cet exemple.

Difficulté 15

• On trouve au bas de la société les esclaves. La Légende a toujours interdit à un homme de prendre la liberté de l'un de ses semblables, une idée que la Hunette défend depuis le premier jour. La maigreur des ressources de l'Enclave boucanière et le sort des prisonniers capturés en mer ont cependant forcé la Hunette à clarifier cette loi pour donner aux pirates une raison d'épargner leurs prisonniers. Il est interdit à un Boucanier d'en réduire un autre en esclavage. Les habitants des autres Royaumes crépusculaires peuvent être vendus comme des marchandises, mais il est coutumier de bien les traiter afin de leur conserver une valeur marchande et, le cas échéant, de limiter les représailles de leur entourage. Un capitaine est libre de choisir le destin de ses prisonniers. Certains préfèrent les laisser couler avec leurs navires, d'autres les libèrent en vue des côtes étrangères. La plupart succombent aux sirènes du gain et rançonnent les riches auprès de leurs familles ou de leurs amis avant de vendre les plus pauvres sur les marchés princéens.

La Légende veut que les Boucaniers n'aient pas d'esclaves personnels, mais les marchands les plus riches et les capitaines pirates de la Forbande n'hésitent pas à abuser des esclaves de plaisir et des travailleurs agricoles non rémunérés.

• Les Boucaniers des Familles sont les hommes libres de l'Enclave boucanière et représentent les neuf dixièmes de sa population. Ces individus font tous partie d'une Famille et d'une flottille.
Les flottilles sont les équivalents boucaniers des villes du Continent. Ce sont des assemblages de matériaux flottants arrimés les uns aux autres afin de construire des habitations et d'installer les foyers. Chaque flottille comporte des individus issus des cinq Familles — sauf dans les villages des Lisières où les Liserins prédominent — et représente une entité économique et administrative autonome.
Les Familles représentent les corps de métiers boucaniers. Chaque Boucanier embarqué — ayant servi en tant que mousse pour quelques années sur un navire — fait partie d'une Famille.
Le statut social d'un Boucanier dépend de son importance pour sa Famille et pour sa flottille. En effet, un Boucanier compétent dans son domaine pourra devenir riche, mais ne recevra pas de commande sans le support des siens. Inutile de dire que l'équipage d'un navire nécessite une sélection rigoureuse. Les flottilles encouragent ainsi à la solidarité et à la coopération. Pourtant, la flottille se refusera à aider une personne inutile. Les ressources des Boucaniers sont trop limitées pour supporter l'existence de gens oisifs, qui sont en général bannis vers les Lisières.

• Les capitaines représentent la noblesse et la haute bourgeoisie de l'Enclave boucanière. Ils incarnent son esprit aventureux. Les capitaines possèdent tous un moyen de faire subsister leur flottille, le plus souvent un navire ou une échoppe. On trouve ainsi des capitaines-marchands, des capitaines-armateurs ou, dans les Lisières, des capitaines-liserins.
Les plus prestigieux des capitaines restent les capitaines-marins que tous voient prendre la haute mer chaque matinée. Souvent fidèles à la Légende plus qu'à la Hunette, ces individus sont tout autant les pirates que les commerçants de l'Enclave boucanière.

Difficulté 20

Seul maître à bord, le capitaine fait la loi sur son navire. Il décide quelles sont les décisions ou les tactiques à prendre. Il rend la justice et décide des corvées et des tâches de chaque homme du bord, ainsi que du partage des richesses acquises. La fortune d'un capitaine est celle de son navire et il n'est pas rare qu'un capitaine honorable décide de sombrer avec lui.
Il est possible de devenir capitaine en étant nommé par un capitaine sortant ou en défiant ce dernier.
Pour défier un capitaine en mer, il faut être prêt à assumer le commandement de son navire. Un marin ambitieux ferait donc bien de s'assurer que les autres marins du bord sont favorables à un tel changement. La tradition du défi est celle d'un combat à mort sur le pont du bateau, mais elle est adaptée dans le cas des professions où le combat ne joue pas un rôle prépondérant. Ainsi chez les artisans on assiste plutôt à des défis de chefs-d'œuvre jugés par des personnes neutres. En cas de perte, le disciple s'engage à quitter l'échoppe de son maître. En cas de victoire, c'est au maître de léguer son échoppe à son disciple, maintenant capitaine, et à regagner sa flottille en conservant toutes ses possessions.
Le seul poste supérieur à celui de capitaine est celui de guide. Pourtant, même un guide doit se soumettre aux ordres d'un capitaine une fois sur son navire.

La Hunette

Difficulté 15

À la tête de chaque flottille se trouve un guide, représentant élu parmi les membres des foyers de la flottille pour la diriger et la représenter à la Hunette. En théorie, le guide ne possède pas de véritable pouvoir légal et peut être changé à n'importe quel moment par un nouveau vote. En pratique, les guides sont souvent issus des foyers possédant le plus grand nombre de navires et sont soutenus par leurs foyers respectifs. En tant que membres de la Hunette, ils sont à même de confirmer le pouvoir de leur foyer en obtenant pour celui-ci les premières parts lors des partages de richesses ou les contrats les plus profitables.
La bonne entente qui règne entre foyers d'une même flottille fait en général des guides des individus respectés pour leur sagesse et il est rare qu'une lutte de pouvoir vienne empoisonner la bonne conduite de la société boucanière.

Difficulté 20

Sous la conduite des plus puissants guides de l'Enclave boucanière — le conseil des ancêtres — la Hunette coordonne la diffusion de la Légende et la tenue des missions des navires boucaniers à l'étranger. Elle est le véritable esprit derrière les actions de l'Enclave boucanière et le cœur de la vie maritime des Royaumes crépusculaires. La Hunette coordonne souvent les actions de dizaines de navires dont les capitaines croient agir indépendamment, dans le simple but d'assurer la pérennité de l'Enclave boucanière et de ses objectifs. Enfin, la Hunette est également responsable de l'Océane, un ensemble de lois complexes qui rythment la vie des marins en mer et fixe la législation maritime. La gestion de la propriété d'un marin parti en mer est en particulier réglée par l'Océane, qui attribue à la Hunette la jouissance des fruits de ces biens. Cela, ainsi que le grand nombre de morts en mer, a fait de la Hunette le plus grand des propriétaires de l'Enclave boucanière, un fait qu'elle dissimule de son mieux.

La Hunette, sous des dehors d'unité, est un lieu de débats houleux et de luttes politiques et commerciales entre les différentes flottilles.

La justice

Difficulté 10

Les Boucaniers reconnaissent deux formes de justice. La première est la justice de droit commun. Elle est rendue par le capitaine si le crime a été commis sur son navire ou par un guide si le crime est commis à terre. La sentence est laissée à l'entière appréciation du juge désigné par la coutume, ce qui conduit souvent à des peines très symboliques. Celles-ci peuvent aller de réparations pour des crimes mineurs à un aller simple dans un lagon empli de squales pour un meurtre.

Si cette forme de justice concerne la majeure partie des crimes, il convient de noter que la structure judiciaire telle que la présente la Légende reste assez lâche et reconnaît le droit à la vengeance. Il n'est pas rare que les victimes fassent justice par elles-mêmes.

Difficulté 15

La seconde forme de justice, celle de droit boucanier, fait appel au conseil des ancêtres. Cette forme de justice est très rare et ne concerne que les crimes commis envers l'Enclave boucanière elle-même, comme la trahison ou l'espionnage. La sentence est toujours la mort ou l'acquittement.

Diplomatie

Relations extérieures

Difficulté 10

L'Enclave boucanière a des relations avec la plupart des pays de l'Harmonde. Au grand dam de la Hunette, ces relations sont souvent mauvaises. En effet, les navires boucaniers des frères de la Forbande ont tendance à mener des raids sur les villages côtiers et les navires marchands sans protection. Avec le temps, les pays marins de l'Harmonde ont fini par assimiler le drapeau boucanier à celui des flibustiers.

Difficulté 15

• Les ennemis héréditaires de l'Enclave boucanière sont la Marche modéhenne et Urguemand. Même si la faible capacité maritime et l'éloignement de ce dernier ont au fil des siècles dégagé sur une trêve, les Boucaniers n'ont jamais oublié que leur fondateur, Rigello, fuyait la marine urguemande. Nombre de flibustiers boucaniers abordent encore aujourd'hui à vue les navires urguemands pour honorer la Légende.

Les Modéhens et les Citoyens sont considérés comme des ennemis par les pirates boucaniers, et avec à peine moins de méfiance par les marchands. En effet, les navires des deux pays ont pris pour habitude de couler à vue les navires boucaniers qui, en représailles, ont tendance à faire de même.

• La Janrénie peut se vanter d'être le seul Royaume crépusculaire à pouvoir contester la maîtrise des mers à l'Enclave boucanière. Bien que lourds, les galions janréniens disposent d'une robustesse qui ferait hésiter le pirate le plus endurci, ne seraient les richesses que transportent ces navires. Les pirates boucaniers ont pris pour habitude de laisser traverser les galions janréniens à vide pour pouvoir les attaquer lors de leur périple de retour.

Hormis cette piraterie, l'Enclave boucanière n'a plus guère de relations avec la Janrénie depuis les Guerres gueules.

• Les Terres veuves sont peut-être le plus grand danger pour la suprématie marine des Boucaniers dans les mers de l'est. En effet, si les dirigeantes de ce pays avaient jusqu'ici adopté une attitude de passivité face aux raids boucaniers sur leurs côtes, la reine Séneca a décidé de lutter. Dans les chantiers carmes, des frégates de guerre sont actuellement en construction pour porter la mort sur les flottilles de Tortage-la-Rouge et de Rocher-Chantant. La Hunette est consciente de cette menace et se prépare à une guerre qu'elle craint meurtrière.

• Les Communes princières sont l'un des rares alliés des Boucaniers. Depuis que la famille Seenxi de Sasmiyana a montré l'étendue de son pouvoir en 1254 en mobilisant ses sombres galères démoniaques pour couler sept flottilles, les raids boucaniers sur le rivage princéen se sont arrêtés. Les relations sont aujourd'hui cordiales et les Princéens se proposent désormais de participer à la Confrérie du poulpe en offrant sept navires équipés à l'Enclave boucanière. La Hunette hésite devant cette offre, mais ces navires pourraient l'aider dans sa lutte contre la piraterie.

Difficulté 20

• Parallèlement, la République mercenaire a contacté l'Enclave boucanière il y a peu dans le but de former certains de ses ressortissants au combat en mer. La Hunette considère cette demande, mais elle hésite à sacrifier sa maîtrise des mers pour de l'argent.

Relations intérieures

Difficulté 10

La piraterie est une tradition dans l'Enclave boucanière et ce, quelle que soit sa forme : abordage, prise d'otages, rançons, contrebande. La fédération de navires battant le drapeau de la flibuste est collectivement connue sous le nom de la Forbande, une terrible organisation de capitaines et de marins sans foi ni loi n'opérant que par appât du gain et goût du sang.

Difficulté 15

En vérité, la Forbande comporte en son sein de nombreux idéalistes fidèles à l'image de Rigello. Désorganisés, rebelles à toutes les lois, ces flibustiers ne se reconnaissent pas dans les lois de la Hunette et se mettent volontairement en marge de la vie boucanière.
La place d'un pirate dans la Forbande dépend de son prestige, qu'il s'agisse de son habileté au combat ou de sa connaissance des mers. Plus un capitaine est connu, plus il a de facilité à recruter des marins qui veulent servir sur son pont.

Difficulté 20

La Forbande est l'ennemie de la Confrérie du poulpe. À l'affût de profits faciles, elle a établi un port sur la côte des Cornes qui donne sur la mer Scintillante. De là, la Forbande profite des tempêtes pour s'attaquer aux riches galions janréniens ou aux vaisseaux liturges. La Forbande aimerait déclencher une guerre entre les deux royaumes et cherche désormais à se procurer les uniformes de leurs marins, voire leurs navires.

Difficulté 25

La Forbande possède également beaucoup d'alliés parmi les Boucaniers des Lisières qui, eux non plus, n'adhèrent pas au revirement de la Hunette concernant la flibuste.

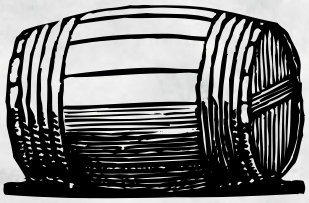
Figures boucanières

• Rénan « le chacal de l'est » Rougeflots est le flibustier le plus ambitieux de l'Enclave boucanière. Irrité par la politique actuelle de la Hunette, cet amiral boucanier à la tête de six navires cherche aujourd'hui à organiser la Forbande afin de mettre en place un « contre-gouvernement ». Il rassemble les mécontents et organise des débats politiques dans lesquels la Légende est mise en exergue. Rénan est un Harmoniste de la Geste et du Décorum. Les contes qu'il raconte sur le passé de l'Enclave boucanière éveillent l'admiration et l'émerveillement des foules.
Les soutiens de Rénan sont maintenant implantés dans plusieurs flottilles et trois d'entre eux sont devenus guides. Une fois que la Forbande sera unie et que Rénan sera à sa tête, il compte frapper fort en ouvrant les Tableaux-monde des Saintes Barbes pour

infiltrer le conseil des ancêtres et en massacrer les membres. L'aube suivante se lèvera alors sur une Enclave boucanière fidèle à ses origines, dirigée par la Forbande.

• Embrunelle est une des fées noires les plus discrètes de l'Harmonde. Depuis la Flamboyance, elle n'a jamais quitté le Rouf de Pic-Déferle et, au rythme de ses Appels, elle s'est fondue en lui. En 1455, Embrunelle est le Rouf. Elle est engoncée dans une gangue de pierre poreuse et de coquillages. Ses ailes sont désormais recouvertes de corail et ses yeux turquoise brillent dans son visage ridé. Embrunelle ne parle plus aux pierres, mais elle communie avec la mer. Elle connaît la volonté de l'océan et sert d'oracle à la Hunette.
Ce qu'ignore la Hunette, c'est que la mer communie en ses fonds avec les Abysses et qu'Embrunelle est peu à peu devenue Ténébreuse. En 1455, elle exploite la peur du futur de la Hunette en engageant celle-ci dans la voie du changement. Embrunelle se délecte à l'avance des tempêtes à venir.

• Dirigeant la Confrérie du poulpe, Bernèque Boucléan est un capitaine ogre respecté et craint pour ses colères. Depuis maintenant dix ans, il traque le capitaine Rénan dans la mer d'Orion sans réussir à l'empêcher de nuire. La dernière exaction de Rénan le fait reconsidérer ce criminel. Rénan a en effet abordé un navire végétal modéhen et l'a coulé après avoir fait pendre tous les émissaires lutins aux mâts. La Hunette aura beaucoup de mal à couvrir cette exaction et Bernèque pense désormais que Rénan cherche à fomenter une guerre à outrance entre l'Enclave boucanière et la Marche modéhenne. Désormais, Rénan ne se présente plus comme un pirate, mais comme un véritable agitateur qui perturbe le régime de la Hunette. Bernèque veut le maîtriser au plus vite.



Négoce

Les négociants

Difficulté 10

L'Enclave boucanière est un pays tourné vers la mer. Ses terres sont rendues incultes par les Contreforts et les Drakoniens qui les infestent. Aucune surprise donc à ce que les Boucaniers soient devenus tout aussi redoutables dans le domaine du commerce que dans celui de la piraterie. La Famille des marchands est l'incarnation vivante de ce principe : des marchands audacieux partisans de l'ouverture des mers de l'Harmonde aux autres pays.
Hélas, la Forbande donne un bien mauvais nom aux Boucaniers. Combien de cargaisons de marchandises boucanières ont-elles été refusées par des marchands soucieux d'éviter le recel ? Combien de navires marchands ont-ils été coulés à vue par les navires modéhens par simple « méprise » ? De tels incidents sont une épine dans le pied de la Hunette qui cherche à diriger l'Enclave boucanière vers un futur de respectabilité. Mais comment vaincre la Forbande sans trahir l'esprit de la Légende?

Les marchés

Difficulté 15

Les Boucaniers traitent avec tous les pays de l'Harmonde. Le commerce terrestre est certes plus développé, et beaucoup plus sûr, que le commerce naval, mais l'hégémonie des Keshites en ce domaine force de nombreux Royaumes crépusculaires à privilégier la mer. C'est pourquoi les marchands boucaniers sont devenus des concurrents mineurs des caravanes keshites. La Hunette espère encore développer ce commerce en renforçant la Confrérie du poulpe pour lutter contre la piraterie qui nuit tant aux intérêts boucaniers.
Les Boucaniers achètent essentiellement du bois et de la nourriture. Le bois est une nécessité pour construire les navires de l'Enclave boucanière. Il est acheté en priorité en Urguemand et dans les Parages, selon les prix pratiqués et la disponibilité.

Les Boucaniers traditionalistes ont tendance à privilégier les relations commerciales avec les Parages, mais il faut bien reconnaître que le bois est une denrée si précieuse que nombre d'armateurs sont prêts à baiser les pieds des Nazirs qui arrivent à le leur apporter par-delà les montagnes infestées de Drakoniens. Autrement, les navires boucaniers forment de longs convois escortant une masse de troncs cordés et flottants.

La nourriture quant à elle est essentiellement achetée aux Communes princières sous la forme de viande séchée et de céréales. Les Boucaniers achètent également à ces derniers une forte proportion des drogues et des alcools qui sont consommés dans les tavernes des ports.

Il est difficile de parler de marché noir dans l'Enclave boucanière : les lois de la Hunette et de la Légende ne reconnaissent aucune forme de commerce comme criminelle. En conséquence seule la Famille des marchands est autorisée à bannir certaines formes de marchandises, ce qu'elle n'a jusqu'ici jamais fait.

LA MER AZURÉE

Ce navire légendaire est un exemple des relations harmonieuses entre Boucaniers et Paragéens. Il fut commandé par Ounwahn Soufflebise, un capitaine géant, pour être traité par l'Onagrie en échange d'une fortune en ambre perlé — un produit capable de brûler d'une flamme violette un hiver entier en libérant une odeur des plus suaves — et en ivoire de baleine. Ce navire est une véritable ville flottante construite pour la haute mer. Plus grand qu'une tarasque, il est peuplé par un foyer d'une trentaine de géants et tiré par dix baleines apprivoisées.

Il assure encore de nos jours le commerce avec les Parages, bien qu'Ounwahn ait disparu au cours d'une tempête, il y a de cela vingt ans.

En son honneur, la figure de proue du navire a été modifiée. Elle porte désormais un enfant de bois entre ses mains, un enfant aux traits amicaux du gigantesque capitaine.

DES PRODUITS INATENDUS

« Approchez ! Approchez ! Venez visiter le comptoir des Frères de l'Embrun. Nos marchandises sont garanties boucanières.

Voyez nos bijoux de bois et d'ivoire, leur douceur et leur résistance. Certains d'entre eux ont été sculptés par des sirènes, quant à cette perle, c'est un œil d'ondin, rarissime et porte-bonheur.

Qu'y a-t-il ? On croirait que quelqu'un a jeté les cendres de votre mère par-dessus bord ? Ah, ceci ? Magnifique, n'est-ce pas ? C'est l'un de nos Tournebrumes, un navire sculpté dans le brouillard. Ces nefs sont rares et éphémères. Les sculpteurs d'Intangibles, une catégorie d'armateurs qui a découvert comment donner matière aux corps éthérés sans pour autant en altérer les facultés, ont appris à les tailler dans les brumes matinales. Regardez celle-ci, elle se déplace juste au-dessus de l'eau, au gré du vent. Grâce à nos Mages et à leurs danses éoliennes, nous pouvons les diriger à une vitesse étonnante sans le moindre bruit. Bien sûr le soleil finira par les dissiper, mais si vous pouviez voir nos Frégrises, construites de fumée et de feu, aux voiles de perles de rosée, ou encore les bijoux que font ces artisans de l'étrange avec l'écume ou les embruns, vous seriez surpris. On dit qu'en ce moment même, deux d'entre eux sont en train de sculpter une citadelle pour un noble urguemand déshérité dans les Lisières. Ce château serait taillé dans les volutes de fumée qui s'échappent sans fin du volcan Soufresouffle. S'ils réussissent, ce sera là une merveille digne de la Flamboyance.

Bien entendu, les nefs de brume ne sont pas à vendre et les maîtres artisans sont extrêmement sollicités, mais certains de leurs apprentis font de très beaux bijoux, bien que chers. Regardez ma bague, j'y ai fait enchâsser la première larme de ma fille.»

Difficulté 20

Les Boucaniers vendent des esclaves, des fruits et de l'or. Ils achètent ces deux derniers produits en Bokkor. Thé, épices, or et métaux précieux sont ramenés de l'Île du bout du monde par les navires marchands boucaniers pour être revendus à tous leurs voisins des côtes est de l'Harmonde. Ce marché autrefois monopolisé par les Boucaniers est de plus en

plus menacé par les Carmes et les Janréniens qui cherchent à exploiter à leur tour les richesses bokkori.
Les esclaves sont un fruit annexe des diverses exactions des pirates boucaniers. La plupart d'entre eux sont vendus dans les Communes princières ou, pour les femmes, en Lyphane où elles vont grossir les troupes des esclaves de plaisir.
Certains Boucaniers parviennent également à exporter leur artisanat, en particulier les coiffes de plumes d'oiseaux exotiques et les tissus colorés que tissent les femmes des flottilles. Il s'agit cependant là d'un négoce très mineur. De la même façon, les alcools boucaniers, comme le rhum de banane ou la liqueur obtenue en distillant des fourmis des Lisières, commencent à acquérir une certaine notoriété dans les Communes princières et les Terres veuves.
Enfin, la présence des Roufs offre aux Boucaniers des marchandises inconnues des autres peuples de l'Harmonde. Ces tours héritées de la Flamboyance permettent en effet aux Boucaniers d'exploiter les ressources de la mer, qu'il s'agisse de coquillages ou de troupeaux de poissons dressés par de véritables bergers marins, sans oublier les Vestiges engloutis que les vagues rejettent sur les plages après les marées.

Esprit

« L'Enclave boucanière n'est qu'un nom obscur et descriptif. Nous n'avons pas de terre, seulement la mer pour horizon. Nous sommes un peuple qu'une seule chose unit : la soif d'or et d'action, et c'est cela qui nous rend invincibles. »

Us et coutumes

Les boucaniers

Difficulté 5

Au fil des siècles, il est devenu extrêmement difficile de dégager des traits physiques communs aux Boucaniers. Enfants d'immigrés épris de liberté, de criminels et de fugitifs, les habitants de l'Enclave boucanière sont d'une diversité inégalée.

Les noms boucaniers

Les Boucaniers sont issus des quatre coins de l'Harmonde. Par nostalgie de leurs terres natales, beaucoup de foyers donnent donc à leurs enfants des noms issus de leur passé. On trouve donc chez les Boucaniers une variété de noms et de prénoms inouïe ainsi que des structures nominatives empruntées à toutes les cultures.
Une tradition boucanière forte est cependant celle du surnom. En général donné par un équipage, ou pour les plus prestigieux par une flottille, les surnoms sont des marques de renom ou d'infamie permettant d'identifier une personne par son exploit le plus marquant. Les pirates portent des surnoms comme «le Sanguinaire» ou «Barbe rouge». Les gens plus communs porteront des surnoms liés à leurs qualités, comme « le Preste » ou «la Hyène» voire à des marques physiques comme «Grandes oreilles» ou «le Borgne».
Les capitaines portent le nom de leur navire en surnom, comme signe de noblesse. Ainsi le capitaine Iannos est-il connu comme «Iannos de la Belle de l'Hydre».

Difficulté 10

Il existe néanmoins deux moyens de reconnaître un Boucanier. Le premier est de chercher les signes de métissage qui ne manquent pas d'apparaître chez les Boucaniers de souche. Les yeux bleus des peuples des Parages, la peau jaunâtre des Princéens et les cheveux soyeux d'une Carme, réunis chez un même individu, indiquent une diversité d'origines que seule l'Enclave boucanière — ou la République mercenaire — est à même de produire. À cela s'ajoutent les marques de celui qui vit au contact de la mer, la peau bronzée et les cheveux fous.

Il existe pourtant un second moyen d'être certain qu'un individu a une origine boucanière : regarder ses yeux. Ceux qui sont habités par la Légende, ceux qui vivent pour l'océan et ses richesses, ceux-là sont habités par la mer qui coule dans leurs veines. Jamais un homme de la terre n'aura les yeux emplis d'autant de liberté. « Celui qui a le ressac dans ses yeux, a l'Enclave boucanière dans son cœur ».

Le foyer

Difficulté 15

Le foyer représente la cellule familiale propre à tout Boucanier. Les Boucaniers sont des hommes libres par essence, dénués de toute attache matérielle. Il est coutumier que les histoires racontées dans les tavernes, à la veillée, commencent par une violente tempête qui arrache au héros toutes ses possessions, donnant par-là même à celui-ci l'occasion de prouver sa débrouillardise en regagnant fortune et amour par des exploits plus exagérés les uns que les autres. Si les richesses ne sont que des babioles destinées à être dépensées aussi vite que possible, les amis et les parents sont plus précieux que la vie. La famille d'un Boucanier rit avec lui en cas de victoire et partage ses trésors. Ses enfants font de leur père, ou de leur mère, un héros qui, s'il est toujours absent, ne manque pas d'apporter le sourire lorsque enfin son vaisseau rentre au port, chargé d'ambre et de soieries. Dans les périodes de manque, le Boucanier n'hésite pas à se tourner vers ses amis plus prospères, car il sait qu'il trouvera toute l'aide possible chez eux ou, dans le cas où le malheur frapperait sans distinction, un regard amical et une oreille attentive. C'est cela le foyer pour un Boucanier ; l'appartenance à une parentèle étendue qui partage joies et peines. Loin des pirates sanguinaires décrits par les Princéens et les Modéhens, les Boucaniers savent ce qu'ignorent les autres habitants des royaumes : tous les humains ont le sang salé comme l'eau de mer et ce n'est qu'au contact de celle-ci que le cœur se réchauffe.

Une flottille comporte d'une à cinq familles distinctes, vivant le plus souvent en très bonne entente. Il n'est cependant pas rare que des rivalités, parfois violentes, existent entre flottilles d'une même ville. Les marchands et les guides sont alors chargés de rétablir l'ordre.

Les Familles

Difficulté 10

La société boucanière est organisée autour de deux pôles : la Famille et la Légende. Tout Boucanier sait quelle est sa place dans les deux systèmes et sait d'instinct juger l'ordre hiérarchique lorsque celui-ci doit s'appliquer. Sur un navire, le chaos n'a nul droit de cité mais, sur terre, tout homme devrait être son propre maître. L'existence de ces deux systèmes reflète cette vérité et permet à chacun de prospérer en harmonie.

Difficulté 15

Le sens du mot « Famille » est celui que lui a donné la Légende. Chacune représente une occupation, une niche dans la société boucanière. Par les Familles, les Boucaniers connaissent le rôle qu'ils ont à tenir dans la société. Les Familles forment l'intermédiaire entre la micro-société du foyer et des amis et l'identité boucanière elle-même, telle que l'incarne la Légende.

Il existe six Familles dont cinq sont liées à la mer. Pour être considérée comme complète, il est de coutume qu'une flottille comporte au moins un membre de chacune des cinq Familles marines. Les Boucaniers des Lisières ont en effet tendance à vivre entre eux.

• Les Marchands sont les négociateurs de la flottille, ceux dont le verbe facile et la belle parole permettent de traiter avec les étrangers à la flottille, qu'il s'agisse de ressortissants d'un autre royaume ou de membres d'une ville ou d'une flottille différente. Il n'est pas rare que les Marchands servent de porte-parole officiels du guide de la flottille auprès

• Les Marchands sont les négociateurs de la flottille, ceux dont le verbe facile et la belle parole permettent de traiter avec les étrangers à la flottille, qu'il s'agisse de ressortissants d'un autre royaume ou de membres d'une ville ou d'une flottille différente. Il n'est pas rare que les Marchands servent de porte-parole officiels du guide de la flottille auprès des autres membres de leur Famille.

• Proche des Boucaniers des Lisières, la Famille des Armateurs est peut-être la plus secrète de tous. Ses membres gardent en effet jalousement les secrets de fabrication des navires boucaniers, les meilleurs des royaumes. Chaque flottille possède son maître-armateur, qui transmet ses secrets à son meilleur apprenti peu avant sa mort. Chaque maître-armateur connaît les arcanes de la construction des navires, un art dans lequel on pourrait le comparer à un luthier. Même les mousses-armateurs sont considérés avec un certain respect. Ils sont en quelque sorte l'avenir de la flottille.
Il est à noter que la Famille des Armateurs comprend un grand nombre de corps de métiers liés à l'artisanat maritime. Cordiers, tisserands, charpentiers, … tous suivent les instructions du maître-armateur et gardent les secrets de la fabrication.

• Les Timoniers sont les érudits de la société boucanière. Leur rôle majeur est de garder à jour les cartes maritimes et de prendre note de toutes les informations que peut rapporter un équipage lors de son retour d'un pays lointain. Depuis la fondation de l'Enclave boucanière, les Timoniers ont acquis une connaissance de la mer et du climat à nulle autre pareille. Ils ont également instauré un réseau de renseignements très complet liant entre eux les Timoniers de centaines de familles et d'équipages, y compris ceux restés à quai dans les autres Royaumes crépusculaires.

• La Famille des Marins et celle des Pêcheurs regroupent à elles deux l'essentiel des Boucaniers. Ils sont ceux qui vivent de la mer, qui la traversent et glissent sur son dos pour se rendre dans les contrées lointaines et en revenir chargés des denrées nécessaires à la survie de l'Enclave boucanière.
Les Pêcheurs sont ceux qui tirent leur subsistance de la mer elle-même. Ils lui soutirent ses perles et ses poissons argentés, combattent ses baleines et cachalots pour nourrir les enfants de l'Enclave boucanière.
Les Marins sont les explorateurs et les aventuriers. Ils ont assis la domination maritime des Boucaniers en commerçant avec chacun des Royaumes crépusculaires et en abordant les navires ennemis. Si la Légende a pu survivre à ce jour, c'est grâce à leurs efforts incessants.

Difficulté 20

• Méconnus des étrangers, les Boucaniers des Lisières n'en ont pas moins un rôle vital pour la survie de l'Enclave boucanière. Ils ne vivent que sur les bordures d'un pays sauvage au paysage volcanique et dangereux. Les Drakoniens rôdent dans cet arrière-pays aux richesses inconnues, parsemé de ruines de la Flamboyance oubliées, susceptibles de ressortir du sol à la faveur d'un séisme comme il s'en produit fréquemment en ces lieux. Les Liserins sont des combattants. Ils défendent les flottilles contre les clans Drakoniens des montagnes et tentent de conquérir ce pays hostile qu'est l'arrière-pays de l'Enclave boucanière.
Les Liserins forment une caste à part dans l'Enclave boucanière. En effet, ils sont la seule Famille à ne pas dépendre des autres pour survivre. Ils vivent loin des flottilles, dans des villages fortifiés et isolés, et ne partagent leurs cartes et leurs découvertes qu'avec les ancêtres eux-mêmes.
Nul ne doute pourtant de leur loyauté.

Devenir Boucanier

Difficulté 10

L'Enclave boucanière se targue d'être le pays de la liberté et d'accueillir librement tous les fugitifs des Royaumes crépusculaires. Il est donc en théorie extrêmement simple de devenir Boucanier. En vérité, un étranger aura le plus grand mal à survivre dans l'Enclave boucanière tant qu'il n'aura pas prouvé par ses actions qu'il est digne de rejoindre un foyer et de s'installer sur une flottille.
Tout enfant né sur le sol boucanier et ayant été baptisé selon les rites adéquats est automatiquement reconnu Boucanier par la Hunette. Une telle naissance est souvent

l'occasion pour la petite famille de s'installer sur une flottille, si les foyers déjà présents ne s'y opposent pas. Le père de l'enfant est tout de même incité à mener à bien un voyage sur l'un des navires de la flottille pour obtenir le rang de mousse et ainsi participer à la vie de cette dernière.

Difficulté 15

Le second moyen pour devenir un véritable Boucanier et être intégré dans une famille est de postuler à un poste de mousse. Aucun navire ne donnerait réellement un poste de mousse à un adulte — bien qu'il existe certaines dérogations pour les peuples de petite taille comme les farfadets et les lutins — , mais il existe des postes demandant de la force et assurant une homologation identique sur les long-courriers, en particulier les baleiniers. De tels voyages sont souvent extrêmement difficiles et parfois mortels mais, lorsque le bateau rentre enfin au port après des mois d'absence, l'étranger est devenu un véritable Boucanier. Il est souvent accepté au sein du foyer qui a armé le navire sur lequel il a effectué son service.

Entre-temps, les étrangers font partie des classes de la société dites « inférieures ». Ces classes se composent de tous les métiers qui s'exercent à terre, dont les prostituées qui jouissent d'un grand prestige au sein de l'Enclave boucanière. Seules ces dernières sont en mesure de faire fortune. Les autres étrangers doivent souvent se tuer à la tâche pour espérer survivre.

L'enfance

Difficulté 10

Le petit nombre de femmes dans l'Enclave boucanière entraîne un nombre assez bas de naissances. La sauvegarde des enfants et leur éducation est donc l'une des priorités de la Hunette. L'importance que les Boucaniers donnent aux enfants n'est donc pas surprenante. Il est de coutume chez les foyers d'adopter les enfants trouvés en mer sur des navires abordés ou abandonnés. De la même façon, la forte mortalité des hommes rend orphelins de nombreux enfants qui sont immédiatement adoptés par le foyer de leur père.

Difficulté 15

Peu de temps après la naissance, un rite est exercé pour lier l'enfant à son foyer et à l'Enclave boucanière : le nourrisson est forcé de boire une gorgée d'eau de mer puis, lorsque ses larmes coulent, une de celles-ci est recueillie et mélangée symboliquement à l'eau de la mer. Le nourrisson est alors baptisé et un parchemin sur lequel est écrit son nom est accroché à la patte d'une mouette qui est relâchée pour qu'elle le porte à Ceux-qui-rampent-dans-le-ciel.

Choyé dans sa petite enfance, le jeune Boucanier sera vite confronté à la dure réalité de la vie boucanière. Dès qu'il sait marcher, il est conduit sur des embarcations ou à la lisière du royaume. On lui apprend à se battre, à nager et à survivre en pleine mer. Le soir, les anciens lui racontent la Légende et l'histoire glorieuse de la conquête de l'Enclave boucanière.

À l'âge de huit ans — il est arrivé que l'enfant doive attendre jusqu'à dix ou onze ans — il est engagé comme mousse sur un navire de sa flottille. Il y servira pendant deux à trois ans, ne revenant pas avant d'avoir atteint l'âge de douze ans et d'avoir satisfait le capitaine par son service. Sur le navire, on attend de lui qu'il apprenne à occuper tous les postes de marin et qu'il tisse des liens sociaux avec les autres marins et les autres mousses. Il ne peut pas poser le pied à terre avant que le capitaine ne le libère de son service et reconnaisse ainsi qu'il est désormais un homme.

L'adulte

Difficulté 15

Le retour à terre d'un jeune Boucanier est le plus souvent l'occasion d'un déniaisement conduit au bordel de la ville sous la protection bienveillante des marins du navire, suite à quoi le jeune homme est libre de retourner à sa famille pour une permission.

L'enfant est devenu adulte, il est maintenant temps pour lui d'intégrer une Famille et de rentrer en apprentissage. Libre à lui de se présenter aux membres des différentes Familles de sa flottille pour quémander un apprentissage. La plupart préfèrent demander humblement l'avis du guide qui, sur les instructions de la Hunette, saura sans doute faciliter l'accès du jeune homme à la Famille qui servira le mieux les ambitions de la Hunette.

Les apprentissages ont une durée variable selon les Familles. On peut ne rester apprenti que cinq ans chez un marchand, mais la rumeur veut que l'on reste apprenti marin ou armateur toute sa vie tant les choses à apprendre ne cessent jamais. Il est de coutume que l'apprenti paye son maître grâce au salaire acquis pendant ses années en tant que mousse.

Une fois l'apprentissage terminé, le jeune homme est le plus souvent placé par son maître auprès d'un ami ou d'un client de la même Famille. Il y servira en tant qu'indépendant jusqu'à ce que sa fortune personnelle soit suffisante pour qu'il s'installe à son propre compte, voire qu'il atteigne le plus haut rang de la société boucanière : capitaine.

Enfin, le Boucanier dérivera vers la vieillesse. Si la vie lui a été favorable, sa flottille et son foyer sauront s'occuper de lui, sinon il devra se débrouiller seul. Il est de coutume que les anciens exécutent les ordres de la Hunette, en élevant les enfants ou en conseillant les guides par exemple, mais en tout cas aucun n'accepte jamais l'inactivité.

La mort

Difficulté 15

La mort est pour les Boucaniers un fait inéluctable. Combien de Boucaniers meurent avant d'être âgés ? Combien sont réclamés par la mer ? Car pour les fils de l'Enclave boucanière, tout homme retourne à l'océan à sa mort.

Un décès est l'occasion d'une grande cérémonie au cours de laquelle les amis et parents du défunt se réunissent autour de sa dépouille, en mer, et chantent ses louanges alors que le soleil se couche. Il est de bon ton de pleurer au cours de cette cérémonie, car les larmes qui retournent à la mer avec le défunt accompagneront à jamais ce dernier et mêleront pour toujours ses rêves sous-marins d'images de son foyer pendant que les courants marins berceront son cadavre. Enfin, lorsque la dernière personne a parlé de la douleur que cause la perte du défunt, le corps lesté au préalable est jeté à la mer.

Le rôle des femmes

Difficulté 15

Les généralités précédentes ne concernent pour la plupart que les garçons. En effet, les femmes, de par leur rareté dans ce pays d'hommes qu'est l'Enclave boucanière, ont tendance à être surprotégées par les Familles. Il est beaucoup plus facile pour une femme étrangère d'intégrer un foyer : il lui suffit de se marier à un Boucanier. De la même façon, les fillettes ne sont pas tenues de devenir mousses, à moins qu'elles cherchent à intégrer une Famille. Contrairement aux hommes, elles ont en effet le droit de se contenter du statut d'épouse et ne sont jamais considérées comme inactives.

Difficulté 20

Durant leur carrière, les femmes ne rencontrent aucune difficulté à progresser, dès lors qu'elles présentent les compétences requises. Néanmoins, celles qui n'appartiennent à aucune Famille sont pour la plupart considérées comme les compagnes de l'homme qu'elles accompagnent.

Le calendrier

Difficulté 15

Depuis Rigello, les Boucaniers ont adopté le calendrier urguemand dans leur grande majorité. Les marins aguerris préfèrent se repérer en fonction des marées.

Ils parlent ainsi des levées et des retraits. La journée d'un Boucanier commence en général avec le premier retrait qui assure une vitesse de départ favorable aux navires de plus gros tonnage. De la même façon, le dernier retrait conditionne l'échouage des barques les plus lourdes. Chaque journée se compose de deux levées et de deux retraits espacés à intervalles réguliers selon les phases de la lune.

De la même façon, les marins marquent particulièrement les dates des solstices et des équinoxes pour les grandes marées qu'ils génèrent. Ces dates sont l'occasion de célébrer les fêtes.

Les fêtes

Difficulté 10

• Les solstices : les Boucaniers ne possèdent que deux fêtes régulières, bien que le retour de navires chargés d'or ou de marchandises précieuses soit fréquemment prétexte à de grandes fêtes où le rhum coule à flots.

Ces fêtes se produisent au moment des solstices, lorsque les grandes marées bouleversent les courants marins de l'Harmonde. C'est un temps à rester chez soi pour observer la majesté de la mer. Au contraire, lorsque les eaux montent, les Boucaniers se préparent à arpenter les plages inondées pour y récupérer les cadeaux que la mer ne manque pas de laisser en se retirant.

Difficulté 15

• La nuit du palolo : le détroit entre Tortage-la-Rouge et Rocher-Chantant est également le cadre d'une fête particulière. En effet, cette étendue de mer abrite en son fond une espèce de ver albinos de la taille d'un bras, nommé le palolo. Cet animal est extrêmement difficile à attraper et délicieux lorsqu'il est frit, le plus souvent accompagné de fruits. Lors de la première pleine lune du printemps, cette créature remonte des fonds marins pour se reproduire. La mer est alors grouillante de vers blanchâtres entremêlés dans leur liquide séminal, et les pêcheurs ne manquent pas d'accourir dans leurs barques et de capturer le plus grand nombre de vers possible dans leurs filets. Ces créatures seront dégustées au cours d'une grande fête qui durera pendant deux jours.

Il est à noter que ces vers, cuits le jour de la pleine lune, ont un léger effet aphrodisiaque qui fait de cette fête l'une des préférées des jeunes Boucaniers.

Les arts

Difficulté 15

Au vu de la dure vie que mènent les Boucaniers, il est surprenant de voir combien ceux-ci sont sensibles à la beauté et à la création. Il ne faut pas chercher loin pour découvrir la source de cette inspiration. La mer est source de toute la créativité boucanière : elle inspire les arts et les sculptures.

L'art boucanier est essentiellement figuratif. Il honore l'océan par des peintures et des sculptures d'une beauté sauvage, soit par la représentation de courbes et de volutes, soit par des anthropomorphisations et des allégories. Une attention particulière est réservée aux figures de proue des navires. Réalisées par des armateurs spécialisés, les figures de proue représentent l'honneur du bateau. Chacune d'entre elles est unique et conçue avec soin sur les consignes du capitaine. Les marins leur sont attachés et, lorsqu'un Boucanier jure sur « sa Belle », on peut être assuré de sa complète sincérité.

Au second rang, après l'océan, l'art boucanier vénère la femme. Rares dans l'Enclave boucanière, les femmes restent à l'esprit de tous les marins. Que ce soient dans les histoires racontées à la veillée, les sculptures sur bois que font les marins avec leurs couteaux ou les chants des vigies solitaires, les femmes sont glorifiées et vénérées.

Enfin, les Boucaniers sont également les habitants de l'Harmonde qui utilisent le plus le corps comme support de leur art. L'art du tatouage et de la scarification pratiqué dans l'Enclave boucanière ne trouve son égal que dans les tribus ogres du centre de l'Harmonde.

Quelques Boucaniers

Guerrard Brisécume, marin poète

À l'approche de ses trente ans, Guerrard est un jeune homme délicieux, au teint bronzé, aux longs cheveux couleur miel et au sourire envoûtant. Son beau visage et ses manières douces, en particulier pour un Boucanier, lui ont assuré au cours de sa vie un succès important auprès des jeunes femmes des ports. Au moins six d'entre elles lui ont proposé des épousailles, dont une noble carme, et toujours Guerrard a refusé, au grand dam de son foyer.
En effet, Guerrard est amoureux de la mer. Chaque soir, lorsque le soleil se couche, il s'installe sur un rocher, les pieds dans l'eau, et écrit des poèmes dédiés à la mer, à sa beauté et à ses mystères. Puis il abandonne les précieux morceaux de parchemin aux vagues qui les emportent vers sa muse.
Sans le savoir, Guerrard a attiré l'attention d'un troupeau de sirènes qui ont été conquises par la beauté et le talent du jeune homme. Elles l'observent de loin et hésitent encore à le contacter. Elles comptent lui permettre de vivre avec elles, sous les flots, s'il les aide à retrouver l'une de leurs sœurs qui a disparu il y a quelques mois. Nul doute que Guerrard acceptera.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 52, SBG : 17, SBC : 26, BD : +1
VOL 7

Bases de Compétences
Épreuves : Acrobatie 11, Athlétisme 9, Escalade 12, Natation 15, Survie : en mer 11.
Maraude : Jeu 11, Discrétion 14,
Société : Baratin 11, Éloquence 12, Poésie 16, Savoir-faire : corderie 14,
Savoir : Astronomie 9, Géographie (spé. : courants maritimes) 10, Navigation 12,

Combat
Initiative : 14, coutelas 14, harpon (mêlée) 17, harpon (tir) 15
Attaque au contact : coutelas 14, harpon 13
Attaque à distance : harpon 13
Esquive : 15
Parade : coutelas 13, harpon 13
Défense à distance : 7
BD (coutelas) +3, BD (harpon) +6

Lemni la Rapine, flibustier

Farfadet modéhen de souche, Lemni n'est boucanier que depuis qu'il a effectué son service sur le Squale, un navire de flibustiers qui écume la mer d'Orion en attaquant de préférence les navires modéhens. Il lui a fallu dix ans à bord, mais Lemni est désormais capitaine, après avoir défié le précédent capitaine avec l'accord du reste de l'équipage. L'ancien capitaine, Bouc-sanglant, un satyre aventurier, avait été séduit par une prisonnière carme. Le satyre et la méduse jetés par-dessus bord, Lemni la Rapine est rapidement devenu l'un des principaux pirates boucaniers de cette décennie. S'il n'est pas encore entré dans la Légende, nul doute que ce sera le cas d'ici son trépas.
Lemni a un secret. En effet, s'il a défié le capitaine Bouc-sanglant, ce n'est pas pour le pouvoir, mais parce que la figure de proue du navire le lui a ordonné. En effet, celle-ci, une grande femme à la peau noire, est en vérité un Vestige, une Œuvre de Cyse qui dit venir de l'Île du Noir. Nuit après nuit, elle susurre au capitaine des histoires de trésors reposant au pied de l'Île du Noir, dans les temples sous-marins qui parsèment les alentours. Elle dit pouvoir le mener en ce lieu, s'il finit ses pieds et la sépare de son support. Il faudrait pour cela le concours d'un Harmoniste de la Cyse, une aide très rare en ces temps obscurs.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 3, PdV : 48, SBG : 16, SBC : 24, BD : -1
VOL : 5

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 9, Escalade 16, Natation 7, Survie : en mer 10, Vigilance 14.
Maraude : Chasse (spé. : Danseurs) 13, Discrétion 14, Intrigues 11, Jeu 11, Passe-passe 14, Serrurerie 13.
Société : Baratin 12, Diplomatie 11, Négoce 10.
Savoir : Géographie 9, Navigation 10, Saisons : Printemps 10.

Combat
Initiative : 16/14, sabre 15/13(*), fronde (billes) 16/14
Attaque au contact : sabre 14
Attaque à distance : fronde 17
Esquive : 17/15
Parade : sabre 14
Défense à distance : 8/7
BD (sabre) +4, BD (fronde) +1
Armure : Cuir (veste) prot. 2
(*) : arme manipulée à deux mains.

Hédard Jambe-de-bois, baleinier

Hédard est dévoré par la haine. Il y a dix-neuf ans, il était un capitaine respecté, un guide, qui pouvait espérer devenir l'un des plus jeunes ancêtres de tous les temps. Il avait une femme et des enfants qui travaillaient à bord de son baleinier et une fortune respectable. En une journée, tout bascula. Hédard avait en effet réussi à se procurer un document rarissime, une carte dévoilant les pâturages marins d'un troupeau de baleines ivoirines. Capturer le moindre de ces animaux pacifiques revenait à acquérir une fortune en ambre gris, chair et ivoire, aussi lança-t-il une expédition. C'était sans compter sur le protecteur du troupeau, une tarasque noire comme l'enfer qui fit sombrer le navire corps et bien avec la famille d'Hédard et qui dévora sa jambe.
Depuis, la folie a pris possession de l'esprit d'Hédard. Il est vieilli par l'âge, le sel et la douleur. Il veut tuer la tarasque et pour cela il est prêt à tout. Son navire, la Mangeuse de vagues, est l'un des plus gros et des plus résistants jamais construits et les marins qui le conduisent sont des ruffians de la pire espèce, dont plus de la moitié sont Perfides.
Hédard a tout tenté pour attirer la tarasque, y compris en employant une Merveille — une sirène qu'il a capturée il y a quelques mois. Hélas, même les cris de douleur de la sirène n'ont su attirer l'Excellence. Il l'a donc revendue à un marchand princéen. Mais Hédard n'a pas perdu espoir. Il a retrouvé une copie de sa carte et espère maintenant suivre à nouveau le troupeau de baleines ivoirines. Là, il fera un tel carnage que la tarasque ne manquera pas de ressortir de sa retraite sous-marine pour une confrontation finale.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0 MV : 4, PdV : 57, SBG : 19, SBC : 28, BD : +1
VOL 9

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 10, Escalade 12, Natation 8, Survie : en mer 15, Vigilance 12.
Maraude : Chasse 11, Discrétion 8, Jeu 12.
Société : Baratin 12, Diplomatie 9, Négoce 13, Savoir-faire : voiles 13.
Savoir : Astronomie 10, Géographie (spé : courants maritimes) 12, Navigation 14, Zoologie 8.
Occulte : Harmonie (spé : Excellences) 8.

Combat
Initiative : 11, sabre 12, harpon (mêlée) 14, harpon (tir) 12
Attaque au contact : sabre 15, harpon 16
Attaque à distance : Harpon 14
Esquive : 12
Parade : sabre 15, harpon 16
Défense à distance : 6
BD (sabre) +5, BD (harpon) +6

Jek la Chèvre, Boucanière des Lisières

Jek est une méduse peu amène d'une trentaine d'années. Sa voix bêlante prêterait à rire, si Jek n'était pas l'une des Boucanières les plus dangereuses : depuis l'âge de dix ans, Jek survit seule dans l'arrière-pays, depuis la mort de ses parents, advenue alors qu'elle effectuait son service de mousse sur la Belle d'écume. Libérée après deux ans de service, Jek vit depuis seule, dans les montagnes et les aspérités. Elle recherche des Vestiges à explorer et des Drakoniens à tuer. La rivalité qui l'oppose aux Drakoniens est tellement forte qu'elle en est devenue sans aucun doute la plus grande experte de l'Harmonde. Elle connaît les faiblesses et les pouvoirs de ces Automnins comme nul autre et elle est l'une des seules mortelles de l'Harmonde à pouvoir se targuer d'avoir tué un authentique dragon, par ruse et par chance essentiellement.
Jek connaît tellement de choses sur les manières d'agir des Drakoniens qu'elle est maintenant persuadée que ce ne sont pas eux qui ont tué ses parents… Elle sait que la tribu aurait sinon enlevé sa mère et sa sœur au lieu de les empaler. Jek pense maintenant que ce sont des humains qui ont fait le coup. Il est temps pour elle de revenir sur le rivage, dans les flottilles, et d'élucider ce mystère qui la hante.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 61, SBG : 20, SBC : 30, BD : +1
VOL 7

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 13, Escalade 14, Natation 9, Premiers soins 10, Survie : en montagne 15, Vigilance 12.
Maraude : Chasse 12, Discrétion 11.
Société : Savoir-faire : marins 13.
Savoir : Géographie (spé : Lisières) 13, Herboristerie 10, Histoire et légendes 10, Navigation 7, Saisons : Automne (spé : Drakoniens) 13, Hiver 15, Zoologie 10.
Occulte : Harmonie (spé : Vestiges) 7.

Combat
Initiative : 13/12, sabre 14/13, arc long 17/16
Attaque au contact : sabre 16
Attaque à distance : arc long 13
Esquive : 12/11
Parade : sabre 16
Défense à distance : 6/5
BD (sabre) +5, BD (arc long) +8
Armure: Cuir et métal (veste) prot. 3

Les flottilles

Difficulté 10

Les Boucaniers ne vivent pas dans des villes, ils vivent dans des flottilles. Également nommées villes-sur-la-mer, les flottilles sont des agrégats de structures flottantes groupées autour d'un point fixe sur lequel se trouve la Sainte Barbe de la communauté. Hormis cela il est très difficile de trouver des points communs aux flottilles.

Certaines, comme Roc-Chacal, sont constituées de navires dans lesquels demeurent les divers foyers de la flottille. En cas de menace, la flottille devient alors capable de se diviser en de multiples entités et de prendre la fuite en ne subissant que des pertes minimes. Roc-Chacal étant une flottille alliée à la Forbande, on imagine sans difficulté l'utilité de cette méthode.

La plupart des flottilles sont pourtant immobiles, constituées de guère plus que de maisons flottantes reliées entre elles par des ponts de cordes et des passerelles de bois.

Difficulté 15

Beaucoup de ces demeures ont autrefois été des navires importants pour les foyers qui les honorent de leurs attentions. Les habitations sont donc souvent sculptées et peintes par les marins, le tout dans une thématique propre à chaque flottille. Chaque flottille a son motif et ses couleurs, toujours liés à la mer et à ses couleurs. Ces motifs sont déclinés selon les foyers et les quartiers qui leur sont dédiés, ce qui a poussé à une véritable héraldique architecturale et à des compétitions parfois mortelles dans la maraude boucanière. Ainsi, les bandes de chaque quartier cherchent à dérober les enseignes et les plaques de rues des quartiers rivaux et les entassent dans leurs caches comme autant de trophées.

Près du point d'ancrage de la flottille se trouvent la demeure de son guide et la Sainte Barbe qui lui permet de participer aux conseils de la Hunette. La demeure du guide est rarement somptueuse ou riche et reste principalement fonctionnelle. En tant que capitaines, beaucoup de guides passent leur temps en mer à faire régner la loi de la Hunette et ne comptent pas dépenser leurs richesses dans une demeure qui sera, de toute façon, attribuée au prochain guide. La plupart préfèrent confier leurs richesses à la Hunette qui les conservera jusqu'à ce que leur possesseur vienne les réclamer selon les règles de l'Océane. Les Éclipsistes du Cryptogramme-magicien sont en leur qualité de notaires les garants de la bonne foi de ce système qui assure tout de même la richesse de la Hunette.

Tout autour de la flottille sont amarrés les navires des foyers, petits et grands. Les environs de la flottille sont donc déserts l'essentiel de la journée, mais deviennent extraordinairement peuplés à la tombée de la nuit, alors que les marins débarquent de leurs navires pour rejoindre les plates-formes où sont installés les tavernes et débarcadères. Les premières heures de la nuit sont le théâtre d'une activité intense. La flottille devient un marché où s'échangent les produits de la pêche et de la rapine et où l'alcool et les pistoles coulent à flot. Bien entendu, il est nécessaire de posséder une barque ou de nager dans les eaux chaudes de la mer boucanière pour rejoindre les divers étals, ce qui a favorisé l'apparition de la profession de gondolier dans les flottilles les plus prospères.

Difficulté 20

Enfin, à l'écart de la flottille, se trouve le cimetière des navires. C'est ici que sont échoués les navires en bout de course, ceux qui ne peuvent plus prendre la mer et qui pourrissent sur les plages ou les bancs de sable comme autant de carcasses titanesques. Les figures de proue de ces embarcations sont toujours disposées de façon à voir le large et, lorsque vient le printemps, des délégations des foyers viennent fleurir ces squelettes de bois pour se rappeler à leur souvenir. Il n'en empêche pas moins qu'une impression de tristesse tranquille et de douce nostalgie se dégage de ces tombes où aiment se promener les amoureux d'un soir.

Existe-t-il vraiment des navires fantômes ? Aucune preuve n'en a jamais été apportée, mais il est facile de le croire en observant les regards de rangées de figures de proue délavées dont les yeux vides fixent l'horizon.

LES SAINTES BARBES

Difficulté 25

Les Saintes Barbes représentent une part importante du patrimoine boucanier. Découvertes par Rigello lui-même lorsqu'il commença à coloniser les terres de l'Enclave boucanière, ces Tableaux-monde exceptionnels devinrent très vite un des atouts de la vitesse de réaction de la Hunette.

En effet, chacun de ces Tableaux-monde donne sur le même lieu, une pièce semblable à un amphithéâtre couvert de racines minérales. Des arbres de pierre dominent la salle et portent sur leurs branches un dôme de verre au-dessus duquel brille un soleil vert. Le bruit de la mer se fait entendre au-dehors. C'est ici que se réunissent les guides de la Hunette et aucune flottille ne serait construite loin d'une Sainte Barbe de peur de ne plus pouvoir être représentée à la Hunette.

Difficulté Impossible

Ce qu'ignorent les guides, c'est que chacune des Saintes Barbes est légèrement différente des autres et qu'en traversant tour à tour chacun de ces Tableaux-monde dans un ordre précis, le voyageur finirait par accéder au Tableau-monde complet qui est fragmenté entre chacune des Saintes Barbes. Ce Tableau-monde n'est autre que le premier d'une série de huit mondes successifs correspondant les uns avec les autres. Dans le dernier d'entre eux repose un trésor : la Dame du Printemps sommeille, surveillée par des arbres minéraux !

Médusia

Difficulté 15

Médusia est une flottille du nord de l'Enclave boucanière célèbre pour sa population ophidienne. Son symbole est le serpent et sa couleur le vert émeraude.

Proche des récifs de Trichelame, Médusia tire l'essentiel de sa richesse du commerce de cartes marines et de ses guides. En effet, les fonds marins de Trichelame changent de position d'une marée sur l'autre et défient toute cartographie précise.

Les méduses de Médusia ont réussi au cours des années à rendre certains troupeaux de dauphins dépendants du venin de leurs serpents. Il faut voir ces dauphins filant sur les flots les flancs ensanglantés par les crocs des serpents et un air d'extase dans leur regard trouble, chacun d'entre eux chevauché dans une étreinte charnelle par une méduse nue.

Médusia est formée de demeures flottantes dont la taille et le confort témoignent de la richesse de la ville. En certains endroits des rues de pierre ponce flottantes ont été installées pour faciliter le transport de marchandises et le passage des fiacres des bourgeoises qui dirigent la ville. Si l'on ne peut pas parler d'une domination des méduses comme dans les Terres veuves, celles-ci n'en sont pas moins respectées et courtisées. Chaque grande famille est ici représentée par une méduse. Preuve subtile de leur pouvoir, les corps de leurs victimes pétrifiées au cours de la Flamboyance sont exposés comme décorations en divers endroits de la ville et devant les riches maisons des Familles.

La guide de Médusia n'est pourtant pas une méduse, mais une humaine du nom de Nélanide, une femme d'une trentaine d'années à la carrure solide. Nélanide est un capitaine connu pour ses talents de navigatrice et la vitesse de son navire, le Véloce. Elle fait également partie de la Confrérie du poulpe.

Nélanide vit isolée de son foyer, dans une demeure au pied de la Sainte Barbe. Cette dernière est située sur un promontoire rocheux qui domine le village, entourée d'un cercle de pierres dressées. Dominant ce promontoire se trouve la falaise dans laquelle ont été creusées une centaine d'alcôves contenant chacune la carcasse d'un navire.

Les Boucaniers étant en majorité des pirates et des descendants de hors-la-loi, il n'y a pas de surprise à ce que la population n'ait que peu de respect pour les cultes et les héros de leurs peuples d'origine. À la recherche de spiritualité face aux dangers que représente chaque jour de vie en mer, les Boucaniers ont trouvé leur foi dans le mysticisme originaire des descendants des Livariens.

Le mythe

Difficulté 15

Avant toute chose était l'océan, infini et éternel. Dans cet océan demeuraient quatre entités : les Mères des tarasques, des baleines si démesurées que l'esprit humain ne peut les concevoir. Chacune d'entre elles dominait un point cardinal dans l'océan, et chacune désirait accéder au ciel où elles voyaient les vents s'ébattre.

Mille fois les Mères des tarasques cherchèrent à atteindre le ciel par des bonds de plus en plus hauts pour toujours retomber. Elles finirent par comprendre que leurs corps étaient trop lourds pour leur accorder la liberté qu'elles désiraient. Après avoir communiqué de longues nuits par des chants toujours plus tristes, les Mères des tarasques se décidèrent à abandonner leurs corps dans un dernier bond.

Dans un instant d'éternité, les quatre colosses s'élevèrent jusqu'à toucher le soleil et, au zénith de leur envol, se séparèrent de leurs corps qui retombèrent les uns sur les autres pour pourrir au soleil.

Enfin libres, les Mères des tarasques devinrent Ceux-qui-rampent-dans-le-ciel et elles se mirent à batifoler avec les grands vents d'altitude.

Pourtant leur joie fut de courte durée. En effet, très vite, les effluves de putréfaction issus de l'océan se mêlèrent aux vents et vicièrent la voûte céleste. Ceux-qui-rampent-dans-le-ciel tournèrent donc à nouveau leurs yeux vers le ciel et virent l'infection qu'étaient devenus leurs corps. Ils saisirent un fragment du soleil pour en frapper l'Harmonde quand ils remarquèrent que des créatures vivaient à sa surface : des larves qui se nourrissaient de leur chair. Les baleines célestes hésitèrent à détruire ces choses dégoûtantes et les ôtèrent précautionneusement de leurs chairs avant de purger ces dernières par le feu. Après la tempête de flammes, la chair carbonisée était devenue terre fertile et les ossements des montagnes. Ceux-qui-rampent-dans-le-ciel donnèrent alors une apparence plus agréable aux larves avant de les reposer sur le nouveau Harmonde. Les asticots qui se nourrissaient de leurs organes devinrent les herbivores, ceux qui se nourrissaient de leurs chairs les prédateurs. Ceux qui se nourrissaient de leurs cerveaux, enfin, devinrent humains et saisonins. La vie venait de naître.

Derniers asticots recueillis sur les corps des baleines, les larves qui devaient donner naissance aux mortels furent les plus exposées à la radiance du fragment de soleil qui ne les quitta plus jamais. Ce qui devait causer leur perte.

En effet, alors que les mortels reprenaient pied sur l'Harmonde et découvraient sa beauté ainsi que les incroyables possibilités de leur nouvel état, l'un des corps des quatre baleines refusait la mort. La présence des mortels porteurs de Flamme l'irritait. Une part de cet être finit par s'arracher au sol sous la forme d'une vieille femme rousse et mauvaise comme la mort, Dame Tempête. Elle jura la perte de l'humanité et des saisonins et captura dans son grand filet de pêche trois des races de saisonins : les morganes car elle enviait leur beauté, les Drakoniens qui possédaient l'empathie la plus grande avec le sol dont elle était issue et les pixies qui faisaient office de messagères de Ceux-qui-rampent-dans-le-ciel. Armée de ses nouveaux esclaves, Dame Tempête tenta de détruire l'humanité en blessant le sol de son harpon rouillé. Cet événement est connu dans l'Enclave boucanière comme le Spasme et dans l'Harmonde comme l'Éclipse. Il vit la terre trembler si fort que des vagues gigantesques la recouvrirent et balayèrent les civilisations.

Pourtant les mortels survécurent en taillant des habitations dans les os saillants des cadavres des Mères des tarasques. Perchés dans ces Roufs, ils attendirent patiemment que la mer se retire pour coloniser à nouveau l'Harmonde.

En 1455, les Roufs sont des sources de vie pour les Boucaniers et, même si Ceux-qui-

rampent-dans-le-ciel n'écoutent pas les suppliques des mortels, il est toujours bon de les en remercier.

Le mysticisme livarien

Difficulté 20

On ne peut pas réellement nommer « culte » le mysticisme livarien. Il s'agit plus exactement d'une philosophie issue des enseignements de la Flamboyance mêlée d'une forte dose de superstitions marines et d'un sain respect face à la puissance des éléments.

Les Boucaniers craignent la tempête et la mer mais ils savent que, quand on les traite avec le respect qui leur est dû, les éléments peuvent représenter de puissants alliés.

Les Boucaniers savent que les puissances supérieures, Ceux-qui-rampent-dans-le-ciel, ne se soucient pas des mortels qui ne sont pour elles que des créatures éphémères. Ils savent que le destin est une fable et que la chance est une maîtresse frivole que seuls ceux qui la courtisent ont une chance d'attirer. Il faut prendre des risques pour espérer réussir.

Difficulté 20

Les Boucaniers des Lisières possèdent également des mystiques professionnels, initiés aux plus hauts secrets des arcanes livariens. Ces hommes vivent le plus clair de leur vie dans les jungles et les Contreforts en dépit de la présence des Drakoniens. Ils maîtrisent l'art du camouflage et de la dissimulation. Les légendes leur attribuent un grand nombre de pouvoirs, la plupart d'entre eux liés aux malédictions ou aux tempêtes. Ils peuvent affubler leurs ennemis de toutes sortes de maladies exotiques ou attirer sur eux la mauvaise fortune. Ils sont également capables de converser avec les nuages d'orage et les diriger vers les navires ennemis. Enfin, ils seraient capables de deviner ce que sera l'avenir en examinant ce que les marées apportent sur les plages. Le contact du sel est cependant suffisant pour les priver de leurs pouvoirs.

Difficulté 25

En vérité, ces hommes ne possèdent pas d'autres pouvoirs qu'une connaissance parfaite de la nature et des venins de l'arrière-pays. Ils sont surtout les gardiens des Contreforts et des dernières ruines livariennes. Ils honorent par des sacrifices toute une série d'esprits tous plus étranges les uns que les autres dans lesquels se mêlent les traces des religions et des titres de leurs royaumes d'origine, en particulier Urguemand. On pourrait ainsi citer le terrible Baron Salin qui ronge les corps et cause la gangrène.

Beaucoup de mystiques sont également des Conjurateurs.

QUELQUES SUPERSTITIONS

Le folklore boucanier regorge de superstitions quant aux actes censés attirer ou repousser la chance.

En voici quelques-unes…

• Tuer les goélands porte malheur car ils sont les postillons de Ceux-qui-rampent-dans-le-ciel.

• Une femme sans Famille à bord apporte la tempête. Certains équipages de pirates sûrs de leurs talents de marins n'hésitent donc pas à engager des femmes à bord pour profiter des orages qu'elles apportent et s'approcher discrètement de leurs proies. Notons que dans les rares équipages féminins ce sont les hommes sans Famille qui sont censés porter malheur.

• Lors d'un enterrement en mer, il faut bander les yeux de la figure de proue pour éviter que celle-ci ne veuille rejoindre son marin dans les profondeurs marines.

• Lorsqu'un marin pose pour la première fois le pied sur un rivage ou le pont d'un navire, il doit bien veiller à poser le pied droit en premier sous peine de voir le malheur s'abattre sur lui.

Le Printemps

Difficulté 10

Les saisonins du Printemps sont sans aucun doute les Décans les mieux implantés dans l'Enclave boucanière. Ils sont partout. Leur petite taille et leur agilité les rendent souvent très aptes à travailler sur les navires ou dans les cordages. Qui plus est, un grand nombre de ces saisonins sont attirés par l'Enclave boucanière, sa température et la luxuriance de sa nature. Ils s'y sentent tout bonnement bien.

Difficulté 15

• Les lutins ne sont guère présents dans l'Enclave boucanière. La plupart d'entre eux préfèrent à celle-ci la Marche modéhenne où les farfadets sont bien moins nombreux. Pourtant, depuis quelques années, Silouâme le charpentier fait venir à lui des lutins des quatre coins de l'Harmonde, qu'il prend gratuitement en apprentissage. Seul rapport entre ces lutins: aucun d'entre eux n'est lié à un arbre.

Difficulté 10

• Les farfadets de l'Enclave boucanière ont fait des flottilles et des navires leurs nouvelles villes de prédilection. Leur agilité naturelle les rend indispensables sur les navires les plus rapides et un grand nombre de capitaines ne jurent que par des matelots farfadets pour carguer leurs voiles. Il existe en général une cabale ou deux par flottille, chacune liée au trafic de marchandises et à l'espionnage plus qu'au vol.

Difficulté 15

On trouve le plus grand nombre de farfadets sur les navires de la Hunette et nombre d'entre eux sont frères du Poulpe. Parmi ceux-ci, un petit groupe de farfadets a découvert le moyen de construire d'imposantes chaussures-barques qui leur permettent de marcher à quatre pattes sur l'eau comme les araignées de mer. Ces farfadets sont les assassins et les saboteurs de la Confrérie du poulpe. Ils excellent à s'introduire sur les navires de la Forbande sans un bruit à la faveur de la nuit pour trancher les cordages et les gorges.

Difficulté 20

Certaines cabales sont préoccupées par le changement qui s'opère sur les farfadets les plus implantés dans la vie de leur communauté. Ils semblent devenir plus proches des lutins que des farfadets. Ces cabales craignent qu'il ne s'agisse là d'une forme de pierreuse qui les pousse à se lier au bois des flottilles.

Difficulté 15

• Comme leurs sabots empêchent les satyres de grimper aux cordages des navires, certains d'entre eux s'adjoignent des crochets et des pics qu'ils fixent à leurs sabots ou à leurs jambes. Armés de ceux-ci, ils deviennent des grimpeurs exceptionnels, beaucoup plus à l'aise sur les voiles et les mâts que sur le sol. On peut voir ces satyres au port, sautant de cordage en cordage pour libérer des voiles ou refaire des nœuds. En combat, ils deviennent de redoutables créatures qui surgissent des airs pour lacérer leurs ennemis de leurs jambes puissantes.

Difficulté 20

Contrairement aux farfadets, les satyres supportent dans leur grande majorité les efforts de la Forbande. Elle représente pour eux l'esprit de l'aventure et, en la trahissant, la Hunette ne fera que conduire l'Enclave boucanière à sa perte. Les bardes satyres sont l'organe de communication de la Forbande dans les ports boucaniers. Leur maîtrise de la Légende leur permet de faire passer leurs messages aux différentes cellules de la Forbande par le choix de passages adaptés. Si l'unification des pirates de l'Enclave boucanière se fait finalement, ce sera grâce à leurs efforts.

L'Été

Difficulté 10

L'Été est une saison assez peu représentée dans l'Enclave boucanière malgré le caractère guerrier de ses Décans. Peut-être faut-il voir là l'influence de la mer qui éloigne les vaisseaux et noie tout aussi bien les bons combattants que les mauvais ? Il n'y a pas de gloire à périr noyé et les autres royaumes offrent tout autant de gloire pour moins de dangers.

LES OGRES MARINS

Difficulté 10

La vie d'un ogre dans les trois clans marins n'est guère différente de celle de leurs frères du Continent : dévotions matinales au soleil — le seigneur-qui-se-meurt — travail quotidien, pêche et combat sans fin contre les autres clans marins ogres. En effet, les trois clans sont ennemis depuis leur arrivée dans l'Enclave boucanière il y a de cela sept cents ans.

Leur guerre est une affaire presque rituelle : les navires sont devenus au cours des années de petites armadas qui se pourchassent et s'affrontent dans les dédales de récifs des côtes boucanières. Chacun des navires amiraux est équipé de miroirs et de loupes surpuissants pour couler les navires ennemis qui s'approchent trop de lui. À la fin de la journée, les vaisseaux se séparent et rejoignent leur navire amiral en emportant les prisonniers et les navires capturés qui viendront d'eux-mêmes grossir leur équipage.

Difficulté Impossible

Cette guerre est orchestrée par un mystérieux personnage qui l'observe de loin, donnant parfois des directives aux chefs de clans. Clarune, puisque tel est son nom, est l'un des derniers champions de Diurne; c'est un éternel adolescent au teint pâle et aux cheveux blancs. Désespéré depuis la disparition de son maître, il passe désormais son temps dans son manoir à faire s'entre-tuer ses jouets ogres par pur ennui. Même ce jeu commence à l'ennuyer et Clarune prépare désormais l'assaut final qui anéantira ses trois armadas.

Il ne lui restera alors plus qu'à attendre paisiblement que l'Harmonde se meure pour espérer le néant.

Difficulté 15

• Les ogres sont pourtant le Décan le plus représenté dans l'Enclave boucanière après les farfadets. Leur taille humaine et leur grande force physique leur ouvrent les meilleures opportunités qui soient dans la vie de marin. Les ogres sont pleinement implantés dans la vie des Boucaniers qui s'empressent d'accueillir leurs foyers dans les flottilles. Rares sont les navires à l'équipage exclusivement composé d'ogres, mais on dénombre au moins trois clans marins qui se livrent une guerre féroce dans les mers boucanières.

Difficulté 20

La figure de Bernèque Boucléan pousse de plus en plus les ogres à prendre parti pour la Confrérie du poulpe dans la guerre qui l'oppose à la Forbande.

Peu de Boucaniers le savent, mais la structure de la Hunette fut inspirée aux suivants de Rigello par celle des conseils des ancêtres des clans ogres. Les ogres initiés à ce secret en tirent une secrète fierté et considèrent l'Enclave boucanière comme l'enfant bénie du peuple ogre.

Difficulté 15

• Il n'y a que très peu de minotaures dans l'Enclave boucanière, quelques-uns cependant ont décidé de parcourir l'Harmonde sur un bateau. Avec leur stature et leur force de caractère, ils font de parfaits boscos. Un jour où l'autre, ils quittent généralement l'Enclave pour découvrir d'autres royaumes. Les marines des différents royaumes cherchent alors à les engager à tout prix.

Difficulté 20

Certains minotaures boucaniers portent sur leurs épaules une charge extrêmement importante : ils sont les gardiens des fosses abyssales. Chargés par le Conseil des Décans de tenir à l'œil ces ouvertures directes sur les mers abyssales, les minotaures implantés dans la Famille des Marins n'hésitent pas à plonger pour constater de leurs propres yeux l'ampleur de ces portails et participer tant que possible à la guerre que livrent les Merveilles et Excellences marines au peuple de l'Ombre. Nombre de minotaures servent de stratèges en ce conflit millénaire et ont donc d'excellents rapports avec les sirènes et les ondins de l'Enclave boucanière.

Difficulté 15

• Le seul clan de géants qui existe dans l'Enclave boucanière est celui de la Mère Azurée.

Difficulté 15

• Les fées noires ne fréquentent que peu l'Enclave boucanière. En effet, le sel ronge leurs ailes et leur cause des rhumatismes sans fin.

Difficulté 20

La seule fée noire connue pour vivre dans l'Enclave boucanière est Embrunelle, l'oracle de la Hunette.

Difficulté 15

• Les nains occupent des places très importantes dans les Familles des Armateurs et des Timoniers où leurs connaissances techniques leur assurent des hauts postes.
L'Équerre est particulièrement respectée à Tortage-la-Rouge où elle possède une maison de chapitre qui se passionne pour les fouilles sur les cités englouties qui transparaissent parfois dans l'océan. Les architectes élémentaires de l'Équerre cherchent à comprendre l'enchantement des Roufs pour le reproduire et construire dans ces cités marines des refuges. Ce projet a rendu les nains particulièrement peu populaires auprès des peuples marins qui considèrent ces ruines comme leurs. Un conflit à la surface entre nains et minotaures est maintenant plus que probable.

Difficulté 20

• Les méduses présentes dans l'Enclave boucanière sont pour la plupart des réfugiées ou des espionnes carmes.
Ces deux groupes s'affrontent dans une guerre idéologique qui a pour enjeu l'avenir de l'Enclave boucanière. En effet, les espionnes cherchent à obtenir des informations sur la Hunette et à nourrir le conflit qui oppose la Confrérie du poulpe à la Forbande. Les réfugiées, au contraire, considèrent l'Enclave boucanière comme leur pays, et parfois celui de leurs aïeules.
Lorsque des conflits éclatent entre les deux groupes, les marins locaux savent se tenir à carreau : les empoisonnements deviennent monnaie courante.

La Maraude boucanière

Difficulté 10

Pour le voyageur, il est difficile de faire la distinction entre les honnêtes Boucaniers et les membres de la Maraude. La plupart des Boucaniers sont fiers de leur indépendance et n'hésitent pas à contourner les lois des différents pays, sans qu'il existe réellement de forces de l'ordre autres que les rares milices des flottilles et la Confrérie du poulpe.
Pourtant il existe des organisations criminelles qui ont fait de la Maraude leur mode de vie. Ces organisations sont des regroupements pratiquant les arts les plus bas de la Maraude maritime. On trouve parmi eux peu de voleurs, mais des assassins et des contrebandiers, des escrocs et des faussaires. Pire que tout : des naufrageurs. Il est toutefois difficile de parler d'une Maraude organisée dans l'Enclave boucanière tant ces groupes sont désorganisés et indépendants. Rares sont ceux qui agissent dans plus d'une flottille ou d'un village.

Difficulté 15

Ce n'est pourtant là qu'une apparence. Au fil des années, une organisation criminelle de premier rang s'est organisée. L'Aristhalassocratie, comme elle se nomme, organise les criminels par chapitres et par activité. Organisés comme dans une société secrète, ses membres se donnent des titres de noblesse et vivent selon un code de l'honneur particulier. L'Aristhalassocratie est une organisation dont peu connaissent l'existence et dont personne ne parle jamais sous peine d'attirer l'attention de ses assassins-naufrageurs.
On ne rejoint pas l'Aristhalassocratie, on est choisi par elle.

La course à l'or bleu

Difficulté 10

Les Princes Pirates sont une race mourante. Gentilshommes des mers, ces pirates ne tuent jamais et s'emparent des cargaisons de

leurs proies avec style et courtoisie. Loin des ruffians de la Forbande, ils obéissent à une Légende idéalisée qui les pousse à chercher l'aventure sur les mers de l'Harmonde, à séduire et à combattre sans jamais sombrer dans la vulgarité ou la grossièreté. Jamais le terme de gentilhomme de fortune n'a aussi bien été porté que par un Prince Pirate et pourtant plus personne ne rejoint leurs rangs. Dans le conflit qui les oppose, la Confrérie du poulpe et la Forbande souhaiteraient toutes deux obtenir le soutien des Princes Pirates, et pour cause : ces derniers sont les seuls à connaître l'emplacement des plus grands gisements d'or bleu.

Difficulté 20

Pour tenter de s'en emparer, la Forbande et la Hunette commencent toutes deux à s'assurer le secours de l'Aristhalassocratie. Le vicomte des brisants, rabatteur pour les assassins-naufrageurs, s'arrange désormais pour engager des agents de l'organisation sur les navires des Princes Pirates afin de s'introduire dans la confidence des capitaines, jusqu'ici sans résultat. La patience de la Forbande arrive à son terme et l'un de ses chefs, Rénan Rougeflots (voir Diplomatie), n'a plus confiance en les Aristhalassocrates. Il a donc décidé de faire supprimer les capitaines en faisant endosser ces assassinats à la Hunette : les Boucaniers respectent et admirent les Princes Pirates. Les tuer d'une façon aussi lâche discréditera grandement le pouvoir en place.

Conscient de la fourberie de la Forbande, mais incapable d'agir sans se dévoiler et donc sans risquer de perdre l'occasion de saisir le secret de l'or bleu, le vicomte des brisants compte néanmoins se venger de la Forbande. Son réseau d'informateurs récolte en ce moment même toutes les informations disponibles sur les pirates et les réseaux de la Forbande, informations qu'il compte vendre à Bernèque Boucléan en échange de faveurs futures. Il prépare également ses flûtistes abyssaux et leurs calamars géants dressés. Preuve de l'importance de la situation, ses supérieurs lui ont également confié deux Pantins d'écume, des créatures de sel et de haine qui pénètrent dans les chambres des marins la nuit pour s'introduire dans leurs poumons et les noyer dans leurs lits.

Quant aux Princes Pirates, ils se doutent de la menace qui les guette mais sont restés passifs jusqu'ici : ils comptent se battre le moment venu et mourir le sabre à la main.

Difficulté Impossible

Les Princes Pirates semblent trouver leur or bleu par le plus grand des hasards, et pour cause : l'or bleu est naturellement attiré par l'esprit d'aventure et le cœur flamboyant des Princes Pirates qui éveillent chez ses pigments un écho de l'esprit créatif des Muses. S'il vient s'échouer sur les plages où mouillent les navires des Princes Pirates, ce n'est que parce qu'il y est attiré.

Éminence, des informations sur la nature de l'or bleu vous attendent dans la section Harmonie.

La guerre des sabords

Difficulté 10

Une guerre couve entre les deux plus grandes organisations de l'Enclave boucanière : la Forbande et la Confrérie du poulpe. Originellement créée pour accorder aux commerçants des autres royaumes une protection maritime dans les eaux boucanières, la Confrérie du poulpe est très vite devenue l'ennemie jurée de la Forbande. Les deux organisations se vouent une haine sans borne qui est prête à dégénérer en guerre marine.

Difficulté 20

Depuis maintenant deux ans, chacun de ces groupes espionne l'autre, cherche à connaître ses membres et ses sympathisants et prépare les inévitables batailles navales qui vont suivre. Chacun recherche également des alliés.

Dans la Maraude boucanière de bas étage, ce conflit se traduit par d'énormes opportunités dans les domaines du sabotage et de l'espionnage. On recherche des moyens de pression et de chantage vis-à-vis des différents capitaines. Nul n'est plus sûr de la loyauté des marins engagés dans les ports, chacun peut être un traître potentiel ou un espion.

Difficulté 25

L'Aristhalassocratie profite des tensions causées par ce conflit pour avancer ses pions. Jamais autant de chevaliécumants et de sires-tempestins n'ont été adoubés. Pour l'organisation, ce n'est là qu'un début.

Que la Forbande et la Hunette s'affaiblissent mutuellement et fassent appel à ses services et l'Aristhalassocratie pourrait bien s'étendre hors de l'Enclave boucanière

Difficulté Impossible

L'issue du conflit, reste incertaine. La Confrérie du poulpe dispose de plus de moyens, de meilleurs navires et d'hommes de valeur, mais la Forbande n'est pas dépourvue de ressources. En effet, ses membres sont les alliés tacites des Boucaniers des Lisières sur lesquels repose l'approvisionnement en nourriture des flottilles. Qui plus est, la Forbande est passée maîtresse dans l'art de la guérilla et dispose de nombreuses cachettes. Dernièrement, l'organisation s'est dotée d'un atout secret : ses Mages ont découvert le moyen de domestiquer les tempêtes éternelles.

Les tempêtes éternelles sont des nuages d'orage dessinés dans le ciel de l'Harmonde par Nuance elle-même. Ils n'ont jamais disparu et ravagent les navires au-dessus des côtes boucanières. Tous les capitaines évitaient ces Perfections mouvantes comme la peste jusqu'à ce que le Chat noir découvre le moyen de les guider.

Ce moyen nécessite un orgue à cornes de brume et un individu volontaire. Ce dernier est accroché à un grand cerf-volant et tracté jusqu'au cœur du nuage d'orage où les éclairs le frappent cruellement. Alors même que sa chair se consume, il devient possible à un musicien compétent de dialoguer avec la tempête et de diriger la colère de celle-ci vers une cible que la tempête ravagera tant que la volonté de l'homme qu'elle possède continuera à soutenir son corps.

La puissance de destruction des tempêtes éternelles est colossale, mais difficile à contrôler. Il suffit que l'individu sacrifié s'abandonne à la mort pour que la tempête mette en pièce les navires alliés qui se trouvent en son cœur. Les chevaliécumants préparent de tels accidents.

Âme

« Peindre sur mon pont ? Je n'ai rien contre l'art, mais jamais vous ne parviendrez par vos pinceaux et vos couleurs à capturer une once de la beauté d'un de nos couchers de soleil. L'art est une bonne chose pour les gens du continent. Ici nous avons la nature. »

Harmonie

Les Perfections

Difficulté 10

La jungle des Contreforts est touffue, composée de plantes grasses et dépourvue de prédateurs… dans sa plus grande partie. En effet, là où la jungle devient inaccessible, là où le sol et le ciel s'effacent pour laisser la place à un univers d'un vert sombre et inquiétant, là se trouvent les Perfections boucanières : des lieux souvent fortement marqués par le côté sauvage de cette nature voulue par les Muses. Les lianes s'animent comme des serpents et les animaux prennent des dimensions colossales. La jungle elle-même devient un labyrinthe qui finit toujours par ramener le voyageur égaré dans les clairières où règnent les Excellences et les tribus des Merveilles de la jungle.

Difficulté 15

En certains endroits, séjourner dans ces clairières revient à ne plus pouvoir les quitter. L'influence d'Orphèle est puissante dans la jungle et nombreux sont les lieux où résonne la musique de la vie. Ceux qui y mêlent leurs gammes ont profondément changé et ne peuvent plus jamais échapper à son influence. Cet enchantement affecte de plus en plus de mystiques liserins qui se perdent dans ce chant primal en croyant communier avec l'esprit de l'Harmonde. Un à un, ils rejoignent la jungle pour ne plus jamais la quitter.

Difficulté 15

Même en mer, il est impossible d'échapper à la main des Muses. Plus on s'éloigne des côtes et plus les paysages qui apparaissent sont vierges

et estompés. Les traits deviennent de plus en plus précis et les formes plus brutes. Les sons sont atténués et les esprits s'engourdissent. Enfin, alors que l'on s'approche de la bordure du monde, même le temps semble se ralentir et la volonté qu'ont les mortels d'agir devient de plus en plus faible, jusqu'à sombrer dans l'apathie. Heureusement, les Inspirés sont immunisés à tous ces effets.

Difficulté 20

Dans le monde sous-marin, les Perfections deviennent des vestiges incroyables. Des grottes aquatiques dévoilent des cristaux colorés dans lesquels jouent poissons tropicaux et anémones meurtrières. Des huîtres géantes façonnent des perles énormes qui servent de miroir aux sirènes… ou de prisons aux malheureuses victimes des ondins.

Que dire enfin des berceaux marins où naissent les vagues ? Les marins recherchent ces endroits car ceux qui découvrent les embryons de vagues peuvent les dresser pour les utiliser une fois adultes.

• La mer d'Alguine et le dédale végétal

Difficulté 15

Il est un lieu que les marins redoutent plus que tout, c'est la mer d'Alguine. Ce détroit est une Perfection dans laquelle les algues se regroupent comme une toile d'araignée. Un navire qui s'aventure aux environs de Rocher-Alguine lorsque la marée baisse a toutes les chances de se voir pris par les algues et retenu fermement, au risque d'être emporté par le fond lorsque la marée remontera. Lorsque les algues sont hautes, il est possible à des humains ou à des êtres de plus grande taille de littéralement marcher sur la mer et ainsi d'atteindre Rocher-Alguine ou l'une des innombrables carcasses de navires que les algues remontent en surface.

Rocher-Alguine lui-même est un pic rocheux sans grand intérêt si ce n'est qu'il abrite la plus grande colonie de mystiques de l'Harmonde. Juchés sur ses excroissances rocheuses, ces individus de toutes races et de toutes nationalités déclament au vent leur credo imaginé et leur foi nouvelle. La plupart d'entre eux sont fous et ne survivent que grâce aux lichens et aux mouettes qui font leur nid en ce lieu. D'autres sont des criminels ou ont quelque secret qu'ils cachent dans cette foire aux déments.

Difficulté 25

En profondeur, les algues forment un labyrinthe de varech illuminé faiblement par la surface. C'est une véritable forêt changeante que le voyageur découvre ici, avec sa faune marine et ses prédateurs. S'il s'aventure trop loin, il découvrira également la cathédrale de varech, le cœur de la Perfection. La cathédrale nourrit la foi des mystiques et des prophètes du rocher et leur communique parfois des visions de l'avenir. C'est ici que les Merveilles et les Excellences de la mer tentent de communiquer par le rêve et la prière avec leurs créatrices. Leurs tentatives sont hélas vaines.

Les Vestiges

Difficulté 15

Les brumes qui nimbent les montagnes des Contreforts se dissipent quelquefois suffisamment pour dévoiler les silhouettes d'anciennes cités en ruines.

Les éclaireurs liserins savent suivre les anciennes routes de marbre recouvertes de lianes qui sillonnent la jungle. Ces chemins mènent parfois à d'anciennes ruines maudites où la souffrance de l'Éclipse a laissé sa marque sous forme de spectres fous et de créatures perfides.

Les eaux de l'océan souvent troublées se calment à l'approche des tempêtes pour dévoiler des cités englouties à l'apparence encore intacte ou des cimetières de navires brisés dont le bois a été rongé depuis longtemps pour laisser des squelettes de corail dentelé.

Les Perfections sous-marines sont extrêmement difficiles d'accès pour qui n'a pas ses entrées dans les Roufs. En effet, le lichen qui pousse sur ces Vestiges permet souvent à celui qui le consomme de respirer sous l'eau pendant plusieurs heures, tout comme le baiser d'une sirène.

• Les cités perdues

Difficulté 10

Structures entr'aperçues sur les hauteurs des Contreforts, lointains bâtiments survolés par les seuls condors, les cités livariennes cristallisent à elles seules les rêves de richesses et d'aventures des éclaireurs liserins. Là se trouvent des reliques et des richesses parfaitement conservées par l'air sec et le froid des hauteurs. Des caves voûtées abritent des Tableaux-monde étranges et merveilleux où se seraient réfugiés les derniers Flamboyants.

Hélas l'accès à ces cités est presque impossible. Ceux qui survivent aux dangers des montagnes et aux tribus de Drakoniens s'aperçoivent souvent qu'en lieu et place des villes dévoilées par la brume ne se trouvent que des plateaux déserts au sol recouvert de motifs primitifs.

Les rares à pouvoir se vanter d'avoir foulé de leur pied ces villes fantômes disent y être parvenus par hasard, en se perdant dans les Contreforts.

• Les Roufs

Difficulté 15

Les Roufs sont les Vestiges les plus connus du paysage boucanier. À la fois postes de garde, phares et fermes aquatiques, les Roufs sont de véritables dons de la Flamboyance, aussi mystérieux qu'appréciés.

Ces tours titanesques émergent de la mer tels des piliers destinés à soutenir le ciel. Des colonies de lichens et de coquillages parsèment leur surface et servent à nourrir leurs habitants, de même que les bancs de poissons et les cétacés qui semblent vénérer ces puissants Vestiges.

Chaque Rouf est habité par un guide et sa maisonnée, chargés de défendre l'édifice contre les envahisseurs étrangers et d'allumer le phare qu'il abrite lorsque la nuit tombe. Chacun possède également sa colonie de moines osseux. Les moines osseux sont chargés de l'entretien du Rouf et vivent reclus. Tous vivent une vie d'ascète dans les profondeurs du Rouf et se vêtent de robes gris-brun striées de taches de sel. La plupart d'entre eux souffrent de déformations liées à la nature minérale du Rouf, comme des plaques de sel ou de basalte qui leur poussent sous la peau ou des excroissances cartilagineuses comme celles des squales.

Difficulté 25

Au cœur de chaque Rouf, un escalier s'enfonce dans les profondeurs de l'Harmonde. Les moines osseux gardent cet escalier secret car, si la plupart sont effondrés, d'autres mènent à des salles où trônent les Tableaux-monde qui mènent au monde souterrain livarien.

• L'or bleu

Difficulté 15

La matière la plus prisée des Boucaniers est l'or bleu. Ce métal ressemble à l'or le plus pur, mais montre à la lumière du soleil des irisations bleutées du plus bel effet. Les premières traces de cette matière merveilleuse, légère, dure et magnifique, ont été découvertes sur les plages boucanières il y a cinq ans, comme si l'or bleu était déposé par la mer.

D'abord recherché pour sa beauté, l'or bleu est très vite devenu un composant de nombreuses armes et armures boucanières.

En effet, outre sa solidité, ce métal a la propriété de rendre flottants les alliages auquel il est intégré.

L'emplacement des rares gisements est un mystère que seuls les Princes Pirates possèdent et beaucoup seraient prêts à tuer pour l'obtenir et découvrir le moyen de vendre l'or bleu aux Keshites. Hélas, les objets forgés en or bleu tombent en poussière lorsqu'ils sont éloignés plus d'une journée de l'air marin.

L'OR BLEU

L'or bleu est une matière merveilleuse. Pour peu qu'il soit récolté sous sa forme liquide et conservé dans de l'eau de mer, il peut être moulé pour obtenir des objets de métal d'une beauté et d'une finesse prodigieuses et totalement indestructibles. En effet, aucune force connue ne peut influer sur cette substance qui ne se délite que lorsqu'elle est éloignée des embruns et de l'eau de mer.

Une arme forgée en or bleu gagne un bonus de +1 en Attaque, en Initiative et aux Dégâts. Qui plus est, sa légèreté diminue sa taille effective de 2 pour ce qui est de son utilisation par les peuples de petite taille. Un outil d'or bleu apporte un bonus de +2 à la Compétence de celui qui l'utilise.

Enfin, certains objets conçus en or bleu permettent des effets étonnants jusqu'ici incompris. Une troupe de cavalerie aux ordres de la Confrérie du poulpe est actuellement en train d'être formée. En effet, il a été découvert par la Hunette que des chevaux dont les sabots sont ferrés à l'or bleu peuvent galoper sur les vagues.

Inutile de le dire, l'or bleu est inestimable. Éloignés de l'air de la mer ou de l'eau de mer une eau de mer fraîche de moins d'une semaine est nécessaire à leur conservation les objets d'or bleu se corrodent et tombent en poussière en moins d'une dizaine de jours.

Difficulté Impossible

En vérité, l'or bleu est le fruit de la lente mort des Tableaux-monde livariens. Engloutis pour la plupart lors de l'Éclipse, ces Tableaux-monde sont attaqués par le sel et exsudent leurs pigments bleus et jaunes. Ces pigments s'unissent dans l'eau de mer et donnent naissance à un métal liquide que les courants

achèvent de déposer sur certaines plages. Là, les rayons du soleil donnent sa forme solide à l'or bleu qui est prêt à être ramassé.

Arts magiques

Difficulté 10

Contrairement à de nombreux royaumes, l'Enclave boucanière n'a pas de tradition artistique institutionnalisée. La difficulté des conditions de vie pousse en effet chacun à se préoccuper avant tout de sa survie et à ne rechercher l'accomplissement dans l'art que de façon annexe.

Les arts n'en sont pas moins présents et développés. La Famille des Armateurs, par exemple, possède toute une tradition de sculpteurs et de peintres chargés d'apporter aux flottilles et aux navires les ornementations qu'ils méritent. Ébénistes de talents, charpentiers et peintres, ces artistes cherchent à concevoir des œuvres capables d'endurer des conditions climatiques extrêmes ainsi que l'effet du sel, ennemi de l'art.

La poésie est également très développée. La Légende est un texte de plusieurs centaines de pages écrites avec poésie et lyrisme. Il s'agit sans aucun doute du texte de loi le plus agréable à lire qui ait jamais été écrit et de nombreux Boucaniers en connaissent des strophes par cœur.

La difficulté qu'ont les artistes boucaniers à vivre de leur art peut handicaper des Inspirés à la recherche d'un maître Harmoniste ou d'un secours. En voici quelques-uns.

Silouâme le banni

Difficulté 15

Silouâme est un vieil artisan ébéniste de Tortage-la-Rouge connu comme le plus talentueux façonneur de figures de proue de l'Enclave boucanière. Il est également un lutin dont l'arbre est mort au cours d'un combat contre un Perfide. Outré par la pitié de ses pairs, Silouâme s'est exilé dans l'Enclave boucanière pour y commencer une nouvelle vie. Sa maîtrise de la Cyse lui a grand ouvert les portes de la Famille des Armateurs qu'il a intégrée après un service d'un an en tant que mousse.

Difficulté 25

C'est après avoir examiné les essences sylvestres de l'Enclave boucanière pendant dix ans que Silouâme a fait une découverte qui lui a redonné espoir : un moyen d'utiliser l'Accord et la Cyse pour donner vie à une figure de proue issue de tronc de chènilan, un arbre uniquement trouvé au cœur des Contreforts. Armé de cette connaissance, Silouâme a commencé à attirer à lui les autres lutins sans arbres pour mener à bien son projet : créer des figures de proue enchantées qui sont ensuite vendues aux vaisseaux de guerre de la Confrérie du poulpe et de la Forbande. Sous la direction des lutins de Silouâme, les figures de proue chercheront alors à régler le conflit entre les deux organisations de façon pacifique. À terme, Silouâme espère unifier l'Enclave boucanière et diriger ses efforts vers la lutte contre la Perfidie afin de purger les mers de l'Harmonde de l'influence de la Menace.

Le culte des Belles, comme les marins nomment l'adoration des figures de proue enchantées, est en train de gagner secrètement de l'influence chez les mousses et les matelots de l'Enclave boucanière. C'est là un véritable contre-courant qui est en train de naître parmi le petit peuple de ce royaume.

Sénendino le charmeur

Difficulté 10

Sans aucun doute le plus célèbre des musiciens de l'Enclave boucanière, Sénendino a réussi à concilier son art et sa vie professionnelle. Il est en effet charmeur de baleines.

Amoureux de la mer et de ses créatures, Sénendino parcourt les océans en déclamant poésies et chansons aux vagues. Dans le sillage de son navire, les troupeaux de baleines et les bancs de poissons suivent docilement, sautant parfois sur le pont pour tenter de le rejoindre ou de mieux entendre ses mots et les mélodies de sa viole. En échange d'une part substantielle du produit de leur pêche, Sénendino autorise les pêcheurs à profiter de son charisme animal.

Difficulté 15

Il est assez aisé de rencontrer cet individu. Il suffit pour cela de le croiser dans l'une des tavernes de Médusia, son port d'attache où il régale chaque soir les clients de ses mélodies nostalgiques qui copient le bruit du ressac.

Difficulté 20

Sénendino traque une vérité bien plus importante qu'il n'y paraît sur les mers de l'Enclave boucanière : il recherche la raison pour laquelle le sel est tellement opposé aux Arts magiques. Son étude l'a mis en relation avec de nombreux Inspirés des Royaumes crépusculaires. Sénendino est prêt à enseigner l'Accord et la Geste à des Inspirés aimant la mer et l'Enclave boucanière. Il est un maître ouvert mais extrêmement exigeant, qui garde toujours le contact avec ses élèves passés. Si la famille de la Viole était plus organisée, il en deviendrait le dirigeant.

Difficulté 25

Pour le moment, Sénendino est fort préoccupé par le culte des Belles qui fait de plus en plus d'adeptes dans l'Enclave boucanière. En effet, il a découvert que les figures de proue enchantées par le lutin Silouâme résistaient de façon étonnante à la dégradation causée par le sel marin, or les seules Œuvres que Sénendino ait vu résister au sel sont les Œuvres corrompues.

La Malice saline

• La Malice

Difficulté 15

Les Harmonistes du continent ne l'ont guère constaté, mais la mer affecte grandement l'utilisation des Arts magiques. Les Harmonistes comme Sénendino qui se sont penchés sur le sujet hésitent entre l'influence de la Menace et celle des limites de l'Harmonde. Toujours est-il que l'eau de mer perturbe la création des Œuvres. Son contact désoriente les Harmonistes et ronge les matériaux sous l'influence de la Cyse et du Décorum.

Difficulté 20

En vérité, le sel issu des fosses océaniques est fortement contaminé par la Malice, la part de Perfidie que contient la Ténèbre et qui se mêle à l'eau de mer lorsque la lumière du soleil attaque la Ténèbre marine. La Malice est hostile aux Arts magiques, ce qui explique leur faible utilisation dans l'Enclave boucanière.

En terme de règles, la DIFF de toutes les Œuvres est augmentée d'un cran lorsque l'Harmoniste ou son support est couvert d'eau de mer encore fraîche. Les victimes d'une Œuvre hostile bénéficient également d'un bonus de +5 à leur résistance magique.

Enfin, une Œuvre plongée dans de l'eau de mer est peu à peu rongée par la Malice, le temps mis pour cela dépendant du bon vouloir de l'EG et de l'intensité de l'enchantement de l'Œuvre. Seules les Œuvres créées avant l'Éclipse échappent à ce sort, ainsi que les Œuvres corrompues.

LES BELLES

Difficulté Impossible

Le chènilan est une essence qui ne se trouve que sur un rebord précis des Contreforts… celui sur lequel se trouve la cité perdue d'Albandisse. Rares sont les Liserins qui peuvent se vanter d'aller aussi loin dans les Contreforts, mais le bois de chènilan est sans égal. Il est souple, pratique, mais surtout il reste en vie des années après être coupé. Doit-on s'en étonner ? Il s'agit en effet du bois des racines du rosier noir de Vitrance, le Haut Diable de la Possession. Son tronc est irrigué du sang des morganes que lui ramènent ses haruspices. Il est donc parfait pour créer des figures de proue belles,charmeuses et délicieusement perfides.

Pour autant les Belles ne sont pas maléfiques. Leur nature est plutôt rebelle et revancharde. Chaque nuit, ces créatures de bois appellent doucement les morganes marines qui vivent sous les flots et leurs sœurs qui vivent de l'autre côté du miroir, dans le Pays Sans-Teint. La mer est le plus grand miroir de l'Harmonde lorsqu'elle est claire et, par beau temps, elle reflète toute l'Enclave boucanière. Le projet des Belles pour détruire Vitrance n'est pas encore bien défini, mais faire passer toute l'Enclave boucanière dans le Pays Sans-Teint n'est pas inconcevable si tant est qu'un prix suffisamment grand puisse être trouvé pour les Sœurs-sans-Visage… comme l'or bleu.

La Haute Demeure boucanière

Difficulté 10

Les Mages boucaniers sont respectés. Les flottilles les plus prospères s'adjoignent les services d'un Mage de bord. Il n'est pas un seul marin qui n'ait eu la vie sauvée par un calme-tempêtes jorniste ou qui n'ait vu les projectiles enflammés d'un Obscurantiste balafrer quelque léviathan des profondeurs.

Malgré cette puissance, les Boucaniers n'ont pas peur des Mages. Même un Obscurantiste qui aura montré les plus terrifiantes de ses Danses se verra offrir des verres dans les tavernes «à la santé du Cryptogramme-magicien » pour peu qu'il montre ses Danseurs à la compagnie de soiffards qui l'entourent.

L'Enclave boucanière est un pays amoureux du Danseur. Les marins voient parfois les Danseurs sauvages scintiller sur le sommet des Roufs et savent se repérer à leurs étincelles pour éviter les hauts fonds. Certains jours, les petites créatures courent sur l'écume des vagues ou glissent sur le dos des dauphins amicaux. Dans leur innocence, les Danseurs aiment faire des pirouettes et des pas sur les cordages et les bastingages des plus jolis navires.

Difficulté 15

L'utilité des Danseurs et leur beauté sauvage a conduit un grand nombre de marins à vouer un véritable culte à leur Danseur de bord. Ils le décorent de peintures exotiques, de perles et de breloques et considèrent le Mage comme un véritable prêtre devant lequel il est bon de se découvrir. Inutile de dire qu'un tel équipage peut poser de graves problèmes à un Obscurantiste qui s'adonne au Supplice de façon trop ostentatoire.

S

Le gambit du Chat noir

Difficulté 15

Maître secret du Trait noir boucanier, le Chat noir a décidé d'agir. Depuis toujours, son rêve est de donner au Cryptogramme-magicien un véritable rôle dans la politique de l'Harmonde.

Difficulté 25

Pour ce faire, même l'influence que possède le Voile à l'Invisible Demeure n'est pas suffisante. Le Chat noir a donc décidé de prendre contact avec Agone de Rochronde, le nouveau roi du Bokkor. Le Chat noir considère Agone comme un modèle, le premier Mage à avoir eu le courage de conquérir deux trônes : celui d'Urguemand et celui de Bokkor. Le Chat noir compte donc envoyer des espions à Bokkor-la-Jeune pour rencontrer Annelle, première concubine du roi et seule à pouvoir entrer en contact avec lui. Si le Chat noir parvient à ses fins, il gagnera l'accès aux Cahiers des Éminences grises et aux secrets compromettants qu'ils contiennent sur les sommités du Cryptogramme-magicien. Cela produira alors une véritable révolution du monde de l'Emprise.

Difficulté Impossible

Le Chat noir est manipulé par le Masque qui cherche à découvrir les secrets de l'Invisible Demeure. Si les ambassadeurs parviennent à Bokkor, Annelle ne sera que trop heureuse d'offrir les services de ses Cahiers gris au Chat noir, en échange des secrets de celui-ci sur l'Invisible Demeure.

Les Académies

Difficulté 10

Il existe neuf Académies dans l'Enclave boucanière, trois d'obédience jorniste, cinq éclipsistes et une obscurantiste de petite taille.

Difficulté 15

Le Rouf de Blanc-Corail est la plus grande Académie jorniste de l'Enclave boucanière. Elle est construite dans l'un des plus grands Roufs de l'Enclave boucanière et les Mages qui y étudient cherchent activement le moyen d'inverser la lente érosion des Roufs.

Leurs recherches les ont conduits à créer une bulle d'air autour de la base du Rouf. Une trentaine de Danseurs dansent nuit et jour pour maintenir les fondations magiques de cette protection et en renouveler l'air.

Difficulté 20

Le Rouf a permis aux Jornistes de découvrir des traces de constructions dans le sol : un complexe de cavernes qui s'enfonce en direction des Contreforts. Aucune expédition n'a encore été engagée dans ces tunnels inondés.

Difficulté 10

Toutes les Académies éclipsistes de l'Enclave boucanière sont nomades. La plus célèbre est installée sur le Grandponton, un énorme navire tracté par des baleines; l'Académie forme les meilleurs Mages de bord de l'Enclave boucanière. Ici, chaque apprenti est avant tout un marin rompu à son métier. Le cursus enseigne, outre les corvées du bord, la découverte de Danses météorologiques, l'appel des créatures de l'océan et la confusion des ennemis.

Difficulté 15

Le principal de l'Académie, Garmond l'Outremer, est un singulier personnage. Humain colossal, il est l'un des capitaines les plus connus de l'Harmonde. Sous son commandement, le Grandponton a été vu jusqu'au large des côtes urguemandes nouer des relations avec les ondins et les sirènes. Garmond est un professeur exigeant mais des plus sympathiques. Il exige de ses élèves qu'ils sachent tous jouer d'un instrument ou raconter des histoires afin de rendre moins monotone la vie à bord. Lui-même n'hésite pas à réveiller ses disciples au petit matin en poussant des chants d'opéra carme au lever du soleil. Parfois, les baleines lui répondent.

Difficulté 20

L'Académie des profondeurs n'est connue que de ses disciples et de ceux qui y enseignent. Isolée dans un village troglodyte liserin, cette Académie regroupe des Obscurantistes de grand talent.

Difficulté 25

Leur maître, le Chat noir, n'en exige pas moins. Après tout, ils sont ses agents et les futurs ambassadeurs du Voile.

Démonologie

La Conjuration dans l'Enclave boucanière

Difficulté 10

Les Conjurateurs sont bien rares dans l'Enclave boucanière. Suspectés d'apporter la tempête ou de pactiser avec les créatures qui guettent les navires sous la mer, ils sont considérés comme des porte-malheur que nul capitaine ne souhaiterait abriter à son bord. Un Conjurateur découvert dans une flottille peut s'attendre à un simple exil mais, s'il est découvert en mer, l'équipage le jettera à la mer sans que le capitaine puisse rien y faire.

Difficulté 20

Seuls les mystiques livariens parviennent à pratiquer la Conjuration en toute impunité dans les tréfonds des forêts des Lisières. Leur caractère secret et l'aura de malveillance qui les entoure les protègent du courroux des Boucaniers alors même que la pratique de la Conjuration leur permet de lancer des maléfices sur leurs victimes.

Difficulté 15

La tradition boucanière concernant la Conjuration nécessite l'utilisation de sel et de sang, parfois de corail. Le sang est mêlé à une épaisse poudre de sel marin pour composer une figurine qui projettera l'ombre de laquelle naîtra le Démon à invoquer.

Difficulté 20

Imprégnés de la Malice contenue dans le sel marin, les Démons invoqués par ce moyen sont particulièrement perfides et vicieux. Nombre d'entre eux souffrent de déformations liées à la présence du sel dans leur Ténèbre. Pourtant, pour ceux qui parviennent à fournir à ces créatures ce qu'elles veulent, la récompense est à la hauteur de l'effort : les Démons boucaniers sont particulièrement puissants et possèdent souvent des pouvoirs liés aux tempêtes et à la malchance.

Au Conjurateur de se méfier toutefois : ces créatures sont dangereuses et aiment piéger les

Conjurateurs dans leurs propres Connivences pour les ramener avec eux dans les Abysses.

Les Conjurateurs

Difficulté 15

L'immense majorité des Conjurateurs boucaniers sont les mystiques livariens. Ces derniers vivent dans la jungle en marge des villages liserins. Conseillers et sorciers, les mystiques sont protégés par la Famille des Lisières pour les services qu'ils lui rendent.

Difficulté 20

Leur connaissance de la Conjuration ne vient pas des Abysses elles-mêmes, mais d'étranges Démons renégats venus des fins fonds de la jungle et nommés haruspices. En échange d'informations concernant les morganes ou la situation de l'Harmonde, les haruspices enseignent aux Ténébreux des Lisières les moyens de conjurer leurs frères. C'est toutefois toujours aux mystiques de trouver le moyen de se procurer les encres noires, le plus souvent en faisant appel aux Boucaniers des Lisières ou à des pirates indépendants.

Difficulté 15

Il existe également des Conjurateurs indépendants, plus traditionnels. Ces derniers vivent pour la plupart à l'écart des flottilles et de la civilisation, dans des maisons de bois construites près des récifs.

Nommés Brisants, ces Conjurateurs sont des naufrageurs. Ils invoquent leurs Démons pour faire échouer les navires marchands et les paient avec la cargaison.

Les Advocatus Diaboli observent les gigantesques feux qui s'élèvent peu avant le couchant. Ils savent que les Brisants renforcent les derniers rayons du soleil avec ces flammes pour invoquer les Démons. Ils les rencontrent alors, notifient les Connivences et leur fournissent leur encre. L'Enclave boucanière est peut-être le seul royaume où les Advocatus Diaboli suivent cette tradition d'errance et vont d'eux-mêmes aux Connivences.

Ceci se ressent sur le prix des encres qui sont deux fois plus chères que dans l'Harmonde.

Dent-Baleine

Difficulté 15

Les récifs proches de Dent-Baleine abritent la fraternité de Conjurateurs la plus importante de l'Enclave boucanière : le monastère du Cachalot. Dans les temps anciens, un gigantesque cachalot vint s'empaler sur un récif. On dit que c'est son sang qui donne encore cette teinte noire aux eaux environnantes et son squelette trône encore sur le récif. Dans le crâne de ce titan des mers a été bâti un monastère dans le plus pur style liturge. Les moines qui y vivent sont tous des Conjurateurs vivant dans l'ascèse la plus stricte. Ils ne mangent et ne parlent jamais et les flottilles environnantes les respectent pour cette sainteté.

Difficulté 20

Ces Conjurateurs possèdent le moyen de mêler le sel aux encres pour invoquer les Larmes, ces étranges Démons inféodés à Belphégor. Les pactes qu'ils ont liés avec ce Haut Diable les ont changés à jamais. Ils ont tous eu la langue arrachée et remplacée par une murène qui se loge dans leur trachée et ne sort que pour se nourrir ou communiquer avec ses semblables dans des baisers abominables.

Difficulté 25

Capables de rester sous l'eau des heures durant, ces moines inhumains cherchent maintenant à recueillir les navires qui gisent sous les eaux de l'Enclave boucanière afin de forcer des Démons à les posséder, comme le font les nains grâce à l'architecture ésotérique. Quelques navires fantômes ont déjà été créés. Les moines du Cachalot espèrent bientôt lever une flotte de navires morts qu'ils peupleront de Démons pour harceler les côtes de l'Harmonde au nom de l'Ombre.

Janrénie

Éminence,
Ne vous fiez pas à ce que la plupart des habitants de l'Harmonde disent de la Janrénie. On dit d'elle que c'est un royaume fade, que la Révolte des Femmes a conduit à un régime politique plat et immobiliste, que rien ne se passe en Janrénie. C'est totalement faux. L'Harmonde tremble sur ses bases historiques, car la guerre gronde partout. En Janrénie, c'est une lame de fond qui est en train de se lever. Les forces du changement s'apprêtent à balayer l'ancienne société héritée d'Armgarde. Sous l'impulsion de la Révolte des Femmes, une nouvelle catégorie de la population est née. Des bourgeois au cœur calculateur sont apparus et modernisent inlassablement le pays. Ranne résonne des martèlements et des cliquetis de cette classe industrieuse. Les fabriques déversent dans tout l'Harmonde des biens perfectionnés et raffinés. Les philauvernes, ces débits de thé et de kawa où l'on cause, répandent partout des idées nouvelles de liberté individuelle, de liberté des peuples, de liberté de pensée, de liberté d'entreprendre. Non, la Janrénie n'est pas un royaume fade.
Malgré cette libéralisation des mœurs, une gigantesque hypocrisie couve. La Loge s'est lancée sous l'impulsion de forces profondes dans une vaste entreprise de contrôle des pensées. Dans sa lutte acharnée contre les rebelles montagnards, c'est contre l'idée même d'aristocratie et d'héroïsme qu'elle fait la guerre. Les Chuchoteurs, la police politique de la Loge, surveillent et épient les paroles de chacun. Et gare à celui qui s'oppose à la liberté de la Loge ! Le délit d'opinion, que seule la Province liturgique connaissait jusqu'ici précipite bien des Janréniens dans les geôles des villes ou dans les monts Drakoniens.
Cette culture du mensonge dissimule quelque chose. D'ailleurs, tout en Janrénie dissimule quelque chose. La Janrénie a bien des maîtres insoupçonnés. Trop de manipulateurs en agitent les institutions, et le vent du changement qui souffle sur le pays est trop violent pour beaucoup de Janréniens. La Loge semble solide, mais ses fondements sont fragiles comme le cristal.
Non, la Janrénie n'est pas un royaume fade. C'est un chaudron bouillonnant du métal en fusion de l'industrie, que trop de forces attendent de renverser pour répandre ce bain brûlant sur tout l'Harmonde !

Corps

« La Constitution janrénienne ? Un tissu d'hypocrisies souillé par la boue. La Loge ? Une secte qui ferait passer le clergé liturge pour une bande de joyeux poètes. La Janrénie ? Un royaume qui attend qu'on l'éveille par les armes. Avec moi, nous libérerons le pays, nous nous couvrirons de gloire, nous ferons honneur à nos ancêtres. L'histoire est écrite par les héros, pas par les écrivaillons des philauvernes ! Retrouvons la Flamboyance, et rendons la couronne au pays ! Pour la Janrénie ! Gloire ! Gloire ! »

Vivorn V, Prince héritier de Janrénie et généralissime des rebelles montagnards, lors d'une harangue à ses troupes.

Histoire

La naissance du royaume

Difficulté 15

Comme la Province liturgique et Urguemand, la Janrénie est née de la dislocation de l'empire d'Armgarde (cf. AGONE, p. 21). Alors qu'il était un vieillard, Erkman XIX, dernier empereur, avait confié la gestion de l'empire à ses trois fils. D'entre eux, Janren était l'aîné, et il eut la lourde charge d'administrer depuis Ranne la riche province du nord-est.
Bientôt, le vieil empereur rendit son dernier souffle. Sur son lit de mort, il confia la couronne impériale à Urguemand, malgré les règles usuelles de succession qui désignaient Janren comme empereur. Évidemment, Janren ne pouvait tolérer le choix de son père et prétendit que ce dernier était rendu dément par la sénilité.

Difficulté 25

Craignant pour sa destinée impériale, Janren signa une Connivence Impériale qui sonna finalement le glas d'Armgarde (cf. *Abyme*, p. 60). Mais lorsque Neuvêne fut assassiné par Urguemand un soir d'hiver de 1001, Janren, poussé par sa sœur aînée Tanis, décida de venger son frère, et leva une armée contre Urguemand.

La guerre dura cinq longues années, et acheva de disloquer l'empire. La Connivence de Janren s'était réalisée : de ses frères, il était le seul à régner vraiment : Urguemand ne parviendrait jamais à obtenir de ses vassaux la légititimité qui ferait de lui un roi, Neuvêne était mort. Janren, quant à lui, vit ses rêves impériaux fondre avec la fondation du royaume de Janrénie.

LES FILS DE JANREN

Difficulté Impossible

Janren eut cinq fils qui disparurent mystérieusement, et c'est le sixième, né du très diplomatique autant qu'incestueux mariage avec sa cousine Gordeline qui prit la suite de Janren Premier sur le trône de Janrénie.

Ses cinq aînés furent enlevés par Tanis, qui, voyant ses frères se déchirer, ourdissait une prise de pouvoir en bonne et due forme. Pourtant, elle se refusa toujours à les tuer et les garda en catatonie grâce à une puissante magie. Malgré ses efforts, sans doute trop peu vigoureux, elle ne parvint jamais à devenir impératrice, et l'Histoire a même oublié ses complots.

Au crépuscule de sa vie, usée par les intrigues, elle décida de libérer ses neveux, de les abandonner dans les Cornes à un destin plus aventureux et moins politique. Aujourd'hui, les descendants de ces enfants pourraient tous prétendre au trône de Janrénie. Certains d'entre eux sont peut-être Inspirés – vos Inspirés, Éminence –, d'autres des marionnettes aux mains du Masque !

r

Les rois guerriers

Difficulté 20

Pourtant, les désirs impériaux des descendants de Janren ne disparurent jamais. Les guerres se succèdèrent. Toutes finirent par de minces victoires et de cuisants désastres. Ainsi, en 1099, l'armée janrénienne menée par son roi fut contrainte de se réfugier en République mercenaire, suite à sa défaite au val des Aubépines. Lorsqu'elle parvint finalement à rentrer en Janrénie, c'est une population folle de colère qui l'accueillit. D'épisodiques émeutes, la révolte se transforma en fronde.

Le pays fut plongé dans le chaos par les guerres et les révoltes. Les aristocrates parvinrent finalement à les stopper au prix d'un bain de sang. Profitant de leur pouvoir, ils mirent en place le Conseil des ducs pour administrer le royaume en l'absence d'un souverain suffisamment efficace. Jamais aucun roi de Janrénie ne parvint à se débarrasser de cette tutelle, qui aujourd'hui est devenue la Chambre royale (voir « Lois »).

Pourtant, malgré l'échec de ces tentatives expansionnistes, les souverains de Janrénie tentèrent régulièrement des incursions en Urguemand, sans résultat. La Connivence que signa Janren pour assouvir ses ambitions impériales avait condamné le pays à rester dans ses frontières.

La dernière tentative d'invasion de l'Urguemand en 1413 fut un nouvel échec, si cuisant qu'il entraîna le plus grand mouvement de protestation des Janréniens contre leurs dirigeants que l'Histoire ait jamais connu : la Révolte des Femmes.

La Révolte des Femmes

Difficulté 10

Après la défaite, le royaume était en colère. Le prestige du roi fut gravement entamé par la défaite de son généralissime. Les troupes d'élite de la Janrénie avaient été massacrées et les différents généraux commencèrent à s'agiter pour remplacer Amrod auprès du roi. Cette situation amena de nombreuses échauffourées entre les armées des hauts nobles janréniens. La population sentit qu'une ère de terreur risquait de s'abattre alors que les contre-offensives urguemandes faisaient payer un tribut de plus en plus lourd.

Hélyse, une veuve énergique et bourgeoise au charisme hors du commun, convainquit les femmes de son village de s'élever contre le pouvoir militaire. Le mouvement se répandit rapidement, et bientôt, le pays fut traversé par une révolte d'une ampleur inconnue jusqu'alors.

Difficulté 15

Les historiens janréniens décomposent celui-ci en trois temps.

D'abord, il y eut le temps de l'effervescence, au cour duquel tout ce que la Janrénie comptait de contestataires se réunit autour du mouvement. La jeunesse frondeuse janrénienne voit aujourd'hui cette période comme un moment béni, où tout était possible. Et c'était le cas : le pouvoir royal était politiquement fragilisé par la défaite, ses vassaux ruinés par les conflits et leurs armées en décomposition étaient incapables de contenir le flot des révoltés. Du reste, divers bataillons se joignirent à la Révolte des Femmes. Face à l'abîme, le roi fut contraint d'organiser une vaste assemblée consultative, rassemblant les représentants des révoltés, l'aristocratie, et les autres forces vives du pays.

La tenue de cette assemblée ouvrit le temps de la déliquescence. Les révoltés n'avaient en effet d'autre point commun que leur amertume face la défaite. Divers camps émergèrent. D'abord, il y avait les Hélyséennes, mouvement minoritaire militant pour un léger aménagement des institutions janréniennes, les Outrecimes-brunéens, mouvement radical et égalitariste prônant l'éradication de l'aristocratie puis la fondation d'une république, et bien sûr, un immense marais d'indécis.

Difficulté 20

Hélyse, qui craignait la désunion, mit au point un brouillon de la Constitution janrénienne avec un aristocrate libéral, et la proposa secrètement au roi. Celui-ci, fatigué par la Révolte des Femmes d'où rien ne semblait pouvoir sortir que des larmes et des cris, l'accepta, et la promulgua après quelques corrections (notamment, il s'octroya l'exclusivité de l'initiative des lois). La monarchie constitutionnelle janrénienne et la Loge étaient nées dans les couloirs du palais.

Difficulté 15

Vint enfin le temps de la réconciliation. Évidemment, la Constitution ne satisfaisait vraiment personne parmi les révoltés. Hélyse se fit l'artisan de leur union par trois biais. D'abord, elle proposa la loi Hélyse, qui redonnait un peu de légitimité aux aristocrates tout en offrant une garantie aux Outrecimes-brunéens. Ensuite, elle tourna la colère des révoltés contre les Mages, qui devinrent le ciment de l'union. Enfin, Hélyse bâtit le corps des Chuchoteurs, entièrement dévoué à sa personne et à la Loge, qui fit beaucoup pour l'élimination des opposants politiques trop menaçants.

LOGIQUE ?

Difficulté 20

L'utilisation de l'adjectif Logique (avec une majuscule) a été adopté en Janrénie suite à une loi que le roi a été contraint de proposer en échange d'un léger assouplissement des conditions de la loi Hélyse. C'est cet adjectif qui désigne officiellement « ce qui tient de la Loge ». Bien sûr, le choix de ce mot n'est pas innocent. C'est au contraire une authentique entreprise de terrorisme intellectuel, visant à l'incorporation forcée dans l'esprit de la population que tout ce qui est Logique est… logique, rationnel. Il s'agît de faire triompher l'idéologie de la Révolte des Femmes dans les esprits de chacun, que la politique de la Loge soit considérée comme la seule possible parce qu'obéissant à une rationalité transcendante, renforcée par le Culte institutionnel de la Raison (voir « Cultes »).

De nos jours

Difficulté 15

Une fraction irréductible de la population échappa pourtant à la Révolte des Femmes : les rebelles montagnards. Ceux-ci s'étaient réfugiés dès le temps de l'effervescence dans les montagnes, bien résolus à mater les insurgés par le glaive. Ils demeurent aujourd'hui les principaux ennemis de l'État et sont le péril principal de la Loge, après ses divisions internes entre Hélyséens et Outrecimes-brunéens.

CHRONOLOGIE

980 Erkman XIX divise l'empire en trois provinces qu'administrent ses trois fils.
990 Mort d'Erkman XIX. Urguemand reçoit la couronne d'Armgarde.
Janren signe une Connivence Impériale qui lui garantit un trône, mais condamne son destin impérial.
1001 Assassinat de Neuvêne par son frère Urguemand
1001-1006 Guerre entre Janren et Urguemand
1099 Défaite du val des Aubépines
1101 Soulèvement populaire contre le roi suite à son retour de République mercenaire. Les aristocrates matent les révoltés, et prennent les rênes du pouvoir en fondant le Conseil des ducs.
1413 Nouvelle tentative d'invasion de l'Urguemand. L'attaque est repoussée par Agone de
Rochronde. C'est le pire désastre militaire que la Janrénie ait connu.
1417 Début de la Révolte des Femmes : temps de l'effervescence.
1418 Convocation par le roi d'une assemblée réunissant les autorités et les insurgés. La tenue des débats révèle les divisions internes des révoltés. C'est le début du temps de la déliquescence.
1420 Le roi promulgue la Constitution de Janrénie. C'est la naissance de la monarchie constitutionnelle, et la naissance de la Loge. C'est le début du temps de la réconciliation.
1421 Promulgation de la loi Hélyse
1422 Loi contre l'exercice de l'Emprise
1423 Création des Courorciers
1423 Création des Chuchoteurs

Difficulté 20

Les rebelles sont une menace que sous-estime largement la Loge, ne serait-ce que parce que les maires sont victimes de leur propre propagande. Après tout, si la Loge est Logique, ses opposants sont nécessairement illogiques, et donc peu dangereux. Surtout, la Loge ne se rend pas compte que tous les mécontents et les nostalgiques de tous bords rêvent de rejoindre les aristocrates. La jeunesse frondeuse, élevée dans la culture de la liberté de la Loge, se berce de l'image romantique que constituent ces fiers aristocrates, dont l'imagerie populaire n'a pas oublié qu'ils savaient défendre l'honneur et l'amour à la pointe de l'épée. De fait, la milice est prévenue régulièrement de la disparition d'adolescents ou de jeunes adultes fugueurs qu'on retrouve quelques jours plus tard, et qui prétendent rejoindre la rébellion. La Révolte des Femmes n'a pas autant convaincu la population que la Loge veut bien le prétendre.

Lois

Le gouvernement

Difficulté 10

Le gouvernement de la Janrénie est devenu, depuis la Révolte des Femmes, un exercice subtil. En effet, deux instances dirigent le pays : la Loge et la Chambre royale, dirigées respectivement par la Première Ministre et le roi. Toutefois, ces deux figures du régime ne se partagent pas ces instances politiques, mais les administrent conjointement, ou du moins tentent de le faire.
Les institutions janrénniennes sont très inhabituelles pour un habitant de l'Harmonde. Elles paraissent très compliquées, si ce n'est ésotériques, bien qu'elles soient présentées dans la Constitution janrénienne, fait suffisamment rare dans l'Harmonde pour être mentionné. Un adage janrénien résume assez bien l'art de gouverner en Janrénie : « Le roi propose, la Loge dispose. »

Le roi et l'aristocratie

Difficulté 15

Le roi est le chef du pays. C'est lui qui le représente lors d'éventuelles visites à l'étranger et négocie et ratifie les traités. C'est à lui que revient l'initiative des lois, qui sont promulguées par la Chambre royale. C'est le roi également qui organise la levée de l'impôt, et le distribue dans les différentes instances politiques du pays.
La Chambre royale est une assemblée de guerriers ou de marchands, anoblis par le roi

pour un nombre fini de générations, par un acte notarié. Une fois cette période arrivée à terme, la noblesse peut être reconduite contre monnaie sonnante et trébuchante, pour une période équivalente. En théorie, tous les aristocrates peuvent participer à la Chambre royale, afin de débattre de l'administration et de l'avenir du pays. En pratique, seule une centaine d'aristocrates assistent aux séances hebdomadaires de la Chambre, soit parce qu'ils sentent bien que la réalité du pouvoir n'est plus là, soit parce qu'ils n'ont cure de la politique nationale.

LA MORT DE L'ARISTOCRATIE

Difficulté 25

Le roi a promulgué une loi — sous la pression de la Loge — qui mettra fin, un jour ou l'autre, à l'aristocratie. La loi dispose qu'il est impossible d'anoblir une personne dont le père ou la mère n'est pas noble. Or, comme tous les lignages sont appelés un jour ou l'autre à se tarir, ou qu'il arrivera bien un jour où l'héritier sera incapable de payer la somme astronomique nécessaire à la reconduction de la noblesse, l'aristocratie janrénienne va disparaître totalement d'ici quatre ou cinq générations. Cette loi, dite loi Hélyse, est évidemment très impopulaire dans l'aristocratie, qui fait des pieds et des mains pour que le roi travaille à son abrogation.

D'autres, plus radicaux, vont rejoindre le repaire montagnard.

Difficulté 20

La Chambre royale est dirigée par la Première Ministre qui en rédige l'ordre du jour sur proposition du roi. En effet, en Janrénie, c'est le roi, et le roi seul qui est à l'initiative des lois, bien qu'il se fasse aider par les membres de la Chambre dans cette œuvre.

d

La Loge

Difficulté 15

Financée par le Trésor royal — elle reçoit la moitié de l'impôt — la Loge est une vaste assemblée de trois cents maires-siégeantes. Elle est renouvelée par tiers tous les trois ans, par une élection à laquelle toutes les maires participent. Les maires, elles, sont élues au suffrage censitaire mixte direct. Elles peuvent être indifféremment homme ou femme, bien que leur titre soit toujours au féminin. Tous les six ans, la Loge élit la Première Ministre au suffrage direct, par vote à main levée. En même temps, la Première Ministre est élue Maire du Palais, c'est à dire qu'elle est directement chargée de l'administration de la Maison royale où se tiennent les conseils de la Chambre.

Difficulté 25

La Loge examine les lois et les traités proposés par la Chambre royale, et les accepte ou les refuse par vote majoritaire. Ce pouvoir de veto est très important, mais limité par le fait que la Loge ne peut proposer aucune modification au texte législatif, ni proposer de loi.

Les maires-siégeantes se répartissent ensuite dans trois Commissions – la Commission de la Loge aux Arts et Métiers, la Commission de la Loge à la Paix en Janrénie et la Commission de la Loge à la Paix avec l'Harmonde. Ces Commissions, dirigées par une commismaire, produisent à la fin de chaque année un rapport sur l'état de leur domaine d'exercice en Janrénie.

Difficulté 30

Ce rapport se conclut par une série de recommandations au roi, qui sont en fait des demandes de propositions de loi, et de remontrances, qui mettent en cause la politique royale de l'année passée, et indiquent les orientations qui n'ont aucune chance d'être acceptées par la Loge. Ces avis sont purement consultatifs, et sujets à maintes tractations.

Difficulté 20

• La **Commission aux Arts et Métiers** est la plus importante de la Loge. Elle reçoit une part importante du budget de la Loge et organise le développement commercial et industrieux de la Janrénie. Notamment,

elle s'est lancée dans une vaste politique de subvention des fabriques janréniennes ainsi que des chantiers de construction navale. La commismaire Logique aux Arts et Métiers a également négocié l'ouverture de l'Équerre aux non-nains janréniens.

j

Difficulté 25

En général, **la Maire du Palais royal** est choisie dans cette Commission, et c'est très régulièrement la commismaire qui remplit cet office. De fait, cette place est très convoitée, ce qui pousse à des luttes acérées entre les maires-siégeantes, luttes que la Chambre royale exploite parfois pour faire passer une proposition de loi.

Difficulté 20

• **La Commission à la Paix** en Janrénie s'occupe des affaires de sécurité intérieure. C'est elle qui veille à la bonne organisation de la milice. Elle veille également à l'interdiction de la pratique de l'Emprise en Janrénie, grâce aux Courorciers, enquêteurs, chasseurs de prime et meneurs de chats qui traquent les Mages et leurs Danseurs. En théorie, les Gemmes récupérées sont détruites. Enfin, la police secrète de la Loge, les Chuchoteurs, dépend de cette Commission. Ils sont chargés de la surveillance des groupes séditieux et de l'imprimerie. Ils ont extrêmement mauvaise réputation, mais le rôle de police des consciences qu'ils assurent est un des soutiens les plus importants à l'idéologie de la Loge.

• **La Commission à la Paix** avec l'Harmonde s'occupe des relations internationales de la Janrénie. Elle fait figure de parent pauvre de la Loge parce que la négociation des traités est une attribution royale. Cependant, participant à l'effort commercial janrénien orchestré par l**a Commission aux Arts et Métiers**, elle veille à ce que les marchands janréniens, notamment les marins, puissent exercer leur métier en paix. Ainsi, tous les navires de commerce janréniens traversant des zones dangereuses sont accompagnés de navires de guerre.

Les maires

Difficulté 15

Un article de la Constitution janrénienne dispose que le pays est divisé en cantons dont la population est grosso modo égale. Ces cantons sont administrés conjointement par un noble et une maire. Mais la Constitution n'est pas plus précise que cela dans la répartition des responsabilités entre les deux représentants du pouvoir local. De fait, la pratique a force de loi et d'un canton à l'autre, le partage des pouvoirs change énormément. Dans tel canton rural, la Révolte des Femmes est un lointain souvenir, et rien n'a vraiment changé du fait de la faiblesse de caractère de la maire. Dans tel canton de Ranne, la Révolte des Femmes est permanente, et le noble n'est qu'un figurant destiné à meubler les cérémonies officielles. Plus généralement, des accords informels sont conclus pour aboutir à une répartition équitable du pouvoir.

Parfois, c'est l'épouse du noble local qui a été élue maire. Ces maires sont extrêmement mal perçues par la Loge qui les voit comme des marionnettes aux mains de leur maris. D'où leur sobriquet de lavasse, par référence à la lessive qu'utilisent les femmes peu libérées. Cela dit, les maires dont l'époux est noble ont parfois la réalité du pouvoir, et agitent leur mari comme un outil.

La justice

Difficulté 20

Avant la Révolte des Femmes, les tribunaux – on les appelle parlements en Janrénie – étaient dirigés par les nobles. Mais depuis, une école de magistrature mixte a été ouverte par la Commission à la Paix en Janrénie qui distribue des diplômes d'aptitude à juger par concours. Les parlements sont dirigés par un magistrat assisté d'un jury populaire. Celui-ci est composé pour moitié de membres ayant acheté cette charge et pour moitié de citoyens tirés au sort.

Difficulté 25

Les observateurs étrangers voient dans cette organisation un signe très libéral de la Loge. C'est faux. Il s'agit en fait d'une manœuvre poussant les tribunaux à rendre des décisions de justice particulièrement hostile aux Mages

Difficulté 25

Les observateurs étrangers voient dans cette organisation un signe très libéral de la Loge. C'est faux. Il s'agit en fait d'une manœuvre poussant les tribunaux à rendre des décisions de justice particulièrement hostile aux Mages ou prétendus tels : les Janréniens haïssent l'Emprise.

Difficulté 20

Le droit janrénien n'est pas très original. Il garantit essentiellement la sécurité des biens et des personnes, ainsi que la liberté d'entreprendre et de travailler. Il prohibe donc les duels, ce qui n'est pas sans faire grogner les aristocrates qui se livrent malgré tout à l'exercice en secret. Les crimes sexuels sont punis de manière particulièrement sévère, de même que les tentatives des ouvriers de se réunir pour « débattre de leurs prétendus intérêts communs », que la Commission aux Arts et Métiers juge dangereux pour l'industrie naissante.

Diplomatie

Politique extérieure

Difficulté 10

• En Janrénie la diplomatie est une passion. Les diplomarts sont formés dans le Collège des arts diplomatiques de Ranne, en perpétuels travaux d'agrandissement.

Difficulté 15

Le collège est ouvert aux étrangers, notamment aux professeurs keshites ou carmes. Il propose des solutions pacifiques aux conflits et prône la paix avec la plupart des autres royaumes.

Difficulté 25

La Janrénie n'est pas un pays naïf pour autant. Les Janréniens s'attendent à une contre-révolte des Montagnards qu'il faudra bien mater par la force. C'est pourquoi le collège accumule les secrets d'État, pour s'assurer du soutien de puissants pays.

Difficulté 20

• Le Collège des paisibles amours n'est pas un simple collège d'éducation de jeunes filles en rase campagne d'Intrevise. Il les forme au dangereux métier d'espionnes. Elles accumulent des informations qui serviront aux diplomarts comme atouts et y apprennent les us et coutumes des Royaumes crépusculaires pour mieux s'insérer dans leurs milieux dirigeants.

Les descendants d'Armgarde

• Urguemand

Difficulté 15

La Janrénie s'est réconciliée avec ce pays. Le souvenir tenace de la dernière guerre ne parvient pas à s'évanouir dans les têtes des barons, mais pour les Janréniens, il s'agit d'histoire ancienne. Ces pays s'accordent sur leur commerce, mais ne se soutiendront pas en cas de guerre.

Difficulté 30

Les espionnes se sont mariées à deux barons et à plusieurs chevaliers. Le baron de Valcœur détache la direction de son royaume parfois à sa femme Vifriance, ce qui a permis à celle-ci d'infiltrer les jeux de pouvoir urguemands. Frizelle de Frimaspre est détestée par son mari baron. Sa position près de la mer des Tristes en fait un atout incontestable pour la paix de cette région. Elle mène son enquête sur les nobles expatriés de Janrénie qu'elle soupçonne soutenus par son époux.

• La Province liturgique

Difficulté 15

La Loge refuse une nouvelle guerre avec la Province liturgique qui est restée totalement muette quant aux chances de paix. Le peuple y voit un ramassis de Mages misogynes et poussiéreux où est fomentée une intrigue du Cryptogramme-magicien.

Difficulté 20

La Janrénie est une terre d'accueil pour les saisonins en fuite. Elle a mis en place avec les Modéhens une discrète organisation de passeurs vers son pays.

Difficulté 30

Ce qui fait peur à la Loge, c'est l'absence d'espionnes dans ce royaume. La place de la femme y est encore très discutable et les Janréniens n'y sont pas forcement bien perçus.

Les descendants de Moden-Hen'

• La Marche modéhenne

Difficulté 20

L'espionnage de la Marche modéhenne est un métier dangereux. L'espionne démasquée risque sa vie. C'est pourquoi les plus discrètes des paisibles amours y sont envoyées. Elles ont séduit Druides et sénateurs. Elles manipulent les Druides, Mages accomplis, au profit des sénateurs moins conventionnels.

• La République mercenaire

Difficulté 15

La République mercenaire est le nœud des relations diplomatiques de l'Harmonde. C'est pourquoi la Janrénie y attache une attention particulière. Elle fait appel aux Citoyens pour ses besoins militaires, souvent pour armer ses navires contre les Boucaniers.

Difficulté 20

La Janrénie fait appel au corps des maîtres féliciers qui sont appelés ici Courorciers. Ils ont parfois émigré en Janrénie, dans le pays le plus demandeur. Les Courorciers sont de vrais tueurs à gages au service de la Loge.
Les Janréniens déposent d'énormes fonds auprès des compagnies mercerines établies dans le pays. C'est une solution moderne pour mettre ses biens en sécurité. Les Janréniens bénéficient alors de lettres de change leur permettant de percevoir des pièces sonnantes et trébuchantes dans une autre région du royaume, pour peu qu'une compagnie mercerine y soit installée.

Difficulté 25

La surveillance janrénienne s'applique dans la compagnie des veuvantes qui est rongée par les agents de la Loge. Quelques secrets d'État sont parfois échangés contre un soutien militaire.

Difficulté 30

L'objectif de la Loge en diplomatie n'est pas la paix. C'est d'abord l'exportation de la Révolte des Femmes. Ceci passe par la poursuite des nobles janréniens expatriés. Ils sont légion en République mercenaire. La Loge s'efforce de provoquer la paix mais aussi la guerre, délibérément pour envoyer cette noblesse au casse-pipe.

• Les Terres veuves

Difficulté 10

Sénéca a eu vent des idées de la Révolte des Femmes et s'intéresse de plus en plus à la Janrénie. Les efforts ne viennent donc pas de ce pays.

Difficulté 20

Les Carmes veulent durcir les résolutions de la Loge, en influençant la nouvelle génération de demoiselles du pays grâce aux professeurs méduses des collèges. Malgré les réticences de la Loge à propos des idées carmes extrémistes, la Loge y puise une force idéologique en accord avec ses aspirations.

Difficulté 30

La Janrénie s'aide d'orfèvres et d'espions à la cour de Sénéca. Une origine janrénienne y suffit pour s'introduire en bonne société. En bonne voie d'amitié franche, les deux pays ont un but commun : développer la marine marchande sur les mers de l'Est.

• L'Empire de Keshe

Difficulté 5

Les relations diplomatiques avec les marchands de l'Harmonde sont affables, et centrées sur les dames du pays.

Difficulté 30

Les Janréniens offrent des cadeaux en nourriture aux femmes qui ont décidé de révéler les secrets politiques de leurs maris. Les espionnes vendent ensuite les secrets internes aux tribus concernées. Les autres secrets vont grossir les archives clandestines de la Loge.

h

Les descendants du Septentrion

• L'Enclave boucanière

Difficulté 10

Les deux pays ont des relations houleuses. L'Enclave coule de plus en plus de navires janréniens dans le but de s'approprier leur cargaison. Depuis peu, les pirates ont coulé plusieurs galions en pleine mer Scintillante.

Difficulté 20

La Janrénie soupçonne une alliance dangereuse avec la Province liturgique. Lorsque les Terres veuves déclareront la guerre aux pirates boucaniers, la Janrénie appuiera la décision carme en affrétant ses galions d'épines chargés de Mercerins.

• Les Communes princières

Difficulté 10

Les relations commerciales entre les deux pays sont fortes. Les cités de l'Ouest ont offert leur soutien à la Janrénie, mais elle n'a pas de relations étendues avec les cités de l'Est.

Difficulté 20

Abbadrah offre un soutien politique modéré. La Janrénie n'a que rumeurs et on-dit sur le Cercle Écarlate. La Loge considère la Sorcellerie comme de l'Emprise. C'est un mal nécessaire, puisqu'il y est implanté profondément. La Loge a aidé le prince de Selhabin à accéder au pouvoir et influence ses décisions politiques.

Difficulté 30

Dans les harems princéens se terrent les flatteuses janréniennes. À Sasmiyana, le Prince éploré est conseillé par la Dame aux Blancs Pigeons, manipulatrice au profit de la Janrénie. La Janrénie offre les secrets qu'elle collecte à Cendrelle, Princesse de Sablama, qui veut se défendre dans la guerre contre les autres Communes.

• La Lyphane

Difficulté 10

La Lyphane si fière n'accepte pas d'aide et ne compte que sur elle. Pourtant la Loge veut lier des relations amicales. Elle a peur de l'isolement que lui dictent les Communes princières.

Difficulté 20

Les fées noires servent d'intermédiaires avec leurs sœurs lyphaniennes. Cependant la Loge n'est pas dupe. Elle sait que les fées noires ne sont pas complètement objectives. Il reste à savoir de quel côté penche le cœur des Janréniennes.

• Les Parages

Difficulté 5

C'est un pays brutal qui accorde peu d'importance aux relations diplomatiques. La principale entente est commerciale.

Difficulté 30

La Loge n'a pas placé d'agents dans ce pays. Pourtant les espions utilisent le paragéen écrit phonétiquement en alphabet d'Armgarde pour leurs messages codés.

y

Politique intérieure

Difficulté 10

Malgré son apparente unité, la Janrénie est un pays démocratique, ce qui signifie que presque tout avis politique est écouté. Ceci provoque un morcellement au sein des organes politiques.

Difficulté 15

Les trois chambres de la Loge s'opposent constamment, chacune tentant de tirer une part du pouvoir ne lui étant pas donnée.

Difficulté 20

Les dissensions parmis les ducs sont bien plus accentuées. Certains sont pour la Loge, comme les ducs de Lorum, Péloran et Vierna, d'autres intriguent avec les Montagnards, comme le duc de Rostadt et l'inquiétante duchesse de Mortencre. Le duc de Jorline est ruiné, c'est un clochard qui devrait guider cette cité. Les derniers enfin se sont écartés du pouvoir. Ce sont les ducs de Goléanne, Sternemarbre et Oubliance.

Figures janrényennes

• Vivorn IV dit le Blanc, roi de Janrénie

Difficulté 15

Cet arrière-grand-père va bientôt fêter ses cent ans. Faible vieillard, ne comprenant pas la Loge, il raisonne avec des concepts hérités de l'ancien régime. Il y a une vingtaine d'années, son fils Vivorn le Jeune a disparu dans les monts Drakoniens. Ceci l'a beaucoup affecté et il en retire une grande tristesse.

• Dame Aliénor, Première Ministre de la Loge

Difficulté 15

Aliénor Drastine, belle rousse aux yeux verts, contrôle la Loge d'une main de fer. À trente-deux ans, peu de maires lui résistent. Elle ne doit sa position qu'au départ soudain d'Alyze d'Olbédrane pour Abyme (cf. Abyme, p. 70), décision à laquelle elle n'est pas étrangère.

Difficulté 25

Janren, le petit-fils du roi, en est follement amoureux. Elle le sait et en joue pour influencer les ducs grâce à son appui. Veuf, il cherche en vain une mère pour son fils Ninelon, 6 ans, et sa fille Ziline, 4 ans.

Difficulté 30

Drastine n'est pas son vrai nom. Avant la Révolte des Femmes, son père s'appelait Johan de Rastine, et était issu de la petite noblesse de Vierna.

• Edrahyde de Trévince, duc d'Intrevise

Difficulté 15

Auprès de la Loge, cet homme est le porte-parole du roi. Il est aussi son premier conseiller. D'une soixantaine d'années, c'est un génie de la politique qui s'oppose avec brio à la Première Ministre.

Difficulté 30

Edrahyde a été formé au collège du Souffre-jour et a vu sa chute. Il manipule le roi et est particulièrement courtisé par les ducs.

p

Négoce

L'agriculture

Difficulté 10

La Janrénie est une terre fertile, source principale de richesse du royaume et ciment historique de l'aristocratie.
Depuis la Révolte des Femmes, une nouvelle bourgeoisie foncière est née. Elle a mis au point de nouveaux modes de culture des sols, tels que le fermage et le métayage, au détriment du servage, archaïque et prohibé par la Constitution.

Difficulté 15

Plus encore, l'apparition de la bourgeoisie foncière a permis une meilleure intégration du secteur agricole et des marchés urbains. Cette ouverture a déclenché une concurrence entre les grands propriétaires terriens qui les a poussés à spécialiser leurs terres, en choisissant des cultures qui correspondent à la qualité du sol. Cet effet a conduit à une belle augmentation de la production agricole. Avant la Révolte des Femmes, la Janrénie était déjà bien dotée par la nature. Depuis, cet avantage s'est encore plus affirmé, ce qui permet au royaume de massivement exporter sa production locale.

L'artisanat

Difficulté 10

De façon plus significative, la Révolte des Femmes a ouvert la porte à la bourgeoisie industrieuse des fabriques. De là découlent d'une part des économies d'échelle, d'autre part la transmission des savoir-faire, qui entraîne un niveau d'expertise artisanale qu'envient tous les Royaumes crépusculaires. Ranne s'est rendue célèbre pour ses horloges à aiguillards à la précision légendaire. L'imprimerie, invention abymoise, a trouvé une terre d'élection en Janrénie. Originellement destinée aux simples documents officiels, cette technique est depuis quelques années en grande faveur de la population bourgeoise,

amatrice d'œuvres romanesques. En matière artistique, l'innovation se diffuse, avec la fabrication à grande échelle d'épinettes, dont toutes les jeunes filles de bonne famille doivent savoir jouer. Les arts culinaires ne font pas exception. Certains lutins ont développé des recettes de marmelades à l'aiguillard ou à l'orange qui font fureur dans les philauvernes. Une célèbre pièce janrénienne commence d'ailleurs par ces mots : « Quoi que puisse dire Hélyse et toute la philosophie, il n'est rien d'égal à la marmelade : c'est la passion des honnêtes gens, et qui vit sans marmelade n'est pas digne de vivre. Non seulement elle réjouit et purge les cerveaux humains et saisonins, mais encore elle instruit les âmes à la vertu. »

L'importation

Difficulté 15

Le raffinement des mœurs entraîne un irrépressible désir d'exotisme et de nouveauté. La route du thé fait l'une de ses haltes les plus lucratives en Janrénie, en y vendant du thé carme, du café de Morabie, du kawa bokkori, et diverses épices et fruits keshites qui sont autant de denrées caractéristiques des philauvernes et de la bourgeoisie. Les Communes princières ne sont pas en reste, puisqu'Abbadrah est reconnue en Janrénie comme la capitale du raffinement. À ce titre, un important volume de biens de luxe sont importés des terres princéennes.

Difficulté 30

De façon nettement plus secrète, les Keshites exportent vers les rebelles montagnards une grande quantité d'armes, issues du désert et d'Urguemand, avant de descendre dans les plaines janréniennes. Bien sûr, si la Loge venait à l'apprendre, les Keshites seraient dans une position diplomatique intenable, et la route du thé pourrait être temporairement coupée.

L'exportation

Difficulté 15

La première et plus ancienne voie d'exportation de la Janrénie est bien sûr la route du thé. Les Keshites achètent des quantités incroyables de nourriture issue de la puissante agriculture janrénienne, ainsi que d'autres marchandises, moins volumineuses et plus coûteuses qu'ils distribuent le long de la route du thé. Grâce à ce système de distribution, les biens manufacturés janréniens sont présents dans tout l'Harmonde.

Toutefois, la Loge reste méfiante vis-à-vis de cette voie d'exportation qui ne dépend que du bon vouloir de marchands keshites à l'honnêteté douteuse. C'est pourquoi la Commission aux Arts et Métiers subventionne énergiquement le développement de la marine marchande.

Difficulté 20

Les galions janréniens sont de véritables merveilles technologiques. Leur fort tonnage, ainsi que leur capacité unique en Harmonde de voyager en haute mer permet à la Janrénie d'exporter ses marchandises sur toute la côte ouest du continent. Elle approvisionne ainsi la République mercenaire en céréales et viandes séchées, et le développement tout récent de techniques de conserve favorise encore cet axe commercial.

Le pays tente également de distribuer ses marchandises sur les côtes est. Or, des galions aussi richement chargés attirent la convoitise des pirates boucaniers, et les quelques galions qui naviguent dans ces mers sont accompagnés de bateaux de guerre mercerins. Ce danger rend difficile le commerce maritime et a entraîné le développement de techniques d'assurance contre le risque boucanier. D'ailleurs, en janrénien, le terme de risko signifie pirates.

Esprit

« L'élégance du vêtement, le raffinement des mets, la sophistication de la pensée, tout cela est une spécialité janrénienne. Ici, la religion elle-même est un progrès, et au chapitre des étrangetés de notre beau pays, il y a les saisonins, mieux intégrés que nulle part ailleurs ! Pensez si vos enfants seront bien éduqués ici. Prince, vos enfants vous seront rendus transformés, et aptes à gouverner la ville magnifique sur laquelle vous régnez ! »

Un directeur d'école à Igor Jin-Shin, venu en visite

Us & coutumes

Apparences et mentalités

Difficulté 10

Le janrénien type est grand aux yeux clairs. L'homme est vigoureux, porte une barbe et a la voix puissante. La femme est élancée, possède un charme certain et parle d'une douce voix. Leurs cheveux sont souvent blonds ou roux, courts pour les hommes. Les femmes aiment porter indifféremment les cheveux longs ou courts, à la mode rannéenne.

Difficulté 15

L'homme attache une grande importance à sa barbe et sa coiffure lorsqu'il doit savoir se tenir dans les cercles politiques. Une taille précise doit adoucir les traits de leurs mâchoires anguleuses. Les femmes redoublent d'efforts lorsqu'il s'agit d'habillage. En société dans un cas comme dans l'autre, une faute de goût vestimentaire est impardonnable. La noblesse et la bourgeoisie aiment par-dessus tout faire étalage de leurs richesses. Ne pas porter de gants en toile, cuir d'alcheron ou dentelle d'Oubliance en ville est une faute de goût ou un signe de modestie pécuniaire. Dans la bourgeoisie, la canne est l'accessoire indispensable pour la gent masculine. La classe militaire en particulier a vu ses costumes et ses habitudes complètements changés par la Révolte des Femmes puisque l'armée est devenue mixte. De l'armure de plaques, les lourds chevaliers sont devenus officiers en costumes d'apparat : veste, longue cape de velours de Rostadt, culotte et bottes de cavalier.

La population de la campagne préfère des vêtements plus pratiques et amples au détriment de la mode extravagante des grandes villes. La robe est portée par les femmes seulement si elle a une utilité pratique. Les grands manteaux de peaux et fourrures y sont toujours en vogue.

Difficulté 20

Les Janréniens sont pragmatiques, rationnels et bougons. La génération d'avant la Révolte des Femmes est connue pour son impulsivité et sa fougue, hommes comme femmes. La Révolte des Femmes a su apporter une modération dans les propos et un réel avancement quant à la condition féminine du pays. Les Janréniens y ont gagné en tolérance, en ouverture d'esprit, en sens de la rhétorique. Cependant la Révolte des Femmes a entraîné une vraie paranoïa contre l'Emprise dans les campagnes qui gagne la ville et les milieux les plus bourgeois.

Difficulté 25

Pour les Janréniennes, les différences entre les deux sexes se veulent effacées, tout en gardant l'essentielle part de féminité qui les anime. Ces différences sont marquées par les hommes, qui veulent maintenir une primordiale distinction entre les sexes. Cette idée a conquis les peuples saisonins, qui adhèrent maintenant aux idéaux de la Révolte des Femmes.

La gent militaire

Difficulté 15

La Révolte des Femmes a réduit l'armée à une simple force de défense aux frontières du pays. L'armée n'a que le quart des effectifs qu'elle avait du temps du Généralissime Amrod. Les militaires ont mauvaise réputation dans le pays. Certains lieux, par décret de la Loge, sont interdits aux chiens, aux lépreux et aux soldats.

m

COURDESSES 03

Difficulté 20

L'armée janrénienne est une armée de conscription. La faveur d'arme — le service militaire — dure six mois et est obligatoire pour le peuple à partir de vingt-trois ans. C'est donc une mauvaise période pour celui qui deviendra adulte après ce devoir. Les Janréniens ont des notions de stratégie, apprises auprès des professeurs Citoyens de la République mercenaire qui profitent des services curatifs qu'offre Péloran, la cité des Espérances (cf. *AGONE*, p. 59).

Les officiers militaires sont les bourgeois qui peuvent payer au Trésor de la Couronne leur accession au statut de gradés.

Difficulté 25

La Loge songe fortement à abolir l'armée, délégant la défense du pays aux Citoyens de la République mercenaire.

La gent paysanne

Difficulté 10

N'importe qui est censé savoir que la Janrénie est un grand pays plat. L'agriculture et l'élevage de bovins et d'alcherons occupent deux tiers de la population. Le duché d'Oubliance, proche du fleuve Tanis, est spécialisé dans l'élevage des chevaux de trait qui fournissent l'essentiel de la force animale pour les manufactures.

Difficulté 15

Les habitants campagnards sont curieux, superstitieux et doués d'un sens de l'hospitalité étonnant. La population d'un village en vient aux mains très facilement avec les Mages. Près des montagnes et au sud de Ranne, les Janréniens sont bûcherons de parents à enfants. La hastarane (cf. *« L'hastara » in Le Bestiaire*, pp. 16-17), arme traditionnelle des chasseurs forestiers de petit gibier, est digne des plus grands maîtres d'œuvre. Par pression sur les poumons de l'animal, la trompe, séchée et durcie au soleil, propulse une fléchette parfois empoisonnée.

Difficulté 20

La forêt des Cimes Premières du sud de Ranne diminue à vue d'œil, et les Janréniens risquent d'avoir un réel problème de bois d'ici une cinquantaine d'années, s'ils n'ont pas trouvé de solutions avant la chute des derniers aiguillards. Leur sève, entre autres miracles, entre dans la composition de puissants insecticides contre les puces et la vermine.

La gent façonnière

Difficulté 10

Nombre d'innovations techniques font la réputation de la Janrénie chez ses voisins. Elle produit différents objets dans des manufactures. Elles réunissent une vingtaine d'artisans spécialisés, les façonniers, travaillant de concert sur un même projet. Les façonniers et maîtres d'œuvre représentent un quart de la population du pays.

Difficulté 15

Chaque ville a ses spécialités. Oubliance a forgé sa réputation dans les dentelles, Ranne dans la cristallerie. Intrevise et Vierna produisent l'essentiel des horloges et des mécanismes dont les Princéens sont friands. À Lorum, le nombre de façonniers d'un de ses trois chantiers navals emploie plus de deux milliers de ses habitants.

La gent bourgeoise

Difficulté 10

Ils font partie de la classe dirigeante. Les bonnes mœurs et le respect de l'étiquette dominent cette partie de la population. Aisés, ils achètent ou vendent des manufactures et des champs. Les plus riches sont assistés d'une foule de marchands, de comptables et de conseillers et courtisés comme des princes.

Difficulté 15

Ils vivent dans de grandes maisons avec jardin en périphérie des centres de cité, puisque souvent ces derniers sont sales et habités par les pauvres. Il n'y a pas de dédain particulier pour les miséreux mais ces gens-ci ne font définitivement pas partie du même monde. Il est même très bien vu de s'attacher à leur sort, en finançant Préceptorale et autres œuvres de bienfaisance.

b

Les coutumes

Difficulté 10

Il est de coutume d'embrasser la main de toutes les dames depuis la Révolte des Femmes pour les saluer ou au moins de leur tirer la révérence. Les femmes doivent saluer simplement d'un geste de la tête.

Difficulté 15

Épingler une sfarigace pourpre (cf. *Le Bestiaire*, p. 25) sur le cœur est le meilleur moyen de montrer à une dame la passion qu'on lui porte. Les femmes commencent à faire de même pour les élus de leurs cœurs.

Les Janréniens tendent la main gauche, paume ouverte vers le ciel lorsqu'une tâche est terminée. Cette vieille croyance est une façon de remercier les Muses, bien que les Ternes n'en soient pas au courant.
De vieilles chansons armgarites ont traversé les âges sous forme de tradition orale. Même si le Janrénien est proche de cette langue morte, le peuple n'est plus en mesure d'en comprendre tout à fait le sens.

Difficulté 20

Les historiens savent que les rois de Janrénie sont couronnés à l'Hôtel des Arsins de Ranne. Il est reconstruit après chaque couronnement. La coutume dicte l'incendie du lieu après le passage du souverain. Le dernier couronnement était celui de Vivorn IV en 1378, ce qui explique l'amnésie partielle de la population quant à cette coutume bizarre.

Le calendrier janrénien

Les Janréniens utilisent les mois classiques de l'Harmonde (cf. *AGONE*, p. 23). L'année commence au printemps et finit en hiver.
Le mois se décompose en six semaines de cinq jours. Les noms des jours sont primée, aparée, almée, orrance et dernance qui est férié pour les façonniers.
On formule le nom d'un jour en le faisant précéder de l'ordre de la semaine du mois. Ainsi, on parle de la 1re primée puis de la 1re aparée et on passe de la 4e dernance à la 5e primée.

Les festivités

Difficulté 10

Les mariages se font devant les maires, en une demi-heure et sans réjouissances. Par contre, le jour d'une naissance est célébré avec les Sœurs de Tanis. En famille suit une semaine de fête où l'on rit et où l'on danse. Les proches sont conviés à de grands banquets et la traditionnelle farandole y est toujours de mise. Il est de coutume de porter des joncs rouges au-dessus de l'enfant en chantant des chansons anciennes. La mère tressera une nacelle pour l'enfant après ces cinq jours. Les anniversaires ne sont pas fêtés, probablement par respect pour l'effort de la mère.

Difficulté 15

La bourgeoisie aime par-dessus tout les bals en ville. Elle vient y danser la volte, une danse où l'on fait tournoyer sa partenaire en l'accompagnant, guidé par le son des orchestres d'harmonéons et de violes de gambe. Les plus beaux des atours parent les citadins. On y danse et y rit jusqu'au lever du soleil. Bien entendu, inutile d'espérer y assister sans invitation. La milice veille.

Difficulté 20

À chaque première primée de la harpie est fêté le Carnaval des Fous. À cette occasion, les simples d'esprit des villages sont traités en rois et accompagnés de leurs sujets déguisés. L'amnistie des maisons de santé spirituelle — des asiles — est prononcée par le roi pour un jour. C'est une période où tout est permis et où la population s'abandonne après l'automne difficile. Ce jour-ci, les nobles s'enferment à double tour dans leurs demeures. La population a prouvé à plusieurs reprises son hystérie collective.

Difficulté 25

La mort est taboue. On ne peut parler des morts lorsque l'événement funeste est arrivé. La peur d'invoquer sa Triste Dame ou son Triste Sieur est forte — ces fantômes qui portent leur nom et hantent les environs de la mer. Il n'est permis d'évoquer un défunt que lors de la date anniversaire de sa mort. Cette célébration s'appelle la Mémorance. On y porte du rouge sombre, qui est symbole de deuil en veillant une nuit et en pensant au défunt.

Les morts sont enterrés près des cloîtres des Sœurs de Tanis.

a

Rhétorique et vie sociale

Difficulté 10

Les Janréniennes et la Loge ont soutenu les savoirs diplomatiques, politiques et philosophiques et en ont fait des arts respectables. Préceptorale s'est bien implantée dans ce pays. Elle offre au peuple, sans distinction de gent sociale, la lettre et le discours qui en fait sa première arme contre la brutalité. Le vouvoiement en janrénien est une invention récente, remontant à la Révolte des Femmes.

Difficulté 15

Grâce à ce progrès sociétal, le pays a la population la plus lettrée de l'Harmonde. La plupart des gens savent lire en janrénien, et parfois même en keshite. La population se réunit dans les philauvernes l'après-midi pour parler de philosophie, du rapport de l'individu aux institutions, et refait l'Harmonde avec enthousiasme et sans répit.

Difficulté 20

Les collèges et les universités du pays sont nombreuses. Ils procurent au peuple une foule de compétences parfois inutiles ou surprenantes, comme la musique pour les soldats ou la géométrie pour les paysans. Ils participent toutefois à la formation des façonniers. La Loge paye à prix d'or ces savants étrangers ou incompris pour s'installer en Janrénie. Le meilleur exemple est celui des nains et de l'Équerre, qui offrent leur savoir en matière d'architecture dans le prestigieux Atelier Logique d'Architecture de Ranne. Les cours sont ouverts à tous, humains et saisonins, sans discrimination. Cependant, la mentalité, les qualités requises et la structure des enseignements étant spécifiquement naines, il est rare que les diplômés soient d'un autre peuple. Ce qui n'empêche pas de nombreux étudiants étrangers de suivre les cours pour recevoir un certificat fort prisé, même en dehors de la Janrénie.

Les voies artistiques

Difficulté 15

• L'art populaire est un courant qui prend de plus en plus d'importance. Sans moyens financiers, les artistes privilégient l'imagination et l'inventivité avant tout. Le peuple raffole des comédies qui sont jouées dans la rue. Quelques petits orchestres jouent généralement en quatuor des voltes dans de trop rares bals populaires. Mais les connaissances du peuple en matière de musique ou de sculpture ne sont parfois pas complètes. Ceci donne toute une faune de demi-artistes, ou prétendus tels, qui s'agitent dans les places des marchés en exposant des horreurs.

Difficulté 20

• L'art bourgeois concentre ses efforts sur la littérature. La prose et la dramaturgie sont deux aspects des lettres très appréciés de la classe dirigeante. Les bourgeois achètent à prix d'or des duplicata de livres. Les plus beaux travaux d'enluminure sont fait par les Arcopieurs de Jorline. En musique, bien qu'il existe des corps de danseurs, les riches aiment volter au son des grands orchestres, où s'est introduit l'harmonéon. Ce dernier a vu le jour il y a vingt ans et les notes y sont mues par un astucieux système de soufflet emprunté à la hastarane. Elles sortent de petits tuyaux que l'on ouvre et ferme par action des doigts sur un clavier. La peinture est aussi très appréciée. Le réalisme des toiles porte leurs sujets souvent politiques aux nues.

Difficulté 25

• La fraîche vague réunit les goûts de tout le peuple. Elle est née après qu'un peintre, Esor d'Intrevise eut perdu les faveurs de son mécène. Il jeta toute sa collection dans un canal. En les regardant à travers l'onde, il s'aperçut que ses peintures avaient changé de visage. Il s'applique, ainsi que toute une nouvelle génération d'artistes, à la recherche en peinture. Son génie a inventé l'aquarelle, et il s'applique maintenant à créer une peinture composée de petites taches de gouache décrivant des scènes de vie quotidienne. Les comédrames sont de drôles d'histoires jouées dans les philauvernes. Elles finissent invariablement de manière poignante, mais on rit beaucoup pendant toute l'histoire en se moquant des héros.

La technique

Difficulté 10

La Janrénie est le pays qui a les techniques les plus évoluées de l'Harmonde. Nombre de récentes découvertes proviennent de ce pays.

• L'orfèvrerie

Difficulté 10

Les Janréniens ne considèrent pas l'orfèvrerie comme un art, bien qu'il soit reconnu comme tel par les étrangers.

Difficulté 20

En plus de leur beauté, les bijoux sont parfois de petites merveilles techniques qui intègrent de drôles de surprises : bagues à poison ou à aiguille, colliers de perles conçus pour semer d'éventuels poursuivants, tabatières d'argent ajourées avec double-fonds pour cacher toutes sortes de secrets, yeux de chats — des monocles à Gemme permettant de voir plus facilement les Danseurs —, etc.

Difficulté 25

Des ateliers de Vierna sortent de petits automates cracheurs de liqueur de Mortencre qui sont utilisés pour allumer les pipes et narguilés des Princéens qui les adorent.

• L'imprimerie

Difficulté 15

Des ateliers d'imprimerie fleurissent dans les villes importantes. Cette invention abymoise a été reprise à l'origine pour distribuer des pamphlets révolutionnaires aux femmes de l'Harmonde et pour donner aux Janréniens des nouvelles du pays à travers des journaux.

Difficulté 20

La Loge a été tout d'abord réticente à étendre l'imprimerie à d'autres œuvres que les pamphlets, carnets de voyages, traités et documents officiels. L'essor de la gent bourgeoise provoquant une forte demande de littérature de distraction, les imprimeurs ont petit à petit diversifié leur production. Ce qui ne se fait pas sans la grogne des scribes et copieurs et d'une partie des artistes poètes janréniens.

Difficulté 25

L'imprimerie fait l'objet d'un contrôle strict de la part des Chuchoteurs et ces derniers n'hésitent pas à demander la censure de tout passage étant en contradiction avec les aspirations et la politique de la Loge. Préceptorale est particulièrement divisée sur le sujet. Certains y voient un instrument de diffusion du savoir idéal, d'autres une dénaturation complète de l'apprentissage.

Difficulté Impossible

En réalité, le courant « réactionnaire » face à l'imprimerie est instigué par les Harmonistes de la Geste, lesquels considèrent que cette technique corrompt leur Art ancien. Ils craignent aussi que la censure des Chuchoteurs n'amène à terme, la disparition des ouvrages datant de la Flamboyance, au profit de versions modernes vidées de la magie de l'Harmonie. Ils sont soutenus par la phratrie de l'Illuminat, laquelle considère aussi que l'imprimerie dénature la verve artistique (cf. *Les Organisations*, p. 32).

A contrario, l'ordre droit cherche à diffuser largement cette technique, tout en s'assurant que les Chuchoteurs censurent strictement les œuvres littéraires jugées trop fantaisistes.

Difficulté 25

Récemment sont arrivés de Vierna des tracts incitant les hommes à un soutien royaliste. Une petite imprimerie illégale officie dans cette ville et même les légumes exportés se retrouvent sur tous les marchés de l'Harmonde emballés dans du papier imprimé de la même provenance.

Quelques Janréniens

Edmond Villernard, le philauvernier.

Edmond Villernard vient d'ouvrir son philauverne grâce à une subvention de la Loge qui encourage la création de tels établissements. Aux yeux des maires, les philauvernes pourraient bien, à terme, remplacer les tavernes traditionnelles, moins éprises de raffinement et de vertus civilisatrices. Edmond, pour animer son philauverne, fait venir deux fois par semaine un philosophe et, en échange, lui offre toutes ses consommations. Il compte sur la prospérité de son établissement pour créer d'autres philauverne à travers la Janrénie et faire ainsi fortune.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 51, SBG : 17, SBC : 25, BD : +0
VOL 9

Bases de Compétences
Société : Baratin 18, Intendance 12.
Savoir : Langues : janrénien 17, keshite 15, urguemand 12

Amandine Arpentmond, la bourgeoise éclairée.

Mme Arpentmond anime chaque semaine un salon de réflexion où elle invite l'élite des savants de sa ville. Tous viennent disserter sur nombre de sujets, des vertus de l'imprimerie aux devoirs moraux impératifs. Elle invite également régulièrement des artistes à venir se produire dans son salon, spécialement aménagé pour accueillir une petite cinquantaine d'amis des arts. Ainsi, Mme Arpentmond recrute autant dans la bourgeoisie riche et oisive que dans les collèges de Préceptorale et dispose ainsi d'un impressionnant réseau de relations politiques, savantes et artistiques.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 53, SBG : 17, SBC : 26, BD : +0
VOL 7

Bases de Compétences
Maraude : Intrigue 12.
Société : Étiquette : bourgeoisie 12, Musique 10, Peinture 8, Poésie 8.
Savoir : Alphabet : Armgarde 8.

Marnin Doisagiles, l'horloger.

Marnin tient un atelier d'horlogerie. Son grand-père était abymois, mais il a émigré quelques temps après la Révolution des Femmes. Son père, qui a bénéficié du savoir-faire de son propre père, s'est lancé dans l'innovation dans le domaine de l'horlogerie, notamment avec les techniques liées aux aiguillards, qui ont permis d'assurer une plus grande précision dans la mesure du temps. Marnin a donc hérité de l'atelier de son père et participe activement à l'essor du commerce janrénien, puisqu'il a conclu personnellement des accords avec une caravane keshite afin de répandre ses montres et horloges dans tout l'Harmonde.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 50, SBG : 16, SBC : 25, BD : +1
VOL 6

Bases de Compétences
Société : Négoce 11, Savoir-faire : Horlogerie 14, Intendance 9.

Saturnine Moscan, la marchande-marin.

Saturnine fait partie de la marine marchande janrénienne. Fier bretteur, elle n'hésite pas à écumer les mers pour vendre d'un bout à l'autre de l'Harmonde les bijoux que façonnent ses frères, qui sont orfèvres. Sa famille a financé la construction de son galion grâce à ses importantes ressources, espérant ainsi multiplier ses profits. Saturnine est donc le fer de lance de cette tentative, notamment grâce à ses contacts avec la Loge, qui lui ont permis d'obtenir l'escorte de quelques navires de guerre. Avec ces derniers, elle est en mesure de faire face aux attaques des Liturges et des pirates de l'Enclave boucanière.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 50, SBG : 16, SBC : 25, BD : +1
VOL 7

Bases de Compétences :
Épreuves : Athlétisme 11, Equitation 10, Natation 11, Vigilance 10.
Maraude : Discrétion 13.
Société : Baratin 11, Diplomatie 12, Négoce 15.
Savoir : Astronomie 7, Navigation 11, Lois 11.

Combat
Initiative : 14/13, rapière 16/15, arc 18/17
Attaque au contact : rapière 16
Attaque à distance : arc 14
Esquive : 15/14
Parade : rapière 15
Défense à distance : 7
BD (rapière) +4, BD (arc) +7
Armure: Cuir (veste) prot. 2

Esmeline Duranfer, la maire.

Esmeline Duranfer a suivi l'exemple de sa mère, une femme à poigne. Cette dernière fut parmi les premières maires à imposer la Loge à la Janrénie et à mener la Révolte des Femmes. Esmeline, à peine sortie de son adolescence, s'est donc lancée dans la politique et a réussi à se faire élire maire. Elle est toute dévouée à la cause de la Loge et s'occupe d'organiser la traque des montagnards rebelles, de propager les idées progressistes de la Loge, et enfin de favoriser l'éclosion d'un commerce international janrénien.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 45, SBG : 15, SBC : 22, BD : +0
VOL 8

Bases de Compétences
Épreuves : Équitation 9, Vigilance 11.
Maraude : Discrétion 11, Intrigue 13, Serrurerie 9.
Société : Baratin 11, Diplomatie 11, Eloquence 10, Étiquette : bourgeoisie 13, Intendance 14, Négoce 8.
Savoir : Alphabet : Armgarde 13, Lois 13

Gulvain de Durthal, le montagnard rebelle.

Le seigneur de Durthal faisait partie des très jeunes recrues ayant échappé aux massacres de la guerre quand la Révolte des Femmes éclata. Il suivit ses supérieurs dans leur fuite dans les monts Drakoniens et les aida à rénover quelques places fortes. Depuis lors, il est désormais le chef vieillissant d'une compagnie de seigneurs janréniens qui continue à résister au pouvoir Logique en attendant son heure.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 52, SBG : 17, SBC : 26, BD : +1
VOL 8

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 13, Équitation 12, Escalade 10, Premiers soins 10, Survie (spé : montagnes) 12, Vigilance 10.
Maraude : Intrigue 6.
Société : Eloquence 8, Etiquette : noblesse 10.
Savoir : Chirurgie 8, Lois 7, Stratégie 11.

Combat
Initiative : 11/-3, épée 12/-1, fléau d'arme 11/-3, pavois 7/-7, lance(*) (mêlée) 13/-1, lance (tir) 12/-2
Attaque au contact : épée 15, fléau d'arme 13, pavois 11, lance 11
Attaque à distance : lance 11
Esquive : 8/-6
Parade : épée 15, fléau d'arme 12, pavois 17, lance 10
Défense à distance : 4/0
BD (épée) +5, BD (fléau d'arme) +7, BD (pavois) +3, BD (lance mêlée) +6, BD (lance tir) +5
Armure : Plaques (complète) prot. 14

(*) : arme maniée à deux mains.

• La médecine

Difficulté 10

La médecine de Péloran sait guérir de bien des maux, vis-à-vis des maladies notamment. Quelques médecins font des miracles. Mais elle n'a pas l'efficacité des sorts de l'Emprise interdite. Les médecins s'attachent aussi aux folies.

Difficulté 15

À la suite d'un accouchement, la mère a toujours droit à une période de convalescence non payée de six mois. Il est de notoriété publique que ce soient les Sœurs de Tanis qui procèdent à la délivrance, bien que certaines fées noires vivant à l'écart des villages aient une connaissance précieuse en ce domaine.

Difficulté 20

Il est une autre raison pour demander l'aide des fées noires. Elles savent comment avorter une grossesse non désirée, opération douloureuse mais pas interdite. Cette chirurgie est légale dans ce pays et plutôt toléré par la morale.

La cuisine

Difficulté 10

Le sol janrénien est très fertile. Les légumes les plus utilisés sont les carottes, les radicelles, les potirons et les pommes de terre. L'élevage janrénien est aussi très développé. Celui de bœufs entre dans la cuisine de tous les jours. Les fermiers font du fromage et de la viande d'alcheron. L'agriculture s'aide de serres qui permettent de faire pousser quelques plantes, arômes et fleurs exotiques. Les grands aqueducs et canaux du pays regorgent de cresson et de courges d'eau douce. D'ailleurs le plat national est le confit de bœuf aux courges d'eau douce, accompagné d'un gratin de carottes poivrées.

Difficulté 15

Les Janréniens réussissent à conserver leurs aliments plus longtemps, notamment grâce à leur indépendance commerciale vis-à-vis du sel keshite. Les façonniers extraient le sel-gemme des salines de Jorline. La criserve, étonnant verre scellé en cristal, est la solution préférée des bourgeois. Elle conserve les aliments pendant des jours, à condition qu'on les fasse bouillir auparavant.

DE LA PHYSIQUE DE L'HARMONDE

Il est étonnant de penser que la sagesse des Anciens est erronée. De leur culture sont nées les merveilles architecturales que nous avons grande peine à comprendre. Leurs techniques et leurs arts, nous le savons, étaient bien plus évoluées que les nôtres, ne serait-ce qu'aux temps obscurs d'Armgarde. Ainsi, comment refuser l'évidence ? Nous ne pouvons ignorer les travaux de Jaillesse de Rekyaule en 41 !

Ce texte pluriséculaire dit que quatre énergies gouvernent l'Harmonde : le Mouvement, le Mot, le Forme et la Couleur. L'effondrement d'Armgarde, d'après mes travaux d'histoire, a provoqué la perte de la connaissance de la Couleur. En effet, nous ne pouvons nier la puissance des trop rares Tableaux-monde qui ont traversé les âges. La Forme, malgré mon ignorance sur l'architecture, semble avoir été préservée sous une forme ou une autre par les nains.

Mais n'a-t-on pas gardé pleinement le Mot ? Ne provoque-t-il pas sciences, guerres et philosophies ? Et qu'en est-il du Mouvement, qui nous procure maintenant l'effort nécessaire pour mouvoir nos manufactures et nos galions ?

L'Harmonde ne peut que se reposer sur ces quatre énergies comme je le dis devant vous. Sa nature même ne peut être un tout indivisible.

Mes travaux montrent que ces quatre énergies fondamentales gouvernent l'Harmonde et je vous recommande la lecture de L'Harmonde fondamental d'Eijanc de Lorum qui s'est lui aussi inspiré des travaux des anciens d'Armgarde pour appuyer ses assertions.

Extrait de *Questions essentielles*, discours à l'Académie des sciences d'Harmonde de Ranne, Hermin Filigrand

Difficulté 20

Les philauvernes, du nom de leur inventeur, sont des lieux privilégiés pour la discussion. Ils ont fini par prendre le pas sur les tavernes, et non les auberges, en Janrénie. Ces endroits où l'on peut savourer le café de Morabie, le kawa bokkori sont les écrins des plus secrètes des négociations janréniennes. La boisson qui

y est la plus à la mode est le thé d'importation carme ou parfois lyphanienne. Les philauvernes proposent aussi les joies du palais que sont les pâtisseries exotiques confectionnées avec les épices carmes, modéhennes et keshites les plus bigarrées.

Architecture

Les villes

Difficulté 10

Les villes janréniennes semblent être de type médiéval. Cependant, ce qui frappe au premier abord, ce sont les échafaudages qui courent le long des bâtiments, et parfois se chevauchent dans la plus grande confusion. La plupart des villes sont en effet en chantier : la construction des mairies a été achevée il y a peu, mais le démantèlement des ouvrages des nobles, forteresses et murailles, continue.

Difficulté 15

Une nouvelle classe émerge en Janrénie : les marchands. Ces derniers sont à la fois tournés vers la modernité et vers une certaine reconnaissance sociale de prestige. Leurs grandes demeures sont à l'image de cette double aspiration : situées en périphérie des villes, ce sont de grands manoirs luxueux, à la fois tournés vers la ville et vers la campagne. En effet, ces nouveaux bourgeois s'occupent d'affaires et doivent se rendre chaque jour en ville. Mais leur rêve de grandes propriétés terriennes est assouvi grâce aux grands espaces agricoles qui bordent leurs demeures.
L'intérieur des villes, du fait des échafaudages, de la circulation des biens et des personnes, est surencombré de calèches, de chaises à porteurs, de cavaliers et de piétons.

Difficulté 20

À terme, ces grands travaux sont destinés à donner naissance à la « ville moderne » telle que la conçoit la Loge : de grandes artères claires, pavées, bordées de lampadaires, abritant toutes sortes de commerces, dont les fameux philauvernes et les différents comptoirs marchands de chaque royaume. Elles constitueront le quartier marchand. Non loin de là, les ateliers et les fabriques cohabiteront dans une monotonie plus discrète et peu à même d'attirer les voyageurs.

Les campagnes

Difficulté 10

La physionomie des campagnes janréniennes est changeante, allant des petites maisons en torchis et au toit de chaume jusqu'aux grandes propriétés de brique couvertes de tuiles.
Cependant, les habitations sont plutôt regroupées, et à la croisée des chemins, on trouve la mairie. Cette dernière ne doit pas être séparée du plus lointain de ses administrés de plus d'un jour de marche.
L'architecture de ces mairies rurales reste très diversifiée : certaines occupent les anciennes demeures des nobles désargentés, après quelques travaux d'adaptation, d'autres sont construites dans les matériaux de la région et ne sont pas plus grandes qu'une ferme de paysan aisé.

Difficulté 15

Les demeures des ruraux janréniens sont le reflet de leur ascension ou de leur déchéance sociale.
Les petites maisons en torchis abritent des familles de paysans pauvres, qui ne possèdent pas la terre qu'ils cultivent. Ils peuvent travailler soit pour le noble local, soit pour le grand propriétaire terrien du coin et ne possèdent qu'un petit jardin potager.
À l'inverse, d'immenses fermes opulentes parsèment le paysage rural janrénien : elles appartiennent aux paysans qui ont profité de leurs contacts avec la Loge lors du remembrement des terres. Il est assez fréquent que ces fermes soient dirigées par une propriétaire terrienne.

Difficulté 20

Quant aux nobles, lorsqu'ils ont réussi à conserver leurs terres et leur titre, ils tentent de sauvegarder ce qui reste de leur patrimoine architectural : leurs châteaux-forts massifs. Cependant, comme leurs efforts financiers se concentrent sur la conservation de leur titre, ils n'ont que rarement les moyens d'entretenir convenablement leurs demeures.

Certains cèdent même aux avances financières de la Loge et à sa politique de rénovation des « ouvrages historiques », qui n'est rien d'autre qu'une transformation de ces places fortes en châteaux d'apparat.

Les marmeladins

Difficulté 10

Les marmeladins sont disposés, sur le territoire janrénien, en fonction du climat et ont tendance à se spécialiser dans la culture de quelques fruits et essences seulement. Par exemple, les marmeladins spécialisés dans la marmelade de sapin sont situés tout au nord du pays et adossés aux montagnes, tandis que les marmeladins exotiques tendent à se rapprocher le plus possible du désert de Keshe.

Difficulté 15

Les marmeladins sont d'immenses vergers, ressemblant plus à une forêt qu'à un jardin. Les lutines utilisent le principe de la culture étagée pour pouvoir faire cohabiter arbres et arbustes.

Au cœur des marmeladins, les lutines ont recréé des Chênais qui abritent leurs chênes. L'originalité du lieu réside dans le fait que les humains employés par les lutins et les lutines habitent avec eux dans le Chênais, ce qui permet une assimilation et un métissage culturels sans précédent en Janrénie entre lutins et humains. Les géants ne sont pas en reste : un vaste espace leur est réservé dans le Chênais, afin qu'ils puissent vivre en harmonie avec les autres membres du marmeladin.

Difficulté 20

Les fourneaux permettant la production de marmelade sont situés au plus profond du Chênais et sont surveillés en permanence par des gardes, eux-mêmes supervisés par au moins un lutin. En effet, les lutines, et la Loge, se méfient d'éventuels espions à même de leur voler leurs secrets de fabrication.

d

Les fabriques

Difficulté 15

Les fabriques se créent dans les villes, sous le patronage d'un riche investisseur. Ce sont de grands bâtiments d'environ deux à trois étages.

Le rez-de-chaussée se divise en deux parties. La première constitue la façade commerciale de la fabrique : c'est là qu'on conclut les ventes et qu'on les règles. Les plus riches fabriques disposent d'un petit salon discret et confortable destiné à mettre à l'aise les gros acheteurs. La deuxième partie constitue la fabrique proprement dite : on y entrepose les matériaux, et c'est là que sont réunis les différents ateliers d'artisans travaillant de concert.

Les étages sont consacrées aux familles d'artisans : l'investisseur se préoccupe du logement de ses ouvrier, c'est pourquoi il les loge dans ces étages. Selon le degré d'aisance, d'honnêteté et d'humanité de l'investisseur, les logements sont plus ou moins spacieux et salubres.

h

Les mairies

Difficulté 15

L'appareil minimal d'une mairie doit remplir trois fonctions : assurer les tâches administratives, loger la maire et ses éventuelles collaboratrices et servir de lieu de discussion et de débat politique.

C'est pourquoi, toute mairie, qu'elle se trouve à Ranne ou au fin fond d'un village à moitié abandonné, dispose de certaines commodités.

Les mairies disposent d'un guichet où l'on enregistre les naissances, les mariages, les décès et autres formalités administratives. Derrière ce guichet se trouve la salle des archives, vaste pièce envahie par le papier, l'encre et la poussière.

Les appartements de la maire se trouvent généralement à l'étage.

Enfin, toutes les mairies abritent une grande salle pouvant servir de salle de réunion, de débats, mais aussi de réception ou même de concert.

Difficulté 20

Toutefois, ces commodités minimales revêtent, dans les villes surtout, un luxe parfois tapageur. En effet, les mairies urbaines ont été construites à partir d'anciens bâtiments guerriers et gardent un aspect imposant et massif. Les mairies des grandes villes peuvent abriter jusqu'à dix guichets, en bois précieux pour les plus riches.

De même, les mairies les plus opulentes disposent de plusieurs grandes salles, de salons, de cuisines gigantesques apprêtant de somptueux dîners où l'on discute de politique et parfois, de jardins. En particulier, la mairie de Ranne possède un gigantesque jardin où les massifs et les haies sont taillés géométriquement, composant ainsi un labyrinthe végétal propice aux complots et aux entrevues discrètes.

Difficulté 25

Les archives des plus grandes villes disposent d'un système de sécurité, basé sur la présence conjointe de Courorciers et de gardes bien entraînés. Elles abritent en effet les dossiers les plus compromettants et les plus dangereux de la Loge, dont, en particulier, les plans cadastraux. Nul n'a réussi, jusqu'à présent, à les visiter, et les indiscrets téméraires ont rapidement finis pendus.

Cultes

Le Culte institutionnel de la Raison

Difficulté 10

Le Culte institutionnel de la Raison, abrégé CIR, a été créé par la Loge. C'est un culte civique, qui vénère les institutions janréniennes et la raison sous forme allégorique. Ses adeptes sont appelés les ciréens, et le culte est administré par des Prédicants.

Les fondements de sa doctrine sont purement profanes et ne se réfèrent à aucune cosmogonie. Les institutions sont vénérées comme des dieux, dont leurs représentants sont des messagers. La Loge est le « dieu » majeur. Son allégorie en est bien sûr une mère également maire.

Liberté religieuse

En Janrénie, la religion est très contrôlée. Pour être pratiqué sans problèmes, un culte doit recevoir l'aval de la Commission Logique à la Paix en Janrénie. Aujourd'hui, seuls deux cultes ont reçu cette autorisation : le Culte institutionnel de la Raison et les Sœurs de Tanis. Les autres sont interdits, et pourchassés avec plus ou moins de vigueur.

Vêtue de la robe de la Première Ministre, elle est armée d'un petit marteau, signe de son autorité lors des séances à la Chambre royale et à la Loge. La Commission aux Arts et Métiers est une femme au tablier de forgeron, portant un astrolabe et un engrenage d'horlogerie. La Commission à la Paix en Janrénie est une femme dont la main gauche est portée en cornet autour de son oreille : elle est à l'écoute du peuple, et dont la main droite est fermée sur l'épée de la justice. La Commission à la Paix avec l'Harmonde est une diplomate. Une colombe est juchée sur son épaule, et elle porte un parchemin symbolisant un traité de paix. Le roi est également vénéré dans le panthéon ciréen. Ses représentations sont par contre plus traditionnelles. Ces cinq divinités, la Quintiliade institutionnelle, sont soumises à la Raison, représentée par un tétraèdre couvert d'inscriptions mathématiques.

Le culte se tient dans des temples appelés logorées. Elles sont de forme pentagonale, et à chaque face se trouve une statue de chaque institution, alors qu'au centre se trouve toujours le tétraèdre de la Raison. Devant ce dernier, le Prédicant récite les prières ciréennes, et donne des cours de droit public à destination des adeptes. Ces derniers répètent les cours comme des prières. Outre ce rôle liturgique, les Prédicants assurent un service de conseil juridique gratuit aux populations défavorisées.

Difficulté 15

Le culte ciréen est un puissant outil de la Loge pour diffuser son idéologie. En effet, fréquenter assidûment la logorée est une condition – certes informelle – d'avancement de carrière. Mais plus encore, le soutien massif qu'il reçoit des trois Commissions lui offre une puissante implantation sur tout le royaume.

Difficulté Impossible

Mais le culte est aussi un cheminement au sein d'une secte mystérieuse. Les hautes autorités de la Loge ignorent le contenu des cérémonies initiatiques ciréennes, auxquelles participent des Prédicants aussi bien que des laïques. Les Chuchoteurs sont assez nombreux dans cette partie secrète du culte, où avec d'autres dignitaires, ils ourdissent des projets auxquels participent tant le Masque que Belphégor.

Cette société secrète a ses propres codes et ses symboles qui leur permettent de se reconnaître entre eux. Ainsi, tous ceux qui sont initiés aux arcanes ciréens portent un anneau d'étain. Ils s'entraident, et veillent à leur bonne implantation dans tous les rouages de l'État.

Les Sœurs de Tanis

Difficulté 10

Le culte de Tanis est une véritable institution. Il est, avec le Culte institutionnel de la Raison, le seul culte officiellement reconnu par la Loge, et déclaré conforme à « l'idéal pacifique, serein et raisonné auquel le peuple janrénien tend », dit la Constitution.

La fille du roi Erkman XIX est vénérée d'une part par ses adeptes laïques, les tanisiens, et d'autre part par un clergé spécifique et exclusivement féminin : les Sœurs de Tanis. C'est sans doute cette exclusivité sexuelle qui a permis au culte de garder l'estime de la Loge après la Révolte des Femmes.

Difficulté 15

Les Sœurs de Tanis se réunissent dans des couvents et sillonnent le royaume pour y répandre la foi. Tanis est l'allégorie de la paix, et ceux qui la révèrent sont des non-violents radicaux. Ils se doivent d'abhorrer la violence sous toutes ses formes, tant physiques que morales, et d'empêcher que celle-ci n'advienne. Aussi les Sœurs se font-elles souvent les arbitres des petits conflits quotidiens, interviennent dans les disputes sans qu'on les y invite, et ne laissent les belligérants en paix qu'une fois que ceux-ci ont admis la stérilité du conflit. Les Sœurs se montrent parfois si insistantes qu'elles horripilent les adversaires d'un moment, qui trouvent alors à s'allier en feignant la concorde pour se débarrasser d'une Sœur moralisatrice. Et le Sœurs de Tanis le savent bien. Qu'importe ! Comme l'a dit elle même Tanis, « une paix hypocritement gardée vaut cent fois mieux qu'une guerre franche ».

Toujours dans le but de lutter contre la violence sous toutes ses formes, y compris la violence infligée par une cruelle et injuste destinée, les Sœurs de Tanis assurent des soins gratuits dans tout le royaume. Toutefois, le savoir médical des Sœurs se limite à l'herboristerie. De plus, grâce aux fées noires de leurs couvents, elles pratiquent l'avortement. En effet, la violence que subira un enfant non désiré doit être à tout prix évitée.

Les Sœurs de Tanis entretiennent avec la Liturgie des relations extrêmement conflictuelles. En effet, les Sœurs revendiquent l'héritage martyr de Neuvêne, et la juste interprétation de ses prédications. Par conséquent, elles affirment que tous ceux qui adhèrent à la Liturgie sont hérétiques.

La Liturgie

Difficulté 15

La Janrénie a une relation pour le moins conflictuelle avec la Province liturgique. Cette hostilité se traduit tout naturellement dans la persécution de la Liturgie. Officiellement, le culte de Saint Neuvêne n'est pas interdit, malgré la déclaration d'hérésie, très officielle celle-là, proférée par les Sœurs de Tanis. Pourtant, les adeptes de la Liturgie sont victimes de discrimination et de violences qui ne sont jamais punies par les parlements, sauf en cas d'extrême brutalité. Et encore, la notion d'extrême brutalité varie d'un jury à l'autre. De fait, les adorateurs de Saint Neuvêne vivent en petites communautés recluses dans les marais qui bordent la frontière avec la Province liturgique.

Difficulté 20

Cette poignée de croyants se tient discrète, trop effrayée par la violence aveugle dont elle est régulièrement victime. Pourtant, un mouvement d'amertume la traverse, et quelques Janréniens indélicats venus faire une razzia parmi les liturgiques ont été retrouvés morts, les poumons emplis des boues nauséabondes des marais.

Les Hérodiades

Difficulté 10

Les Hérodiades recouvrent une multitude de cultes « séditieux et pernicieux ». Ils étaient largement pratiqués avant la Révolte des Femmes, surtout au sein de l'aristocratie, et célébraient les héros de la Flamboyance.

Or, cette culture de l'héroïsme n'allait pas sans un culte des valeurs aristocratiques de munificence et d'honneur viril dont la spoliation ne peut se venger que dans le sang. La grandeur du héros, sa qualité unique le rend incomparable à l'homme du vulgaire, et le place donc naturellement à la tête de la population. Et exclut tout aussi naturellement toute prétention démocratique.

Le culte a été réprimé, les statues détruites, fondues pour alimenter les logorées en bronze, et ses adeptes contraints à la conversion ou du moins à l'abandon de leur culte coupable. Certains officiants religieux ont même été condamnés à mort pour haute trahison, d'autres pour Emprise.

Difficulté 20

Toujours est-il qu'il reste encore quelque chose des Hérodiades. D'une part, la culture janrénienne en a gardé le souvenir dans ses expressions courantes, telles que « fort comme un Mandalore ». D'autres part, des versions orgiaques de ces cultes se sont développées, qui forment un contrepoint au très policé Culte institutionnel de la Raison. Des bourgeois, de jour convaincus de la justesse des arguments de la Loge en faveur de l'égalité sexuelle, se vautrent la nuit venue dans des bacchanales où des « prêtresses » plus ou moins consentantes célèbrent une certaine forme de l'héroïsme viril.

Difficulté 30

Souvent, ces mystères virent à la société secrète qu'investissent les Montagnards. Ils s'en servent comme centre d'un réseau d'influence destiné à agir malgré leur exil. Si la reconquête commence, elle partira des Hériodiades, réinscrivant encore l'aristocratie dans une logique et une tradition de l'héroïsme.

y

La Solyarchie

Difficulté 15

Un ancien temple de la Flamboyance a été pillé par la Loge, et partiellement détruit pour en faire une logorée. Le vieil ermite qui y vivait a été sauvagement massacré par les ciréens fanatiques. Les travaux ont commencé, mais se sont soudainement arrêtés lorsque des ouvriers ont été victimes d'une espèce de combustion spontanée. L'édifice est aujourd'hui une bâtisse hétéroclite et inachevée, entre le temple flamboyant de jadis et la logorée pentagonale, surmontée d'une voûte encore intacte.

La clef de celle-ci est une étrange pièce métallique. Lorsqu'elle est frappée par le soleil à certaines heures de la journée, une lumière plus brillante que le jour – le Vrai Jour disent les adeptes de la Solyarchie – se diffuse dans le bâtiment.

Difficulté 20

Lorsque le bruit de l'existence de cette lumière s'est répandu, une poignée d'ésotéristes, les Solyarques, se sont rendus sur le lieu. Pour eux, Diurne se manifeste en personne dans le temple. Ils lui vouent secrètement un culte, et espèrent par leur ferveur religieuse le tirer de la prison métallique où il est enfermé.

Saisons

Le Printemps

Difficulté 10

• Les lutines ont pris la tête des Chênais et ont aboli le Pétale des Gardiens ; elles sont ainsi entrées dans les bonnes grâces de la Loge.

Difficulté 15

Les lutines, et les lutins, sont l'un des piliers commerciaux de la Janrénie grâce à leur production de marmelade, connue désormais dans tout l'Harmonde grâce à la route du thé.

Les lutines ont profité du climat assez diversifié de la Janrénie pour créer des jardins grâce à des subventions et des aides foncières de la Loge, et se sont procurées toutes sortes de plans

fruitiers qui leur permettent de diversifier la nature de leurs marmelades : fraise, abricot, mais aussi pomme, pins, coco…
Pour cultiver ces jardins, nommés marmeladins, les lutines utilisent de la main-d'œuvre humaine, ce qui leur permet d'être particulièrement bien insérées dans la société janrénienne.
Certaines lutines envisagent même de devenir maire.

Difficulté 10

• Nombreux en Janrénie, les farfadets ont émigré lorsque les Courorciers ont fait leur apparition. En effet, la Janrénie était un terrain très propice pour la Petite Chasse, pratique qui est aujourd'hui des plus dangereuses.

Difficulté 15

Cependant, certains sont restés, fermement décidés à s'opposer au pouvoir de la Loge.

Difficulté 20

La Cabale des Étinceleurs cherche à ramener l'Emprise en Janrénie. Elle s'est alliée aux Voltigeurs et influence une forte proportion des Mages hors-la-loi. Ces farfadets comptent user du réseau de la Petite Maraude pour faire pression sur la Loge.
La Cabale des Étinceleurs est principalement abritée par les Cours des Miracles et par le réseau de maraude des Voltigeurs.

Difficulté 25

La Cabale des Étinceleurs cherche à entrer en contact avec la Loge féerique, dont elle a découvert les projets (voir «Les fées noires»). Mettant ses menaces à exécution, elle a déjà assassiné plusieurs Courorciers afin de répondre à des pendaisons de Mages farfadets.

Difficulté 30

Malenne (cf. *Les Organisations*, p. 108) est arrivée en Janrénie et coordonne les opérations entre la Petite Maraude et la Cabale des Étinceleurs. Elle compte négocier un accord avec la Loge, lui permettant d'intégrer des farfadets dans les rangs des Courorciers et de garder un pourcentage des prises de Danseurs. Cette place privilégiée lui permettrait de sauver des Mages et d'intriguer pour le retour du Cryptogramme-magicien en Janrénie, ce qui lui assurerait un prestige inégalable. Cependant, la commismaire est un ennemi redoutable, et Malenne songe à la faire assassiner avec la plus grande discrétion.

Difficulté 10

• Les satyres sont en Janrénie un peu plus nombreux que dans les autres Royaumes crépusculaires — les Communes princières mises à part. Ils y sont très bien tolérés et parfaitement intégrés, sans doute en raison de leur culte de la volupté si conforme au matérialisme Logique.

L'Été

Difficulté 10

• Une troupe d'ogres a été vue, il y a peu, en plein cœur de la Janrénie. La rumeur veut qu'ils aient eu vent d'affrontements imminents avec les Montagnards.

Difficulté 20

Cette troupe, menée par un certain Grog Bradur, s'est rassemblée et est partie en Janrénie pour retrouver un édifice enchanté où, à certaines heures du jour, la lumière est plus vive que celle du soleil au zénith un jour d'été. Les ogres pensaient y retrouver Diurne. Mais ils ont été arrêtés par une délégation d'ogresses de la compagnie de Penthésilée la Rouge (cf. Dramatis Personæ, p. 38) qui les a dispersés. Ils semblent désormais être repartis.

Difficulté 25

En réalité, les ogresses leur ont dit de se faire plus discrets, sous peine d'encourir le courroux de la Loge et d'exciter les velléités des Montagnards. Les ogres se sont donc dispersés dans le pays, essayant d'en apprendre plus sur la localisation du lieu enchanté.

Difficulté 10

• Les minotaures de Janrénie vivent bien souvent dans les grandes villes où ils exercent les charges d'érudits, de notaires ou de précepteurs.

Difficulté 15

Mais ils se chargent aussi des besognes méprisées par la Loge : ils les escortent lors de leurs missions diplomatiques, lorsque Penthésilée et sa compagnie ne sont pas là,

embarquent sur les navires marchands afin de les protéger des pirates boucaniers et patrouillent régulièrement dans les montagnes afin d'essayer de retrouver des nobles rebelles.

Difficulté 15

• Les géants ont deux rôles en Janrénie.

La Loge, constatant d'une part que les géants, du fait de leur taille et du danger qu'ils représentent, étaient les parias de l'ancien empire d'Armgarde, et d'autre part qu'ils ont des talents écologiques sans pareil, a décidé de les intégrer au fonctionnement des villes en les dotant de fonctions de « conseillers de salubrité publique ». Ils ont pour rôle d'assainir les quartiers insalubres et d'organiser les fabriques de manière à ne pas endommager la nature.

Leur deuxième rôle est plus ponctuel : ils sont chargés de veiller au bon fonctionnement des marmeladins. La conjonction de leurs capacités et des talents de jardinage des lutines explique l'extraordinaire qualité des marmelades janréniennes et leur succès commercial.

L'Hiver

Difficulté 10

• Les fées noires sont regroupées en cercles que l'on nomme en Janrénie Loges féeriques. Ces dernières sont actuellement au nombre de cinq.

Difficulté 15

Les cercles sont liés aux couvents des Sœurs de Tanis car les fées noires savent pratiquer l'avortement et l'accouchement. C'est grâce à ce lien que les fées noires commencent à prendre de l'importance en Janrénie et à être écoutées par la Loge.

Certaines fées noires servent aussi de «rebouteuses» dans les campagnes janréniennes.

XXX DIFF 20 XXX

Les Loges féeriques utilisent leur influence croissante pour essayer de convaincre la Loge que le Cryptogramme-magicien pourrait revenir en Janrénie, sous le contrôle de la Loge, pour le bien de tous les Janréniens. Les rebouteuses arguent qu'avec l'aide de

Difficulté 20

Les Loges féeriques utilisent leur influence croissante pour essayer de convaincre la Loge que le Cryptogramme-magicien pourrait revenir en Janrénie, sous le contrôle de la Loge, pour le bien de tous les Janréniens. Les rebouteuses arguent qu'avec l'aide de Jornistes, leurs soins seraient plus efficaces. Elles essaient aussi de souffler à la Loge qu'en cas de guerre contre la Province liturgique, l'intervention de Mages serait très utile, voire indispensable.

Mais leurs tentatives se heurtent à la résistance de la Loge et surtout de la commismaire. Cette dernière s'inquiète de l'agitation farfadine et suspecte les fées noires de travailler de concert avec eux. C'est pourquoi elle a décidé de les faire discrètement surveiller et saisira le premier prétexte venu pour les faire comparaître devant un tribunal.

Les nains

Difficulté 10

La Loge a réussi, contre monnaie sonnante et trébuchante, à convaincre les nains de l'Équerre d'ouvrir une école transmettant leur savoir architectural (voir « Us & coutumes »). En contrepartie, l'Équerre — sans pourtant avoir un véritable contrôle sur les corporations des tailleurs de pierre — dispose d'un droit de regard et un conseiller participe à la fixation du prix d'équité auprès des maîtres de chaque corporation. D'après la charte, toute construction immobilière doit recevoir l'aval de l'Équerre. De même, les architectes diplômés de l'Atelier de Ranne ont le monopole pour la supervision de tout chantier. En pratique, ces règles valent surtout pour les villes.

Difficulté 25

L'Atelier n'est qu'une mascarade. Les nains ont accepté l'offre de la Loge mais organisent eux-mêmes le cursus, ce qui leur permet de filtrer les candidats aux secrets de l'Équerre. Tous peuvent réussir les premières années, où l'on apprend les grands principes de l'architecture, mais passée la troisième, voire la quatrième année, seuls les nains sont en mesure de réussir les examens : ils possèdent, eux, le jugement de la Ligne. Ainsi, les maîtres architectes sortant de l'Atelier sont-ils toujours nains.

LES MÉDUSES ET LA LOGE

Difficulté 10

Les Terres veuves ont envoyé des émissaires au lendemain de la Révolte des Femmes afin de soutenir ce qu'elles croyaient être un mouvement matriarcal. C'est pourquoi les méduses sont assez nombreuses en Janrénie, d'autant qu'elles savent que la gent féminine y est influente.

Difficulté 15

Mais les méduses n'avaient pas compris la véritable nature de la Révolte des Femmes, qui est plus démocratique que matriarcale.
Comprenant finalement que, de leur point de vue, la Révolte des Femmes n'était pas terminée, les méduses usent de toutes leurs ressources pour influencer le pouvoir de la Loge et durcir ses tendances matriarcales. Elles sont d'autant mieux placées que la Janrénie nourrit des projets commerciaux et diplomatiques communs avec les Terres veuves.
De plus, les préceptrices méduses profitent de leur position pour inculquer des principes d'éducation carmes à leurs jeunes élèves janrénniennes.

Difficulté 20

Ce sont les méduses qui ont œuvré pour que le petit-fils du roi, Janren, tombe amoureux de la Première Ministre.

Difficulté 25

Les méduses ont bien compris que le vieux roi était un obstacle au durcissement de la Révolte des Femmes. Elles ont donc tout préparé pour pouvoir l'assassiner, pensant que le pouvoir tomberait entre les mains de Janren qui ne refuse rien à la Première Ministre. Toutefois, une chose les retient : le fils du roi, Vivorn le Jeune a disparu dans les monts Drakoniens. Elles aimeraient savoir ce qui lui est arrivé, car elles ne voudraient pas que son retour, une fois le roi assassiné, mette en péril leurs plans. C'est pourquoi, elles cherchent un groupe d'intrigants discrets, capables de retrouver et d'espionner pour leur compte Vivorn le Jeune — lequel se fait désormais appeler Vivorn V par les rebelles montagnards.

Les méduses

Difficulté 10

Quelques méduses ont été envoyées par les Terres veuves, afin de suivre le cursus de l'Atelier Logique d'Architecture, espérant ainsi dérober quelques-uns de leurs secrets aux nains.

Difficulté 20

Deux d'entre elles ont réussi à entrer en quatrième année : elles sont Inspirées. Les nains commencent à s'inquiéter au vu des résultats exceptionnels que ces méduses peuvent obtenir aux examens.

Difficulté 30

Un groupe de méduses renégates s'est secrètement rassemblé en Janrénie. Elles veulent renverser la reine Sénéca et entretiennent des relations avec les rebelles des Terres veuves. Elles sont venues en Janrénie pour observer l'idéologie et le fonctionnement politique du pays et de la Loge, qu'elles considèrent comme une sage alternative entre le matriarcat des Terres veuves et les patriarcats harmondiens.

La révolution industrieuse

Difficulté 10

Depuis quelques années, des artisans voient leurs industries mises à sac. Les auteurs de ces crimes n'ont pas été arrêtés malgré les enquêtes de la Loge. Le phénomène prend de plus en plus d'importance, et il apparaît que seuls les artisans utilisant des méthodes traditionnelles sont victimes de ces attentats.

Difficulté 20

Parallèlement, une rumeur court parmi les Conjurateurs et les Advocatus Diaboli janréniens : en paiement de leur Connivence, certains Démons se contentent de quelques jours de liberté.

Au demeurant, les cambriolages des artisans de « la vieille école » sont généralement audacieux ou se déroulent de façon étrange. Innocente, la Maraude s'intéresse de près à l'affaire, parallèlement à la milice qui soupçonne de plus en plus l'intervention de la magie. Certaines descriptions amènent à penser que les vandales sont certainement des Démons.

Difficulté 25

Les Advocatus Diaboli ne sont pas dupes. Fort intrigués par ces phénomènes, certains ont rassemblé les Connivences qu'ils ont enregistrées. Ils ont pu ainsi constater que tous les Démons qui réclament des jours de liberté sont des séides de Belphégor. Mieux encore : les Démons du Haut Diable rendent gratuitement service aux Conjurateurs artisans qui les invoquent ! Évidemment, les Advocatus Diaboli n'ont pas cherché plus loin… Sauf un: Noyxème qui officie à Péloran. Il s'inquiète des réactions des autorités si elles apprenaient le fin mot de l'histoire. Malheureusement pour lui, il a attiré l'attention de Belphégor et sa mort est sans doute proche.

Une autre rumeur court parmi les Conjurateurs de Janrénie. La nuit où le roi lut le projet de Constitution d'Hélyse, alors qu'un tel changement le terrifiait, Belphégor s'engouffra dans sa peur et apparut devant le roi pour le convaincre de signer le texte, légèrement remanié. Ainsi, la Commission Logique aux Arts et Métiers serait l'instrument du Haut Diable.

Aujourd'hui, la Commission Logique aux Arts et Métiers est largement sous le contrôle d'une maire qui a connu un essor politique fulgurant: Andriorn. C'est d'ailleurs l'un des rares hommes à siéger en tant que commismaire. Les origines de sa fortune sont mystérieuses, mais moins que l'étendue de celle-ci, laquelle lui permet d'éviter toute enquête de moralité de la part des Chuchoteurs.

Difficulté 30

Les Conjurateurs les mieux informés de la Petite Abyme (voir « Démonologie »), savent qu'Andriorn était l'un des leurs autrefois. Il utilise désormais son influence pour protéger des maîtres artisans parmi les plus prometteurs du royaume. Étrangement, ces derniers sont aussi des Conjurateurs qui bénéficient des Connivences spéciales avec les Démons de Belphégor.

Mais l'influence d'Andriorn n'est rien face à celle de Belzetathoth. Ce Vermillon organise un vaste réseau, grâce auquel il aide les Conjurateurs, et surtout les Conjuratrices, à s'introduire dans les instances politiques du pays. Il use de son immense fortune pour financer de brillantes campagnes électorales et corrompre les hauts fonctionnaires. Belzetathoth a négocié une Connivence bien particulière avec Andriorn, il y a plusieurs années. En échange d'un siège pour Andriorn à la Commission Logique aux Arts et métiers, le Vermillon a demandé une cachette confortable et discrète dans les souterrains de Ranne et trente ans de liberté.

Andriorn est devenu son second, et sa prochaine mission sera de faire basculer la commismaire aux Arts et Métiers (peut-être l'un de vos Inspirés, Éminence !) dans la conspiration. Pour ce faire, il peut invoquer gratuitement autant de Démons de Belphégor des deux premiers Cercles que nécessaire.

f

Difficulté Impossible

Belphégor, lassé des complots des Nains de la Nuit, s'est préoccupé de la nature intime de l'Harmonde et de son histoire. Contemplant le toit des Abysses, il y a lu le récit de la genèse par l'Ombre (cf. *L'Art de la conjuration*, p. 9) qui l'a intrigué au plus haut point.

Il s'est enthousiasmé pour la Flamme, essence de l'Inspiration, qui permet de créer le Beau. Convaincu que l'invention est belle et possède donc des liens profonds avec l'Inspiration, il a décidé de se trouver un «maître en Harmonie». Sans ambages, il a cherché à contacter le Conseil des Décans qui regroupe les plus doctes en la matière. Il n'a pourtant jamais eu l'occasion de réclamer ses premières leçons, les Sigiles refusant même de le rencontrer.

Alors, une invention a germé dans son esprit, gigantesque, belle, audacieuse : la Révolution industrieuse.

Belphégor, dans son amour pour l'Ombre, sait que l'enthousiasme l'a quittée lorsque, de Noxe, elle s'est faite Ombre. Or, les Muses disparues, la guerre aurait dû prendre fin et l'enthousiasme revenir. Il faut donc montrer à l'Ombre une œuvre si belle qu'elle pourra l'émouvoir et faire renaître l'enthousiasme, et Noxe, avec elle. Mais les formes usuelles de l'art ne sont pas suffisamment évocatrices pour permettre une telle émotion. Il faut quelque chose né de la Ténèbre, de l'un des rejetons de l'Ombre.

Cette œuvre consiste à répandre dans l'Harmonde l'invention technique, introduisant ainsi un changement historique et social perpétuel. L'œuvre des Muses sera ainsi en constante re-création, et les créatures la peuplant participeront à leur propre réalisation. La Révolution industrieuse sera cette œuvre, l'invention, sa discipline artistique. La Janrénie sera son atelier, les Janréniens, ses artistes. Ses mentors seront les Décans de la Nuit en devenir (cf. *Dramatis Personæ*).La Révolution industrieuse a déjà commencé sous l'impulsion de Belphégor. Voilà pourquoi il ordonne à ses Démons de détruire les ateliers des artisans janréniens trop peu novateurs lors des périodes de liberté négociées par les Connivences, offre des tarifs préférentiels aux artisans-Conjurateurs inventifs et investit les rouages politiques janréniens. Lorsqu'il dirigera le pays par l'intermédiaire de ses créatures, Belphégor lancera celui-ci dans une vaste phase de modernisation qui verra l'avènement de la Révolution industrieuse.

Il fera alors courir le bruit de la naissance des Décans de la Nuit, et la création de son Conseil des Arts et Métiers, qui gouvernera secrètement le royaume. Ce vaste mouvement artistique, que Belphégor nomme déjà Art nouveau, à mi-chemin entre les Arts magiques, la démonologie et l'artisanat, sera une authentique déflagration culturelle, du fait de son esthétique révolutionnaire.

L'Ordre droit

Difficulté 15

Voilà quelque temps que les Chuchoteurs, dans leur vaste entreprise de contrôle idéologique, s'intéressent à l'art. Leurs principales victimes ne sont pas les opposants au régime, mais les artistes qui s'affranchissent le plus des normes académiques. La Loge est en train d'élaborer une grille d'évaluation des œuvres permettant de mesurer leur niveau de fantaisie. Toute œuvre jugée trop fantaisiste sera interdite.

Difficulté 20

Préceptorale, grâce à la phratrie de l'Illuminat, participa à la Révolte des Femmes, ce qui permit aux membres de la fraternité de nouer de nombreux contacts avec des révoltés, les actuels dirigeants du pays. Ils eurent tout le loisir de les convaincre, sans difficulté, du bien-fondé de la doctrine de Préceptorale. La Loge connut une installation difficile, et Hélyse savait que la haine des Mages ne suffirait pas à donner à la Loge une légitimité suffisante. Il fallait convaincre tous les Janréniens, des aristocrates aux paysans. Or, les membres de Préceptorale disposaient des compétences pédagogiques aptes à répandre la parole Logique dans le royaume. Ils reçurent donc de la part de la Loge de nombreuses aides matérielles et financières. En retour, ceux-ci se firent de précieux conseillers.

Difficulté Impossible

Des membres de l'Ordre droit s'infiltrèrent parmi eux. Ainsi, Alphène de Péloran, un Pantin du Masque, doyen et phratère de l'ordre participa à la création des Chuchoteurs. Lors d'une réunion, Alphène analysa la situation janrénienne. Certes les aristocrates avaient été chassés et la haine des Mages était le ciment

liant les Janréniens. Mais la noblesse restait une image romantique qu'il fallait combattre. Or il était impossible de ternir davantage l'image des nobles. C'était donc au romantisme lui-même qu'il fallait s'attaquer. C'est ainsi que le Culte institutionnel de la Raison vit le jour.
Aujourd'hui, Alphène est toujours un homme influent. Il a l'oreille de toutes les comismaires, et la Première Ministre le reçoit sur demande. Il tente de les convaincre de créer à l'intérieur des Chuchoteurs un département dédié à la surveillance des arts. En effet, certaines œuvres diffusent un culte pernicieux de la fantaisie qui invite les Janréniens influençables aux errements romantiques. Les œuvres coupables seront remodelées par des prêtres ciréens guidés par des membres de Préceptorale, appartenant tous à l'Ordre droit. Celles qui ne seront pas récupérables seront détruites. Les artistes, quant à eux, seront encouragés à pratiquer un art Logique par l'attribution de charges rémunérées.
Cette opération est un cruel coup de poignard porté à tous les Harmonistes de Janrénie. À cause de l'action d'Alphène, c'est toute la machinerie Logique qui va s'élever contre eux, et seul le démantèlement des amitiés politiques d'Alphène pourrait mettre un terme aux poursuites.

q

Âme

« La magie ? Elle n'existe pas. La seule magie qui existe est la suivante : prenez une contrée paisible où vivent en paix des honnêtes gens, et lâchez-y un Mage comme on lâche un chien. Et vous retrouverez bientôt votre peuple éventré par de « regrettables accidents de manipulation du Danseur », des villages en feu, rasés par des guerriers avinés conseillés par des Mages prétendument indépendants du pouvoir politique, mais qui ne rêvent que de gouverner. Je vous le dis, mes amies : Amrod est un criminel qui a tué nos maris et nos fils. Mais ce sont les Mages qui l'ont conseillé qui réclamaient le sang ! »

Hélyse, discours inaugural de la Loge, 1re aparée du troll 1416

Harmonie

Le temple solyarchique

Difficulté 10

Au cœur de la Janrénie existe un temple très ancien qui, dit-on, serait baigné, à certaines heures de la journée, par une lumière plus vive que la lumière du zénith en été. La lumière y serait aussi pure qu'au temps de la Flamboyance. Un culte, la Solyarchie, y révère Diurne.

Difficulté 20

Mais ce temple n'est pas ce qu'il semble être. Ce n'est pas un Vestige de la Flamboyance : il est plus ancien que cela.
Avant la Flamboyance, alors que les Éternels s'affrontaient encore sur l'Harmonde, un groupe d'humains et d'ogres décidèrent d'ériger un temple à la gloire de Diurne. Usant d'un savoir-faire digne de nains, ils construisirent un somptueux bâtiment dont la voûte était faite de métal, conçue de manière à pouvoir réfléchir la lueur du jour à un point inimaginable. Ceux qui pouvaient supporter d'être exposés à cette lumière étaient considérés comme les dignes serviteurs de Diurne, des serviteurs des Lueurs.

Difficulté 30

De même, tout ce que peuvent croire les Solyarques est faux (voir « Cultes »).

Les phénomènes étranges se déroulant dans ce temple sont dus à la présence d'une Lueur endormie.

En effet, pendant l'Agonie, les Lueurs périrent pour la plupart. L'une d'entre elles, blessée, se traîna jusqu'au temple. Épuisée, à l'agonie, elle prit place sous la voûte alors que les rayons de l'astre du jour la frappaient. Dans une explosion de lumière, elle fut enveloppée par les rayons du jour et se fondit dans le métal de la voûte, où elle s'endormit.

Depuis lors, de son sommeil, elle protège le temple ; c'est pourquoi, les ouvriers des ciréens, qui voulaient transformer le temple, furent consumés par une aveuglante lumière.

Ainsi, les Solyarques, dans leur ignorance inconsciente, ne sont pas si loin de la vérité.

Le gouffre Enchanté

Difficulté 15

Quelque part, dans les monts Tariander, là où nul ne va jamais, se trouve le gouffre Enchanté. Lorsque l'on interroge les Janréniens sur ce gouffre, ils feignent de ne pas comprendre ou tentent de dissuader les voyageurs de s'y rendre. Nul n'en parle, la Loge elle-même, dépassée, garde un silence désespérant sur le sujet. Pourtant, ce que répètent les érudits, et que peuvent confirmer les aventuriers intrépides, est que c'est un gigantesque canyon, où s'engouffre le vent. Sur les parois du canyon, des visages sont sculptés, si finement qu'on les croirait vivants. Ils sont peints, mais le temps n'a pas réussi à venir à bout des couleurs : elles sont aussi vives qu'au premier jour, si tant est qu'il y ait eu un premier jour, chuchoteront certains. Le spectateur audacieux ou inconscient qui a le courage de rester quelque temps face à un tel spectacle, peut voir les visages bouger, de temps à autre, et murmurer des paroles dans des langues que nul ne connaît, qui se répercutent tout du long du canyon, créant ainsi une rumeur venue d'un autre monde. S'il est attentif, le spectateur pourra aussi discerner à travers les bruits du vent, le chant des oiseaux et les bruits naturels une mélodie indicible, qu'aucun instrument ne pourrait reproduire.

Difficulté 20

En réalité, le gouffre Enchanté est une gigantesque Œuvre de Fusion. Les quatre Arts magiques y sont mêlés dans l'harmonie la plus parfaite. Un Harmoniste s'y rendant, et passant plusieurs dizaines d'années à l'étudier, pourrait découvrir plus d'Œuvres qu'aucun Inspiré vivant actuellement dans l'Harmonde n'en pourrait connaître.

Il semble évident que le gouffre Enchanté date de la Flamboyance, et que sa création a dû mobiliser plus d'Inspirés qu'il n'y en a aujourd'hui sur l'Harmonde.

Difficulté 30

Une telle Œuvre n'était pas seulement décorative. Originellement, le gouffre Enchanté a été créé pendant la Flamboyance pour servir de relais de communication entre les Inspirés vivant dans l'Harmonde et ceux qui voyageaient dans les Tableaux-monde. Dans les Tableaux-monde issus d'Armgarde se trouve une reproduction du gouffre Enchanté, bien souvent à échelle très réduite.

Pendant la Flamboyance, une guilde d'Inspirés se relayait dans le gouffre Enchanté pour recueillir les nouvelles provenant des Tableaux-monde. Au moment de l'Éclipse, la guilde perdit un grand nombre de ses membres, leurs Flammes furent perdues, dispersées, corrompues. Le savoir permettant de comprendre le langage des statues s'est progressivement perdu, en peu de temps, et le gouffre Enchanté tomba dans l'oubli, devenant un sujet d'étonnement et de terreur pour les Ternes.

Aujourd'hui, nul n'est plus capable d'activer le gouffre Enchanté, ni de comprendre les messages qu'il délivre. Pourtant, s'il délivre encore des messages, c'est que certains Inspirés, dans les Tableaux-mondes, sont encore vivants, et qu'ils possèdent un savoir aujourd'hui oublié.

L'Impénétrable Forêt

Difficulté 10

La Loge a imposé un mode de production plus rationnel, elle a fait construire des routes et a réglementé la coupe du bois. Mais il est un lieu où son pouvoir s'est heurté à quelque chose d'incompréhensible.

L'Impénétrable Forêt est considérée comme un lieu maudit. Quiconque s'en approche peut entendre des chants et des musiques étranges. Il est impossible d'y construire une route, la nature reprend toujours ses droits. Les animaux sont impossibles à chasser, ils semblent trop intelligents. Les rares bûcherons à s'y être aventurés ne sont jamais revenus et leurs corps n'ont pu être retrouvés.

Difficulté 20

L'Impénétrable Forêt est une Perfection gardée par une nymphe. Cette dernière est la gardienne de la forêt et elle est aidée, dans cette tâche, par les animaux.

En effet, ces derniers parlent et sont capables de jouer de la musique et de réciter des poèmes entiers. Ce détail n'est pas sans conférer une atmosphère bon enfant, gaie et enjouée très différente de ce que peuvent raconter les Ternes.

Difficulté 25

Il y a très longtemps, Stance et Orphèle parcouraient l'Harmonde, contemplant leur œuvre et en jouissant. Elles profitaient de leurs escales pour parler de leurs arts et du lien qu'elles pouvaient éventuellement créer entre eux. Elles firent une escale dans une forêt qui leur parut accueillante et commencèrent à discuter. Leur conversation dura mille jours et mille nuits. Les animaux entendirent tout et comprirent ce qu'elles tentaient de s'expliquer l'une l'autre.

Au bout de ces mille jours et mille nuits, les Muses quittèrent la forêt. Mais elles ignoraient qu'elles laissaient derrière elles des animaux parlants et musiciens.

Depuis lors, ces animaux se transmettent leur savoir de génération en génération. Celui qui saura s'attirer leurs bonnes grâces pourra leur poser des questions sur ce que se sont dit les Muses pendant cette si longue conversation.

La couronne impériale

Difficulté 20

La couronne du roi de Janrénie est la couronne qu'ont portée, siècle après siècle, les empereurs d'Armgarde. Fondue à partir d'or et de platine et incrustée de mille joyaux, elle était le résultat d'une alliance subtile de Cyse et de Décorum. Après l'Éclipse, la magie des enchantement se cristallisa peu à peu et la couronne devint d'Éclat. Un Éclat marqué par la majesté des empereurs d'Armgarde et qui magnifiait le charisme de ses porteurs en conséquence.

Mais aujourd'hui, le roi actuel de la Janrénie ne porte plus la couronne d'Armgarde, et ce, depuis qu'il a signé la Constitution.

Difficulté 25

En réalité, elle est entre les mains de son héritier, Vivorn V le Jeune qui a rejoint les rebelles montagnards. Mais elle n'a plus exactement la même émotion qu'autrefois : l'ambition et la frustration dominent aujourd'hui son porteur, bien que la couronne continue à lui conférer un certain charisme.

LA COURONNE IMPÉRIALE

Nature : Relique
Richesse : 7
Émotion principale : à l'origine, l'émotion principale était la majesté. Aujourd'hui, elle a été submergée par l'ambition et la frustration.
Émotions secondaires : l'ambition et la frustration, qui sont aujourd'hui plus fortes que l'émotion principale.
Pouvoir : la couronne impériale confère un bonus de +5 à tous les jets de Société.
Possesseur actuel : Vivorn V le Jeune

Difficulté Impossible

La couronne impériale était entre les mains d'Erkman XIX lorsqu'il était sur son lit de mort. Ne voyant qu'Urguemand à son chevet, il lui confia la couronne et fit de lui le nouvel empereur. Urguemand commença alors à nourrir une ambition démesurée.

Lorsque Janren rencontra Urguemand, il lui réclama le trône et la couronne en lui rappelant qu'il était l'héritier de l'empire de par sa primogéniture. Urguemand n'obtempéra pas

mais perdit une partie de son empire. La frustration naquit en lui.
Voilà l'origine des deux émotions secondaires. Mais l'histoire de la Janrénie n'a fait que renforcer ces deux émotions.
Neuvêne commença à se soulever contre Urguemand, qui, sous l'emprise de la couronne, l'assassina. Janren réagit alors et commandita le vol de la couronne qu'il récupéra. C'est alors qu'il conçut l'idée de la Connivence Impériale, faisant à son tour preuve d'une ambition démesurée.
Une fois la Connivence signée, Janren se rendit compte qu'il avait été trompé, et il commença à nourrir une frustration qu'il léga à ses descendants, avec la couronne.
Les rois de Janrénie se succédèrent, essayant tous de conquérir leurs voisins, de mettre fin à la frustration qui les tenaillait et d'assouvir leur ambition.
Mais la Révolte des Femmes vint briser l'ambition du roi ; alors que ce dernier se refusait à signer la constitution, Belphégor lui rendit visite et le persuada de signer, envers et contre tout.
Ce que nul n'avait prévu, c'est que l'héritier du trône surprit la conversation entre son père et Belphégor. Outré, déçu, furieux, il déroba la couronne à son père pendant la nuit et partit dans les montagnes. Depuis ce jour, il soutient les rebelles, portés par une ambition et une frustration inouïes, et est l'âme de la rébellion, grâce au charisme que lui confère la couronne.

d

Le tombeau de Lucine

Difficulté 15

Lucine est le fondateur de l'Accord.
La légende raconte qu'il était accordeur à la cour de Ranne, il y a bien longtemps, pendant la Flamboyance. Lorsqu'il mourut, il fut enterré non loin d'une chapelle. Un soir d'hiver, alors qu'il pleuvait et qu'il ventait, un ensemble instrumental serait venu s'abriter dans la chapelle et aurait commencé à jouer, pris d'une inspiration subite. L'esprit de Lucine, qui hantait la chapelle, vint leur inspirer une mélodie à nulle autre pareille, leur dévoilant ainsi les possibilités infinies de l'Accord. C'est ainsi que, du fond de la chapelle, dans une débauche de magie et d'Inspiration, naquirent les premiers Accordés.

Difficulté 20

Des versions plus confidentielles de la légende affirment qu'en hommage à Lucine, les premiers Accordés vinrent graver chacun une Œuvre sur son tombeau.
Et en effet, les plus grands Accordés, ceux qui connaissent la fin de la légende, et l'emplacement du tombeau de Lucine, viennent tous honorer sa tombe d'une Œuvre.
Ces Œuvres sont gravées selon un code cryptographique assez complexe, très géométrique, qui permet à celui qui l'étudie de reconstituer très précisément la mélodie gravée.

Difficulté 30

Seule une poignée d'Harmonistes savent ce que la légende a voulu gommer : après la trahison du Faux Accord, l'un des initiateurs de ce courant musical perfide alla graver une Œuvre pervertie sur la tombe de Lucine.
Malgré son allégeance au Maître du Semblant, il ne trahit jamais ce secret, et, depuis lors, tous les adeptes du Faux Accord se transmettent ce secret sans l'avoir jamais dévoilé à leur maître.

Difficulté impossible

Mais nul ne peut duper le Maître du Semblant. Ce dernier, quoiqu'au courant du petit secret que ses sbires s'évertuent à lui cacher, n'a jamais rien tenté contre la tombe de Lucine.

Il y a deux raisons à cela. La première est qu'il s'amuse trop de la gêne de ses sbires, qu'il s'amuse à taquiner d'un air innocent sur ce sujet. La situation lui paraît très cocasse, et elle l'est ! La deuxième raison est plus pragmatique: c'est un magnifique piège à Accordé. Il a fait connaissance avec le jardinier du cimetière, qui le trouve charmant et n'hésite pas à lui parler des visiteurs qu'il peut croiser…

L'Oreille de Lucine

Difficulté 15

Lucine, de son vivant, était renommé pour son ouïe quasi-surnaturelle. On raconte qu'il pouvait entendre les plantes pousser.

Difficulté 20

La rumeur veut qu'un Inspiré, moins respectueux que ses compagnons, ait déterré Lucine et ait récupéré ce qui restait de son oreille. Il en aurait fait une espèce de relique d'or et d'ivoire, qui confèrerait à son possesseur une ouïe extraordinaire et une faculté innée à pratiquer la musique.

Difficulté 25

Et la rumeur dit vrai : l'objet existe. Il est aujourd'hui entre les mains de l'Accordée responsable du chœur des Saintes Mélopées, en Province liturgique (cf. *Les Cahiers gris*, p. 65).

L'OREILLE DE LUCINE

L'Oreille de Lucine a la forme d'une oreille humaine et est faite d'or et d'ivoire.

Celui qui la porte sur lui bénéficie automatiquement d'un bonus de +4 à tous ses jets de Perception basés sur l'ouïe.

Il bénéficie de plus d'un bonus de +5 pour toute pratique musicale et pour pratiquer l'Accord, quel que soit l'instrument dont il use.

Farfner, le narfadin

Difficulté 25

Farfner est né de l'union improbable d'une naine orfèvre et d'un farfadet Conjurateur. Il hérita, malheureusement, de la laideur de sa mère et de la fourberie de son père. Attiré dès son jeune âge par la Ténèbre, il fut rejeté de la communauté des nains. Irascible et raide comme un nain, il ne parvint jamais à intégrer les rangs des farfadets.

Pourtant, ses deux parents lui avaient légué conjointement un incroyable don pour la mécanique. Et Janus, dont les desseins sont impénétrables, lui fit don d'une Flamme. Grâce à sa marraine, une fée noire, qui avait très vite ressenti de la compassion pour cet être hideux mais profondément doué, il développa l'art de la Cyse.

C'est ainsi que pour peupler sa retraite solitaire, dans une caverne des monts Tariander, il créa des automates doués de vie.

Difficulté 30

Mais un jour, un Obscurantiste, traqué par un Courorcier, vint se réfugier dans la retraite de Farfner. Fasciné par les talents de ce dernier, il revint de temps à autre et réussit à cerner la personnalité complexe du narfadin. C'est alors qu'une idée germa dans son esprit : les automates de Farfner pourraient constituer une invincible armée. Usant de persuasion, et lui faisant miroiter un espoir de vengeance envers ceux qui l'ont rejeté, l'Obscurantiste convainquit le narfadin d'intégrer les rangs des rebelles montagnards.

Depuis lors, Farfner travaille dans l'une des forteresses rebelles à créer une armée de métal, au service du romantisme aristocratique.

Le Cryptogramme-magicien

La chasse aux Mages

Difficulté 15

Gardant en mémoire le rôle des Mages dans la guerre désastreuse qui opposa la Janrénie à Urguemand, la Loge a interdit l'Emprise et le Cryptogramme magicien. Pour ce faire, un ordre a été fondé pour chasser les Mages : les Courorciers.

Ceux-ci dépendent de la Commission à la Paix en Janrénie. Rémunérés à la prime qu'ils perçoivent lorsqu'ils amènent un Mage à un parlement, ils doivent également capturer les Danseurs et les confier aux autorités afin que ceux-ci soient détruits. Maîtres féliciers, ils sont vite devenus la terreur des Mages.

Difficulté 20

Ils ont des pouvoirs exceptionnels : ils peuvent réquisitionner un bâtiment ou la milice locale, ont le droit de conduire à un parlement toute personne soupçonnée d'être Mage ou d'en abriter, ce qui fait d'eux des personnages craints, récipiendaires récurrents des délations les plus malhonnêtes. La sûreté de l'État est à ce prix.

L'introduction des Courorciers a été très efficace : personne en Janrénie n'ose montrer le moindre Danseur, et le long des routes de toutes les villes comportant un parlement s'élèvent les potences ayant servi à éliminer les Mages.

Pourtant, il semble qu'il existe encore un Cryptogramme-magicien clandestin dans le royaume.

Le Cryptogramme clandestin

Difficulté 20

Beaucoup de Mages se sont réfugiés dans la clandestinité, les Académies n'existent plus, et ont été remplacées par des sociétés secrètes.

La plus puissante d'entre elle est la Cabale des Étinceleurs, dirigée par Dwarschvin (cf. *Dramatis Personæ*, p. 29). Fin politique, ce dernier est parvenu à faire reconnaître son organisation par l'Invisible Demeure, et prétend à ce titre diriger le Cryptogramme janrénien officiel.

Difficulté 30

Dwarschvin est aussi un éminent membre du Voile. Il a juré la perte de la Loge, et compte fonder une cryptocratie en Janrénie.

À cet effet, il vise deux objectifs à court terme. D'abord forcer la Loge à redonner au Cryptogramme une existence légale, afin de faciliter son action. Il cherche donc un moyen de pression sur la Loge. Or, la Cabale des Éteinceleurs se doute que les Danseurs capturés par les Courorciers ne sont pas tous détruits, et qu'un important trafic de Gemmes doit être organisé au sein même des plus hautes autorités de l'État.

Orience de Mirandole

Difficulté 30

Les Danseurs capturés par les Courorciers sont remis à la commismaire à la Paix en Janrénie, Orience de la Mirandole. Celle-ci prétend les faire détruire, mais les vend secrètement aux Alchimistes janréniens — qui savent se faire discrets — et à Murad Madjid (cf. Dramatis Personæ, p. 58), par l'intermédiaire de marchands madjid de la route du thé. Grâce aux fonds colossaux qu'elle dégage ainsi, elle compte financer son accession au poste de Maire du Palais. Appartenant à une fraction radicale de la mouvance outrecime-brunéenne, elle veut terminer la Révolte des Femmes qu'elle trouve inachevée, et construire un Matriarcat avec l'aide des Carmes.

Parallèlement à cette entreprise, Dwarschvin tente d'entrer en contact avec les Montagnards: les aristocrates rongés par l'amertume serviront de force de frappe lors du coup d'État. Cependant, pour une raison que Dwarschvin ignore, toutes ses tentatives d'approche ont échoué. Quelqu'un l'empêche de rencontrer les montagnards, et il est bien décidé à espionner partout en Janrénie pour en apprendre plus.

Difficulté 25

Des Obscurantistes ont rejoint les Montagnards et attendent leur heure avec eux. Autant assoiffés de pouvoir que Dwarschvin, ils veulent avant tout régner. Mais selon eux, le Cryptogramme est une institution hypocrite qui ne pourra qu'entraver leurs projets. Lorsqu'ils mettront leurs plans à exécution, et qu'avec les Montagnards ils prendront le contrôle de la Janrénie, ils utiliseront le royaume pour renverser le Cryptogramme dans l'Harmonde.

Craignant les agissements de Dwarschvin, ils veillent à ce que la Cabale des Étinceleurs ne parvienne jamais à entrer en contact avec les Montagnards et n'hésitent pas à dénoncer certains de ses farfadets en usant de Courorciers corrompus.

Le Cryptogramme janrénien en exil

Difficulté 20

Aux pieds des monts Tariander, en Lyphane, les membres du Cryptogramme janrénien qui ont fui la Révolte des Femmes ont fondé une Académie rassemblant les trois Obédiences. Ils revendiquent être le Cryptogramme janrénien officiel, ce que ne dément pas l'Invisible Demeure, et tentent des manœuvres diplomatiques auprès des fractions modérées de la Loge pour revenir dans le royaume.

Difficulté 25

Cependant, ils sont largement dominés par les Jornistes, et le Cryptogramme clandestin leur est hostile. La Cabale des Étinceleurs, d'ailleurs, affirme officiellement que ces Jornistes sont des imposteurs. Les autorités du Cryptogramme se refusent toujours à trancher la question.

Le Cryptogramme en exil est donc à la recherche d'un moyen de revenir en grâce en Janrénie, et est prêt pour ce faire à condamner ses condisciples clandestins.

y

Maldoror

Difficulté 10

Lorsque la Loge eut bien installé son pouvoir, la chasse aux Mages, grâce aux Courorciers, commença et un arsenal législatif fut constitué pour les épauler dans leurs tâches. Maldoror, un Advocatus Diaboli qui avait décidé de s'installer en Janrénie consulta tous les textes juridiques disponibles afin de vérifier si la Conjuration faisait partie des pratiques séditieuses, et, s'apercevant que ce n'était pas le cas ouvrit une échoppe à Ranne. Très vite, un Courorcier pénétra dans sa boutique, le mit aux arrêts et le traîna au parlement le plus proche. Le tribunal populaire ne voulut pas entendre les arguments juridiques de Maldoror : il fut pendu à l'entrée de la ville. Ce que le loi n'avait pas précisé, le parlement de Ranne l'avait décrété : la Conjuration est interdite en Janrénie. Sa pratique est punie de mort par pendaison.

Difficulté 20

Maldoror, que la Ténèbre rendait des plus résistants, agonisa longtemps à son gibet avant de rendre son dernier souffle. Ce qui reste de son âme corrompue hante toujours les environs de sa potence, et tous ceux qu'on essaye d'y pendre sont étrangement épargnés par la mort. Quelque temps après la pendaison, on retrouve la corde libre, se balançant dans le vent. Le pendu, quant à lui, se réveille dans un recoin boueux de la Petite Abyme (voir plus loin), nanti de 10 points de Ténèbre supplémentaires, mais vivant.

Difficulté 10

Évidemment, le parlement ayant condamné Maldoror a réclamé qu'on ne pende plus personne à cette potence. Maldoror l'a donc changé de place, et a mis une autre potence à la place. Il réitère régulièrement l'opération, dans un seul but : libérer ceux que le parlement veut tuer, pour leur permettre de se venger de ce tribunal à la petite semaine. Toujours est-il

que l'expression fort répandue à Ranne de «pendu au gibet de Maldoror» signifie… avoir une veine de pendu !

PENDU AU GIBET DE MALDOROR

Lorsqu'un individu est pendu par le parlement de Ranne, on jette deux D10. S'ils font un double, la victime est pendue au gibet de Maldoror. Si la victime est Inspirée, elle peut utiliser un point d'héroïsme pour jeter un dé supplémentaire, augmentant ainsi ses chances de faire un double.
Cela dit, il est nettement plus prudent que des compagnons tentent d'entrer en contact avec Maldoror pour savoir quel est son gibet pour que le condamné se voie attribuer la bonne potence.

Les Maldoriens

Difficulté 20

Évidemment, la condamnation de Maldoror a fait grand bruit parmi les Conjurateurs janréniens, qui se sont immédiatement réfugiés dans la clandestinité. Mortewold, ancien élève de Maldoror qui devint quelques mois après la mort de son maître Advocatus Diaboli se résolut à honorer la mémoire de celui-ci. Il créa une société secrète : les Maldoriens.
Il s'agit du réseau d'Advocatus Diaboli de Janrénie. Ceux-ci se prêtent assistance, et veillent à ce que les Conjurateurs ne soient pas trop inquiétés. Parallèlement, ils font le nécessaire pour que l'art de la Conjuration ne soit pas gêné par les lois janréniennes.

Difficulté 15

Ainsi, ils tiennent leurs comptoirs dans les arrière-salles de discrètes échoppes. Celles-ci ont toutes un point commun : sur l'enseigne de ces boutiques se trouve une petite arabesque, dont la graphie exacte varie légèrement pour mieux se dissimuler dans le tracé de l'insigne, que les Conjurateurs janréniens savent reconnaître. Ils savent alors qu'ils peuvent demander au boutiquier s'il vend « de grands lacets de cuir bleu parfumés au vin de Keshe ». Le boutiquier leur indique alors l'Advocatus.

La Petite Abyme

Difficulté 20

Les Conjurateurs de Janrénie reçoivent décidément des aides inattendues. Belphégor, afin d'assurer la réussite de ses plans déments, leur a offert une belle invention : la Petite Abyme.
Celle-ci est une rue dissimulée magiquement dans l'ombre d'un passage voûté de Ranne. L'initié peut actionner dans un ordre complexe une série de leviers cuivrés dissimulés dans de fausses fontaines. Là, il est aspiré dans les interstices du mur, et se retrouve dans la Petit Abyme.
Cette rue étroite, au centre de laquelle coule un ruisseau putride dont on ne fait boire l'eau qu'à ceux qu'on hait particulièrement, est une véritable foire. Des Démons y circulent librement, les Conjurateurs s'y promène à visage découvert, les Advocatus Diaboli y ont pignon sur rue. Le rez-de-chaussée est entièrement occupé par des boutiques où l'on peut acheter tout ce qui est illégal : encres, Gemmes, poisons, drogues, esclaves… Les étages fournissent à une faune interlope un logement discret, à un loyer somme toute raisonnable. En un mot, la Petite Abyme est le royaume des marginaux de Ranne, et c'en est aussi le plus dangereux coupe-gorge, car ici, nulle milice ne viendra faire respecter la loi.

La Lyphane

Éminence,

S'il existe un royaume mésestimé entre tous ce doit être la Lyphane. Certaines Éminences grises ont même affirmé que le Masque avait abandonné ce royaume où les hommes sont de vulgaires gardiens de troupeaux.
Pourtant, la Lyphane renferme de nébuleux secrets dont nous commençons seulement à mesurer l'ampleur. Elle est bien plus qu'un royaume composé de simples steppes et les Lyphaniens ne sont pas des barbares éleveurs de chevaux. Ce royaume pourrait bien être le prochain enjeu dans la lutte contre la Menace.
Découvrez la Lyphane et songez à ce que ses secrets ici dévoilés, ses guerriers, ses savants et ses bibliothèques pourraient nous apporter dans le futur si nous savons être présents. Je vous laisse méditer.

Corps

« Ne fais qu'un avec ton cheval, libre et farouche !
Que tes ennemis tremblent comme sous ses sabots la terre !
Homme ! Que le regard de la déesse te ferre.
Sois un guerrier, que ton âme rejoigne les Loups ! »

Chant entonné par les femmes des Loups partant au combat

Histoire

Cette scène pourrait avoir lieu dans n'importe quel clan, dans n'importe quelle yourte. Un vieil homme est assis confortablement, un garçon sur les genoux et de nombreux enfants autour de lui. Il parle doucement, et les enfants l'écoutent en silence, des étoiles dans les yeux.

La libération (1058-1062)

Difficulté 10

« Notre histoire ?
Tout commence avec un homme, un Princéen. Il n'était pas comme les autres, il avait reçu l'illumination ! Il était libre, nous étions opprimés. Il ne supportait pas la vue de nos chaînes et l'idée que les élus de la déesse du Ciel soient réduits à l'esclavage. Alors il décida de nous libérer.
Sa parole se répandit parmi les esclaves et ceux qui avaient foi en Tengri, notre déesse, décidèrent de le suivre. Le moment venu, le premier jour de l'été de 1062, nous nous sommes révoltés. Dans toutes les Cités-États, des esclaves ont rompu leurs chaînes et ont pris la route vers le nord, vers les grandes steppes promises.
Le Princéen, que nous avions nommé *Khukaï* – qui signifie « bravoure » – nous mena jusqu'en Lyphane. »

LE LIBÉRATEUR

Difficulté Impossible

Inspiré aux dons de divination développés, Vassilivis avait fui sa ville natale, où les habitants croyaient qu'il attirait le mauvais œil par ses prémonitions, pour devenir simple garde d'esclave.

Il aimait sa vie modeste jusqu'au jour où il s'éprit d'Alyak, une jeune esclave. Lorsqu'elle lui raconta les croyances des siens, Vassilivis comprit qu'ils étaient le peuple d'une de ses prémonitions, un peuple capable de se défendre et de se battre pour le bien des Muses qu'ils révéraient sans le savoir. S'immisçant parmi les esclaves, il parvint à leur faire croire qu'il était un prophète envoyé par Tengri la déesse du Ciel et il devint Khukaï le libérateur.

Colonisation des terres (1062-1067)

Difficulté 10

« Les plaines rêvées étaient là, devant nos ancêtres, mais même ici les Princéens avaient souillé la terre de leur présence. Nous attrapâmes les plus farouches des chevaux pour les dresser, liâmes des liens d'amitié avec des guerriers locaux et partîmes à l'assaut des Cités-États. Après notre passage, il ne resta que ruines et désolation, mais nous pouvions refaire notre vie. »

NOS FRÈRES PARAGÉENS

Les Lyphaniens ne furent pas tendres avec les habitants des steppes. Ils rasèrent les villes princéennes, combattirent les populations locales se ralliant à la cause de leurs ennemis et asservirent les survivants réfractaires.

Parmi ces populations se trouvaient quelques groupes qui se joignirent spontanément aux révoltés. Ces groupes influencèrent le fondement de la société lyphanienne. Leur mode de vie, leur façon de penser, leur langue même laissent à penser aux sages qu'ils n'étaient autres que d'anciens Paragéens. C'est pourquoi les sociétés des Lyphaniens et des Paragéens se ressemblent tant.

Une société en marche (1067-1163)

Difficulté 10

« Il n'y avait qu'une tribu rassemblant une douzaine de clans. Le chef de la tribu était Khukaï. Il érigea un grand nombre de lois qui nous gouvernent encore.

Les clans prospérèrent et bientôt nous fûmes obligés de les scinder, nous étendant sur les terres libres. Nous avons continué ainsi de génération en génération pour arriver aujourd'hui à trente et une tribus et près de quatre cents clans.

Khukaï mourut en 1077, deux ans après une grande bataille contre des Démons. Ces créatures, venues des Abysses par ce qu'on appelle aujourd'hui le gouffre des Ombres (cf. *Les Cahiers gris*, p. 110), infligèrent à notre prophète de terribles blessures dont il ne se remit jamais.

Difficulté 20

Cette bataille est une légende dans les clans. La terre se serait profondément ouverte, créant un passage vers les entrailles de l'Harmonde. Seuls, jamais nous n'aurions pu réussir à refermer cette entaille. Ce sont des étrangers – des Modéhens appelés les Questeurs de l'Espleur – qui nous aidèrent par leur magie à refermer la plaie. Depuis, porteurs d'une main de Démon emprisonnée dans un globe de cristal comme preuve, les Questeurs de l'Espleur sont les seuls étrangers à pouvoir voyager sans crainte en Lyphane. »

Le clan Hishbak

Difficulté 15

Le premier clan fut le clan Hishbak qui donna également son nom à la première tribu. Lors de la mort de Khukaï, le clan se retira pour enterrer le prophète.

Ses membres trouvèrent un lieu propice à l'extrême nord de la Lyphane, dans une grande plaine où tout respirait la quiétude. Ils creusèrent une tombe pour le prophète dans le sol gelé puis s'installèrent sur ces terres pour veiller sur lui. Depuis, les plus grands braves du royaume l'ont rejoint et leurs tombes forment la cité des Tertres.

LA CITÉ DES TERTRES

Le lieu choisi pour la cité des Tertres contenait déjà des sépultures datant d'une époque immémoriale. Les corps intacts ensevelis impressionnèrent tellement la tribu qu'elle décida de faire reposer Khukaï auprès d'hommes qui ne pouvaient qu'être comme lui des élus de Tengri.
Depuis, le clan Hishbak est toujours resté en retrait de la vie politique du royaume alors qu'il pourrait prétendre par son histoire à devenir le guide des tribus. Mais les Lyphaniens d'Hishbak ont la réputation d'être des mystiques détachés du monde et les autres clans ont une attitude à la fois condescendante et respectueuse face à eux.

Le Galmash (1163)

Difficulté 10

« Nos ancêtres vécurent pendant près d'un siècle, attaquant les Communes princières ou harcelant le Nord de la Janrénie, jusqu'au jour où la rumeur de la création d'un pays de méduses loin dans le Sud parvint à leurs oreilles. Coïncidence ou conséquence, la vingtaine de tribus de l'époque se rendirent compte qu'il leur fallait s'unir, ne serait-ce que pour parler avec les royaumes étrangers.
Les tribus se rassemblèrent pour déterminer la tribu la plus forte, la plus apte à les diriger tous. Après plusieurs semaines de discussion, aucune tribu n'avait pris le pas sur les autres, mais d'autres discussions avaient permis de résoudre des problèmes depuis longtemps en friche.
Les tribus adoptèrent alors l'idée d'un regroupement des anciens qui guideraient les tribus sans les diriger. C'est ainsi que le Galmash vit le jour. »

La voie du commerce (1163-1230)

Difficulté 10

« Cette union permit à la Lyphane de s'ouvrir aux autres pays. Nous pûmes acheter à la Janrénie le bétail que nous lui volions, mais surtout l'arrivée des caravanes keshites nous ouvrit la porte de tous les royaumes. Nous pouvions vendre ce que nous avions en trop et

La voie du commerce (1163-1230)

Difficulté 10

« Cette union permit à la Lyphane de s'ouvrir aux autres pays. Nous pûmes acheter à la Janrénie le bétail que nous lui volions, mais surtout l'arrivée des caravanes keshites nous ouvrit la porte de tous les royaumes. Nous pouvions vendre ce que nous avions en trop et acheter des livres !

Difficulté 15

À cette époque, la déesse choisit une fillette pour être une de ses guerrières. Volotka fut autorisée à apprendre le métier des armes, mais elle n'était pas faite pour rester parmi nous. Elle partit dans les royaumes extérieurs.
Nous eûmes la surprise de voir arriver un jour un Keshite qui nous ressemblait tant physiquement que nous ne pûmes que le croire quand il nous dit qu'il était Tarif ibn Hassan, fils de Volotka. Cet homme de notre sang était le chef de la tribu des Lakhmid.
Depuis les Lakhmid sont plus proches de nous qu'aucune autre tribu keshite, et nous en tirons tous de merveilleux bénéfices. »

Le retour des légendes (1230-1320)

Difficulté 10

« Il ne faut pas croire que la paix régnait. Certains clans ont même été exterminés avant que le Galmash n'impose certaines règles. Les causes ? Khukaï nous a appris que la vérité est comme la déesse : elle a plusieurs visages. Malheureusement les clans croient tous détenir une vérité unique et nous nous affrontons parfois pour des raisons stupides.
Dans les années 1280, une grande scission eut lieu entre les Lyphaniens. Il y eut deux capitales et deux Galmash. Il y eut beaucoup de batailles et de sang versé pendant ces années.
Vers 1300, le clan Joorahn vit une vieille femme petite et ailée descendre du Ciel. La déesse leur avait-elle envoyé quelqu'un ?
Doroga fut ainsi la première fée noire et le premier saisonin à rejoindre nos clans. En peu de temps, ces êtres de légendes nés des filles de Tengri nous rejoignirent et leur arrivée mit un terme à nos combats au point de réunir les deux Galmash pour discuter.
Nous ne pouvions qu'accueillir ces enfants de

la nature parmi nous, à l'exception de ceux de la Corneille rousse – l'Automne traîtresse. Ils assistèrent au conseil. Quand ils comprirent que nous nous battions, ils nous poussèrent à nous unir de nouveau. »

Le renouveau (1320-1360)

Difficulté 10

« Galvanisés par cette réconciliation, les clans se sont unis comme jamais ils ne l'avaient été. Nous nous sommes tournés vers nos ennemis de toujours, les Princéens, et leur mur n'a pas suffi à nous retenir ! Nous sommes allés jusqu'aux portes de la fière Cité-État de Dsenilla que nous avons pillé avant de revenir chez nous fêter notre victoire avec la plus grande fête qui ait jamais résonné dans toute la Lyphane.
Peut-être aurions-nous pu continuer et, peut-être, conquérir les Communes princières. Mais l'union s'effaça vite devant des différends immémoriaux qui entraînèrent les clans à se séparer et à rentrer chez eux. »

Le calme trompeur (1360-145?)

Difficulté 10

« Depuis nous vivons dans une paix relative, même si les clans sont nerveux. De petites guerres ont régulièrement lieu, mais grâce au Galmash, elles ne s'étendent plus au pays.
Tous les sages partagent l'idée qu'une époque de changement arrive. Quelle sera-t-elle ? Même les prophéties que nous a léguées Khukaï ne peuvent nous préparer à ce futur incertain mais plein de promesses. »

Lois

L'andeska est un concept lyphanien que l'on peut traduire à la fois par hiérarchie et respect de la hiérarchie. L'andeska est le fondement de la société lyphanienne qui influence à la fois les structures politique et sociale du royaume. Celui qui ne comprend pas l'andeska ne peut comprendre la Lyphane.

Explications de Yalala dans une lettre à une sœur carme

Hiérarchie tribale

Difficulté 15

La notion de communauté est très importante pour les Lyphaniens qui se rassemblent en groupes de plus en plus importants :

• Les familles sont très étendues et regroupent plusieurs générations ainsi que des esclaves. Les familles trop importantes se scindent pour éviter les tensions. Le chef de famille est généralement un ancien auquel il revient de trancher pour les décisions importantes – éducation des enfants, vente ou achat de bétail, etc. Il est également responsable des actes de la famille devant le clan. Une famille regroupe entre vingt et trente individus.

• Les clans regroupent quarante à soixante familles en moyenne, bien qu'il en existe de toutes les tailles. Chaque clan s'occupe d'un territoire donné dont les frontières peuvent varier en cas de conflit ou si une famille quitte un clan pour un autre. Le clan est le réel centre de pouvoir politique.

• Les tribus regroupent une douzaine de clans et ont un rôle plus social et diplomatique que politique. Une tribu permet de maintenir la paix entre ses clans, de définir le territoire de chacun, d'organiser des mariages et des échanges de bétail et de chevaux. Elle porte le nom de son clan le plus influent et une personne de la tribu ne sera pas tout à fait étrangère. Le clan primera néanmoins sur la

tribu dans la majorité des cas.
Bien entendu, des dissonances peuvent intervenir entre les clans, mais au Galmash, le conseil des plus anciens de la Lyphane, la tribu essaye malgré tout de parler d'une seule voix : celle de l'Ancien. Ainsi, elle peut asseoir son opinion face aux autres tribus.

La Lyphane représente pour les nomades la tribu des tribus plus qu'un royaume. Car tel est le rêve de nombreux clans : réunir toutes les tribus sous l'égide d'un seul chef. Cependant, si Bukrosha et le Galmash peuvent apparaître comme l'ébauche de ce rêve, les Lyphaniens sont encore très loin de son accomplissement.

Hiérarchie sociale

Difficulté 10

Les Lyphaniens sont divisés en classes sociales délimitées ayant chacune son rôle à remplir :

• Les Loups de la steppe sont les guerriers des clans, la main armée de la déesse. Leur vie est vouée à l'entraînement et aux combats. Ils possèdent leur propre hiérarchie : dirigés par un Kagan, ils sont divisés en groupe de dix Loups de la steppe dont un Gengis qui les commande.

• Les chamans sont la voix de la déesse. Ils sont à la fois prêtres du culte, soigneurs des hommes et des bêtes, enseignants et parfois Mages.

• Les bathkari sont les éleveurs et dresseurs de chevaux. Les chevaux actuels sont issus de générations soigneusement sélectionnées par les bathkari qui choisissent méticuleusement les étalons et juments avant accouplement.

• Les anciens forment une caste spéciale, que rejoignent toutes les personnes âgées qui ont été au minimum gramori. Ils sont respectés pour leur âge, leur savoir et leur vieillesse, mais s'ils sont censés être égaux, la caste dont ils sont issus continue d'influencer le respect qu'on leur porte.

• Les gramori, ou gardiens de troupeaux, sont de très loin les plus nombreux du clan. Ils regroupent les autres Lyphaniens libres et non déchus. Tous les métiers – menuisier, tisserand, agriculteur, cordonnier… – peuvent exister au sein des gramori. Bien que les gardiens de troupeaux soient encore très nombreux, ils ne représentent plus la majorité de cette classe sociale.

• Les madeski, ou menteurs, regroupent les Lyphaniens déchus, les parias et les esclaves libérés. Nomades, les tâches les plus ingrates leur sont échues, comme celle de ramasser les bouses laissées par le bétail – ces dernières fournissent de très bons combustibles en l'absence de bois. Sédentaires, ils s'installent dans une bregoshlark pour apprendre un métier, mais ne seront probablement jamais reconnus. C'est également parmi eux qu'on trouve les amuseurs, d'où le nom donné à cette caste car les amuseurs ne peuvent être des hommes honnêtes.

• Les esclaves représentent moins d'un cinquième de la population. Il est possible de reconnaître un esclave grâce à un cercle de fer qu'il porte autour du cou, collier auquel on accroche une chaîne la nuit. Les esclaves sont bien traités, sauf s'ils tentent de s'échapper. Composés majoritairement de femmes ou d'enfants, ils sont souvent chargés des tâches les plus ingrates, comme l'entretien des yourtes. On peut trouver également des esclaves de plaisir dont la vie est bien souvent plus agréable que celles de Lyphaniennes libres.

Les dirigeants

Difficulté 15

En dehors des esclaves et des madeski, chaque caste désigne une ou plusieurs personnes pour les représenter au conseil du clan. Les Loups de la steppe sont représentés par le Kagan, les anciens par l'Ancien – avec un A majuscule – et les autres castes désignent des Aînés.
Au sein du conseil, on trouve donc le Kagan, l'Ancien, l'Aîné des chamans, l'Aîné des bathkari et les Aînés des gramori, ces derniers étant plus nombreux car représentant plusieurs métiers. Le chef de clan est choisi parmi les membres du conseil et il s'agit généralement du Kagan ou de l'Ancien. Le conseil du clan n'est là que pour le soutenir et le conseiller, car seul le chef peut prendre les décisions.
Le chef du clan dominant est également le chef

de la tribu. La réputation est essentielle dans la reconnaissance du clan prédominant. Un subtil jeu de force et de sape peut parfois se jouer entre les différents clans d'une tribu pour la suprématie. Cette position est d'autant plus importante que le chef de tribu choisit, parmi tous ses clans, l'Ancien qui les représente au Galmash.

Les hors-clan

Difficulté 20

Le pire pour un Lyphanien n'est pas de devenir madesk, mais d'être banni des clans. Il est d'autant plus incompréhensible pour lui de comprendre que certains choisissent cette vie. Les hors-clan se rassemblent pour former des cohortes, devenant parfois des brigands auxquels se joignent des étrangers. Ils s'attaqueront alors aux clans, aux caravanes et aux bregoshlarki.

Il arrive que certaines cohortes qui se comportent pacifiquement et comme de véritables Lyphaniens se voient autorisées à devenir un clan à part entière. Les tribus leur attribuent une terre à surveiller, mais le nouveau clan doit se débrouiller seul pour survivre.

Les règles

Difficulté 15

Il existe différents niveaux de règles : les lois communes à tous les clans, les codes de la tribu et les préceptes du clan.

• Les lois sont le plus souvent édictées par le bon sens afin d'éviter que les clans ne se déchirent. Elles concernent les relations entre les différentes tribus et entre les clans. Lorsque la loi ne suffit pas à résoudre un problème, le Galmash ou la guerre sont les seules solutions restantes.

• Les codes régissent les relations entre les différents clans d'une tribu. Ils sont décidés par le conseil de la tribu constitué par les chefs de clan, leurs Anciens ou leurs Kagans.

• Les préceptes des clans sont extrêmement variés d'un clan à un autre, bien qu'ils tendent à s'uniformiser au sein d'une même tribu. Ces préceptes règlent le quotidien des personnes et correspondent bien souvent à une interprétation du culte.

Règlements de comptes

Difficulté 15

Si les solutions pacifiques doivent être recherchées en priorité pour résoudre les tensions entre deux groupes ou individus, il est fréquent que les Lyphaniens en arrivent aux armes. Pour éviter trop de combats inutiles, les duels ou les confrontations entre clans sont réglementés.

Les duels ne peuvent être meurtriers. Il peut s'agir de courses de chevaux, de concours de tir à l'arc ou de toute autre épreuve décidée par les deux partis. Des combats au premier sang peuvent également être envisagés.

Les confrontations entre clans ou entre tribus peuvent être résolues par des épreuves ou par de véritables combats. Avant l'ouverture des confrontations, les conditions et les termes de la défaite doivent être négociés au niveau de la tribu ou du Galmash.

Difficulté 20

Le plus grand crime pour un Lyphanien est le meurtre de sang-froid. En dehors d'une bataille, il est interdit de tuer un homme libre. Cependant, si les clans en viennent à considérer une personne comme un animal et non un homme ou un saisonin libre, elle peut être chassée et abattue comme une bête.

Il faut prouver au conseil des Aînés que la personne remplit plusieurs de ces conditions pour qu'elle soit considérée comme un animal :

• Elle est incapable de respect envers les mortels, les anciens ou les chevaux.

• Elle est incapable de contenir ses émotions et ses humeurs.

• Elle met la survie de sa famille, du clan, de la tribu ou du pays en danger.

• Elle fait passer ses intérêts avant ceux du clan.

• Elle rejette ouvertement Tengri, Khukaï et ses préceptes.

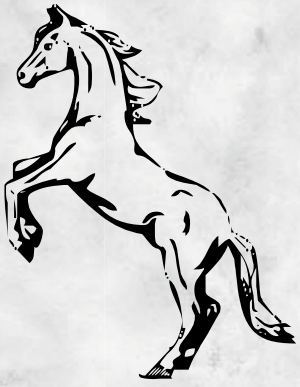
Des comportements considérés comme déviants – manger de la viande crue prélevée sur un animal vivant, maltraiter des enfants, violer une femme du clan… – peuvent faire partie des preuves qu'un homme est devenu animal.

RÈGLES IMPORTANTES

• **L'hospitalité** : les clans doivent assistance et hospitalité aux voyageurs qui ne sont pas hostiles. Cette règle s'applique également aux étrangers. De manière générale, les clans accueillent chaleureusement les petits groupes – en dessous de dix personnes – leur offrant un véritable repas de fête, mais sans oublier de les surveiller. Des clans ont disparu à cause de leur naïveté et les Lyphaniens ont retenu la leçon.

• **Le respect** : il s'agit d'un élément important de la vie lyphanienne, qu'il s'agisse du respect entre membres d'un clan ou entre un clan et un étranger. Manquer de respect peut valoir la mort dans certains cas.

• **La séduction** : ce n'est pas vraiment une loi, mais la séduction est mal vue en Lyphane, c'est l'apanage des esclaves ou des madeski. En conséquence, essayer de séduire un Lyphanien ou une Lyphanienne peut être considéré comme une insulte ou la preuve que l'on est indigne d'appartenir ne serait-ce qu'aux gramori.



Diplomatie

« La guerre n'est pas la seule solution, même si elle en est souvent une ! »

Paroles attribuées à Khukaï

Le Galmash

Difficulté 10

Les Lyphaniens ont compris qu'il leur était nécessaire de parler d'une seule voix lors de leurs contacts extérieurs. Ils ont constitué le Galmash, un conseil où chaque tribu est représentée par l'un de ses Anciens. Son rôle ressemble aux Lyphaniens : simple et complexe à la fois.
Bien qu'il soit dépourvu d'un réel pouvoir politique, le Galmash est le centre diplomatique incontournable pour les tribus qui désirent se tourner vers les autres tribus ou vers l'extérieur du pays.

Difficulté 15

Le Galmash se charge des relations avec les autres pays, s'occupant entre autres choses de désigner l'Ambassadeur qui ira en Abyme. Ces attributions sont épisodiques et n'occupent pas beaucoup le conseil.

Difficulté 20

Le Galmash a également un rôle pacificateur dans le pays. Il est la dernière chance, l'instance vers laquelle on se tourne avant de prendre les armes contre des frères lyphaniens. Cependant, il ne peut que suggérer et en aucun cas imposer une solution et les clans qui se tournent vers lui ne le font généralement que contraints et forcés par leurs voisins. Ils écoutent rarement les suggestions, oubliant les solutions pacifiques pour prendre les armes.

Difficulté 25

Le Galmash n'est pas ignorant de la situation des autres royaumes. Des Lyphaniens ayant quitté le pays et surtout les écoles yaëzmites servent de réseau d'informations. Le Galmash arrive à être ainsi au fait des événements extérieurs.

Les voisins

Difficulté 10

Les Lyphaniens ne sortent pas de leur pays et n'ont que peu de relations avec l'extérieur. En dehors des pays voisins, les contacts qu'ils ont noués sont commerciaux plus que diplomatiques.

• Les Paragéens sont les alliés traditionnels des Lyphaniens. Les nomades entretiennent avec eux ce que certains appellent ironiquement une amitié virile : sur la frontière avec les Parages, les combats sont nombreux, les guerriers des deux peuples cherchant à mesurer leur force respective. Si ces combats sont parfois meurtriers, ils n'en sont pas moins empreints de respect. Aux abords de la frontière, les Lyphaniens tendent à ressembler aux Paragéens, délaissant l'arc au profit d'armes blanches.
En dehors du respect que ces deux peuples éprouvent l'un pour l'autre, leur haine commune pour les Princéens, les Démons ou les villes en font deux peuples frères, même si de petites différences les empêchent de s'unir. Les Paragéens reprochent aux Lyphaniens leur esclavage et leur amour du passé alors que les Lyphaniens raillent l'ignorance de ces derniers concernant leur histoire.
Deux clans sont principalement alliés et considérés comme des égaux par les Lyphaniens de la frontière, les Mirloviadre qui sont comme eux des cavaliers et les Zaorran, les chevaucheurs de tigres.

• La Janrénie d'avant la Révolution des Femmes bénéficiait d'un certain respect de la part des Lyphaniens, grâce à ses guerriers nobles et puissants. Depuis quelques années pourtant, ce pays gouverné par des femmes fait sourire la Lyphane. Les tentatives janréniennes pour offrir une des leurs en mariage n'ont pour l'instant eu aucune retombée positive, mais le Galmash étudie cette possibilité avec intérêt.

• Que dire des Communes princières ? Les Lyphaniens haïssent les Princéens, au point de préférer passer par un intermédiaire dans leurs relations commerciales lorsque cela est possible. La présence princéenne est tolérée à Mazdak, mais en dehors de la ville un Princéen n'a que peu de chances de rester en vie s'il est reconnu en tant que tel.

Quelques contacts

Difficulté 15

Pour des besoins commerciaux, les seuls autres pays avec lesquels la Lyphane traite sont l'Enclave boucanière et l'Empire de Keshe. Les autres pays sont trop lointains pour avoir de réelles relations avec eux.
Les Lyphaniens se contentent d'entretenir des relations commerciales avec l'Enclave, l'amour que les Boucaniers vouent à la mer les rendant trop étranges à leurs yeux.

Difficulté 20

• L'Empire de Keshe entretient de nombreux contacts avec les Lyphaniens. Ces derniers ont ainsi noué de très bonnes relations avec nombre de caravanes marchandes qui empruntent régulièrement la route du thé jusqu'à Mazdak.
Une tribu keshite en particulier, les Lakhmid, est proche des Lyphaniens, à tel point que certains clans la considèrent comme une tribu lyphanienne installée à l'étranger.

Difficulté 25

• La Marche modéhenne est trop distante pour intéresser les Lyphaniens. Pourtant un petit groupe de Modéhens, les Questeurs de l'Espleur, peut entrer et voyager sur les terres lyphaniennes. Ce sont les héritiers lointains d'un groupe de voyageurs qui ont aidé les Lyphaniens à refermer le gouffre des Ombres. Comme preuve de leur héritage, ses membres doivent présenter une main de Démon conservée dans un globe de verre, ce qui impressionne beaucoup les clans.

Tensions internes

Difficulté 15

Dès leur plus jeune âge, les Loups de la steppe sont formés pour le combat. On leur apprend à vivre en selle, à se battre et à gagner. Ils sont bercés par les légendes sur les victoires de leurs ancêtres. Le jour où ils sont en âge de se battre, ils n'ont aucun combat à mener.
Comment garder au calme des hommes nés pour se battre et qui ne peuvent laisser leur amour de la guerre s'exprimer ? S'il existe des escarmouches avec les Paragéens, des incursions sur les terres princéennes ou encore

des cohortes de brigands ou de Démons à combattre, cela suffit rarement à calmer l'agressivité des Loups de la steppe.
La moindre divergence d'opinion devient alors provocation réelle ou imaginaire et dégénère en conflit – malgré les tentatives du Galmash pour trouver une solution pacifique. Il est extrêmement rare qu'un tel conflit aboutisse à la disparition d'un clan, les conditions de reddition étant négociées avant les batailles. Souvent, le clan vaincu doit céder ses poulains de l'année et la moitié de ses esclaves au clan vainqueur.
Les raisons de chercher perpétuellement le conflit sont nombreuses : devenir le clan dominant de la tribu, garder un territoire plus grand, capturer une jument ou un étalon reconnu pour ses qualités de reproducteur, se venger d'une ancienne humiliation. Elles sont pourtant souvent dissimulées derrière d'autres prétextes auxquels tous font semblant de croire.

Une question de conviction

Difficulté 15

Les différends entre clans proviennent principalement d'avis divergents. La position des femmes dans le clan, l'autorisation d'établir des bregoshlarki et d'y vivre, la possibilité de se nourrir de chevaux ou non, l'utilisation d'armes et d'armures en métal, l'utilisation réglementée ou non de l'Emprise sont autant de sujets sur lesquels les clans entrent en conflit.
À la création du Galmash, certains Anciens avaient proposé de choisir dans les préceptes des clans ceux qui emportaient le plus d'adhésion et de les faire passer au statut de lois, mais les Lyphaniens sont trop épris de liberté pour accepter que le Galmash les bride ainsi.
Chaque clan est libre de choisir ses préceptes et de rejoindre la tribu qui correspond le mieux à sa vision de la vie. Lorsqu'un clan quitte une tribu pour une autre, soit il garde son territoire qui sera alors confié à sa nouvelle tribu, soit de nombreux pourparlers et échanges de terre sont tentés pour permettre au clan de rejoindre sa nouvelle tribu. Quoi qu'il en soit, son ancienne tribu perd le contrôle du territoire du clan.
Il est rare qu'un clan décide de quitter une tribu sans avoir assuré ses arrières car les tribus sont rarement enchantées de perdre du territoire, donc de la réputation et de l'importance aux yeux des autres tribus. Le fait que certains clans soient décimés par une cohorte de brigands à la veille de quitter une tribu n'est sûrement pas fortuit – les brigands n'auraient jamais pu atteindre leur territoire si les autres clans de la tribu ne les avaient pas laissés passer.

Figures lyphaniennes

• Brenush l'Ancien vient d'une tribu peu réputée, mais il est cependant une personne connue des Lyphaniens qui s'intéressent un tant soit peu au Galmash. Ce vieillard Terne de plus de soixante-dix ans est le plus écouté du conseil des Anciens et le silence se fait au milieu des conversations tumultueuses juste pour pouvoir écouter son avis.

• Gilnir est le Kagan et le chef du clan Bukrosha. Il ressemble à son clan : fade, sans avis. Ce Terne de quarante ans a pris du poids depuis son accession au statut de Kagan et si aucun de ses Loups n'a osé le provoquer, c'est par crainte de disparaître. En effet, le dernier à l'avoir remis en cause a disparu avant d'avoir pu demander que le clan se dote d'un nouveau Kagan. Cet homme est en fait totalement dévolu à Broslarka, la sœur jumelle et perfide de la dryade Learesfara (cf. *Dramatis Personæ*, p. 82).

• Seshnir le marchand est un hors-clan qui va de tribu en tribu pour acheter et vendre tout ce qui lui tombe sous la main. Inspiré et ancien Loup de la steppe, il force le respect des Lyphaniens par les qualités martiales qu'il continue d'entretenir. Presque tous les clans le connaissent et les Lyphaniens qui quittent leur clan pour le rejoindre ne sont pas rares. Il n'est pas loin de réussir le même tour de force que Pantagrua : créer un groupe qui aurait la force et l'influence d'un clan tout en restant totalement nomade. S'il y arrive, il réclamera pour les siens le statut de clan auprès du Galmash, contrairement à la Horde qui ne se soucie pas d'être reconnue par les tribus.

Négoce

« Et l'illettré échangea un livre précieux contre la pire haridelle du clan. »

Fin d'un conte humoristique pour enfants

Le commerce

Difficulté 10

Les Lyphaniens ont adopté une monnaie le jour où ils ont cherché à commercer avec les pays voisins. Les sastres sont de grosses rondelles d'or d'un poids équivalent à cinq pièces d'or mercerines, avec un trou sur le côté pour pouvoir les enfiler sur une chaîne.
Les principaux centres de commerce sont Mazdak – pour sa position stratégique près des frontières et comme étape de la route du thé –, Malikta et Torgut, les deux seuls ports commerciaux du pays.

Importations

Difficulté 10

Les Lyphaniens n'aiment pas l'idée de devoir dépendre d'un pays extérieur pour leur survie. En conséquence, ils préfèrent commercer entre eux plutôt que d'acheter à des étrangers. Cette utopie est pourtant loin d'être réalisée, en partie à cause du nomadisme caractéristique des tribus. Les Lyphaniens sont donc obligés de se tourner vers l'extérieur pour certaines denrées, principalement les Parages et l'Empire de Keshe. Les importations des Lyphaniens sont essentiellement les suivantes :

• Le bois pour construire de nouvelles yourtes, charrettes et clôtures.

• Des métaux bruts, et plus précisément l'acier, pour certaines pièces de sellerie et le cuivre pour les marmites.

• Des armes et armures d'acier pour les quelques clans qui les utilisent.

• Des fourrures qui leur permettent de ne chasser que pour se nourrir.

• Du sel essentiel pour ses qualités de conservateur et nutritionnelles, ainsi que des épices.

• Des esclaves. Les Lyphaniens achètent surtout des esclaves de plaisir formés pour l'éducation charnelle des jeunes.

• Du bétail, pour renforcer certains cheptels lorsque cela est nécessaire.

• Des livres, par centaines, de toutes sortes et dans toutes les langues.

Les Paragéens leur vendent le bois, les métaux, les armes et les fourrures et la Janrénie leur fournit le bétail. Pour le reste, les Lyphaniens préfèrent traiter avec les caravanes keshites.
Lorsqu'un clan désire acquérir un produit particulier, il envoie quelqu'un à Mazdak pour passer commande auprès d'une caravane.
Cependant, les esclaves échappent à cette règle, car ils sont achetés aux Boucaniers faisant escale à Torgut et Malikta. Les deux clans de ces ports reçoivent généralement les commandes des autres clans et achètent les esclaves nécessaires avant de les faire amener à leurs nouveaux propriétaires.

Difficulté 20

La soif de connaissance des Lyphaniens est réelle. Ils sont cependant incapables d'assimiler tous les livres qu'ils achètent. Leurs bibliothèques ressemblent plus à une collection d'œuvres disparates qu'à un catalogue précis et utile. Ils achètent tous les livres qu'ils ne possèdent pas déjà, dépensant parfois des fortunes simplement pour les avoir.
Cependant, avec de la patience et du temps, il est possible de trouver des informations précieuses dans leurs rayonnages.

LES CHEVAUX LYPHANIENS

Les chevaux lyphaniens sont élevés étroitement avec les hommes et se lient avec eux beaucoup plus vite que les autres chevaux. À la création, l'Avantage « Animal familier » (cf. *Le Bestiaire*, p. 137) ne coûte qu'un seul point au lieu de deux et permet de dresser le cheval aussi bien grâce à la VOL qu'au CHA (cf. *Le Bestiaire*, p. 131). Si le cheval est acheté en cours de jeu, l'achat de l'Avantage est également réduit ou, si l'EG le désire, peut être obtenu automatiquement après six mois passés en compagnie du cheval, deux heures quotidiennes devant lui être consacrées – promenade, soin et dressage.

Les caractéristiques suivantes sont celles des chevaux ordinaires :
TAI +1, MV 6
Caractéristiques : AGI 3, FOR 12, PER 7, RÉS 12
Caractéristiques secondaires : MÊL 7, BD +1, PdV 82, SBG 47, SBC 41
Compétences : Athlétisme 7, Arme : sabots (spé : ruade) 3

Note : *un cheval spécialement entraîné peut obtenir Arme : sabots 6, Arme : piétinement 6.*

Les modificateurs suivants sont à apporter pour chacune des races lyphaniennes :

Nom	Taille au garrot	Particularité	Prix
Takh	entre 1,30 m et 1,40 m	TAI 0, MV 8, +1 RÉS	(*)
	- Cavalier : +2 aux jets d'Acrobatie quand il est monté et +2 aux jets de dressage concernant le takh.		
Khin	1,65 m minimum	+2 AGI	350
	- Cavalier : +1 aux jets de Société lorsqu'il est monté.		
Liborv	entre 1,50 m et 1,60 m	+2 RÉS	250
	- Cavalier : +1 aux jets d'Esquive lorsqu'il est monté.		
Driish	1,55 environ	+1 FOR	120
	- Il est capable de tirer une charge deux fois plus longtemps qu'un cheval ordinaire.		
Akhool	–	Toujours vendu par couple, de taille et de couleur identique. Le couple est vendu entre 500 et 3000 PO, parfois même plus, mais seuls quelques couples par an sont vendus.	

(*) : Le takh n'est jamais vendu. Il est parfois donné à un étranger valeureux ou échangé contre des biens de grande valeur – des livres rares par exemple.

Note : *Les Lyphaniens vendent également des chevaux ordinaires à des prix plus abordables.*

a

Exportations

Difficulté 15

Les chevaux constituent la principale source de revenus des Lyphaniens, mais certains clans ont étendu leurs activités. Les principales exportations en dehors des chevaux sont :

• Des céréales cultivées par les clans du Sud.

• Des étoffes chaudes et brodées.

• Du thé et autres infusions ramassées dans les steppes ou cultivées dans le Sud.

• Du fromage, du yoghourt et autres produits laitiers pouvant se conserver un certain temps.

Les Lyphaniens n'aiment pas attendre des heures sur les marchés de Mazdak ou devoir négocier pour une simple ourka. En dehors des chevaux qui sont revendus par le clan Mazdak, ils apportent leurs produits aux caravanes. Ils leur confient également les chevaux devant être livrés en terres étrangères, passant de préférence dans ce cas par les Lakhmid.
Certains Lyphaniens ont quitté les tribus et voyagent dans tout le royaume pour acheter aux clans peu désireux de se déplacer des marchandises à revendre aux caravanes keshites. Ce sont de véritables caravanes intérieures qui sont nées ainsi, mais elles ne sont pas à l'abri d'un clan vindicatif.

Quelques spécialités notables

• **Le clan Malikta** élève une race de porcs à poils longs pouvant être tissés. Cela donne une soie rustique mais très isolante. Une fois teintée, elle possède un subtil moiré qui en fait une soie appréciée en complément de soies plus fines.

• **Le clan Etshah**, situé dans le Sud, a renoncé au nomadisme pour cultiver du thé de toute sorte. Sa spécialité reste le thé vert, nature ou parfumé, qui s'arrache dans les philauvernes janréniens (voir « Us & coutumes » in La Janrénie).

Esprit

« Je me suis rendu en Lyphane, la peur au ventre. J'ai beau pouvoir me targuer d'être un honnête épéiste, la réputation d'excellence et de férocité des Lyphaniens me terrifiait. Si seule la moitié de ce qu'on avait pu me rapporter était vraie, j'étais en bien mauvaise posture.
Tout ce que l'on dit est vrai et bien en dessous de la vérité. Mais ce qu'on ne raconte pas c'est combien les Lyphaniens sont hospitaliers à condition de ne pas les provoquer ou de ne pas posséder un trop grand nombre de biens intéressants, combien leurs repas, même s'ils sont simples, sont agréables au cœur plus qu'au palais, combien ils possèdent d'histoires intéressantes sur leurs ancêtres.
Jamais plus je n'irai là-bas à reculons. »

Mémoires d'un voyageur janrénien,
Elphidis de Voyarde

Us & coutumes

« Pour un peuple qui se veut libre, ils s'enferment dans le carcan serré de la coutume! »

Réflexion d'une fée noire

Nomade et sédentaire

Difficulté 10

Lyphane, terre de contradiction où cohabitent deux modes de vie opposés : nomadisme et sédentarité. Le premier prédomine largement: pour les Lyphaniens les villes sont source d'égoïsme, de mollesse et de lâcheté.
Les nomades se partagent les plaines immenses, voyageant en clans, accompagnés de leur bétail et de leurs chevaux.

Difficulté 20

Plus qu'un mode de vie, le nomadisme correspond à une conviction : les biens matériels poussent les mortels à toujours chercher à s'enrichir. Les ambitions personnelles ne

doivent passer qu'après le bien de la famille, du clan, de la tribu et de la Lyphane.
La seule richesse que les Lyphaniens respectent est le savoir. Leur soif de connaissance les a amenés à accumuler de nombreux écrits qui les encombraient dans leurs voyages. À l'origine, la plupart des agglomérations lyphaniennes ont été construites pour pouvoir les conserver.
Chaque tribu possède un lieu de rencontre plus ou moins important où se trouvent ses bibliothèques, parfois ses agriculteurs, ainsi qu'une population sédentaire. Quelques agglomérations ont été fondées par des étrangers, principalement sur les côtes et aux frontières. Elles survivent rarement très longtemps car elles sont la cible privilégiée des Lyphaniens. Enfin, quelques rares clans ont décidé de renoncer à la vie nomade. C'est le cas du clan Mazdak qui préfère se consacrer à l'organisation de ventes de chevaux, avec le succès qu'on lui connaît.

Apparence

Difficulté 10

Trapus et bien plus petits que les Paragéens, les Lyphaniens possèdent un visage rond aux yeux écartés et au nez légèrement épaté. Les cheveux et les yeux sont généralement foncés et la peau tannée par le vent des steppes.
Pour les étrangers, tous les Lyphaniens de souche se ressemblent. Certains descendants d'esclaves sont marqués par cette ascendance et leur physique les trahit (voir « Avantages & défauts » in Annexes)

Habillement

Difficulté 15

La tenue traditionnelle des Lyphaniens est l'ourka, un vêtement de deux pièces. La veste comporte un col montant ou en « V » et se ferme sur le côté grâce à quatre boutons. Le bas est soit un pantalon soit une jupe ample.
Le tissu composant l'ourka varie en fonction des saisons : cela va du tissu léger l'été pour les Lyphaniens du Sud aux tissus doublés plusieurs fois l'hiver pour ceux du Nord. De chaudes bottes en cuir et un bonnet fourré viennent généralement compléter la tenue.
La coupe varie peu d'un bout à l'autre du pays, mais chaque clan ou chaque tribu possède sa particularité : le clan Malikta porte des ourkaï dont la couleur principale est le bleu et le clan Bukrosha brode toujours les bords de la tenue.

Les clans

Difficulté 15

La taille des clans et du territoire qu'ils occupent varie d'un clan à l'autre. Un clan moyen est composé d'environs cinquante familles, chaque famille pouvant comporter de vingt à trente personnes, esclaves inclus. Son territoire représente une surface de dix lieues par dix lieues.
Chaque clan possède à peu près mille têtes de bétails et un troupeau de chevaux – environ quatre cents chevaux pouvant être montés sans compter les étalons, les juments de reproduction et les poulains.
Une fois par mois, le camp est déplacé jusqu'à un nouvel endroit où le bétail et les chevaux peuvent se nourrir. La plupart des hommes voyagent à cheval, le reste du clan utilisant des charrettes tirées par les bœufs. Le matériel – yourtes, clôtures, etc. – est également tracté par les bœufs.

Les tribus

Difficulté 15

Une tribu rassemble une douzaine de clans possédant des frontières et une idéologie communes et permet de négocier mariage ou échange de chevaux. Le point de rencontre des tribus est généralement un camp fixe, appelé bregoshlark, qui est ce qui ressemble le plus à une ville dans ce royaume (voir «Architecture»).

Les chevaux

Difficulté 10

Les chevaux sont le plus grand trésor de la Lyphane. À l'origine, les Lyphaniens virent les chevaux sauvages qui galopaient dans les steppes alors qu'ils étaient entièrement démunis et virent en eux un cadeau du Ciel. Ils capturèrent ces bêtes magnifiques et les domptèrent.

Difficulté 15

Depuis lors, les Lyphaniens contrôlent la reproduction de leurs meilleures juments et étalons, donnant naissance à plusieurs races :

• Le takh, ou petit lyphanien, est petit mais rapide. Sa robe grise et sa tête épaisse le rendent assez laid. Il s'agit pourtant de la monture la plus prisée des Loups de la steppe. Aussi intelligent qu'un chien, il est endurant et capable de se contenter de nourriture que même un âne refuserait. Sa docilité est en grande partie responsable des célèbres prouesses des guerriers lyphaniens en selle. Il n'est pas inoffensif pour autant : il ne répond qu'aux ordres de son maître et le premier qu'ils apprennent généralement est « Tue cet homme ! ». Les naissances sont rares et donnent peu d'étalons. Aussi les rares takhi que l'on trouve à l'étranger sont des femelles stériles.

• Le khin, ou grand lyphanien, est un cheval racé à l'allure altière et à la robe blanche ou noire. Grand et agile, il est considéré comme le plus racé des chevaux par les étrangers, et se vend en conséquence très cher.

• Le liborv, ou guerrier lyphanien, est considéré comme le cheval de guerre par excellence. Sa robe brune et sa tête large lui donnent l'apparence d'un cheval commun. Résistant, il est capable de porter un homme en armure pendant plusieurs heures et de le défendre contre des fantassins.

• Le driish, ou lyphanien lourd, est un cheval de trait élevé essentiellement pour la revente dans les royaumes voisins et pour le besoin des bregoshlarki du Sud. Seuls quelques clans de cette région les élèvent.

D'autres espèces sont élevées, mais ne méritent pas d'être détaillées. Certains clans élèvent des races particulières, comme le clan Akhool qui élève des chevaux pour trouver des paires de même taille et de même couleur. Les étrangers aisés raffolent de ces couples qui peuvent s'arracher à prix d'or.

E

Manger et boire

Difficulté 15

La gastronomie lyphanienne s'appuie sur deux aliments : le laitage essentiellement l'été et la viande rouge en hiver. Sur les côtes, le poisson complète cette alimentation et s'échange séché avec les tribus du centre. Dans le Sud à la nature plus généreuse, des fruits ou des légumes sauvages viennent agrémenter les menus. Dans les plaines, l'orpain (cf. Le Bestiaire, p. 25) permet de faire de petits pains sucrés appréciés des enfants.

Le lait de vache, de brebis, de chèvre ou de jument compose l'essentiel des repas. Il n'est jamais consommé cru et les Lyphaniennes connaissent plusieurs centaines de recettes pour le préparer : fromage, beurre, préparation à base de lait caillé et surtout yoghourt. Le lait de jument fermente très vite et permet la préparation de l'aïrak, un alcool fort très prisé.

La viande provient essentiellement du bétail en hiver, mais la chasse permet de varier les repas d'été. Diverses infusions de plantes font également partie de l'alimentation quotidienne, mais sont toujours agrémentées de lait, de beurre et de sel.

L'agriculture n'est pas inconnue des Lyphaniens, mais elle est peu répandue. Certaines bregoshlarki du Sud ont défriché de grands terrains et cultivent céréales et fruits qu'ils échangent avec les autres tribus.

Être Lyphanienne

Difficulté 15

Les étrangers semblent penser que les femmes lyphaniennes sont cantonnées à la garde des troupeaux et portent le voile dès qu'elles sortent de chez elles.

Certaines tribus obligent effectivement leurs femmes à porter le voile, mais cela devient de plus en plus rare depuis que la Horde existe – les Lyphaniens refusent pourtant d'admettre que le respect qu'ils portent secrètement à Pantagrua les a influencés.

Il existe trois attitudes différentes vis-à-vis des femmes :

• Rigoureuse : certaines tribus considèrent qu'elles ne sont pas plus importantes que les esclaves. Les hommes possèdent généralement plusieurs femmes et c'est dans ces tribus que l'on trouve des femmes voilées.

• Modérée : le plus souvent, elles sont considérées comme maîtresses du foyer, leur rôle se borne à s'occuper de la yourte, des repas, de mettre au monde les enfants et de surveiller les troupeaux.

• Égalitaire : certaines tribus forment les enfants de la même manière jusqu'à la puberté : équitation, tir à l'arc, etc. Les femmes sont alors capables de défendre le campement en l'absence des guerriers.

Dans les deux derniers cas, une femme peut espérer devenir chaman ou une Ancienne respectée. Il est même arrivé, dans les clans les plus tolérants, qu'une femme devienne Louve de la steppe (voir « Avantages & défauts » in Annexes). Cependant ce fut exceptionnel, et les clans ne sont toujours pas prêts à accepter de femmes guerrières malgré l'exemple de la Horde.

Vie d'un Lyphanien

Difficulté 15

La description ci-dessous ne concerne que les Lyphaniens libres et correspond aux clans modérés.

• Naissance : fille ou garçon, la naissance est toujours une réjouissance car toute vie enrichit le clan. La mère s'occupera exclusivement de l'enfant jusqu'à l'âge de trois ans.

• Enfance : à partir de l'âge de trois ans, le clan assurera la formation des enfants. Le premier enseignement concerne les animaux : apprendre à les approcher, les soigner, les nourrir. Les premières leçons d'équitation arrivent très vite quel que soit le sexe. Les garçons commencent à apprendre le tir à l'arc, tandis que les filles aident les femmes dans les travaux quotidiens et apprennent ainsi les arts ménagers. Pendant cette période qui dure jusqu'à l'âge de douze ans, les différentes castes choisissent parmi eux les futurs Loups de la steppe, chamans ou bathkari.

• Fulgar : Ceci peut être traduit par « adolescence » et représente la période où un Lyphanien apprend son travail. On devient fulgar le jour où l'on est choisi par un maître ou à l'âge de douze ans. Ces derniers deviendront gramori, gardiens de troupeaux. Les fillettes ne sont pratiquement jamais choisies, elles participeront à la vie du clan en attendant que le clan leur trouve un mari. Il arrive qu'un Lyphanien suive une formation hors clan, comme les chamans qui rejoignent parfois une des rares Académies lyphaniennes.

• Adulte : À l'âge de quinze ans, les garçons passent une épreuve pour prouver qu'ils sont adultes. Cette épreuve varie d'une tribu à une autre, tirant parti de l'environnement de la tribu. Dans le Nord, là où les glaces sont éternelles, les adolescents doivent ramener divers poissons en plongeant dans l'eau glacée vêtus d'un seul pagne. Ailleurs, ils sont abandonnés par groupes au milieu du territoire du clan et doivent retrouver le camp et survivre aux animaux sauvages. Ils peuvent tenter l'épreuve par trois fois et s'ils ne l'ont pas réussie, ils seront déchus et rejoindront la caste des madeski. Les femmes sont considérées adultes dès qu'elles sont nubiles.

• Mariage : il a généralement lieu à l'âge de 17 ans pour un homme et de 15 ans pour une femme. L'amour n'a pas sa place en Lyphane, les mariages sont arrangés.

• Ancien : l'âge où un Lyphanien accède au statut d'ancien varie d'une personne à l'autre. Le clan fait comprendre au nouvel ancien qu'il est temps pour lui de cesser ses activités pour faire bénéficier le clan de sa sagesse. Une longue période de méditation pouvant durer plusieurs années s'ensuit au bout de laquelle l'ancien prend naturellement sa place parmi les sages du clan.

• Mort : la mort est à la fois source de tristesse et de joie. Joie de savoir que le défunt a enfin rejoint le Ciel, tristesse due au savoir perdu. La mort d'un ancien est un grand malheur alors que la mort d'un nourrisson passe inaperçue, car tout un savoir unique disparaît avec une personne âgée. Les Kagans, les Ushi-Kagans ou les hommes considérés comme de valeureux guerriers sont enterrés dans le kabala. Les autres morts sont brûlés et leurs cendres jetées au vent.

Les noms lyphaniens

Difficulté 10

Un Lyphanien porte plusieurs noms dans sa vie : le nom d'enfant donné par la mère à la naissance, le nom d'adulte choisi par le Lyphanien ou son mentor après avoir été reconnu adulte et parfois le nom d'ancien si le Lyphanien ressent le besoin de prendre un nom plus adapté à son nouvel état.

Le nom pourra être celui d'un ancêtre ou encore avoir une signification particulière.

Dans le deuxième cas, il suffit d'associer deux termes pour former le nouveau nom. Voici quelques termes employés dans les noms : borv (combat), bros (sombre), ghes (poussière), sfar/sfara (frère/sœur), shes (lumière), larka (gloire), leares (guerrier), tenger (ciel), etc.

Le deuxième terme vient en premier dans le nom, ainsi « combat du Ciel » peut se dire Tengerborv ou encore Tengborv.

Le calendrier lyphanien

Difficulté 15

Les Lyphaniens seraient bien incapables de comprendre les royaumes qui ont fait de leur calendrier une institution complexe. Pour eux, l'année se divise en dix mois qu'ils nomment en fonction des saisons – le premier mois de l'hiver, le troisième mois de l'été, l'automne. Chaque mois est divisé en trois périodes de dix jours et les jours nommés simplement par rapport à leur position dans le mois.

Les fêtes lyphaniennes

Difficulté 10

De nombreuses fêtes marquent le quotidien des Lyphaniens, mais il s'agit le plus souvent de fêter un événement ponctuel – naissance, passage à l'âge adulte, mariage, fin de la période de méditation d'un ancien, etc. Ces fêtes donnent lieu à de grands repas et l'aïrak coule à flots.

Difficulté 15

Deux fêtes représentent une importance particulière pour les clans :

• Le khukaï est une fête donnée en l'honneur du prophète qui libéra les Lyphaniens. Elle commence le premier jour de l'été, dure quatre jours et rassemble deux à trois tribus. Son emplacement est décidé lors du précédent khukaï, suite à de longues négociations entre les Anciens des clans présents. De nombreuses joutes – courses de chevaux, tir à l'arc, lasso – sont organisées et les vainqueurs seront récompensés par des choses utiles – cuir pour une nouvelle selle ou des bottes, tissus, marmite… Une des courses de chevaux engage des poulains de deux ans montés par de jeunes enfants. Les Lyphaniens pensent que seule la qualité de l'animal ressort en étant monté par des enfants. Le poulain gagnant pourrait alors s'échanger une fortune si son clan propriétaire décidait de s'en séparer. De nombreux repas rythment la fête et de nombreux chants et poèmes à la gloire de Tengri et du prophète naissent spontanément à toute heure du jour et de la nuit.

• Le grosliva, ou renouveau, marque le passage d'une année à l'autre le premier jour de l'hiver. Il est fêté par chaque clan sur son territoire. Un repas – qui commence au coucher du soleil et prend fin lorsqu'il est pleinement levé – marque ce passage. Si l'alcool est présent, cette fête est solennelle et les convives ne s'enivrent pas. C'est le soir du souvenir avant le passage à une nouvelle ère. Les morts de l'année planent sur le repas, et tous parlent avec joie des meilleurs moments de l'année passée. Le lendemain, tous les hommes et toutes les femmes du clan fêtent leur anniversaire, quelle que soit leur date de naissance, et de nombreux cadeaux, toujours utiles, sont offerts.

Les arts dans la vie lyphanienne

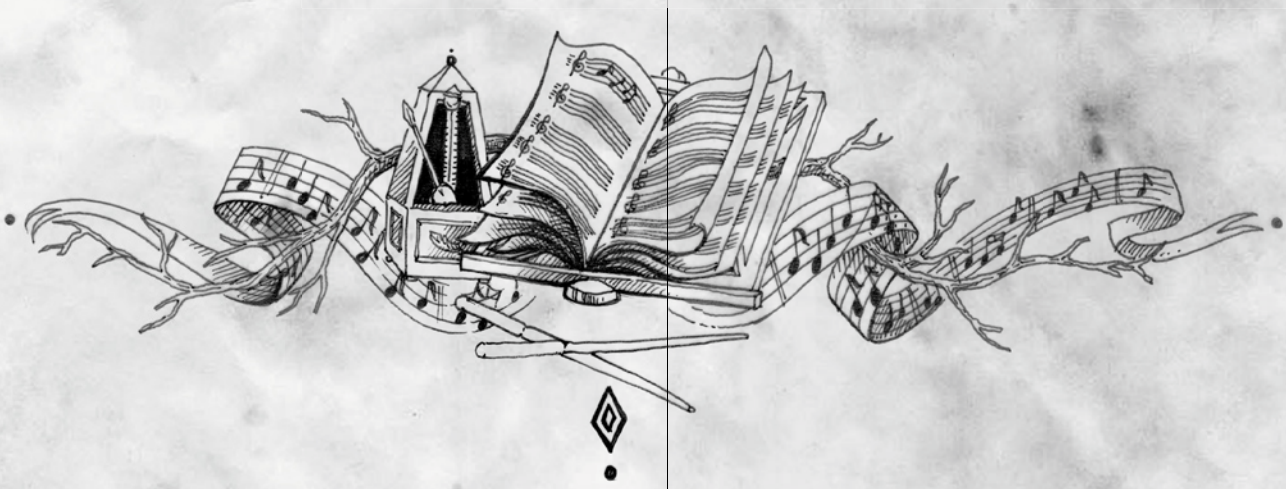
Difficulté 15

Malgré les apparences, les arts font partie du quotidien des clans. De nombreuses sculptures discrètes ornent les meubles lyphaniens, lorsque la peinture ne la remplace pas avec des couleurs éclatantes. Cependant la musique et la poésie sont les arts les plus pratiqués, à travers les chants et les poèmes à la gloire de Tengri, du prophète et des ancêtres valeureux. L'instrument typique lyphanien est le morin huur, la vielle à tête de cheval. La caisse trapézoïdale, faite de bois et de peau, est surmontée d'un long manche de bois au bout duquel est sculptée la tête d'un cheval.

Les arts dans la vie lyphanienne

Difficulté 15

Malgré les apparences, les arts font partie du quotidien des clans. De nombreuses sculptures discrètes ornent les meubles lyphaniens, lorsque la peinture ne la remplace pas avec des couleurs éclatantes. Cependant la musique et la poésie sont les arts les plus pratiqués, à travers les chants et les poèmes à la gloire de Tengri, du prophète et des ancêtres valeureux.
L'instrument typique lyphanien est le morin huur, la vielle à tête de cheval. La caisse trapézoïdale, faite de bois et de peau, est surmontée d'un long manche de bois au bout duquel est sculptée la tête d'un cheval. Deux cordes sortent des oreilles de l'équidé pour rejoindre la base de l'instrument, une corde épaisse pour les sons graves et une corde fine pour les sons aigus. Il est souvent peint de couleurs vives, et mesure entre 1 et 1,2 mètres. Il est accompagné d'un archet dont la corde est faite de crins de cheval attachés.
Le morin huur permet d'accompagner et de soutenir le champ d'un soliste, homme ou femme. Il est étonnant d'entendre la musique qu'un Lyphanien est capable de tirer de cet instrument.
Les Lyphaniens pratiquent également une acrobatie de la voix qu'aucun étranger n'est jamais arrivé à reproduire. Le khoomii ou voix de bourdon consiste à jouer avec le fond de la gorge et la langue pour rendre simultanément les sons d'une flûte et d'un cistre. Les chamans sont les principaux pratiquants de ce chant qui s'adresse directement au Ciel en exprimant les sentiments sans aucune parole.



Quelques Lyphaniens

Sisnala, l'esclave de plaisir

Elle est née esclave, mais la nature l'a dotée d'un charme lui permettant d'avoir une vie plus douce que bien des Lyphaniennes. Sisnala a été rachetée par la famille du clan chargée de l'éducation sexuelle des adolescents. Depuis elle apprend à de jeunes garçons les plaisirs de la chair, elle cajole les guerriers après leurs rudes combats et aide certains anciens à connaître encore la joie de l'extase qu'ils croyaient hors de leur portée. Sisnala est cependant l'une des rares à apprécier autant son métier.
Lorsqu'elle sera vieille — elle a 23 ans —, elle ne sera pas tuée ou abandonnée. Elle sait que ses dons ne seront pas perdus et qu'elle remplacera un jour la grosse Datkira à la tête d'un groupe d'esclaves qu'elle devra former et surveiller. Une de ses consolations est de savoir qu'elle n'aura jamais d'enfants qui connaîtront l'esclavage : grâce aux chamans, elle ne pourra jamais en avoir.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 37, SBG : 12, SBC : 18
VOL 4
Base de Compétences
Société : Baratin 12, Savoir-faire : art courtois 14, Savoir-faire : massage 14.

Yourka, jongleur

Âgé de 40 ans, Yourka est le fils d'un Lyphanien déshonoré. Il fait donc partie de la caste des madeski. Lorsqu'il n'y a pas de fêtes, il ramasse les bouses laissées par les animaux afin d'alimenter les feux en l'absence de bois. Il arrive parfois à trouver des orpains que le bétail n'a pas piétinés ou mangés et les échange contre du fromage qui lui permettra d'agrémenter son quotidien.
Les soirs de fête, Yourka change. Il n'est plus le crasseux, le ramasseur de merde. Il devient un arc-en-ciel qui tournoie, virevolte et fait voler balles, pots de terre, torches enflammées. Les enfants se pressent autour de lui et rient au lieu de lui jeter des pierres, les guerriers se taisent et le regardent user de son art et parfois même le complimentent et l'invitent à se joindre à leur repas.
Un jour, il saura laver l'honneur de sa famille, et si ce n'est lui ce sera son fils déjà autorisé à apprendre l'équitation.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 53, SBG : 17, SBC : 26
VOL : 5

Bases de Compétences
Maraude : Acrobatie (spé : jonglage) 16.
Société : Savoir-faire : jonglage 16.

Zemislav, jardinier

Zemislav fait partie d'une famille de lutins nomades depuis de nombreuses générations. Avant chaque naissance, le couple de parents quitte le clan et rejoint un lieu connu d'eux seuls où se trouvent des dizaines d'arbres qui ont été ou sont liés à des lutins de sa famille. Zemislav a su convaincre son clan de cultiver certaines plantes, orpains, infusion, herbes médicinales, dans de grands chariots remplis de terre que le clan déplace dans ses voyages. Depuis, les chamans possèdent toutes les plantes médicinales nécessaires et l'orpain est devenu un mets quotidien.
Étant arrivé à l'âge avancé de 60 ans, il se prépare à devenir un ancien respecté du clan et forme ses fils au savoir-faire nécessaire à l'entretien de ses chariots-jardins.

CARACTERISTIQUES

TAI : -1, MV : 3, PdV : 42, SBG : 14, SBC : 21
VOL 6

Bases de Compétences
Société : Savoir-faire : Cuisine 13, Intendance 15.
Savoir : Herboristerie 17, Premiers soins 8.

Elni-Malka, femme du chef de clan

À 43 ans, Elni-Malka est une petite femme posée, reconnue pour sa constance et sa bonté. Les petits madeski trouvent souvent à manger auprès d'elle et elle a permis à plusieurs d'entre eux de devenir des gramori, voire plus lorsqu'elle détecte en eux des capacités sortant de l'ordinaire.
Elni-Malka n'a beau être qu'une femme, elle sait qu'elle a plus de poids sur la vie du clan que bien des hommes. Elle sait écouter son mari et lui poser les bonnes questions au bon moment pour l'aider à prendre les bonnes décisions. Elle a su aider ses fils à devenir de grands Lyphaniens et prépare pour ses filles des mariages profitables où elles seront heureuses.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 39, SBG : 13, SBC : 19
VOL : 5

Bases de Compétences
Maraude : Intrigue 12.
Société : Baratin 12, Diplomatie 14, Éloquence 14.

Reenola, conteuse-historienne

Reenola est une fée noire dont le réveil remonte à 39 ans. Fortement attachée à son clan, et particulièrement aux enfants, elle aide aussi les chamans dans leur formation : elle leur apprend à lire, à écrire ainsi que l'histoire de leur clan et du royaume. Il n'est pas rare de la voir marcher entre les yourtes, poursuivie par une cohorte d'enfants rieurs qui la supplient de lui raconter encore l'histoire de Braal le tueur d'ours ou de Koopeh le dresseur d'étalons sauvages.
Toutefois Reenola n'est pas que ça, elle est chargée de rédiger la mémoire du clan. Lorsque les enfants la laissent en paix, elle va à la rencontre des membres des clans et les écoute parler de leur vie, des événements qu'ils ont vécus ces derniers temps. Ensuite, elle rédige consciencieusement tout ce qu'elle a entendu pour que le clan puisse se souvenir du passé comme du présent.

CARACTERISTIQUES
TAI : -2, MV : 1 (à terre)/9 (en vol), PdV : 25, SBG : 8, SBC : 12 **VOL : 6** **Base de Compétences** Savoir : Alphabet : Septentrion 16, Culte : Tengri 14, Histoire & légendes (spé : son clan) 19.

Eltark, bathkar

Eltark est le bathkar le plus prometteur que son clan ait eu depuis plusieurs générations. Il connaît tous les étalons du clan, leurs points forts, leurs qualités. Quand l'Aîné des bathkari lui a confié quelques juments de moindre qualité, il n'avait pas espoir que le jeune homme arrive à obtenir des poulains aussi beaux et puissants.
Lors du dernier kukhaï, c'est un poulain d'Eltark qui a remporté la course, et le clan a pu l'échanger contre un livre qu'il désirait depuis longtemps. L'Aîné des bathkari a donc décidé de lui confier les filles des trois meilleures pouliches du clan en plus des juments dont il s'occupe, ce qui est une grande preuve de son talent. Mais Eltark n'est pas heureux, il vit continuellement dans la peur. Il craint de voir disparaître ses frères à quatre pattes.
Lorsqu'il était enfant, le clan fut attaqué par des Démons qui massacrèrent les chevaux du clan. Personne ne le sait, mais Eltark — qui était déjà très attiré par les chevaux — avait décidé de passer sa nuit auprès de ses frères à quatre pattes. Depuis ce jour, il est accompagné d'un diablotin qu'il a su cacher à tout le monde. La seule raison pour laquelle Eltark tolère Trunn vient de l'apparence équine du Diablotin. Eltark ne saurait dire depuis quand il n'a pas passé de nuit sans rêver des Démons revenant pour finir leur travail.
Son entraînement martial ne lui suffit plus, sur les conseils de Trunn, il a décidé de vaincre le mal par le mal et s'est mis depuis peu à la Conjuration en espérant que personne ne s'en apercevra.

CARACTERISTIQUES			
Origine : Lyphane **Peuple : humain** **Sexe : masculin** **Âge : 26 ans** **Taille : 1,53 m (TAI 0)** **Poids : 50 kg** **MV : 4** **Caractéristiques** **Flamme : 0/0** **Corps : 0/0** **Bonus de Corps : +0** **AGIlité : 8** **FORce : 5** **PERception : 10** **RÉSistance : 6** **Esprit : 0/2** **Bonus d'Esprit : -2** **INTelligence : 7** **VOLonté : 4** **Âme : 0/0** **Bonus d'Âme : +0** **CHArisme : 5** **CRÉativité : 7**	**Caractéristiques secondaires** ART : - EMP : - MÊL : 7 TIR : 9 PdV : 53 SBG : 17 SBC : 26 BD : + 0 Points d'Héroïsme : 0 Pouvoirs de la Flamme : Aucun Pouvoirs de saisonin : Aucun Perfidie : 0 Ténèbre : 26 Pouvoirs corrompus : Aucun **Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines** Conjuration CercleI (Bienfait sombre), Diablotin expérimenté (Bienfait sombre) Cauchemars (Peine sombre), Diablotin farceur (Peine sombre).	**Compétences** **Épreuves** : Arme : arc court composite 7, Arme: lasso 7, Équitation (spé : dressage) 9, Esquive (spé: à cheval) 5, Premiers soins 3. **Maraude** : Acrobatie 5, Chasse (spé : chevaux) 5. Société : Étiquette : bathkar 4, Us & coutumes: Lyphane 7. **Savoir** : Alphabet:Septentrion 4, Culte : Tengri 4, Histoire & légendes (spé: ses ancêtres) 4, Langue : kosaki 7, Zoologie (spé : chevaux) 8. **Occulte** : Démonologie 5.	**Combat** Initiative : 18, arc court composite 22, lasso 19 Attaque au contact : - Attaque à distance : arc court composite 16, lasso 16 Esquive : 13 (14 à cheval) Parade : - Défense à distance : 6 (7 à cheval) **Armure** Vêtements lourds Veste seulement, Malus 0, Prot. 1

Architecture

«Les Lyphaniens me sidèrent ! Même lorsqu'ils construisent, leurs habitations ne semblent pas faites pour durer et ne répondent qu'à une seule exigence : utilitaire ! Ils me déprimen!»

Karlus Vifmarteau, maître architecte de l'Équerre

Le camp lyphanien

Difficulté 10

Lorsqu'un clan décide de monter son camp, commence alors la mise en place de son foyer pour les jours à venir. Il faut monter les yourtes, installer les clôtures pour le bétail et les chevaux, et monter les tours de garde. Les yourtes sont rassemblées de manière circulaire, cette forme permettant une meilleure visibilité sur les hommes qui approcheraient des habitations. Les clôtures se situent un peu en dehors. Les tours quant à elles sont un peu partout dans le camp.

Difficulté 15

Au centre des yourtes se trouve souvent un grand espace dégagé où le clan peut se rassembler. Les yourtes du chef de clan, du Kagan, de l'Ancien et des Aînés sont installées autour de cette place. Les yourtes des bathkari et des gardiens de troupeau sont au plus proche des enclos, et celle des chamans réparties sur toute la surface.

Les yourtes

Difficulté 20

• Extérieur. Tout le monde aide à monter les yourtes du clan. Ces structures rondes sont le fruit de plusieurs siècles d'errance et d'amélioration quotidienne. Les yourtes d'une famille demandent une heure pour être montées, et une demi-heure pour être démontées. Leur taille dépend du nombre de personne qu'elles peuvent accueillir : elles sont généralement conçues pour une, deux, quatre ou huit personnes, rarement plus. Une famille possèdera plusieurs yourtes, dont une dédiée à la vie commune où l'on fait la cuisine, prend les repas, etc.
Il faut commencer par battre et aplanir la terre où sera montée la yourte. Ensuite, on installe la structure de bois – composée de bois de mélèze en provenance des Parages, ce bois étant particulièrement solide et résistant à l'humidité. Cette structure forme un cercle surmonté d'un toit sur lequel on tend une couche de feutre parfois doublée de soie brute – le feutre est fabriqué avec le poil des animaux ramassés toute l'année par les madeski. Ensuite viennent les peaux cousues les unes aux autres, les poils vers l'intérieur. Le cuir est souvent teint en brun, ou toute autre couleur permettant de se fondre dans le paysage. Tout autour sur le bord de la yourte au ras du sol, des tas de terre, de pierre et de bouse sont tassés afin de servir d'isolant. Un pas-de-porte les surplombant est installé en dessous d'une porte en bois décorée – sculptée, gravée ou peinte.

• Intérieur. La terre est souvent nue, bien qu'il puisse y avoir des tapis fabriqués avec du feutre recyclé. Un grand trou est creusé à même le sol, au-dessus duquel on installera un petit toit de pierre. Cette installation est appelée à recevoir le feu qui permettra de réchauffer la yourte et de faire la cuisine. L'espace est utilisé dans ses moindres recoins, et de nombreux meubles possèdent un côté rond pour pouvoir être collés contre la paroi. Ces meubles sont utilitaires, mais rarement sobres : lors des longues soirées d'inactivité, les Lyphaniens prennent plaisir à sculpter ou peindre leur ameublement. L'intérieur d'une yourte est généralement aussi coloré que son extérieur est terne.

Les bregoshlarki

Difficulté 10

Bregoshlark signifie « centre de la tribu », mais les étrangers traduisent souvent le terme par Cité-État, par analogie avec les villes princéennes. Au départ point de rencontre des clans d'une tribu et lieu de conservation du savoir, les bregoshlarki s'enrichissent souvent de construction en dur.
Rares sont celles pouvant mériter le nom

de ville, la seule pouvant prétendre à cette appellation étant Mazdak. Plus qu'un centre de dressage, il s'agit d'une foire permanente où de nombreux étrangers viennent acquérir à prix d'or les produits lyphaniens, chevaux en tête.

Difficulté 15

La plupart des bregoshlarki rassemblent des constructions de torchis et ressemblent à des yourtes en dur comme Malikta et Torgut. Les bâtiments importants, comme les bibliothèques, peuvent comporter plusieurs étages et plusieurs pièces par étage.

Quelques autres telles que Bukrosha sont composées de véritables yourtes installées là depuis plusieurs générations pour la majeure partie. Leurs propriétaires aiment ainsi à penser qu'ils sont libres de rejoindre la vie nomade dès qu'ils le désirent.

Difficulté 20

Très loin d'avoir l'importance politique des Cités-États princéennes, une bregoshlark est le cœur de la tribu où se rassemblent les Anciens (voir « Lois ») et se situe sur le territoire du clan le plus influent. La bregoshlark d'une tribu dont les influences ne sont pas stables peut ainsi déménager plusieurs fois par génération, empêchant son expansion. Certaines tribus la déménagent même volontairement pour éviter le matérialisme lié à l'immobilisme.

Mazdak

Difficulté 10

Mazdak est une exception dans les bregoshlarki. Le clan Mazdak a décidé de devenir sédentaire lorsqu'il a compris l'intérêt de commercer avec les pays voisins. Les acheteurs arrivaient rarement en vie jusqu'à eux, aussi le clan décida-t-il d'offrir la possibilité aux autres clans de venir jusqu'aux acheteurs.

Rapidement les étrangers vinrent admirer les bêtes proposées à la vente, et certains décidèrent de s'installer dans le bourg et construisirent des maisons. Mazdak s'agrandit ainsi peu à peu.

Le style architectural de Mazdak ressemble à la ville : cosmopolite. Chaque étranger a fait construire dans le style de son pays d'origine. C'est ainsi qu'on peut rencontrer une yourte de torchis à côté d'une tour carme ou d'un manoir janrénien. Aucune ville de l'Harmonde ne fait preuve d'un tel fouillis de style. La visite de la ville est cependant agréable, ces différences provoquant plus l'étonnement que tout autre sentiment.

Malikta

Difficulté 20

Les ruines sur lesquelles est installée la bregoshlark de Malikta sont plus anciennes que les Lyphaniens, plus anciennes encore que la trahison de la Corneille rousse. Elles montrent que la surface occupée au sol par un seul bâtiment était gigantesque, et les rares morceaux de murs encore debout sont faits dans une pierre blanche et pure qu'on ne trouve nulle part en Lyphane.

Les Lyphaniens n'ont pas touché à ce qui existait. Ils ont monté des yourtes et ont construit des habitations de torchis entre les anciens murs des constructions antiques. Comme si le blanc de la pierre les dérangeait, les Lyphaniens ont peint leurs murs et teint leurs yourtes dans des couleurs vives contrastant avec l'austérité des camps nomades.

Etshah

Difficulté 20

Le clan Etshah fait partie des clans qui ont renoncé à la vie itinérante pour le bien des tribus. Sa spécialité est la culture du thé, toutes sortes de thé, et de fruits. Influencés par les voisins de la Lyphane, là où ils sont allés chercher le savoir-faire en culture, leurs constructions sont carrées, ce qui choque tous les autres Lyphaniens.

Chaque famille est responsable d'un arpent de terre sur laquelle elle doit veiller au bon déroulement de la culture. La maison est construite généralement au milieu de ce terrain, ce qui a pour effet de disperser le clan sur plusieurs hectares.

Très peu d'entre eux décident de devenir guerriers, aussi ce clan s'est-il fait souvent attaquer, mais les guerriers semblent respecter leur travail et leur vie ! Ils se contentent de détruire et de piller les maisons, laissant les gens en vie et les cultures intactes – ou du moins essayent-ils.

POUR OU CONTRE LES BREGOSHLARKI ?

Ceci est un thème récurrent de discorde entre les clans lyphaniens : entre ceux qui refusent l'idée d'un camp fixe, ceux qui acceptent une bregoshlark mais qui la changent souvent de place pour éviter qu'elle ne s'étende, ceux qui ont la même bregoshlark depuis plusieurs générations et s'imaginent mal la déplacer et ceux qui décident de renoncer au nomadisme pour fonder ou s'installer dans une nouvelle bregoshlark…

Quatre tribus n'ont pas de bregoshlark et continuent de transporter leurs livres, une douzaine de tribus déménagent leur bregoshlark au moins tous les trois ans et les dernières tribus possèdent une bregoshlark désormais bien implantée.

Le Galmash estime que les clans ayant renoncé au nomadisme sont au minimum quarante. Cependant la bregoshlark qu'ils fondent alors est rarement étendue – d'autant qu'ils se font souvent attaquer par leurs voisins. Seuls une dizaine de clans sédentaires – dont Mazdak et Etshah – ont réussi à fonder une bregoshlark qui commence à être importante.

Cultes

« Que le regard de ton fils Soleil me guide le jour et que l'attention de ton fils Lune veille sur moi la nuit ! »

Prière des voyageurs à la déesse

Un culte commun mais varié

Difficulté 10

Les Lyphaniens vénèrent le Ciel sous les traits d'une déesse appelée Tengri – mot féminin signifiant ciel. Ils croient également en Khukaï leur prophète et sont persuadés qu'il pouvait voir dans l'avenir. Ces deux cultes se sont mêlés jusqu'à n'en faire plus qu'un.

Mais s'ils ont tout cela en commun, les clans ne sont pas pour autant d'accord sur les interprétations de la légende de Tengri ou des paroles de Khukaï. Ce désaccord est la principale raison pour laquelle les tribus ne pourraient s'unir très longtemps.

Difficulté 15

Il ne s'agit pas vraiment d'une religion, du moins pas dans le sens où l'entendraient les Liturges, mais bien plus d'une philosophie de vie. Certains sages pensent que la déesse n'est qu'une métaphore pour parler des forces de la vie, du bien, du mal, du courage et de la faiblesse, sans que cela ne les empêche de chanter ses louanges.

Cosmogonie

Difficulté 15

Tengri était seule et, pour rompre sa solitude, se dota de quatre visages : la Mère, la Dresseuse, la Guerrière et la Commère. Comme cela ne suffit pas, elle créa l'Harmonde en quatre jours, puis donna naissance à ses quatre fils – les jumeaux Soleil et Lune, l'érudit Sapient et le séduisant Cabotin.

Elle donna alors la vie aux animaux, aux créatures fantastiques et aux humains pour qu'ils jouent avec ses fils ; mais Tengri voulut trop en faire et n'arriva plus à s'occuper de tout le monde. Elle donna alors naissance à ses quatre filles, les filles animales – la Renarde blanche, l'Ourse brune, la Martre blonde et la Corneille rousse. Elle leur confia la garde des animaux, à l'exception des équidés qui étaient les plus beaux et les plus parfaits d'entre eux, ainsi que des créatures fantastiques pendant une saison chacune.

Imitant leur mère, les filles animales s'entourèrent alors des saisonins pour les aider. Tengri était enfin heureuse et se reposa dans sa demeure, le Ciel, guidant les hommes avec l'aide de Soleil et de Lune.

Puis ce fut au tour de la Corneille rousse de veiller sur la faune. Poussée par son frère Cabotin, elle voulait prendre la place de leur mère. Ils convainquirent des animaux, des humains et des créatures fantastiques de se joindre à leur cause. Ils tuèrent des milliers d'animaux pour faire une grande couverture avec leur peau. Puis ils attaquèrent leur mère qui rassembla autour d'elle ceux qui lui étaient fidèles et se défendit. Comme elle allait gagner, ils jetèrent par-dessus les terres la grande

couverture de peau qui sépara l'Harmonde de sa créatrice.
Depuis ils se cachent et pansent leurs blessures. Tengri, Soleil et Lune sont dans le ciel et essayent de revenir sur terre, Sapient erre à la recherche d'une percée qui permettrait de les aider et les trois filles animales se terrent, honteuses d'avoir laissé faire leur sœur.
Mais un jour Tengri reviendra sur terre et les Lyphaniens seront prêts à l'accueillir.

LE CHIFFRE QUATRE

Ce chiffre est hautement symbolique pour les Lyphaniens : les quatre visages de la déesse, ses quatre fils, ses quatre filles… Beaucoup de Lyphaniens articulent leur vie autour de ce chiffre : avoir quatre ou huit enfants, ensemencer les juments le quatrième jour du mois, construire les arcs et les flèches par quatre, etc.

Tengri, déesse du Ciel, mère de la Terre

Difficulté 15

La déesse protège tous les Lyphaniens quelle que soit leur caste. Cependant chaque caste se réfère à un de ses visages :

• La Guerrière veille sur les Loups de la steppe.

• La Dresseuse veille sur les bathkari.

• La Commère veille sur les chamans, les anciens et les Aînés.

• La Mère veille sur les femmes, les enfants, les madeski et les esclaves.

Les gramori se rangeront sous l'un ou l'autre des aspects de la déesse en fonction de leur métier – les tanneurs sous la Dresseuse, les forgerons sous la Guerrière, etc.

Les chevaux

Difficulté 15

Les Lyphaniens considèrent les équidés comme des frères à quatre pattes. Cela concerne les chevaux, les pégases et les licornes – même si ces dernières sont considérées comme des légendes contrairement aux pégases dont certains membres vivent dans le Loulan (cf. Dramatis Personæ). Pour certains clans, cette fraternité va jusqu'au refus de consommer leur viande, alors que pour d'autres les chevaux restent des animaux et en tant que tels offerts par la déesse à leur bouche.

HIPPOCAMPE DE MONTE

Certains clans situés sur les mers ajoutent à la liste des équidés les hippocampes de monte (cf. *Les Cahiers gris*, p. 143).
Le clan Sehark, situé sur la mer d'Orion élève les hippocampes comme d'autres clans élèvent les chevaux. Ses guerriers font partie des plus entraînés de Lyphane car il leur arrive régulièrement d'en découdre avec des Ondins.

Mythes et réalité

Difficulté Impossible

Il est facile pour un Inspiré de voir combien les croyances des Lyphaniens sont proches de la création de l'Harmonde et des Muses. Les Lyphaniens les plus érudits ont eu accès à des livres qui content la création du monde par les Muses ainsi que l'existence du Masque. Les saisonins savent bien que les filles animales sont en réalité leurs Dames.
Cependant tous suivent les préceptes laissés par le prophète, car Tengri ou Muses, filles animales ou Dames des Saisons, Cabotin ou Masque, qu'importe ! La philosophie de la vie est la même quelles que soient les croyances et chanter la gloire de Tengri, c'est également chanter celle des Muses…

Khukaï

Difficulté 10

Khukaï avait reçu de Tengri le don de prédire l'avenir. Il légua aux clans un grand nombre de prophéties et une partie d'entre elles se sont déjà réalisées. Les prophéties sont importantes pour les Lyphaniens qui pensent que leur avenir est écrit et que Khukaï n'a fait que lire les parchemins où tout est écrit d'avance.

Destin et Fatalité

Difficulté 15

Les Lyphaniens pensent que leur vie a été écrite à l'avance par la déesse sur de grands parchemins rangés dans les étoiles. Elle décide quelle sera la place de chaque mortel dans chaque vie. Les Lyphaniens n'ont donc pas le choix de leur destinée. Les chamans parlent de Destin et de Fatalité.

C'était sans compter sur Cabotin et la Corneille rousse qui introduisirent une part de hasard dans la vie des mortels. La couverture tendue sur le Ciel empêche les écrits de Tengri de se réaliser à coup sûr et chaque Lyphanien doit se battre pour ce qu'il croit être sa destinée afin d'aider – ou de contrer s'il le désire, bien que ce soit mal vu – la déesse.

Contrairement à ce que croient les étrangers, ceci n'excuse en rien les actes des mortels, ils devront en répondre devant Tengri. La Fatalité peut rattraper un mortel si ses actions ont contrarié la déesse au point qu'elle modifie son parchemin.

Difficulté 20

Les Lyphaniens sont persuadés que l'incinération permet à l'âme de renaître. Chaque mortel a donc la possibilité de revenir et d'avoir une meilleure vie. Les plus braves ne sont pas brûlés mais enterrés pour que la déesse puisse faire appel à eux intacts, la renaissance faisant perdre la mémoire.

Les prophéties

Difficulté 15

Les prophéties ont été soigneusement consignées par les sages qui entouraient Khukaï. Chaque clan possède une version recopiée par les soins du clan Hishbak, garant de la conservation de ces textes qui sont scrupuleusement recopiés à la virgule près.

De nombreux anciens finissent leur vie en étudiant les prophéties pour déterminer si l'une d'entre elles ne serait pas en train de se réaliser. Si certaines sont claires, d'autres sont si absconses qu'il faut attendre leur réalisation pour les comprendre.

Difficulté 20

La dernière prophétie de Khukaï annonce aux clans que Tengri reviendra sur l'Harmonde par les steppes et que leur rôle est de garder la terre intacte en l'attendant. C'est cette responsabilité qui a été divisée entre tous les clans et c'est pourquoi ils sont nomades.

D'après cette prophétie, les Lyphaniens devront être prêts à se battre pour leur déesse car ils sont ses élus, ses guerriers à qui elle a confié les plus beaux de ses animaux, les chevaux.

C'est la raison pour laquelle la guerre et l'art du combat font partie de la vie des Lyphaniens. Même ceux qui ne croient pas réellement en Tengri croient suffisamment en Khukaï pour comprendre que derrière ces paroles se cache l'annonce d'une grande lutte que les clans devront mener.

Les tribus dissidentes

Difficulté 10

Certaines tribus ont osé dire que la déesse n'est qu'une esclavagiste et que Cabotin les a libérés de leurs chaînes célestes comme Khukaï les a libérés de celles des Princéens. À partir du moment où ce genre de pensées transpire, les tribus coupables sont condamnées et rapidement exterminées.

QUELQUES PROPHÉTIES

• Lorsque les clans accepteront l'avènement de la trente-deuxième tribu, ils devront se préparer au retour du prophète. Cette prophétie n'est connue que de quelques chamans pour éviter d'influencer les clans.

• Les larmes de la déesse sont le secret menant à la flamme céleste.

• L'enfant au visage de monstre saura troubler le cœur de la nature.

• À l'endroit où la lumière touche l'ombre, les opposés pourront se rejoindre et se retrouver.

Difficulté 20

Pour éviter de disparaître, ces clans ont fui la Lyphane. Ils se sont installés dans les pays voisins par petits groupes, y compris dans les

Communes princières. Avec les générations, ils ont fini par se fondre parmi les habitants, mais leurs descendants restent en contact et rêvent de reconquérir un jour la Lyphane en prouvant aux clans que leurs ancêtres avaient raison.
Il n'est pas exclu que certains clans, voire même des tribus, continuent de vénérer secrètement Cabotin, faisant preuve d'autant de mensonges et de lâcheté que le fils maudit de Tengri.

Saisons

« Et en tout temps, en toute saison, hommes et saisonins sont frères : la mort le prouve et leur permet de se rejoindre ! »

Paroles rituelles des cérémonies d'incinération

Les filles animales

Difficulté 10

Les Lyphaniens pensent que les saisonins sont les enfants des filles animales (voir «Cultes»). Les hommes les considèrent comme leurs cousins ou comme de petits frères turbulents avec un respect parfois teinté d'une certaine hauteur. Cependant, les saisonins sont intégrés dans la société lyphanienne et arrivent à accéder à des charges d'importance – si on exclut les Automnins.
Les saisonins et les filles animales sont un des liens entre les Paragéens et les Lyphaniens, car ils rapprochent les croyances des uns et des autres. Influencés par leurs voisins, certains clans proches de la frontière avec les Parages ont d'ailleurs fait des filles animales le centre de leur culte, sans pour autant renier Tengri.
Pour les saisonins, l'hommage que les hommes portent indirectement aux Dames des Saisons leur permet de laisser éclater leur amour pour elles à de nombreuses occasions, et de nombreux chants à leur gloire font le contrepoint aux chants à la gloire de Tengri.

Printemps : les enfants de la Martre blonde

Difficulté 15

• **Les farfadets** sont essentiellement présents à Mazdak et parfois dans certaines bregoshlarki, mais évitent la Lyphane.

• **Les satyres** ne sont pas les bienvenus compte tenu des sentiments des Lyphaniens vis-à-vis de la séduction. Ils se font donc rares et évitent ces terres inhospitalières.

• **Les lutins** sont les plus présents des saisonins du Printemps. La seule forêt digne de ce nom se situant sur les flancs des montagnes du Loulan, c'est naturellement à cet endroit que les plus grandes communautés de lutins vivent. C'est également en ces lieux que les lutins itinérants viennent avant un accouchement pour donner naissance à leur enfant et à l'arbre auquel il sera lié. Quelques bosquets existent également dans les monts Tariander ou au sein de communauté sédentaire et agricole humaine.

Difficulté 25

La forêt du Loulan a vécu une nouvelle fleuraison sous l'influence de la dryade Learesfara (cf. *Dramatis Personæ*, p. 82) juste avant que les saisonins ne sortent de leurs écrins.
La forêt abritait justement un écrin lutin et cette renaissance de la nature fut une réelle bénédiction pour eux. Ils purent mettre en œuvre tout le savoir qu'ils avaient su conserver. Cachés au cœur de la forêt, quelques villages végétaux commencent à prendre allure et les lutins rêvent qu'ils se rejoignent pour former la première nouvelle cité végétale fondée après l'Éclipse.

Été : les enfants de l'Ourse brune

Difficulté 15

• **Les géants** se font rares, même s'il n'est pas inhabituel d'apercevoir l'un d'eux dans les plaines et dans les montagnes environnant le royaume. Les clans traitent rarement avec eux, mais les admirent et les respectent.

• **Les ogres** sont également rares. Si certains pensent que la cause en est pécuniaire et qu'ils préfèrent mettre leurs armes au service de combats rétribués, la raison est plus profonde. Leur respect des ogresses et leur fonctionnement clanique autour d'elles entre en conflit avec les mœurs lyphaniennes, au grand désarroi des deux parties qui sentent qu'ils pourraient faire de glorieux compagnons.

• **Les minotaures** sont donc les saisonins de l'Été les plus nombreux dans les clans. Ils trouvent en Lyphane la possibilité de laisser s'exprimer leur nature farouche et leur soif de justice en occupant des postes de Gengis, voire même de Khan.

Difficulté 20

Dans une tribu progressiste du Nord sous l'autorité du clan Merkava se trouve un clan atypique à plusieurs niveaux : il n'élève pas de chevaux, il ne possède pas de bathkari ni de territoire. Il voyage de camp en camp, rejoignant à chaque voyage un des clans de sa tribu pour l'aider.
Original jusque dans son nom, le clan des yeux sans sommeil est un clan d'ogres, dans le sens le plus strict du terme ogresque. Dirigé par une ogresse à la poigne de fer, Dorska, ce clan vit en enseignant les arts guerriers aux enfants de la tribu et entraîne les Loups de la steppe en attaquant leur clan par surprise. Toujours sur le qui-vive, cette tribu est sûrement la tribu la plus difficile à surprendre.

Hiver : les enfants de la Renarde blanche

Difficulté 15

• **Les méduses** fuient le royaume frustre qu'est la Lyphane. Ce qui en fait le refuge rêvé pour les Renégates qui arrivent ainsi à se mettre hors de la portée de leurs sœurs. Certaines se vendent même comme esclave de plaisir et arrivent à obtenir une position influente dans le clan grâce à leur charme et à leur savoir. Elles sont cependant rares à choisir cette solution, préférant l'anonymat de Mazdak.

• **Les nains** sont encore plus rares que les méduses, bien que quelques guerriers se soient joints aux clans et que l'Équerre possède une antenne à Mazdak.

DOROGA

La première fée noire rencontrée par les clans, Doroga, fait encore partie du clan Joorahn, mais a subi l'Appel depuis près de soixante-dix ans. Le clan Joorahn a mis son corps endormi dans un coffre sculpté à son intention. Les fées noires de son clan s'attendent à la voir s'éveiller d'un instant à l'autre.

Automne : les enfants de la Corneille rousse

Les Automnins sont rejetés par les clans, ce sont les enfants de la traîtresse, de la Corneille rousse. Ces légendes, renforcées par l'animosité des autres Décans vis-à-vis d'eux en font des cibles rêvées pour les tribus qui les considèrent comme des animaux.
Les Loups de la steppe ont naturellement entendu parler des forteresses drakoniennes, et beaucoup rêvent en secret de monter une croisade pour trouver et détruire ces lieux maudits.

LES FÉES NOIRES

Difficulté 10

Comment ces saisonines n'auraient-elles pas pu être acceptées par les Lyphaniens ? Leur apparence éternellement vieille les sert dans ce royaume-là où elle les dessert dans les autres. Leur soif de connaissance et leur amour du savoir converge avec ceux des Lyphaniens au point où on ne sait plus si cet amour vient du fait qu'elles sont fées noires ou bien lyphaniennes.

Comment les fées noires n'auraient-elle pas pu aimer ce royaume ? Le respect des hommes a réchauffé leur cœur vieilli plus sûrement qu'un grand feu de joie et cette société qui les a accueillis à bras ouverts fut leur terre d'accueil tout comme la Lyphane fut celle des esclaves en fuite.

• Vie et Appel d'une fée noire lyphanienne

Difficulté 15

Sorties de leurs écrins depuis un siècle et demi, les fées noires commencent tout juste à trouver une organisation convenable pour leurs Appels. Une fée noire prépare l'Appel dès qu'elle le sent venir : elle prévient ses sœurs, son clan et rédige ses mémoires si ce n'est déjà fait.

Selon les clans, l'Appel peut être géré de manières différentes :

• Certaines bregoshlarki possèdent une annexe dans leurs bibliothèques capable d'accueillir les fées noires endormies.

• Certains clans les confient à des familles chargées de veiller sur elles jusqu'à leur réveil. Une telle chose est considérée comme un grand honneur et un mérite.

• Certaines tribus possèdent des lieux particuliers sur leur territoire où elles apportent les fées noires endormies. La cité des Tertres, par exemple, a été étendue et quelques bâtiments ont été construits pour accueillir les fées noires Appelées de la région.

Pendant les sept années qui suivent son réveil, la fée noire vit avec les enfants des clans et suit le même enseignement qu'eux, en dehors de celui des armes bien entendu. Elle sera ensuite confiée à l'une de ses sœurs ou à une bregoshlark pour en faire la savante que les clans attendent.

Les fées noires quittent rarement le clan qui les a accueillies, tout du moins pas officiellement. Une cinquantaine d'années après leur sortie des écrins, la Lyphane a de nouveau risqué une guerre générale. Les fées noires choisissaient les clans qui leur plaisaient le plus, et les clans délaissés entraient en guerre pour trouver de nouvelles fées noires.

Ils allèrent jusqu'à attaquer les lieux de repos de fées noires Appelées pour dérober leurs corps endormis afin de ne pas subir la honte d'être sans un de ces êtres de sagesse. Depuis, les fées noires restent officiellement attachées aux clans qui les ont accueillies à leur réveil, mais peuvent demander à en changer avant leur Appel.

Difficulté 20

Les fées noires forment une société dans la société lyphanienne. Chaque tribu possède son cercle de fées noires et tous les cercles sont fédérés de manière centrale par le Cercle d'Alkalala (cf. Le Codex des fées noires, p. 10). Ce dernier s'est installé par commodité dans la bregoshlark de Bukrosha.

Inspirée, Alkalala n'a pas encore succombé à l'Appel et elle est l'une des plus vieilles réveillées de Lyphane : cent ans se sont écoulés depuis son réveil. Certaines de ses sœurs espèrent que c'est le signe que le cycle infernal de l'Appel va cesser, mais Alkalala sait que tel n'est pas le cas, qu'elle devra s'endormir.

Alkalala craint pour l'union des cercles lyphaniens car elle pense que seule Tendala qu'elle a envoyée en Janrénie pourrait continuer son œuvre. Si elle ne succombe pas à l'Appel c'est par crainte de savoir toute son œuvre détruite. Mais une fée noire Inspirée et motivée pourrait veiller sur son œuvre, et en se présentant à Alkalala elle la délivrerait de ses tourments et lui permettrait de rejoindre le sommeil réparateur de l'Appel.

«Puissiez-vous vivre des temps intéressants!»

Malédiction lyphanienne

Trop francs pour être intrigants ?

Difficulté 15

Beaucoup d'étrangers sont persuadés que les Lyphaniens sont trop frustres, et trop francs, pour être capables d'intrigues. Ils se trompent lourdement ! Sous l'apparente franchise des clans, de nombreux mensonges se cachent et rares sont ceux qui soient capables de les percer à jour.

En Lyphane tout n'est que jeux de réputation et d'influence donc tout n'est que prétexte à intrigues. Même leurs intrigues sont lyphaniennes, propres au fonctionnement de leur société et donc incompréhensibles pour un étranger.

Difficulté Impossible

Tout comme les Lyphaniens, le Masque noue ses intrigues de manière si intime avec le pays que des Éminences grises pensent que le pays est libéré de son influence. Une illusion car le Maître du Semblant n'est sûrement pas prêt à céder ce terrain de jeu.

Le Galmash

Difficulté 15

Le Galmash et donc Bukrosha sont naturellement le centre des intrigues lyphaniennes. Tout s'y noue et tout y aboutit. Si un clan désire commettre un acte répréhensible – comme éliminer un autre clan – il devra jouer de son influence au Galmash afin que les tribus ferment les yeux. Le vote d'une nouvelle loi peut permettre à un clan de légitimer certains actes et certaines lois n'ont vécu que le temps de les exploiter.

La plupart des intrigues ayant lieu dans les clans ont également le Galmash pour origine : il s'agit de savoir quel Ancien représentera la tribu au clan. Cet Ancien ne fait pas toujours partie du clan dominant. Chaque candidature est soigneusement étudiée par la tribu afin de choisir l'Ancien qui sera le plus influent. Avoir un de ses anciens au conseil des clans rejaillit sur l'influence du clan dans la tribu. C'est pourquoi les chefs de clan désirent que leur postulant soit choisi – quitte à acheter le clan dominant par des mariages prestigieux ou des poulains de bonne qualité.

La trente-deuxième tribu

Difficulté 20

Le Galmash cherche depuis longtemps à avoir trente-deux tribus, un chiffre plus proche de quatre, le chiffre sacré de la déesse, que trente et un ! Mais chaque tentative s'est soldée par un échec : lorsque l'érection d'une trente-deuxième tribu allait avoir lieu, l'une des tribus existantes disparaissait.

Une guerre entre tribus, une maladie ou des raisons totalement inexpliquées sont à l'origine de leur extinction. C'est pourquoi jusqu'à aujourd'hui les tribus n'ont jamais dépassé le chiffre de trente et un. Depuis que les clans ont pris conscience de ce phénomène, plus aucun n'ose demander la création d'une nouvelle tribu, sauf si l'une d'entre elles a déjà disparu.

Difficulté 25

Le clan Mazdak a tendance à se considérer comme le plus éclairé ou comme le moins superstitieux des clans. Il rassemble actuellement son réseau d'influence pour faire voter un grand changement : la reconnaissance de la première tribu expatriée de Lyphane ! Le clan Mazdak désire que soit enfin reconnue comme faisant partie des leurs la tribu keshite des Lakhmid.

Le retour du prophète

Difficulté 20

Khukaï a laissé une prophétie annonçant son propre retour (voir « Cultes »). Même si les clans n'en connaissent pas les détails – pour éviter qu'ils n'essayent de précipiter la prophétie – ils savent que le prophète doit revenir un jour.

Le corps du prophète n'a pas été brûlé et il ne peut donc pas se réincarner, ce qui n'empêche pas les clans de guetter une éventuelle

réincarnation parmi leurs enfants. Aucun n'a encore eu le courage de prétendre que l'un d'eux est Khukaï même si certains ont cru déceler dans les actes de leur progéniture l'influence du prophète.

Difficulté 25

Une discussion revient régulièrement au Galmash : faut-il brûler le corps de Khukaï pour permettre sa réincarnation et son retour? Mais la réponse obtenue par vote a toujours été négative. La question menace d'être à nouveau soulevée par le clan Bukrosha. Tout se jouera sur l'influence de cette tribu qui espère prouver ensuite qu'un de ses enfants est la réincarnation du prophète pour asseoir définitivement sa position centrale dans le royaume.

Difficulté Impossible

Cette renaissance ne pourra avoir lieu que lorsqu'il y aura trente-deux tribus. C'est ce que prophétisa Khukaï ! Mais ce qu'aucun Lyphanien n'ose imaginer c'est que le prophète reviendra réellement même s'il ne sera pas vivant, du moins pas dans le sens où ils l'entendent !

Khukaï est devenu un Génie errant qui reste sur les terres de la Lyphane, protégeant ses enfants, leur donnant parfois un coup de pouce discret et veillant sur le respect de certaines règles nécessaires à la survie du royaume.

Il sait ce qui arrivera lorsqu'il y aura trente-deux tribus : il deviendra l'Âtre d'un Sanctuaire – du plus grand Sanctuaire que l'Harmonde ait jamais porté, car tous les Inspirés du royaume lieront leur Flamme à la sienne. Mais le Masque connaît la prophétie et sait que Khukaï est un Génie. Il l'a piégé dans les rets de sa propre prémonition en éliminant une tribu à chaque fois qu'un risque de voir trente-deux tribus en Lyphane existait.

Une troupe de Perfides s'est mêlée à des hordes de bandits, les excitant. Ensemble, ils ont pour projet de détruire une des tribus existantes pour éviter l'avènement de la trente-deuxième tribu. Les dés sont jetés, il ne reste qu'à attendre de voir qui sera le plus rapide : le clan Mazdak ou les brigands.

Une nouvelle capitale ?

Difficulté 20

Régulièrement l'emplacement du Galmash à Bukrosha est remis en cause. Mais la tribu et le clan Bukrosha ont su s'attirer des appuis suffisants pour qu'il reste à cet emplacement. La méthode du clan ? Être modéré en tout, ce qui lui permet de ne jamais avoir de désaccord franc.

Difficulté 25

Certains Lyphaniens trouvent que l'attitude du chef du clan et de la tribu Bukrosha, Gilnir, est suspecte. Ils cherchent à rassembler des preuves qui pourraient le faire reconnaître comme un animal afin de pouvoir renverser le pouvoir que son clan détient actuellement.

Difficulté Impossible

Le Masque a demandé à ses pions situés dans l'entourage du conseil de tout faire pour que Gilnir tombe et précipite ainsi la chute de la capitale. Un peu moins de stabilité empêcherait le Galmash de prendre toute décision d'importance – comme l'admission d'une trente-deuxième tribu. Si son clan ne réagit pas très vite, Gilnir risque d'être considéré comme un animal d'ici peu.

Les filles de Malka

Difficulté 20

Dans les clans à l'attitude égalitaire ou modérée vis-à-vis des femmes, Malka est un prénom souvent donné en deuxième aux fillettes, créant ainsi des prénoms composés : Elki-Malka, Han-Malka, Lii-Malka, etc.

Malka aurait été une des rares Louves de la steppe de l'histoire lyphanienne et ces femmes se racontent souvent son histoire au coin du feu. Non seulement elle fut une très grande guerrière, mais elle finit sa vie comme Ancienne de son clan respectée tant dans son savoir que dans sa force.

Difficulté 25

Malka est devenue un guide pour ces femmes. Elles essayent d'influencer leurs maris afin d'influer sur la politique des clans. Il n'est pas rare que la femme d'un chef de clan possède Malka dans son prénom.

Les filles de Malka rassemblent toutes ces

femmes qui essaient d'amener à une révolution en douceur. Si elles admirent leurs sœurs janréniennes, elles ne désirent pas cependant prendre les rênes du royaume, juste pouvoir aider à le conduire. Elles s'organisent ainsi depuis plusieurs générations avant même l'arrivée des fées noires dans les clans – arrivée qui facilita leur travail.

LYPHANE, UNE TERRE D'ENJEUX?

Difficulté Impossible

Si le Masque n'a pas endossé son costume lyphanien depuis longtemps et si son influence semble s'être étiolée, c'est parce que sa mise en scène nécessite cet apparent abandon. Les filles de Malka, la dryade perfide Broslarka, les clans vénérant le Cabotin ou encore certains groupes de brigands menés par des Perfides sont autant d'acteurs que le Maître tient à sa disposition. Pour l'instant, il a d'autres préoccupations, d'autres mises en scène à diriger et il laisse ses pions entretenir un jeu d'intrigues qui lui prépare lentement le terrain.

En se présentant aux clans vénérant le Cabotin et en utilisant les filles de Malka, il disposerait d'un réseau d'influence et de guerriers en nombre suffisant pour faire éclater la guerre dans ce pays et peut-être même pour la gagner.

Le Conseil des Décans et les Éminences grises sont conscients que le calme actuel est probablement trompeur et veillent sur la Lyphane. Les cercles de fées noires sont un formidable outil d'information pour le Conseil des Décans qui n'ignore pratiquement rien de ce qui se passe en Lyphane. Les forces armées des Lyphaniens et leur culte d'une déesse quadruple proche des Créatrices font de ce royaume ce que le Conseil des Décans considère comme le réservoir des guerriers des Muses. Ils essaient donc d'Inspirer les hommes et les saisonins à même de conserver le pays dans l'état actuel.

Difficulté Impossible

La direction de ce groupe se fait à partir d'un clan discret du Nord, le clan Torbeh. Ce clan à l'attitude modérée vis-à-vis des femmes n'a pas abandonné l'usage du voile, les femmes du clan s'y opposant.

Si elles abandonnaient le voile, les fées noires du clan – les seules à ne pas porter le voile – ainsi que certains sages verraient immédiatement que certaines d'entre elles sont des morganes. Ce clan possède une étrange coutume remontant à sa création : toutes les femmes du clan changent de prénom à chaque saison et toutes portent un prénom composé avec Malka.

Malka a bel et bien existé et le Masque n'a fait qu'utiliser sa légende pour se constituer en Lyphane un réseau d'influence aussi discret qu'inattendu : les femmes, celles qui sont si injustement méprisées par les hommes. Cependant, en dehors de quelques femmes du clan Torbeh, les filles de Malka ne sont pas Perfides, et certaines d'entre elles sont peut-être même Inspirées.

Âme

« La Lyphane me paraît parfois tellement anti-magique que je soupçonne qu'elle cache quelque chose de plus profond. Les Lyphaniens comme leur terre semblent rejeter la magie quelle qu'elle soit. Seuls les Danseurs libres et leurs étincelles font partie intégrante du paysage.
Même nous, nous les saisonins, semblons avoir renoncé aux dons de nos Dames. Est-ce parce que nous sommes influencés par les hommes qui nous entourent et nous acceptent? Ou est-ce parce que nous ressentons au plus profond de nous-même qu'il ne faut pas user de magie? »

Réflexions d'un lutin à la veille de sa mort

Harmonie

« Non, l'Harmonde n'a pas oublié la Lyphane. Il n'y a pas chez nous que des gouffres rejetant des Démons ! Il existe aussi quelques merveilles léguées par les Muses, mais elles sont peut-être plus cachées… »

Yalala dans une lettre à une sœur carme

Lyphane terre de tous les contrastes

Difficulté Impossible

Les Lyphaniens se définissent comme des gardiens, et beaucoup d'étrangers comprennent ceci comme « gardiens de troupeaux ». Ce que les Lyphaniens gardent, c'est la terre de leur royaume même s'ils ne savent pas pourquoi.
L'une des plus fracassantes batailles de la Guerre des Éternels opposa uniquement des titans (cf. *Le Bestiaire*, p. 50). Les titans restés fidèles aux Muses se battirent contre les titans inféodés au Masque. Ces derniers étaient pétris de Perfidie et chaque coup qu'ils recevaient la libérait un peu. Cette bataille dura longtemps, jusqu'au moment où les deux camps de forces égales succombèrent mais ne périrent pas.
Cette bataille eut lieu sur les terres connues aujourd'hui sous le nom de Lyphane. Sous la terre, endormis, se trouvent mêlés les titans perfides et ceux fidèles aux Muses. Inconsciemment la bataille continue, la Perfidie des uns essayant de subjuguer les autres dans leur sommeil. Pour survivre, à l'inverse de la nature, ils absorbent la magie et les énergies naturelles faisant des steppes un endroit résolument ingrat pour la flore.
La magie nourrit les titans et peut provoquer chez eux un sursaut, ce qui fut le cas lors de l'ouverture du gouffre des Ombres : les Questeurs de l'Espleur usèrent de l'Emprise et des Arts magiques au-dessus d'un titan qui bougea et déchira le parchemin de l'Harmonde (cf. *Dramatis Personae*, p. 104) créant un passage béant entre la surface et les Abysses.
Ce sont ces Excellences que Khukaï vit dans une de ses visions, la vision qui concernait également les esclaves. La Lyphane doit être protégée des influences qui pourraient modifier le combat endormi des titans sous peine de tous les faire succomber au Masque. C'est pourquoi il déconseilla l'usage de la magie que les clans interprétèrent comme une interdiction et pourquoi ils considèrent la magie comme une méthode de lâche.
Khukaï n'eut pas le temps de finir son œuvre et ne put léguer ses connaissances avant de mourir. Heureusement les clans appliquent encore scrupuleusement ses préceptes et protègent ainsi les sous-sols de la Lyphane et le Génie qu'il est devenu veille à ce qu'ils ne dérangent pas les titans.

Malikta

Difficulté 15

La bregoshlark est construite sur les ruines d'une cité antique à laquelle s'intéressent les fées noires ainsi que les rares Harmonistes lyphaniens. À chaque extension de la ville, lorsque les Lyphaniens déblaient le sol pour s'installer, ils découvrent de nouvelles traces de bâtiments.

Difficulté 25

Il semblerait que ces murs aient été une cité fondée par les Septentriens, la cité de la Belle Espérance où convergèrent de nombreux artistes de la Flamboyance qui espéraient fonder une ville totalement différente de celles qu'ils avaient connues. Malheureusement cette utopie dura moins d'un siècle et la ville fut détruite par un tremblement de terre qui

tua pratiquement tous les habitants de la ville. Mais il est probable que le sous-sol recèle des secrets qui n'attendent qu'un Harmoniste pour revenir à la lumière du jour.

Difficulté impossible

Le tremblement de terre ne fut autre que le sursaut du titan endormi dans cette région. Jamais un titan ne fut aussi proche de se réveiller qu'à l'époque de la cité de la Belle Espérance. Il s'est suffisamment nourri d'énergie magique pour avoir régulièrement des sursauts qui font trembler la terre autour de Malikta. Les Lyphaniens sont habitués à ces petits tremblements de terre qu'ils ne craignent plus.

Un jour, suite à l'une de ces secousses, vont surgir du sol des statues, des instruments, des fragments de peintures car chaque tremblement de terre les fait remonter peu à peu à la surface.

La Forteresse enneigée

Difficulté 20

Cachée dans les neiges éternelles du Nord de la Lyphane, un fort de pierre attend que la chaleur le libère de sa gangue de glace. Les Lyphaniens du Nord connaissent bien cette construction car il n'est pas rare que les clans les amènent la voir pour leur montrer combien il est vain d'espérer quelque chose d'une construction en dur et qu'elle sera vouée à disparaître d'une manière ou d'une autre.

Lorsqu'ils se trouvent près du fortin, les Lyphaniens sentent combien les constructions sont pernicieuses et responsables de nombreux vices et de lâcheté.

Difficulté 20

Cette petite forteresse fut le dernier refuge de Septentriens qui réussirent à survivre dans le froid du Nord. Mais bientôt ils oublièrent leurs origines et se refermèrent sur eux-mêmes vivant en une totale autarcie qui se transforma en dégénérescence.

Alors que les constructeurs avaient investi toute leur créativité dans la création de ce refuge, leurs descendants en firent un enfer. Ils vivaient au milieu d'Œuvres qu'ils idolâtraient, se livrant à des orgies au milieu de statues à l'allure diaphane. Ils ne virent pas l'arrivée de l'Éclipse pas plus qu'ils ne s'aperçurent que le Nord se refroidissait. Ils se retrouvèrent pris en une nuit dans les glaces sans avoir eu le temps de fuir.

Cependant si les Lyphaniens voulaient passer au-delà de la répulsion qu'ils ressentent à l'approche de la forteresse et qu'ils essayaient de rentrer dans ses murs, ils y trouveraient des Œuvres laissées intactes par le temps ainsi que de très rares écrits ayant survécu aux Septentriens.

LA FORTERESSE ENNEIGÉE

Nature : Vestige
Richesse : 6 (la salle de réception centrale où se trouvent des dizaines de personnes emprisonnées dans la glace dans des positions des plus suggestives)
Émotion principale : luxure
Émotions secondaires : adoration et xénophobie

L'Arbre aux mille fleurs

Difficulté 20

Les lutins se sont appropriés la forêt du bord du Loulan pour de nombreuses raisons : c'est la seule forêt de Lyphane capable de les accueillir, elle est proche du lieu présumé d'Edelweiss la cité lutine mythique (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 146) et les lutins qui accompagnaient les Questeurs de l'Espleur – bien que les Lyphaniens n'aient rien su de ces petites personnes à cette époque-là – y amenèrent leur savoir en matière de cité végétale.

Au milieu de la forêt, trône un arbre ressemblant à un chêne plurimillénaire. Il n'est sûrement pas indifférent à la ferveur lutine dans la région. Pratiquement rien ne le distingue des autres arbres de la forêt si ce n'est deux détails: il est perpétuellement fleuri et, les nuits de printemps, il est nimbé d'une douce et étrange lumière.

Difficulté 25

Des études ont naturellement été menées par les lutins. Lyphaniens dans l'âme, ils ont conservé la trace de toutes les études et découvertes faites sur cet arbre.

Les lutins n'ont pas tout de suite remarqué l'arbre, ce n'est qu'au fil des saisons qu'ils

s'aperçurent qu'il sortait de l'ordinaire. Ils menèrent des expériences tout en le respectant, mais ne trouvèrent pas grand-chose de notable. Il contient de l'Éclat, mais très peu – la quantité approximative ne doit pas mesurer plus d'un dé à coudre. Aucune bouture n'a accepté de prendre, malgré la mise en œuvre de tout le savoir-faire lutin en la matière.
Il semble cependant que les lutins dont l'arbre a été planté à proximité de cette singularité possèdent une exceptionnelle longévité.

Difficulté Impossible

L'Arbre aux mille fleurs est encore plus particulier que ne pourraient l'imaginer les lutins. Au cours des combats que mena un des titans, une Lueur vint mourir sur son dos et son essence fut capturée par une graine.
Après que le titan se fut retrouvé sous le sol de Lyphane, la graine chercha à retrouver une partie de sa nature : le soleil. Elle remonta, centimètre par centimètre et lorsqu'elle arriva à la surface lors d'une belle nuit de printemps, elle fut enveloppée dans un nuage de pollen en provenance de plusieurs arbres lutins. La graine germa et sa croissance ne fut pas différente des autres. C'est pourquoi il fallut longtemps aux lutins pour remarquer sa nature merveilleuse.
Il se pourrait que la nature particulière de l'arbre permette à un Inspiré non-lutin de développer le lien de la Sève avec lui, mais pour l'instant une telle expérience n'est pas prévue par les lutins.
De plus si la cité végétale du Loulan voyait le jour, l'arbre se retrouverait pratiquement au cœur de l'ensemble et l'essence de la Lueur se fondrait dans la cité pour en devenir l'Âme, une Âme-Ville d'une nouvelle nature. Peut-être sera-t-elle à l'origine de la réconciliation entre les lutins et les farfadets ? Peut-être provoquera-t-elle l'équivalent végétal de la Pierreuse chez les farfadets ? Quelles seraient les conséquences d'une telle Âme-Ville ? Les rares Éminences grises soupçonnant la nature réelle de l'Arbre aux mille fleurs n'osent pas se prononcer.

« Les arts sont ce qui sépare l'homme de la bête. Même le plus fier des chevaux ne peut graver sa sellerie ! On dit même que les arts sont capables de grandes choses. »

État de l'Art

Difficulté 15

L'Art magique semble subir le même opprobre de l'Emprise. Rares sont les Inspirés qui choisissent, lorsqu'ils en ont l'occasion, de pratiquer un Art magique qu'ils considèrent être tout aussi lâche que la magie des Danseurs. Cependant il semblerait qu'un Inspiré lyphanien choisissant cette voie s'implique d'autant plus dans l'étude des Arts magiques et soit capable de devenir moteur dans les recherches sur les Arts anciens, sur les Unions ou les Fusions (cf. *L'Art de la magie*).
Même si leurs recherches les amènent à quitter la Lyphane pour Urguemand ou les Terres veuves, ils reviennent presque toujours vers leur pays natal. Ils semblent attirés par le calme des lieux et fortifiés dans leurs convictions par l'immensité des steppes.

LEARESFARA LA DRYADE ET LA GESTE

Dans les monts Loulan, se trouve Learesfara une dryade érudite en Geste (cf. *Dramatis Personæ*, p. 82).
Il suffit de lui montrer que l'on est Inspiré pour avoir accès à ses archives et à son savoir. C'est pourquoi la majorité des Harmonistes lyphaniens se sont tournés vers la Geste sous sa tutelle.

Laïana aux doigts célestes

Difficulté 15

Laïana est une fée noire qui participa activement à la sortie des écrins et à la migration vers la Lyphane. Dès cette époque – ainsi qu'à son réveil suivant –, elle s'est installée à Bukrosha et passe ses journées à enseigner la sculpture

à ceux qui le désirent. Nombre de Lyphaniens de passage suivent ses cours, ne serait-ce que pour une journée. Laïana est réveillée depuis trente-cinq ans et n'aime rien tant que de tirer une image d'une plaque de bois ou d'un morceau de pierre et l'offrir.

Difficulté 25

Laïana a retrouvé une Mémoire de l'époque où elle était réfugiée dans son écrin. Situé dans le sous-sol princéen, cet écrin donnait directement sur une grotte où des Septentriens ont caché quelques sculptures majeures contenant des Œuvres peut-être perdues depuis. Elle rêve de monter une petite expédition capable de se fondre parmi les Princéens pour pouvoir chercher et trouver cette caverne.

Eïkel le musicien

Difficulté 20

Eïkel est un madesk âgé de quarante-cinq ans, réputé et recherché pour ses dons de musicien. Il est plus respecté que ses camarades madeski, probablement parce qu'il peut tirer des sanglots du morin huur, mais aussi parce qu'il aurait pu être chaman.

Eïkel fut choisi pour devenir chaman mais n'avait qu'une passion : la musique. Il apprit en un temps record les secrets du morin huur et excella tout aussi vite dans l'art du khoomii (voir « Us & coutumes »). Peu avant son passage à l'âge adulte, l'Ancienne de son clan – une fée noire – demanda à ce qu'il l'accompagne au Galmash. Une fois à Bukrosha, l'Ancienne l'amena devant une fée noire qu'elle savait Inspirée et qui confirma ses soupçons : le jeune garçon était lui aussi Inspiré.

L'Inspirée confia alors à Eïkel les enjeux du combat contre le Masque, trouvant en lui une oreille plus qu'attentive. Elle lui parla également des Arts magiques qui fascinèrent l'enfant – surtout l'Accord. Le garçon repartit vers son clan pour son épreuve d'homme, la tête pleine de nouvelles réflexions.

Il passa son épreuve avec succès, devenant un homme aux yeux de sa famille et de son clan, un homme libre de ses actes ! Contre toute attente, il renonça à son statut de chaman pour devenir madesk et itinérant. Quittant les siens, il prit son cheval et se dirigea vers Bukrosha. La fée noire avait perçu l'intérêt de l'adolescent pour l'Accord et avait pris contact avec un cercle abymois où se trouvait une fée noire, Inspirée de renom en la matière.

Une fois là-bas, Eïkel se montra patient et passionné. Il apprit à jouer de tous les instruments – excepté le clavecin – auprès de son mentor jusqu'à ce qu'elle ressente l'Appel. Elle lui avait appris les bases de l'Accord et de l'Orchestre (cf. *L'Art de la magie*, p. 146).

Eïkel rentra en Lyphane et s'installa à Mazdak pendant quelques années, profitant de ce repos pour faire des recherches. Il s'aperçut que le morin huur permettait de jouer des Œuvres de viole. Continuant ses expériences, il découvrit que le khoomii lui permettait de réaliser seul l'Œuvre symphonique « Nostalgie volubile » nécessitant normalement un cistre et une flûte (cf. *L'Art de la magie*, p. 147).

Depuis il a repris sa vie itinérante dans les clans et recherche un Inspiré qui maîtriserait le khoomii et le morin huur comme lui afin de pouvoir faire avancer ses recherches.

Le Cryptogramme-magicien

« L'Emprise pour te défendre ? Tu es encore plus lâche que tes origines ne le laissaient penser ! »

Dernières paroles entendues par un Mage princéen s'étant aventuré dans les steppes

Situation

Difficulté 10

Les Lyphaniens ne respectent pas la magie et ce rejet date pratiquement de l'époque où les esclaves sont arrivés dans les steppes. Pour eux, la magie n'est qu'une méthode de lâche et qui voudrait être lâche ? La magie de guerre est même considérée comme une marque de couardise qui poursuivra son utilisateur dans toutes ses vies. Le mortel qui utilise la magie pour se battre ne donne aucune chance à ses adversaires. Or les Lyphaniens considèrent qu'un bon combat est un combat où l'on peut tuer et se faire tuer.

Cependant les chamans sont autorisés à

apprendre l'Emprise à condition de ne l'utiliser sur le champ de bataille qu'en cas d'extrême urgence. Les autres mortels qui lient leur vie aux Danseurs sont automatiquement considérés comme des madeski.

L'Emprise répond aux mêmes critères que tout ce qui participe à la vie des Lyphaniens : elle doit être utile. C'est pourquoi l'Impulsion est l'obédience la plus couramment enseignée: son approche pragmatique convient aux Lyphaniens, et sa position intermédiaire permet aux Mages d'accéder plus facilement aux Sorts des deux autres obédiences.

L'Empathie est choisie par les Mages souhaitant se consacrer aux autres. Ainsi, certains chamans désirant se vouer à la Mère et à ses aspects les plus protecteurs choisissent cette voie.

Le Supplice est très peu choisi, même s'il l'est plus que l'Empathie, essentiellement par les clans frontaliers plus désireux de connaître les méthodes de l'ennemi que de l'employer.

LES GEMMES

Difficulté 15

Être indépendant de l'Invisible Demeure et du Cryptogramme-magicien a ses avantages, mais également ses inconvénients. La Lyphane ne dispose d'aucun Alchimiste capable de créer de nouvelles Gemmes (cf. L'Art de la magie, p. 38), et la gestion des Gemmes existantes laisse à désirer.

Malheureusement, il arrive régulièrement qu'un Danseur soit sacrifié pour fournir une Gemme à un nouveau Mage. L'Académie de Mazdak s'en est rendu compte et cherche à entrer en contact avec l'assemblée annuelle des Mages afin de leur proposer de leur vendre des Gemmes à un prix très raisonnable pour éviter cette tuerie inutile.

Intrigues

Difficulté 10

Si le Cryptogramme-magicien d'autres royaumes est devenu expert en intrigues en tout genre, ce n'est pas le cas en Lyphane pour une bonne raison : le Cryptogramme-magicien y est pratiquement inexistant.

L'enseignement, l'usage de l'Emprise et la chasse aux Danseurs ne répondent pas aux règles édictées par l'Invisible Demeure mais à celles édictées localement par les clans. Malgré tout, la Lyphane n'est pas dépourvue d'organisation. Ses Mages se rassemblent une fois par an pour traiter toutes les affaires afférentes à l'Emprise.

Difficulté 20

Certains Mages essayent aujourd'hui de faire venir le Cryptogramme-magicien en Lyphane et d'asseoir l'autorité de l'Invisible Demeure sur ces terres. Ce changement les investirait d'un pouvoir équivalent aux chefs de clans s'ils devenaient Hauts Mages. Il ne s'agit que de madeski conscients que ça ne restera qu'un rêve tant que des chamans participeront au conseil des Mages et détiendront les rênes de la majorité des écoles d'Emprise.

DES AVANTAGES ET DES DÉFAUTS

Les avantages inhérents au fonctionnement du Cryptogramme-magicien – « Principal » (cf. *AGONE,* p. 96), « Censeur » (cf. *AGONE*, p. 95), etc. – ne peuvent être pris par un personnage lyphanien, à moins d'être attaché à l'Académie de Mazdak.

De même les défauts « Disciple » et « Gemme volée » (cf. *AGONE,* p. 106), ou tout autre défaut lié au fonctionnement du Cryptogramme-magicien, n'ont aucun sens en Lyphane.

Académies

Difficulté 15

Il n'existe qu'une seule Académie digne de porter ce nom en Lyphane. Après la Révolte des Femmes en Janrénie, quelques Mages ont trouvé refuge à Mazdak et ont monté une Académie, la seule en Lyphane à être sous l'autorité de l'Invisible Demeure. Cependant ces Mages ne participent pas à l'assemblée annuelle et ne s'aventureraient sous aucun prétexte en dehors de la ville, sauf pour quitter le royaume.

Il existe cependant des écoles fixes qui ont été installées par les clans afin de former leurs chamans, appelées Académies par analogie avec les autres royaumes. Ces écoles reçoivent rarement plus de dix élèves à la fois et se consacrent généralement à une seule

obédience.
L'Emprise peut s'apprendre dans ces écoles ou auprès d'un maître désireux d'enseigner, souvent contre de l'argent.

Démonologie

« Promenons-nous dans la toundra pour voir si l'Démon y est pas ! Et s'il n'est pas là, on se promènera ! »

Comptine lyphanienne

Lyphane et Conjuration

Difficulté 10

Les Démons n'apparaissent nulle part dans les mythes lyphaniens et auraient pu échapper à l'étiquette de créatures mauvaises. Cependant les Lyphaniens ont fui les Communes princières où les Démons sont presque monnaie courante. Ils ont gardé de ces créatures une image proche de celle qu'ils ont des Princéens : ce sont des ennemis. Cette image a été renforcée avec l'incident du gouffre des Ombres qui coûta la vie de leur prophète.
Si l'invocation ne fait pas partie des actes capables de faire choir une personne au statut d'animal, elle est malgré tout très mal considérée. Les Conjurateurs deviennent souvent des madeski, par contrainte plus que par choix, et exercent leur savoir contre le gîte et le couvert au profit de clans moins scrupuleux que les autres. Cependant ils deviennent les boucs émissaires rêvés pour tous les problèmes des clans et plus d'un a perdu la vie dans un accident suite à une épidémie ou à une mauvaise vente.

Les clans ténébreux

Difficulté 25

Quelques clans, souvent ceux qui révèrent en secret le Cabotin et la Corneille rousse, pratiquent la Conjuration de manière plus commune. Cependant vu la marque que laisse cette pratique sur ses adeptes, la Conjuration est réservée à de rares personnes que les autres clans ne voient jamais.

Des Advocatus Diaboli

Difficulté 15

Il y a peu d'Advocatus Diaboli en Lyphane et ils n'occupent pas cette fonction très longtemps – enfin, pour un Advocatus Diaboli. Sous la couverture d'un marchand itinérant, ils voyagent à travers les clans pour trouver les Conjurateurs. Les clans ténébreux possèdent un Advocatus Diaboli pratiquement à demeure. Au vu de la difficulté pour en trouver un au moment voulu, les invocations doivent se préparer longtemps à l'avance.
Lorsqu'un Conjurateur se trouve en présence d'un Advocatus Diaboli, il n'est pas rare qu'il en profite pour invoquer un ou deux Démons de Premier ou Deuxième Cercle. La Connivence leur demandera de rester à son service pendant un temps donné, avec libération anticipée en cas de service rendu. De tels Démons voyagent dans le sillage des clans et il est fréquent qu'ils périssent sous les coups des Loups de la steppe avant la fin de la Connivence.

d

LE CLAN HÉKEL

Difficulté Impossible

Dans le Nord de la Lyphane, au sein de la tribu Torgut se trouve le clan Hékel. Même au sein de sa tribu, ce clan est considéré comme mystérieux.

Ce clan est un des plus rigoureux de Lyphane, et les autres clans de sa tribu ne lui donnent que des esclaves en mariage au vu du traitement que reçoivent leurs femmes – lorsque l'une d'elles trouve à se marier hors du clan Hékel, même dans un clan rigoureux, cela leur apparaît comme une vie de rêve.

Le clan Hékel ne cherche jamais à remettre en cause la suprématie du clan Torgut au sein de la tribu et échange volontiers de bons chevaux contre des canassons. Cependant aucune intrusion n'est tolérée sur son territoire, et au vu des bénéfices que font les autres clans de sa tribu, cela convient à tout le monde.

S'ils savaient, le clan Hékel ne survivrait pas longtemps. Tous les hommes du clan sont des Conjurateurs, et l'Aîné de leurs chamans est en fait un Advocatus Diaboli. Ces Lyphaniens se moquent totalement du culte de Tengri ou du Cabotin et ont depuis longtemps rejeté leurs frères. Une seule chose les intéresse : la Ténèbre. De nombreuses expériences ont été faites, en particulier sur des chevaux – pour lesquelles les canassons conviennent aussi bien et peut-être même mieux que de bons chevaux.

Des chevaux déformés, aux dents pointues ou aux orbites vides survivent dans leurs enclos. Mais les bathkari ne désespèrent pas d'arriver à concevoir une nouvelle race de chevaux supérieure à toutes les autres grâce à la Ténèbre. Ils envisagent d'essayer de modifier le corps des chevaux avec des ailes de drakaigle et d'invoquer des Démons à l'intérieur de ces corps torturés afin de créer les jumeaux sombres des pégases. Ils viennent de passer une Connivence avec des Démons de troisième Cercle pour obtenir une douzaine de paires d'ailes de drakaigle.

Dans ce clan, la position de chef de clan n'est pas bien considérée. Le chef de clan est destiné à cette position dès son plus jeune âge car il est interdit de conjuration afin de n'avoir aucune modification d'apparence. Accompagné du chaman Advocatus Diaboli, il donne le change lors des réunions de la tribu. Il s'agit aujourd'hui d'Aïtlu, un homme bedonnant de cinquante ans. Rongé par la haine de ne pouvoir accéder à l'art de son clan, il sombre peu à peu dans l'alcool. Malheureusement le clan n'a personne pour le remplacer à part un adolescent de quinze ans. Il y avait bien un autre remplaçant plus âgé, mais ce dernier est mort en essayant de chevaucher un cheval ténébreux.

La Marche modéhenne

Éminence,
La Marche modéhenne est un royaume étrange. Un instant, un sentiment de joie à la vision enchanteresse de cette contrée teintée de féerie vous bouleverse. Puis, un sentiment de mélancolie étreint immédiatement votre cœur. Ce pays est un vestige, le symbole vivant de ce qui a été perdu. Les merveilles de la Flamboyance peuvent y être retrouvées, mais leur vue attriste ceux qui les voient. La nostalgie domine l'atmosphère modéhenne. Le peuple héritier de Moden-Hen' sait qu'il n'a plus sa place dans l'Harmonde. Il sent sa fin approcher. Néanmoins, les Modéhens continuent à être ce qu'ils sont : les hérauts de la beauté et de l'enchantement de l'Harmonde. Ils restent fiers d'être les derniers vestiges d'un temps lointain et béni. Certes ils mourront, mais nul ne les oubliera tant l'enchantement qu'ils laisseront derrière eux continuera à alimenter les légendes… Il y a même quelques Modéhens assez fous pour croire que, peut-être, l'enchantement pourrait à nouveau nimber l'Harmonde et chasser le Crépuscule !

Corps

« Des Druides, des guerres magiques, des trésors, des prophètes, des lutins, des lieux enchantés ! Oh oui, pépé, parle-moi de la Marche modéhenne ! »

Timothée, petit enfant mercerin orphelin demandant une histoire à son grand-père

Histoire

Une origine impériale (-3000 à -2000)

Difficulté 15

Du temps de Moden-Hen', la future Marche modéhenne était une région calme et boisée, patrie de nombreux peintres et poètes. Elle fut le refuge de nombreux lutins qui s'associèrent à l'empire pour donner naissance à une splendeur jamais renouvelée.

La fin d'un empire (-2000 à -1997)

Difficulté 20

Le Feu des Origines abattit l'empire. Le peuple fut désemparé alors que les Enthousiastes — les nobles de l'empire — se muraient dans une douleur apathique. Bien vite des voix de colère s'élevèrent pour accuser les Enthousiastes, cette élite si inspirée, de n'avoir rien fait pour sauver l'empire. La haine au cœur, les Modéhens hurlèrent leur souffrance. Des émeutes éclatèrent dans tout l'empire. Et les merveilleuses fresques des Rotondes — les sénats de Moden-Hen' — furent éclaboussées de l'écarlate du sang des Enthousiastes.

Les Guerres philosophiques (-1997 à -1700)

Difficulté 20

Les Enthousiastes massacrés, les Artechnistes — les maîtres Harmonistes de l'empire — accédèrent au pouvoir. Ils sortirent de leurs Musées — les lieux d'apprentissage de Moden-Hen' — pour investir les Rotondes dont ils nettoyèrent les taches écarlates sur les

fresques murales. Hautement incompétents dans l'exercice du pouvoir, les Artechnistes se querellèrent très vite entre eux pour des motifs futiles, et le pays plongea bientôt dans une terrible guerre civile longue de trois siècles, les Guerres philosophiques, qui furent plus destructrices encore que le Feu des Origines.

Endymion et l'Alliance d'Émeraude (de -1707 à -1700)

Difficulté 20

Alors que les Artechnistes fous répandaient la destruction, le peuple modéhen retrouva l'espoir lorsqu'un soir un enfant de douze ans élevé par les Élémentäs vint leur parler. Il leur dit que l'Harmonde souffrait et qu'il fallait faire cesser cette souffrance. Il appela les Modéhens à s'unir. Il demanda aux Merveilles et aux saisonins de les aider. Il leva ce qui fut appelé l'Alliance d'Émeraude : une immense armée d'humains, de Merveilles et de saisonins abattant les Artechnistes au nom de l'Harmonde. En sept ans, tous les Artechnistes, reliquats maudits d'un empire déchu, furent anéantis.

La naissance des Marches modéhennes (-1700)

Difficulté 15

Les Modéhens voulurent offrir le trône d'empereur à Endymion. Il le refusa et dit que Moden-Hen' était fini et que la raison de son trépas n'était pas dans le Feu des Origines mais dans sa rigidité qui avait conduit aux Guerres philosophiques. En outre, les Modéhens étaient trop divisés pour se réunifier. Il préféra constituer une fédération d'États liés les uns aux autres par leur héritage. Les Marches modéhennes naquirent ainsi le jour de l'Espleur de la nymphe de l'an 1700 avant l'Éclipse. En -1695, Endymion, après avoir formé des disciples, disparut mystérieusement.

Les Marches Flamboyantes (-1700 à l'Éclipse)

Difficulté 15

De -1700 à l'Éclipse, les Marches modéhennes furent le théâtre d'une diversité culturelle et artistique peu égalée dans l'Harmonde. Contrairement au défunt empire de Moden-Hen', la créativité et la diversité ne furent bridées par aucun pouvoir. Trois grands ensembles se dessinèrent dans les Marches modéhennes. Le nord-ouest du pays, fortement marqué par les Guerres philosophiques et influencé par l'Armgarde, acquit un caractère martial. Les terres du sud-est, elles, se lancèrent dans des réalisations d'une finesse exquise et l'art y trouva une inspiration sans cesse renouvelée par la présence des sublimes méduses. La région forestière du sud-ouest fut le lieu de naissance d'une nouvelle civilisation inspirée par le message d'Endymion, qui devint le prophète d'une nouvelle religion, le druidisme. Ses nombreux disciples, les Druides, devinrent les chefs politiques et spirituels des Marches du sud-est, dont la splendeur fut admirée de tous.

L'Éclipse

Difficulté 15

Un jour, les saisonins, pourtant bien intégrés à la société druidique, se retirèrent de la vue des hommes. Le pays-luth ferma ses frontières et nul ne revit un lutin pendant des siècles. Cet événement fut suivi d'un drame : l'Éclipse. Les Marches modéhennes subirent cet événement. Des milliers de gens se suicidèrent et des tempêtes de cristal ravagèrent la province de Pierronie, la vidant de ses habitants. La Flamboyance morte, les Marches modéhennes commencèrent leur lent déclin.

Le Premier Âge : le Danseur, le Mage et le maître-cooshee (de l'Éclipse à 990)

Difficulté 15

Le Premier Âge vit naître le Danseur. Les maître des marches, les olamaistres, après une longue réflexion, rendirent en l'an 150 un édit célèbre, le Geas bwcas kaerptis, qui interdit la capture et la possession des Danseurs. Cet édit stipula que les Danseurs étaient des Élémentäs d'un genre nouveau, nés des esprits défunts des Inspirés d'antan, et qu'en conséquence les capturer était un crime odieux. Les premiers Mages furent dès lors considérés comme des criminels et le corps des maîtres-cooshees — des humains liés à un animal merveilleux de la forêt de Frabourg — fut créé pour les pourchasser. Les Mages s'enfuirent trouver refuge dans les monts de Pierronie ou chez les

lutins du pays-luth.
En 834, un nouvel édit légalisa l'Emprise et reconnut que le Danseur n'était pas un Élémentä.

La chute d'Armgarde et le Deuxième Âge (991-1250)

Difficulté 15

Le Premier Âge s'acheva par la chute de l'Armgarde et le chaos des Fratricides. L'écho des batailles fit craindre aux Modéhens de voir la guerre les frapper. Fort heureusement, il n'en fut rien : les Modéhens approvisionnaient en nourriture tous les pays ravagés par les guerres et personne n'osait attaquer le pays qui les nourrissait. Grâce à ce statut, les Modéhens connurent la paix et la prospérité alors que l'Harmonde sombrait dans la violence. Malheureusement, les olamaistres, horrifiés, découvrirent à cette époque que la folie gangrenait leur pays. De plus, le Deuxième Symposium du Cryptogramme-magicien faillit provoquer une guerre civile dans les Marches. Les olamaistres, mus par le désir de défendre les Danseurs, interdirent la pratique du Supplice sur leur territoire et lancèrent les maîtres-cooshees contre ses pratiquants, les Obscurantistes. Les Jornistes furent les bienvenus et les Éclipsistes tenus de demander un permis de pratique de l'Emprise.

Des Marches à la Marche modéhenne

Difficulté 10

Le Deuxième Âge vit les provinces du Nord et de l'Est se désolidariser des Marches druidiques. Ainsi, la République mercenaire se déclara indépendante en 1100 et les méduses fondèrent les Terres veuves en 1161 sans que, dans les deux cas, les olamaistres ne s'y opposent. En 1207, les Rotondes des dix Marches druidiques se réunirent à Arnel en session extraordinaire pour discuter de l'avenir du pays. Au bout de dix jours de discussion, il fut annoncé que les Marches druidiques s'unissaient en un seul État fédéral dirigé par les olamaistres et les membres des Rotondes provinciales. Dorénavant, il n'y aurait plus qu'une seule Marche pour l'Harmonde, la Marche modéhenne.

T4 Le Troisième Âge

Difficulté 10

Curieusement, l'établissement des Marches en un seul royaume coïncida avec la sortie des saisonins de leurs écrins modéhens. Avec leur retour, le pays aurait pu connaître un nouvel âge d'or au Troisième Âge si une guerre civile feutrée et une aventure guerrière en Urguemand n'avaient affaibli le pays. Entre 1310 et 1315, une hérésie – c'est-à-dire une doctrine s'écartant du dogme officiel modéhen et donc condamnée – menée par des Druides renégats divisa le pays. Une fois l'hérésie réprimée, les Druides s'enfoncèrent dans un conservatisme forcené, empêchant toute évolution de la société. Dans ce dessein, ils fondèrent le corps des Francs-Jardiniers qu'ils chargèrent de veiller à la morale druidique des communautés modéhennes. Entre 1413 et 1415, les olamaistres firent l'erreur de participer à la guerre contre Urguemand. Ils embauchèrent des Citoyens qu'ils ne purent payer une fois la guerre perdue. Les Citoyens envahirent alors « pacifiquement » le Nord de la Marche pour se payer en nature.

LA GUERRE DRUIDIQUE

Entre 1310 et 1340, des Druides menés par la Druidesse Élora Bellenfant accusèrent leurs chefs d'avoir perverti l'enseignement d'Endymion dans leur quête effrénée du pouvoir. Le mouvement fut très populaire dans les provinces anthémoniennes. Le pays au bord de la guerre civile, les olamaistres d'Arnel invitèrent ceux d'Élora à un conclave où ils furent tous massacrés. Les chefs de la rébellion tués, les olamaistres lancèrent une répression féroce contre les Anthémoniens. Les maîtres-cooshees pourchassèrent les Druides renégats et les Francs-Jardiniers s'occupèrent de réduire en servage de nombreuses communautés anthémoniennes. Depuis lors, les olamaistres veillent au moindre frémissement de contestation dans les rangs druidiques et ils continuent à faire payer aux Anthémoniens leur soutien à Élora Bellenfant.

Le Quatrième Âge

Difficulté 20

En 1455, la Marche modéhenne vit de tristes jours. La folie gangrène de plus en plus la société druidique. Les Citoyens occupent toujours le Nord du pays. La reine Sénéca paraît dangereuse. Les olamaistres refusent toute évolution du pays et doivent faire face aux révoltes anthémoniennes qui font resurgir l'hérésie d'Élora Bellenfant ainsi qu'au vaste mouvement d'opposition sénatoriale qui veut du changement. La Marche modéhenne est au bord de la guerre civile.

CHRONOLOGIE

-3000	Fondation de Moden-Hen'
-2000	Le Feu des Origines
De -1997 à -1700	Les Guerres philosophiques
De -1707 à -1700	L'Alliance d'Émeraude
-1695	Disparition d'Endymion
An 0	L'Éclipse
An 150	L'édit du Geas bwcas kaerptis
An 834	Abrogation du Geas bwcas kaerptis
An 1100	Indépendance de la République mercenaire
An 1161	Fondation des Terres veuves
An 1205	Les Marches modéhennes deviennent la Marche modéhenne
De 1310 à 1315	Hérésie d'Élora Bellenfant
De 1413 à 1415	Guerres crépusculaires.
An 1415	« Invasion pacifique » des Citoyens
An 1455	De nos jours

L

Lois

Système politique

Le pouvoir de la Marche se divise en trois ensembles : les olamaistres, les Rotondes et les Druides.

Difficulté 10

• Les olamaistres

Les olamaistres sont au nombre de vingt et un et règnent sur la Marche. Chacun d'eux est nommé par cooptation de ses pairs et un tel processus entraîne d'inévitables jeux de pouvoir entre les Druides, le Cryptogramme et le conseil. Néanmoins, chaque culture du royaume — le pays ancelin, le pays d'Ascalon et le pays d'Anthémon — dispose de sept représentants, si bien qu'une certaine parité semble exister au sein du conseil des olamaistres. L'importance de certaines régions dans l'économie et le commerce modéhens fait toutefois que certains olamaistres ont plus de poids que d'autres.

Les olamaistres se réunissent en Arnel, la capitale fédérale — par opposition à Laedysse, la capitale sénatoriale. Ils sont en charge du pouvoir exécutif et s'occupent de toutes les décisions relatives à la Marche modéhenne dans son ensemble, qu'il s'agisse d'un éventuel partage des récoltes, d'une redéfinition des frontières ou de négociations commerciales d'envergure. En parallèle, ils se chargent de soumettre aux Rotondes des lois qui viendront compléter l'arsenal modéhen. Enfin, les olamaistres sont responsables de l'armée modéhenne et sont seuls habilités à proclamer des hérésies.

Afin de pouvoir se tenir au courant des faits du royaume, les olamaistres font appel aux troubadours qui se chargent de parcourir la Marche, de transmettre les nouvelles et de les leur rapporter.

Difficulté 15

• Les Rotondes

Héritage de Moden-Hen', les Rotondes sont au nombre de dix, soit une par ancienne marche.

Chacune d'entre elles siège dans la capitale de sa marche et débat des propositions des olamaistres avant de les modifier et de les entériner. Aucune n'a l'initiative des lois.
Les dix Rotondes sont chacune composées de cent un sénateurs élus au suffrage censitaire — seuls les propriétaires peuvent voter — tous les dix ans. Ces élections sont organisées dans chaque communauté par le Druide local.
Les sénateurs ont en charge la gestion des affaires de leur province : gestion du budget, construction des édifices. Ils votent les lois proposées par les olamaistres et chaque province peut ainsi accepter ou refuser une loi. Une telle structure fait donc de la Marche modéhenne un véritable labyrinthe juridique, chaque province n'ayant pas le même corpus législatif. Les seules exceptions sont les lois fédérales votées lors des sessions extraordinaires convoquées par les olamaistres et réunissant les sénateurs de toutes les Rotondes à Arnel.

LES DIX PROVINCES

Province	Rotonde	Culture
Yveline	d'Yveline	pays ancelin
Zéphir	d'Hyppolite	pays ancelin
Anthémon	de Fraine	pays d'Anthémon
Dryatrie	de Myriade	pays d'Anthémon
Nymphéas	de Doryphore	pays d'Anthémon
Azurie	de Madénie	pays d'Ascalon
Ascalon	de Laedysse	pays d'Ascalon
Cygneline	de Cyniel	pays d'Ascalon
Pierronie	de cristal	pays d'Ascalon
pays-luth	de Hautoyance	pays lutin

Difficulté 20

Il y a trois cas particuliers de Rotonde. La première est celle de Pierronie. La province est inhabitée hormis quelques Mages et nains de l'Équerre. Elle est donc exclusivement composée de sénateurs issus du Cryptogramme-magicien et de l'Équerre. Ces deux organisations profitent donc de cette tribune pour faire valoir leurs intérêts.
La deuxième Rotonde particulière est celle du pays-luth. En fait, elle n'est que le nom modéhen officiel donné au Conseil sylvestre des lutins de la province.
Enfin, il existe une Rotonde à Arnel, la capitale fédérale. Elle sert aux conclaves réunissant les sénateurs de toutes les provinces.

Difficulté 5

• Les Druides

Les Druides, enfin, sont les juges de la Marche. Présents dans tous les villages du royaume, ils jouent tour à tour le rôle de juge et de conscience du village. Ils disposent donc d'un pouvoir judiciaire très important et leur connaissance des lois, tant moden-hen' que modéhenne, les fait respecter par les habitants.

Difficulté 10

Devenir Druide au sein d'un village est assez facile. Cette fonction est en effet méritocratique : il incombe seulement au futur Druide de témoigner de ses capacités à pouvoir assurer cette charge. Mais, vu la disparité des villages modéhens, aucune règle n'a jusqu'à présent été clairement définie. Le statut de Druide s'acquiert donc au gré des souhaits des villageois, selon ce qu'ils estiment être le mieux pour eux. Un seul précepte régit l'accès à cette fonction : il ne peut y avoir qu'un Druide par village. Les candidats doivent donc attendre que leur prédécesseur décède.

Difficulté 20

Avec le temps cependant, la fonction des Druides s'est dévoyée. Soucieux de profiter des bienfaits d'une telle charge, de nombreux opportunistes ont remplacé les anciens gardiens de la Marche et exploitent le royaume à leurs propres fins. Eux qui étaient censés entretenir le lien entre l'Harmonde et ses habitants se sont détournés des voies de la Marche et ont affaibli le royaume.

Difficulté 25

L'aveuglement dont font preuve les Druides est un grand danger pour le royaume. Ils ne savent pas prêter attention aux symptômes de l'Harmonde et sont incapables d'en saisir les raisons. Pire, leur étroitesse d'esprit inverse leur perception du problème. Ils confondent causes et conséquences et sont persuadés que, s'ils en viennent à subir des défauts comme une peau vérolée ou un visage tuméfié, c'est parce que l'Harmonde se meurt. Alors qu'en réalité, c'est leur corruption qui fait souffrir l'Harmonde par réaction.

Les bras armés des olamaistres

Difficulté 15

Les maîtres-cooshees et les Francs-Jardiniers sont les agents des olamaistres. Ils ont autorité dans toute la Marche modéhenne et n'ont de compte à rendre qu'aux olamaistres. Ces agents druidiques pourchassent les criminels dans tout le pays. Ils sont à la fois enquêteurs, juges et exécuteurs. Les affaires qui les concernent le plus souvent sont le trafic de Danseurs et d'encres démoniaques ainsi que les assassins et les criminels reconnus coupables de crime contre l'Harmonde.

Difficulté 20

Les Francs-Jardiniers sont exclusivement des lutins. Les olamaistres les envoient contrôler si une communauté gère bien son terroir selon les préceptes druidiques. En cas de rapport négatif, ils peuvent demander à ce que la communauté soit condamnée au servage pour réparer son égarement hors de la voie. Ce sont eux aussi qui gèrent au nom des Druides les communautés soumises au servage. Fanatiquement dévoués à la cause de l'Harmonde, ils vénèrent les olamaistres car leur enseignement permet de sauver la nature. Impitoyables, ils sont redoutés par tous tant ils sont tatillons.

La justice

• Principes du droit modéhen

Difficulté 15

Le droit modéhen se situe au confluent de deux carrefours, l'un ancien, l'autre moderne.

Le premier est la jurisprudence de Moden-Hen'. Toute puissante, elle est le socle des décisions des Druides. En tout lieu et pour tout litige, on s'y réfère pour déterminer si un cas similaire s'est produit et appliquer la sentence correspondante. En se fondant sur le Codex Moden-Henorum Hieraquisorum de l'Enthousiaste Géronte et les Chroniques du pouvoir sacré du Serviteur du Palais Lusc, les Druides sont sûrs de poursuivre l'héritage de Moden-Hen' et de maintenir leur pouvoir comme il se doit.

Le second est un droit empirique créé après l'effondrement de l'empire. Parfois contraints de trouver une autre référence quand Moden-Hen' n'apportait pas la réponse, les olamaistres ont développé une nouvelle jurisprudence au fil du temps. Consignée dans *Le Livre des jours*, elle se fonde sur la notion de territoire. Elle tâche donc d'appliquer un droit foncier aux problèmes sans équivalent dans le passé de l'empire.

Difficulté 20

Les juristes savent que ces deux conceptions sont antinomiques et ne se gênent pas pour en jouer. De plus, certaines régions de la Marche modéhenne sont en désaccord les unes avec les autres car elles ne se réfèrent pas aux mêmes faits de Moden-Hen'. La jurisprudence n'est donc pas la même pour tous et la justice est en total décalage avec la réalité : soit elle est dépassée, car vieille de plus de deux mille ans, soit elle se base sur une notion totalement hors contexte. Jusqu'à présent, la force de tradition des Druides a réussi à l'emporter sur les doutes de la population, mais pour combien de temps encore ?

• Applications

Difficulté 15

Bien que partagés entre leur héritage et leurs idéaux, les Druides sauvent les apparences en appliquant des sentences propres à la Marche modéhenne. Ainsi, dans un pays majoritairement rural où le lien à la terre est fort, les peines édictées s'effectuent au profit de l'Harmonde.

La peine la plus fréquemment encourue est donc le servage, fortement encouragé par les olamaistres du pays ancelin, majoritairement rural. Le coupable se doit de cultiver une terre déterminée afin d'en faire profiter l'Harmonde et la durée de son châtiment dépend de l'ampleur du crime commis. Il arrive même qu'un servage dure plusieurs années, voire s'étende sur plusieurs générations. Ce dernier cas, bien que rare, commence à être considéré par certains comme un abus de pouvoir de la part des Druides.

Difficulté 20

Suite à l'affaiblissement du lien entre les Modéhens et leur royaume, les olamaistres ont institué un nouveau délit : crime contre l'Harmonde. Puisque l'Harmonde se meurt, il faut le régénérer. Et qui, mieux que les

coupables, peut s'en charger ? La solution est alors simple : il suffit que, suite à la décision du conseil des olamaistres, le responsable se sacrifie « volontairement » en s'ouvrant les veines, revigorant alors l'Harmonde de son sang.

Diplomatie

Relations extérieures

• Pas de relations : les Parages, l'Enclave boucanière, Bokkor, Urguemand, la Province liturgique

Difficulté 10

Les Modéhens ont très peu de contacts avec ces royaumes, majoritairement pour des raisons géographiques. Cependant, pour les deux royaumes du nord-ouest, d'autres considérations sont venues s'ajouter. D'abord, le mauvais traitement des saisonins en Province liturgique scandalise les Modéhens. Ensuite, depuis l'échec des Guerres crépusculaires, la Marche adopte un profil bas face à Urguemand. Pour les Modéhens, ces royaumes sont donc comme Bokkor : au bout du monde.

La Lyphane

La Marche s'intéresse peu à une contrée aussi éloignée et barbare. Seule une compagnie de Modéhens connue sous le nom de Questeurs de l'Espleur l'arpente parfois au fil de ses voyages. En quête perpétuelle de secrets de Moden-Hen' et du Printemps, ces derniers ont aidé les Lyphaniens et en ont gagné le droit de circuler librement. Ils espèrent ainsi retrouver la Flamme d'Espleurance…

• Les ennemis : les Communes princières et les Terres veuves

Difficulté 10

Les Modéhens abhorrent la pratique de la Sorcellerie et les luttes de pouvoir incessantes des Communes princières. Ces conceptions antithétiques font que ce royaume est considéré comme l'exacte antinomie de la Marche.

Quant aux Terres veuves, la volonté hégémonique de la reine Sénéca a entraîné la présence de fortifications sur la frontière est de la Marche. Les Modéhens craignent donc une attaque carme et ce, d'autant plus que la Marche sert souvent de lieu de refuge à des Renégates en fuite.

• Les alliés : l'empire de Keshe et la Janrénie

Difficulté 15

Bien que l'aridité du désert keshite soit en totale opposition avec la luxuriance modéhenne, la Marche considère ce royaume comme un enfant frère. Keshe est pour le moment totalement désuni par ses tribus et les olamaistres savent qu'il en fut de même pour eux par le passé. Ils réussirent néanmoins à fonder une communauté durable et espèrent faire de même avec les Keshites. L'importance du commerce, pour les Keshites comme pour les Modéhens, devrait donc bientôt les rapprocher.

Pour la Janrénie, les idéaux pacifistes de la Loge ont attiré les faveurs des Modéhens. Certains émissaires de la Marche ont donc été envoyés afin de nouer et renforcer des liens amicaux avec elle. À terme, les olamaistres espèrent que l'idéal prôné par la Loge rejoigne celui, communautaire, de Moden-Hen'.

• L'ambiguïté : la République mercenaire

Difficulté 15

Le Nord de la Marche modéhenne est occupé par les Citoyens depuis la défaite des Guerres crépusculaires. En tant que responsables des armées, les olamaistres avaient en effet fait appel à la République mercenaire pour profiter de l'affaiblissement d'Urguemand et annexer l'une de ses baronnies. Malheureusement, la victoire d'Agone de Rochronde obligea la République mercenaire à battre en retraite et à réclamer son dû aux Modéhens. Or, le Trésor de la Marche était insuffisant pour payer les compagnies. En représailles, ces dernières envahirent donc « tranquillement » le pays ancelin, qu'elles occupent toujours. Les Citoyens profitent ainsi des richesses du grenier à grain de l'Harmonde, sans que les olamaistres aient le pouvoir d'y trouver à redire.

Difficulté Impossible

Ce que les Citoyens ignorent est que la tactique modéhenne allait au-delà de la simple annexion d'une baronnie. Les olamaistres en avaient en effet assez d'être dépendants des Citoyens pour leurs forces armées. En parallèle, ils ne disposaient pas des finances nécessaires au règlement des mercenaires. Ils ont donc joué un coup de poker : en prenant Urguemand et en le faisait devenir modéhen, ils disposaient par là même d'une force de frappe et comptaient se retourner « de l'intérieur » contre les compagnies qu'ils avaient engagées.

Malheureusement, la victoire d'Agone de Rochronde entraîna les conséquences que l'on sait sur le pays ancelin. Mais il y a fort à parier que, si les Citoyens venaient à apprendre les tenants et les aboutissants de la campagne modéhenne contre Urguemand, ils seraient amenés à se montrer beaucoup plus belliqueux qu'à l'ordinaire.

Relations internes

La séparation des pouvoirs en une triarchie était censée engendrer une stabilité de régime qui permettrait à la Marche de se développer et de rayonner sur l'Harmonde. Au lieu de cela, une telle organisation n'a fait que favoriser les luttes entre factions, chacune souhaitant s'arroger le pouvoir.

Difficulté 25

• Le conseil des olamaistres

Au sein du conseil, tous ne parlent pas d'une seule et même voix. Les dissensions sont nombreuses car chacun a des objectifs différents pour la Marche modéhenne. L'herboriste Glynis, par exemple, s'est lancée dans la quête de la Panacée afin de pouvoir guérir le royaume et toutes ses décisions vont dans ce sens. À l'inverse, Thaloé de Madénie, la sœur de l'Ambassadeur modéhen en Abyme, souhaite développer davantage encore le commerce maritime. L'olamaistre Arton (cf. *Les Cahiers gris*, p. 117) souhaite pour sa part se venger du domaine d'Et'Han Rawk. Quant à Sangmel, l'homme de l'ombre du conseil, il semble s'assurer que le conseil prolonge le souvenir de Moden-Hen'. Enfin, le doyen Tadellot semble la proie de perpétuelles hésitations qui limitent son jugement.

Difficulté Impossible

De tels conflits trouvent leur explication dans la nature des olamaistres. Ainsi, dans sa quête fanatique de la Panacée, Glynis est récemment passée du côté du Masque. Le but de Sangmel tient quant à lui plus à sa nature : il est l'un des Assassins d'Émeraude des Acrobates Assassins. Enfin, pour ce qui concerne Tadellot, le pauvre loge dans une maison sur pilotis, siège de l'antique village de Sarabande (voir « Harmonie »). Il est donc victime d'émotions comme la peur et l'hésitation.

• Les Rotondes

Difficulté 15

Les sénateurs contestent de plus en plus le conservatisme des olamaistres ainsi que les condamnations au servage de communautés entières. Ils souhaitent sortir la Marche modéhenne de son immobilisme qui est selon eux la cause de sa décadence.

Difficulté 20

Les sénateurs sont divisés en trois courants politiques. Au premier plan, on trouve les **fidèles** qui ne remettent pas en cause les choix des olamaistres. Ils dominent les Rotondes d'Ascalon, de Cygneline et d'Yveline. Au deuxième plan, on trouve les **égalitaires** qui souhaitent que les olamaistres accomplissent des réformes. Ils souhaitent voir l'abrogation du servage ainsi que du corps des Francs-Jardiniers. Ils dominent les Rotondes d'Azurie et du Zéphir. Enfin, le dernier mouvement est celui des **républicains** qui n'a qu'un seul but : renverser définitivement les olamaistres et donner le droit de vote à tous. Minoritaires il y a encore un siècle, ils ont acquis une assise politique phénoménale suite à l'échec de la campagne en Urguemand et à la vindicte anthémonienne contre les olamaistres. Ils dominent ainsi les trois Rotondes anthémoniennes d'Anthémon, de Dryatrie et de Nymphéas. La Rotonde de Pierronie est officiellement neutre, mais elle penche de plus en plus du côté des égalitaires voire des républicains. Les sénateurs lutins du pays-luth affichent pour leur part la plus stricte neutralité, faisant ainsi le jeu des fidèles.

Les républicains pourraient s'allier aux égalitaires mais il n'en est rien. Les deux partis se détestent cordialement, les uns traitant les seconds de couards et les autres d'anarchistes fous dangereux. La discorde vient de la question du droit de vote, les égalitaires tenant à garder leurs privilèges malgré leur philanthropie. La grande erreur des égalitaires est de penser que les républicains ne franchiront jamais la frontière de la légalité. Sans qu'ils s'en aperçoivent, les républicains disposent de bases suffisamment solides dans le peuple, surtout dans les provinces anthémoniennes, pour lancer une insurrection prochainement où ils élimineront olamaistres et sénateurs, tant fidèles qu'égalitaires.

n

Figures modéhennes

Difficulté 15

Outre les olamaistres mentionnés plus haut, il est utile de noter l'importance de Tom Tadudom le colporteur. Unique saisonin du conseil, ce géant habite les montagnes et se charge d'écouter les rumeurs de la Marche modéhenne. Arpentant le royaume en quête d'informations, il est la main invisible qui gère les troubadours.

Difficulté 20

Lucas d'Anthelme est le chef de file des républicains de la Rotonde d'Ascalon. Il est connu pour ses talents d'orateur et tous les républicains le considèrent comme leur chef même si son parti est minoritaire à Laedysse. Il est connu pour s'opposer au sénateur Filion de Frinque, chef de file des fidèles. Leurs joutes oratoires sont célèbres dans toute la Marche modéhenne et font l'objet de dissertations passionnées dans toutes les Rotondes.

Négoce

Les négociants

Difficulté 10

Les marchands modéhens sont des hommes qui associent l'avarice à l'avidité. Réputés pour leur rapacité, ils sont néanmoins nécessaires pour l'approvisionnement alimentaire qu'ils fournissent en toute situation.

Difficulté 15

Le commerce modéhen est dominé par les Ancelins. Le marchand ancelin est un paysan qui s'en va courir les routes après les moissons pour vendre les surplus de son village. Au mois de l'automne, on voit ainsi les villages ancelins fourmiller d'une fiévreuse agitation. D'immenses caravanes d'alcherons quittent les campagnes ancelines. L'âpreté au gain, les marges bénéficiaires et les culbutes des Ancelins attisent les haines sur leur passage. Un proverbe urguemand dit qu'un marchand ancelin prend où qu'il passe : des économies lentement amassées au cœur des femmes.

Difficulté 20

Les Ascaloniens, eux, sont des marchands d'art réputés pour la qualité des œuvres qu'ils proposent. Ils ne se déplacent pas, ce sont leurs clients qui viennent à eux. Ils vivent dans des palais datant de la Flamboyance à Cygneline, Laedysse, Madénie ou Arnel. Ils sont autant admirés que haïs. Leur splendeur et leur lucre éblouissent les gens, mais leur arrogance et leurs prix en font des objets universels de détestation.

Les marchands anthémoniens, pour leur part, sont des colporteurs solitaires qui voyagent au hasard des routes de l'Harmonde. Ils sont activement recherchés des Terres veuves aux Communes princières pour les produits qu'ils proposent. Ce sont des marchands d'un aspect apparemment commun qui cachent sous leurs vêtements multicolores des produits enchanteurs : parfums éthérés, soie d'araignée ou objets en cristal. Un marchand

anthémonien présent, c'est l'assurance d'être émerveillé par les produits qu'il transporte dans sa besace. Un colporteur d'Anthémon est un peu une boîte aux merveilles. Il sait qu'il n'a pas besoin de beaucoup d'argent pour se promener : il sera nourri et logé partout où il ira car il apporte le spectacle enchanteur des merveilles d'Anthémon où qu'il aille !

Difficulté 25

Les marchands ancelins ne connaîtraient pas une telle prospérité s'il n'y avait pas eu tant de guerres depuis la chute d'Armgarde. Ils ont bâti leur fortune en approvisionnant en nourriture tous les camps belligérants. Avec cynisme, certains prétendent que les guerres auraient pu se terminer plus tôt sans la présence des marchands modéhens. De même, la « disparition » fortuite de personnes en mesure d'arrêter certaines guerres a souvent été bénéfique aux affaires modéhennes. Les Acrobates Assassins étaient alors rarement étrangers à l'affaire.

En parallèle, la prospérité des marchands ascaloniens fait jaser : on suppute qu'un bon tiers de leurs œuvres seraient des faux habilement réalisés. La présence de tant d'artistes aux réputations souvent sulfureuses dans l'entourage de ces princes-marchands ne peut pas être totalement innocente !

Les marchés

Difficulté 15

La Marche modéhenne est dominée par les marchands anthémoniens. Les parfums, fleurs et tissus arachnéens des contrées d'Anthémon sont vendus dans les cités d'Ascalon ou dans les villages d'Ancel. Avec les revenus ainsi acquis de ces ventes, ils achètent le cristal des montagnes zéphiriennes et pierroniennes pour le vendre dans les cités ascaloniennes. Avec ce nouvel argent, ils achètent les objets manufacturés d'Ascalon et les produits agricoles d'Ancel, qu'ils savent manquer dans le pays d'Anthémon.

Difficulté 15

Sur le marché harmondien, les marchands modéhens vendent une quantité astronomique de produits agricoles. Le blé ancelin est l'or doré qui fait vibrer le commerce modéhen. Le vin sucré de Laedysse, le vertbois, la liqueur de framboise anthémonienne ou l'hydromel ancelin connaissent une forte demande. Les parfums, fleurs séchées et graines issus des provinces anthémoniennes trouvent des acheteurs partout dans l'Harmonde. Enfin, les œuvres d'art et la soie arachnéenne anthémonienne connaissent actuellement une flambée des prix. Le commerce extérieur modéhen repose ainsi sur deux piliers : le blé et les produits de luxe.

Difficulté 15

La Marche modéhenne importe beaucoup de métaux dont elle a un cruel manque, surtout le fer. Les produits exotiques comme l'artisanat paragéen ou lyphanien sont aussi très recherchés. Enfin, de nombreux marchands liés aux milieux sénatoriaux importent actuellement des armes.

Difficulté 25

Un petit réseau de contrebande fournit encres et Danseurs dont les ventes sont très réglementées. Les maîtres-cooshees pourchassent sans relâche ces criminels sans grand succès tant ils disposent de puissants appuis qui remontent, dit-on, jusqu'à certains olamaistres. De même, un petit alcool anthémonien, la syladrine, est interdit sur tout le territoire modéhen pour ses effets narcotiques puissants. Mais il n'y a pas un seul modéhen qui n'en ait une bouteille malgré tout !

N

Esprit

« Sur la plage, je l'ai enfin trouvée ! L'incarnation même de la Marche modéhenne ! Une beauté envoûtante, un parfum capiteux… Une superbe rose à la texture délicate. Oui, mais une rose que je n'ose effeuiller de peur de découvrir d'horribles secrets… »

Stilamen, Jardinier lutin

Us & coutumes

Des Modéhens

Difficulté 5

Les Modéhens forment un peuple homogène guidé par les Druides. Leur amour va à une vie simple où le travail de la terre occupe une place importante. Ils aiment tant la vie que tout est prétexte à faire la fête. C'est un peuple joyeux quoique sans ambition. Ils aiment rester entre eux et ne s'intéressent guère à ce qui se passe de l'autre côté de la colline.

Difficulté 10

Héritiers directs d'un empire Flamboyant, les Modéhens sont conscients de ce passé qui est marqué dans la chair même de leur royaume. Ils mettent un point d'honneur à perpétuer cet héritage. Ainsi, l'art a une place de choix dans leurs activités. Les artistes sont toujours les bienvenus.

Difficulté 20

Les Modéhens sont divisés en trois grands groupes culturels. Au Sud, les Anthémoniens, aux cheveux noirs et bouclés et à la petite taille effilée, vivent dans des cités à l'architecture arachnéenne. Les insectes sont l'une des bases de leur culture. Leurs élevages d'araignées produisent une soie des plus délicates. Leurs ruches d'abeilles donnent le meilleur miel de l'Harmonde. Leurs ménestrels, les Grillons, font chanter les sauterelles et danser les lucioles. À l'Ouest, les Ascalons, les plus fiers des Modéhens, de grande taille aux cheveux châtains et aux traits empreints de la beauté des héros d'antan, vivent dans des cités merveilleuses qui ont survécu à Moden-Hen'. Au Nord et à l'Est, les Ancelins incarnent l'image typique du paysan modéhen, un homme courtaud aux épaules larges et à la chevelure allant du roux au noir de jais. Leur cœur est ivre de liberté et de jolis mots. Dans chaque paysan ancelin qu'un étranger rencontrera, il trouvera un poète.

De l'harmonie modéhenne

Difficulté 10

Les Modéhens aiment les plantes et les animaux avec lesquels ils imaginent avoir d'étranges affinités. Les horticulteurs parlent à leurs fleurs, les forestiers bavardent avec les animaux et les troubadours font danser les sauterelles ! Les Modéhens sont conscients que les animaux et les plantes ne leur répondront pas mais c'est une manière, certes excentrique, de rendre hommage à cette nature si généreuse pour eux.

Difficulté 20

Les enfants modéhens sont dès leur plus jeune âge perpétuellement entourés d'animaux. Cette situation crée chez eux une grande empathie animale, à tel point que certains d'entre eux deviennent maîtres-cooshees et d'autres Grillons.

Difficulté 25

Les Modéhens sont les enfants de leur pays. Certains olamaistres sont capables d'appeler à eux nuages et animaux : on les nomme les Beaux Enfants. Pour remercier la nature de ses bienfaits, des jeunes gens n'hésitent pas à offrir leur vie en sacrifice, abreuvant la terre et les plantes de leur sang. De nos jours, ces sacrifices se font de plus en plus fréquents.

De l'âme modéhenne

Difficulté 10

Le peuple modéhen est un peuple très hospitalier. Un voyageur est toujours assuré de trouver un lieu où dormir. S'il reste plus longtemps qu'une nuit, il découvrira un peuple rieur à l'âme d'artiste. Chaque moment de la journée peut donner lieu à un concours de musique ou de poésie. Les fêtes sont nombreuses et joyeuses. Les Modéhens sont des êtres épris de beauté et de liberté. Ils

haïssent toute forme d'oppression. C'est un peuple bavard et cocasse qui n'a peur de rien. Ils affrontent bien les tempêtes de cristal en Pierronie ! Ainsi, des blanches rues d'Arnel au petit village ancelin perdu dans la vallée du Borée, le voyageur rencontrera un peuple amoureux de la vie, hospitalier à l'extrême et inspiré par la beauté de son pays.

Difficulté 15

Les Modéhens cachent derrière leur sourire de gros défauts. Tout d'abord, les querelles entre villages sont fréquentes. Le village voisin est l'adversaire à vaincre lors des concours et la cause de tous les maux de l'Harmonde, la lie de l'humanité. Tous les paysans modéhens peuvent vous parler des heures durant des méfaits des types du village voisin. Ils adorent détester les villageois d'à côté, c'est une tradition… et on ne déroge pas à la tradition ! Ensuite, les Modéhens aiment l'argent et n'ont aucune pitié en affaires comme au jeu. En effet, ils adorent jouer mais surtout gagner. Dans toute la Marche modéhenne, des concours sont organisés. Jeux hymniques ou sportifs, concours de pâtisserie ou de chant, tout est bon pour jouer. Et pour gagner, ils n'hésitent pas à tricher et à faire preuve de mauvaise foi en accusant leur adversaire de tricherie, surtout s'il vient du village d'à côté ! Des bagarres féroces peuvent alors éclater !

Difficulté 20

Le peuple modéhen semble heureux, mais un étranger attentif ne manquera pas de voir ce bonheur cacher une mélancolie infinie. Ces mortels se sentent perdus dans l'Harmonde du XVe siècle après l'Éclipse. Ils vivent dans une société figée dans un passé idéalisé dont ils tirent une arrogante fierté. Néanmoins, ces fanfaronnades cachent un profond désarroi. La folie gangrène leurs rangs. Il n'y a pas une famille qui ne soit touchée par ce fléau. Chacun est concerné et peut sombrer dans la démence à tout âge de la vie. Les enfants, maris, épouses, frères, sœurs ou grands-parents sont nombreux dans les hospices ouverts par les Jornistes. Ce sujet douloureux est tabou pour les Modéhens. Les malades sont abandonnés aux mains des Jornistes et leurs familles leur rendent rarement visite, préférant les oublier. Pour fuir cette réalité, les traditions deviennent des dogmes inaltérables et rassurants qui sclérosent le pays.

Des noms modéhens

Difficulté 5

Les Modéhens ont des noms de famille différents selon les régions. Les Ancelins ont des noms simples montrant leur attachement à la terre comme Beaupré, Duchamps ou Dubois. Les Ascalons ont des noms composés hérités de la Flamboyance comme les Humitin, les Bellevoix ou les Vivelumière.

Difficulté 15

Ces noms sont souvent chargés d'histoire et amoureusement conservés. Enfin, les Anthémoniens ont tous leurs noms marqués par la particule i' suivie d'un nom.

Des costumes modéhens

Difficulté 15

Les Modéhens apprécient les vêtements simples et fonctionnels mais non dénués de style. Tous les vêtements sont brodés de motifs végétaux ou animaux. Les cygnes ou renards stylisés volent et courent sur les manches des paysans. Les citadins affectionnent les vêtements amples et confortables. La mode est aux vêtements légers tissés dans du lin, du coton ou de la soie.

Les vêtements ont des couleurs claires et lumineuses comme le blanc, le bleu azur, le rouge vif ou le vert clair. Le marron et le noir, considérés comme portant malheur, sont très peu portés. De même, porter des couleurs pastel est très mal vu. On ne les porte qu'en automne ou aux enterrements.

De la langue modéhenne

Difficulté 15

La langue modéhenne est une langue difficile. C'est à peu de choses près le même langage qui se parlait dans les palais des Hiérarques de Moden-Hen'. Ce langage ancien est particulièrement bien adapté à la poésie. C'est une langue à déclinaison où les mots changent selon le sens et l'importance qu'on veut leur donner dans une phrase. Les Modéhens jouent de leur langage avec une telle fluidité que les étrangers ont souvent du mal à comprendre ce qu'ils disent. Un étranger ne comprendra jamais les jeux de mots, les tournures poétiques et les expressions métaphoriques que les Modéhens affectionnent.

De la cuisine modéhenne

Difficulté 15

La cuisine modéhenne est une activité nationale. Tous les Modéhens aiment manger et savent cuisiner. Les pâtisseries fruitées sont nombreuses dans le Nord. Le miel est souvent à la base de nombreuses recettes. Les légumes sont à l'honneur sur toutes les tables. La tarte de poireau, les gâteaux au miel, la soupe des beaux légumes — très épicés — ou la salade anceline — avec des tomates, des concombres, des radis et des poivrons assaisonnés de vin doux — sont les délices modéhens par excellence. En revanche, les Modéhens consomment peu de viande. Ils lui préfèrent largement le poisson même si le rôti d'alcheron aux petits choux est une fierté nationale.

Difficulté Impossible

Lors des fêtes, les Modéhens cuisinent des plats uniques dans tout l'Harmonde. Ces plats sont faits à partir d'épices trouvées dans les monts de Pierronie. Autant le dire, ces épices sont chargées d'Éclat et agissent comme des drogues puissantes sur les gourmets. Ces plats sont nommés selon l'émotion que l'Éclat dégage. Ainsi la soupe du bonheur et la tarte des coquins sont des plats traditionnels lors des célébrations modéhennes.

De la vie quotidienne

Difficulté 20

Les Modéhens vivent au rythme de la journée. Ils se lèvent avec l'astre du jour. Ils se lavent puis font un bon et solide petit déjeuner avant d'aller au travail avec leurs compagnons.

Le zénith est un moment important. On mange en communauté, dans les halls publics en ville ou dans les champs à la campagne. Personne ne reste seul. C'est un moment où les gens discutent et improvisent des spectacles. Un voyageur a intérêt à accepter de manger avec les Modéhens du lieu sous peine de vexer ses hôtes. S'il ne souhaite pas chanter en modéhen, il devra dire qu'il est étranger sinon il sera invité à participer aux jeux de table.

L'après-midi est une période de détente et de travail lent mais méticuleux avant de retrouver au soir sa famille et ses amis.

Des filles et des garçons

Difficulté 15

Les Modéhens respectent les femmes. Il est hors de question de se montrer grossier devant elles ou de leur manquer de respect. Respect et courtoisie sont de règle. Cependant, la polissonnerie et la galipette sont hautement conseillées dans les bois. Les Modéhens adorent cela et ne s'en privent pas. Les aventures et les passions sont ardentes, et les jeux sexuels débridés. Certains disent que les femmes ont imposé ce rythme à leurs conjoints en réponse au talent des satyres. Les hommes, ne voulant pas se laisser distancer, ont fortement progressé dans l'art des étreintes.

L'acte sexuel est même officiel lors de certaines fêtes druidiques célébrant la nature. Hommes et femmes se rejoignent autour des feux ou dans les bois pour s'unir. Les enfants nés de ces unions sont toujours considérés comme un don de l'Âmonde (voir « Cultes »).

Des petits rites de la vie

Difficulté 15

Les Modéhens pratiquent de nombreux petits rites tous les jours. Ils se saluent en mettant leur main droite sur leur cœur et en disant : « Puisse ton cœur chanter de joie aujourd'hui ! ». Au temps des moissons, ils laissent toujours quelques épis, quelques fruits ou quelques fleurs dans leurs champs et vergers pour laisser leur part aux esprits de la nature, comme ils disent. Pour conjurer le mauvais sort, ils ont coutume de cueillir une fleur, d'en tirer les pétales et de les lancer autour d'eux en disant : « Petite fleur, donne-moi ta chance ! ». En automne, les Modéhens chantent fort quand le vent commence à souffler afin de chasser les mauvais esprits. À l'auberge, la coutume est aux tournées générales et il est déconseillé de refuser de boire, même à la vingtième tournée. Il est même impossible dans la majorité des tavernes de prendre un unique verre, la maison n'acceptant que les tournées !

Courbesses 03

Des étapes de la vie

Difficulté 20

• La **naissance** est un moment où la communauté se réunit autour du Druide pour présenter le nouveau-né à la nature lors d'une cérémonie nocturne sous les étoiles.

• Durant son **enfance**, le Modéhen sera choyé par sa famille puis envoyé à l'école druidique ou à l'école poétique pour être éduqué.

• À l'âge de **quatorze ans**, il peut se rendre à l'université de la ville la plus proche ou entrer en apprentissage auprès d'un maître.

• À **vingt et un ans**, le Modéhen a achevé son apprentissage ou ses études et commence sa vie d'adulte. Il peut dès lors penser au mariage qui sera célébré par un Druide. S'il n'est pas sûr de son engagement, il pourra s'unir pour un an et un jour, union symbolisée par une bague de vif-bois. S'il est sûr de lui, il peut conclure une union pour la vie qui sera symbolisée par un anneau en Éclat irradiant l'émotion de l'amour.

• Le Modéhen est reconnu comme un **adulte** à part entière quand son premier enfant naît. Il doit veiller à l'éducation de sa progéniture et participer activement à la vie de sa communauté.

• La **vieillesse** venue, si le Modéhen n'a pas subi la folie qui gangrène son pays, il est pris en charge par ses enfants.

• À **sa mort**, il est porté sous les étoiles vers sa dernière demeure. Il est enterré sans cercueil afin de nourrir la terre et de la fertiliser, créant la vie même après la mort.

Des baladins, des troubadours et des Grillons

Difficulté 15

La Marche modéhenne possède trois types d'artistes errants :

• **Les baladins** forment des troupes de musiciens et de jongleurs errants qui font le ravissement des villages modéhens. Quand ils arrivent, la fête est assurée pour le soir avec spectacle, musique et danse.

• **Les troubadours** — également appelés trouvères dans les provinces ancelines — sont des poètes et des conteurs appréciés où qu'ils aillent. Ils sont les dépositaires de la tradition au même titre que les Druides dont ils sont les messagers dans le pays. Ils véhiculent rumeurs et nouvelles officielles jusque dans les lieux les plus reculés de la Marche modéhenne.

• **Les Grillons** sont des artistes anthémoniens voyageant avec des petites boîtes en bois qui sont le lieu de repos de leurs compagnons insectes. Ils créent des spectacles étranges composés de tableaux chatoyants de papillons, de ballets lumineux de lucioles et d'orchestres joyeux de sauterelles.

Ces trois troupes d'artistes sont toujours très bien accueillies. Leurs membres trouvent gîte et couvert dans tout le pays.

De la carrière militaire

Difficulté 15

En plus des fameux syldes (cf. *AGONE*, p. 50), L'armée modéhenne, peu nombreuse, se compose de la Garde druidique et de l'Ost d'Émeraude. Les soldats modéhens n'utilisent que trois armes pour combattre : le bâton ferré de cristal, l'épée de vif-bois et le bola. En outre, ils excellent tous au combat à mains nues.

La Garde druidique et l'Ost d'Émeraude sont en concurrence perpétuelle. Les Gardes druidiques, présents dans les villes où ils protègent les olamaistres et les Rotondes, méprisent les soldats d'Émeraude, présents dans les campagnes et les forteresses frontalières, qui leur rendent la pareille. Les Gardes druidiques ont tendance à abandonner les impératifs du métier des armes pour entrer dans les jeux politiques opposant les diverses factions tant druidiques que sénatoriales. À l'inverse, les soldats d'Émeraude sont des guerriers aguerris inquiets de la faiblesse militaire de leur contrée, méprisant les intrigues politiques qui amenuisent le royaume.

Difficulté 20

Le métier des armes est considéré comme un sacerdoce dans la Marche modéhenne. Il implique un engagement basé sur le service du peuple et l'exigence de soi. Ceux qui optent pour cette carrière le font non pour le combat mais pour l'accomplissement personnel qu'elle suppose. Le métier des armes implique pour les Modéhens la conscience de groupe et refoule l'idée d'individualisme. Servir, obéir et protéger sont les maîtres mots des soldats modéhens.

De l'art modéhen

Difficulté 15

L'art modéhen suit deux courants : l'art symbiotique et l'art flamboyant. L'art symbiotique se base sur le mélange harmonieux du minéral et du végétal. Il s'exprime surtout dans la sculpture, le tissage, la peinture et l'architecture. Les villes anthémoniennes sont particulièrement représentatives de ce style. Le second courant tente de reproduire les motifs et œuvres de l'antique Moden-Hen'. Fresques gigantesques, palais féeriques ou sculptures paraissant vivantes sont les réalisations de ce mouvement artistique, surtout présent dans les provinces ascaloniennes.

Difficulté 20

Au sein du mouvement symbiotique, on trouve deux courants :

• Le courant doryphore s'inspire du monde des insectes et a donné lieu à l'architecture arachnéenne des cités de Dryatrie et de Nymphéas.

• Le courant sempervirente s'inspire du monde végétal et trouve son expression la plus aboutie à Fraine.

Le mouvement flamboyant est quant à lui marqué de l'empreinte des vieilles écoles d'art qui ont survécu à l'Éclipse. On en compte une dizaine qui sont célèbres dans tout l'Harmonde.

De l'artisanat modéhen

Difficulté 15

L'artisanat modéhen possède trois originalités

• **Le vif-bois** s'inspire du Jardinage lutin. Les Modéhens sculptent un jeune arbre afin d'en faire un instrument encore vivant grâce à un enchantement du Pollen pratiqué par les lutins. Ainsi, les fauteuils feuillus, les arcs vivants, les sculptures naturelles qui varient selon les saisons ou les bijoux vivants sertis de joyaux-fleurs sont activement recherchés dans les Royaumes crépusculaires.

• **La parfumerie** enchantée est surtout l'apanage des alchimistes et des horticulteurs de la province d'Anthémon, autour de la ville de Fraine. Les Modéhens cultivent des fleurs poussant dans un environnement riche en Éclat. La fleur ainsi produite dégage une odeur créant une émotion particulière. Les alchimistes font alors de savants dosages et mélanges pour obtenir des parfums merveilleux comme l'élixir d'amour, l'encens joyeux ou la trace de mélancolie.

• **Le travail du cristal** atteint des sommets chez les Modéhens. Le fer étant banni dans leur royaume, les Modéhens utilisent le vif-bois ou le cristal pour fabriquer leurs armes. Avec le cristal, ils créent de nombreux ustensiles pour la vie de tous les jours. Le cristal sert pour les lumilles, des cristaux lumineux, et pour les bâtons ferrés de cristal des guerriers modéhens. La solidité du cristal modéhen est due au fait que les maîtres verriers modéhens utilisent des Élémentäs de l'Été pour faire chauffer leurs fours.

Des jours en Marche modéhenne

Difficulté 15

La Marche modéhenne possède son propre calendrier. Les mois sont divisés en quatre semaines de sept jours, plus deux jours spéciaux. Le premier jour du mois est nommé le jour de l'Inspir. C'est un jour férié durant lequel les Modéhens fêtent la venue du nouveau mois. Suivent quatre semaines composées de sept jours — respectivement jani, printani, éténi, otoni, iverni, musi et diuni. Le dernier jour du mois, le jour de l'Espleur, est également férié afin de dire au revoir au mois.

Difficulté 20

Les Modéhens possèdent de nombreuses fêtes, certaines héritées de l'empire de Moden-Hen', d'autres d'inspiration druidique.

• Le jour de l'Inspir de la nymphe, du phénix et de la harpie sont nommés les Portes du printemps, de l'été et de l'hiver. Les Portes du printemps sont particulièrement festives.

• L'Inspir de l'automne est un jour de deuil alors que l'Espleur de ce même mois est une très grande fête, bénissant la fin de la saison maudite.

• Le 7 de la dryade, les Modéhens célèbrent la naissance d'Endymion Arbrelune.

• Le 12 de la wyvern est célébrée la fête de lumière où le soleil est remercié en de joyeuses cérémonies qui s'achèvent en orgie sexuelle.

Quelques Modéhens

Tim i'de, Grillon en vadrouille

Tim est un Grillon aventureux. Il n'hésite pas à traverser les monts de Pierronie pour chercher une luciole particulière ou à affronter les monstres de la forêt de Frabourg pour y trouver une sauterelle au son mélodieux. Tim est comme ça ! Et les gens l'aiment pour son petit côté fou et surtout pour ses spectacles fabuleux. Les enfants sont fascinés par le ballet de ses lucioles dansant avec des papillons au son d'un orchestre de plus de trente sauterelles et criquets. Ce sont de vrais opéras insectes que produit Tim. Il est comme ça Tim, un peu fou mais génial !

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 56, SBG : 18, SBC : 28, BD : +0
VOL 8

Bases de Compétences
Épreuves : Vigilance 16
Maraude : Passe-passe 15
Société : Baratin 15, Musique (sauterelle) 18, Savoir-faire : Grillon 18
Savoir : Histoire et légendes 17, Zoologie (spé : insectes) 18

Combat
Initiative : 16, épée de vif-bois 17
Attaque au contact : épée de vif-bois 11
Attaque à distance : -
Esquive : 8
Parade : épée de vif-bois 11
Défense à distance : 4
BD (épée de vif-bois) +3

Gauvain Bonneterre, paysan poète

Gauvain est l'archétype du paysan ancelin en terre modéhenne. L'œil vif, la langue bien pendue et le rire joyeux. Il adore accueillir les étrangers pour avoir des histoires à raconter à ses amis et se vanter des quelques connaissances qu'il aura acquises. Il n'est jamais contre une bonne partie de dés et n'hésitera pas à sortir son cahier de poésie si quelqu'un lui parle du talent poétique des paysans modéhens. Et il est insatiable sur le sujet à moins qu'on ne lui propose une partie de dés qu'il devra gagner sous peine de mettre à la porte l'impudent qui aura, évidemment, triché !

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 49, SBG : 16, SBC : 24, BD : +0
VOL 7

Base de Compétences
Épreuves : Athlétisme 17, Vigilance 14
Maraude : Jeu (tricher aux dés) 16
Société : Baratin 15, Poésie 13

Finuella Bellemain

Finuella est une jeune femme qui a épousé un lutin, Orinn Bellemain. Ensemble, ils ont fondé dans une belle vallée du Zéphyr une petite exploitation horticultrice. Orinn crée des parfums réputés à partir des fleurs que Finuella cultive avec amour dans ses serres de cristal. Son jardin floral est l'un des plus riches de l'Harmonde. Elle possède plus de mille variétés de fleurs dont une dizaine sont des espèces enchantées. Elle s'enivre des senteurs et des couleurs florales. Heureuse, elle parle à ses fleurs et encourage les abeilles à butiner pour polleniser dans toute la vallée. S'il y a bien une personne en Marche modéhenne qui connaisse les fleurs, c'est Finuella!

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 50, SBG : 16, SBC : 24, BD : +0
VOL 6

Bases de Compétences
Épreuves : Vigilance 16
Société : Savoir-faire : bouquet (splendide) 19
Savoir : Herboristerie (spé : fleurs) 18,Zoologie (spé : abeilles) 14

Dorian Vivefleur, Druide idéaliste

Dorian est un enfant abandonné qui a été trouvé par un couple d'éleveurs d'abeille anthémoniens à l'orée de la forêt de Sélène. Toute son enfance est émaillée de miracles : perdu dans la forêt, il est retrouvé protégé par une dizaine de pandas rouges ; en larme, la pluie tombait ; riant, le soleil était radieux, etc. C'est tout naturellement qu'il est devenu Druide. Doué pour les études, il est devenu une référence sur les écrits d'Endymion Arbrelune. Actuellement, Dorian parcourt la Marche modéhenne pour mieux comprendre le sens des écrits d'Endymion et il commence à se poser des questions. Idéaliste et un peu naïf, le servage lui semble aller contre les principes édictés par le fondateur du druidisme. Sa hiérarchie voit d'un mauvais œil sa popularité croissante, ses miracles et les réserves qu'il énonce sur les préceptes druidiques en cours de nos jours. De plus, certains Druides font remarquer que Dorian ressemble étrangement à la félonne hérétique Élora Bellenfant. Il ne faudra pas bien longtemps pour que Dorian ait l'honneur de renouer l'alliance modéhenne avec l'Harmonde s'il continue à poser trop de questions et à faire des miracles !

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 50, SBG : 16, SBC : 24, BD : +0
VOL 8

Base de Compétences
Épreuves : Vigilance 16, Premiers soins 17
Société : Éloquence 18
Savoir : Culte : druidisme 18, Herboristerie 18, Médecine 18, Zoologie 12
Occulte : Harmonie 18

Note : *Dorian, sans le savoir, est un des Beaux Enfants, né des amours de Sélène et d'Endymion (cf. Dramatis Personæ). Par son ascendance, ils disposent de pouvoirs hérités de sa mère, une nymphe. Sur un jet de base 18 contre une DIFF 25, Dorian peut changer le climat des environs. Sur un jet de DIFF 20, il peut appeler des animaux à lui et communiquer avec eux.*

Fadriôle de Hautvent, sénateur de la Rotonde de Cyniel

Fadriôle a fait fortune dans le commerce du vif-bois. Il en a vendu jusqu'en Abyme. Se faisant vieux, il a décidé d'arrêter de parcourir les chemins de l'Harmonde pour prendre une belle retraite à Cyniel, sa ville natale. Bien vite, il s'est rendu compte que la Marche modéhenne allait mal et que les Druides en étaient en partie responsables. Il a donc vite rejoint les rangs du mouvement républicain pour sauver son pays. Avec sa fortune, il est vite parvenu à devenir sénateur et chef de file des républicains de la province de Cygneline. Malheureusement, il sent que le changement se fera dans la violence et cela l'effraie… Surtout que ses camarades républicains sont fauchés les uns après les autres dans d'étranges accidents.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 56, SBG : 18, SBC : 28, BD : +0
VOL 8

Bases de Compétences
Épreuves : Esquive 14, Vigilance 16
Maraude : Intrigue 18
Société : Baratin 18, Négoce 18, Savoir-faire : vif-bois 18.
Savoir : Lois (modéhennes) 18

Finubar Vieilline et Nifleur, le maître-cooshee et son chien

Finubar Vieilline est un maître-cooshee de la région de Frabourg. Il est l'un des rares qui, avec son chien enchanté Nifleur, ose pénétrer dans la forêt de Frabourg hors des pistes tracées. Il y traque les monstres et les bandits qui s'y réfugient avec un grand courage et une réussite insolente. Nifleur et lui partagent leur esprit en une symbiose enchantée qui produit une relation idéale. Finubar et Nifleur sont les meilleurs traqueurs de la Marche modéhenne et les paysans savent bien qu'ils peuvent faire appel à eux si des monstres rôdent ou si leurs enfants se sont égarés dans la forêt. Finubar tuera le monstre et retrouvera les enfants. Il est au service de son peuple et son bonheur est là !

Caracteristiques

TAI: 0, MV: 4, PdV: 58, SBG: 19, SBC: 29, BD: +1
VOL 9

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 15, Escalade (spé : arbres) 18, Premiers soins 12, Survie (spé : forêt de Frabourg) 18, Vigilance 17.
Maraude : Camouflage 18, Chasse 18, Discrétion 17, Fouille 12.
Société : Diplomatie (paysans apeurés) 13.
Savoir : Géographie (forêt de Frabourg) 16, Herboristerie 9, Lois 15, Zoologie (monstres de Frabourg) 16.

Combat
Initiative : 19, épée de vif-bois 20
Attaque au contact : épée de vif-bois 20
Attaque à distance : -
Esquive : 18
Parade : épée de vif-bois 20
Défense à distance : 9
BD (épée de vif-bois) +4

Note : *Finubar est lié télépathiquement à Nifleur — tant qu'ils sont à 12 kilomètres l'un de l'autre. Il peut voir à travers ses yeux, sentir à travers sa truffe, écouter à travers ses oreilles. De même, il peut transférer ses blessures à son chien et vice-versa. S'ils combattent ensemble, ils bénéficient d'un bonus de groupe de + 2 plus un bonus de combat harmonique de + 2 aussi soit + 4 au total. Néanmoins, si Nifleur est tué, Finubar tombera à terre en se tordant de douleur avant de sombrer dans un profond chagrin qui le paralysera totalement pendant quelques heures. Il ne sera plus jamais le même homme et mourra de chagrin peu de temps après.*

CARACTERISTIQUES

NIFLEUR:

TAI : -1, MV : 4, PdV : 36, SBG : 12, SBC : 18, BD : +1
VOL 9

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 18, Escalade (spé : arbres) 18, Esquive 18, Survie (spé : forêt de Frabourg) 18, Vigilance 21.
Maraude : Camouflage 16, Chasse 22, Discrétion 19, Fouille 18.

Combat
Initiative : 23, crocs 18
Attaque au contact : crocs 20
Attaque à distance : -
Esquive : 18
Parade : -
Défense à distance : 9
BD (crocs) +1

Note : *Nifleur est lié télépathiquement à Finubar. Son maître peut lui parler et lui projeter des images à l'esprit tant qu'ils sont à 12 kilomètres l'un de l'autre. De même, il peut transférer des blessures à son maître et vice-versa. S'ils combattent ensemble, ils bénéficient d'un bonus de groupe de + 2 plus un bonus de combat harmonique de + 2 aussi soit + 4 au total. Néanmoins, si Finubar meurt, Nifleur sera pris de spasmes. S'il survit à cette phase, le chagrin l'emportera très vite rejoindre son maître dans le royaume de la mort.*
Nifleur, en tant qu'animal enchanté a un Écrin de 5 — son pelage — et bénéficie d'un POT d'Accord (tambour) de 15. Il est capable de lancer des Œuvres spontanées du Tambour mais il ne connaît aucune Œuvre.

C

• Le 28 du centaure, on fête les moissons avec de nombreux concours poétiques et sportifs.

• Le 1er de la harpie, les Modéhens célèbrent chez eux la fête du Jour enfui. Ils allument des bougies lors de la nuit la plus longue de l'année afin de se souvenir que le soleil reviendra fort et puissant au printemps. Les gens s'invitent les uns chez les autres, chantent des hymnes au soleil et se font des cadeaux pour supporter l'hiver.

• Le 12 de la tarasque est le jour de la fête des fous. Les Modéhens atteints de folie sont laissés libres dans la rue et tous suivent leur exemple pour oublier la terrible malédiction. Tout est permis. C'est un jour où les limites peuvent être transgressées.

Architecture

Difficulté 10

Surnommée la contrée d'émeraude par ses habitants, la Marche modéhenne est un pays à très forte dominance rurale. L'architecture qui imprègne les lieux a donc dû composer avec ces contraintes et les villes ont dû faire face à un inévitable paradoxe : là où la population se concentrait, le végétal n'avait plus sa place. Or, comment cela aurait-il pu être le cas dans un royaume comme le leur ?

Afin de respecter cette omniprésence de la nature, l'empire de Moden-Hen' avait trouvé une solution plus qu'appréciable : les villes étaient en fait d'immenses monuments flamboyants reliés entre eux, s'élançant vers les cieux en des perspectives vertigineuses. Partir d'une faible superficie au sol et s'élever était en effet la solution la plus naturelle pour ne pas blesser l'empire.

Mais avec la chute de Moden-Hen' et surtout l'Éclipse, les compétences se perdirent et il fallut créer un nouveau système. Le respect de l'Harmonde resta la priorité, mais la solution mise en œuvre divergea radicalement. Désormais, les villes ne s'étendraient plus en hauteur mais en surface. Les plantes qui gênaient seraient contournées afin de conserver l'harmonie avec le végétal. Les villes d'après l'Éclipse s'étendraient donc sur une très grande superficie et permettraient à la nature de s'épanouir. Ainsi naquit le second courant architectural de la Marche modéhenne : l'art symbiotique.

En 1455, les bâtiments modéhens se partagent entre les deux courants. D'un côté, les Vestiges de Moden-Hen' qui servent de lieux d'habitation communautaires comme par le passé. De l'autre, une architecture plus individuelle, où la notion de propriété privée y est plus importante que dans les Vestiges.

Art symbiotique et jardinage

Bien qu'elle n'égale pas les Vestiges, l'architecture symbiotique dispose d'une spécificité : elle nécessite fréquemment l'usage des Jardiniers lutins. Ils altèrent en effet les branches rebelles et modifient le travail de la pierre pour rester en harmonie avec les plantes. Cette contribution s'est d'ailleurs à tel point développée que le Jardinage lutin a pris la place de l'Équerre dans le cœur des architectes modéhens.

À l'inverse, les campagnes sont tout entières pliées au joug modéhen. Les demeures disparates sont construites là où la place le permet, quand ce ne sont pas des Vestiges qui sont purement et simplement occupés par souci de commodité. Bien évidemment, les villages s'étendent sur des distances encore plus grandes que les villes symbiotiques et seuls les habitants sont en mesure de renseigner le voyageur s'il a bien quitté le hameau ou non.

Le pays ancelin

Difficulté 15

Au nord de la Marche modéhenne, des villages aux toits de chaume et aux murs blanc et bleu longent des routes de pierre blanche issue des contreforts de Pierronie. Toute la contrée est rurale à l'exception notable de la cité d'Yveline et cela se sent dans le paysage : les chaumières sont tels des champignons d'albâtre parsemant une nature généreuse. Nichées au sommet de petits massifs de végétation, elles font rarement plus d'un étage et, lorsque le soleil vient les éclairer, il semble que de multiples rais de

lumière blanche parcourent la province.
Mais, plus on s'approche de l'est et plus l'architecture du Zéphir s'impose. Agressive, cette dernière voit les villages s'orner de murs de pierre peu élevés, en prévention des raids carmes. Peu à peu, les villages deviennent de massifs châteaux aux tours élancées, dressés sur de minces corniches. Baptisés castellenies par leurs habitants, ce sont des lieux communautaires où chaque foyer se partage entre ses quartiers privés et les salles de vie comme la cuisine ou la salle de bain. L'Équerre prend ici le pas sur les Jardiniers lutins, qui craignent les escarpements étroits et les vents violents.
Enfin, lorsque les montagnes se font légion et que les Terres veuves sont trop proches, de véritables forteresses-ponts s'élancent au-dessus des ravins, protégeant le royaume de toute invasion. Conçus tout en longueur, de tels édifices résistent aux vents les plus violents et permettent de bloquer les accès stratégiques de la Marche modéhenne.

YVELINE

Capitale culinaire de la Marche modéhenne, Yveline possède une muraille de pierre blanche colonisée de lierres et de plantes grimpantes aux fleurs rouge et bleu. Sept portes permettent d'entrer dans la ville et sept avenues mènent au cœur de la ville, un immense dôme de marbre blanc veiné de quartz bleu et rouge avec sept tours effilées, la Rotonde. Les bâtiments de la ville, où viennent nicher les cigognes, sont blancs avec un toit en tuiles rouges ou bleues et n'ont jamais plus d'un étage.
La ville est tout entière dédiée à la bonne chère et compte sept quartiers : les gâteaux de miel, les bonnes soupes, les fumets enchanteurs, les rôtis de la mère Yden —une héroïne locale—, les tartes volées, les bons marchés et les petits plaisirs. Au nom des quartiers, le voyageur ne peut donc douter que la ville regorge de tavernes, d'auberges et de pâtisseries.

Le pays d'Ascalon

Difficulté 15

Avec ses routes semblables au pays ancelin, le pays d'Ascalon est la province la plus urbaine de la Marche modéhenne. Le nord est parsemé de villages en ruines datant de la Flamboyance qui intéressent fortement l'Équerre. Mais ce n'est qu'en allant vers le sud qu'on découvre à quel point l'Ascalon est riche en Vestiges et rappelle la Flamboyance. Bâties sur les ruines de cités impériales, la plupart des demeures sont alors en marbre blanc veiné de quartz bleu avec de larges pièces et des bassins d'eau pour se rafraîchir. Mais, à la différence du pays ancelin, elles tâchent de profiter des hauteurs des Vestiges et peuvent donc s'étendre sur plusieurs étages.
Au sud, la conjugaison de l'eau et du soleil a donné le jour à une architecture particulière. Afin de limiter au maximum les reflets agressifs, les maisons y sont arrondies comme des coquillages et c'est un vrai plaisir de voir ces villages tout en courbes disparaître à l'horizon dans le coucher du soleil sur la mer. La cité de Madénie, le plus grand port maritime de la Marche modéhenne, a d'ailleurs poussé à l'extrême cette philosophie architecturale puisque toute la cité est bâtie de

LAEDYSSE

La cité est une vision de beauté éthérée et aérienne. Les habitants vivent dans des dômes et se déplacent à travers jardins et coupoles au moyen des ponts aériens ou d'aqueducs servant de canaux. Certains canaux montent même vers les hautes tours grâce à un astucieux système d'écluses. D'immenses terrasses enjambant le vide accueillent jardins, vergers et même arboretums.
Des cinq quartiers de la ville, trois recèlent des curiosités architecturales. Ainsi, le quartier lutin abrite l'Université du Pollen, la meilleure de l'Harmonde, tandis que le quartier des titans est si vaste qu'il abrite la plus grande communauté de géants harmondienne. Enfin, dans le quartier des hautes tours, dédié aux amoureux, les olamaistres ont installé un observatoire, chargé de retrouver la voie du Centresprit.

Le pays d'Anthémonien

Difficulté 15

À l'inverse du pays d'Ascalon, le pays d'Anthémonien s'est tout entier tourné vers l'architecture symbiotique et son lien quasi fusionnel avec la nature. Ainsi, les routes ont profité des curiosités de la nature et les géants ont ouvert des chemins sur des branches larges de plus de vingt mètres. Des escaliers taillés dans les troncs permettent d'y accéder et il n'est pas rare de passer sous les fronmaisons, des petits villages nichés dans le feuillage, à proximité du Crépuscule.

Les habitants de Nymphéas ont développé le même type d'architecture, mais en se rapprochant davantage encore de la nature. Ainsi, il n'est pas rare que des ponts tissés en soie d'araignée joignent les villages. Ces ponts constituent d'ailleurs la fierté des habitants car les Muses savent combien d'araignées sont nécessaires à une telle prouesse ! Bien évidemment, la soie étant de nature fragile, des pontons de bois permettent aussi de joindre les villages.

Enfin, le Sud du pays d'Anthémon bénéficie de l'apport du corail dans les constructions. Le mélange entre les arbres et les coraux surprend plus d'un visiteur mais les habitants de Dryatrie savent que cette astuce technologique leur permet de disposer des bâtiments les plus solides du pays d'Anthémon.

DES CITÉS LUTINES

Le pays-luth abrite les plus beaux Chênais grâce à ses cités lutines qui tentent de renouer avec la Verdoyance. Ainsi Riveverte, au bord de la mer d'Azurée, est bâtie sur sept grands arbres de la mangrove du pays-luth. Hautoyance, au milieu des champs de fleurs des monts lutins, s'étend sur un enchevêtrement d'une douzaine d'arbres titanesques. Magnolia se dresse au bord de la rivière lutine où ses arbres chevauchent les eaux. Floralie est au cœur du pays-luth, là où les arbres sont les plus massifs et les plus hauts. Enfin, Gransaule dort paisiblement sur les rives du fleuve Bleu où les marchandises transitent par voie fluviale.

Cultes

Difficulté 10

Le druidisme est né des enseignements d'Endymion Arbrelune. C'est un culte animiste qui reconnaît dans l'Harmonde la présence d'un esprit universel, l'Âmonde, qui veille au bien-être de ses enfants, à l'équilibre des forces naturelles et à la préservation de la beauté. Les Modéhens vénèrent donc le monde lui-même à travers tous ses aspects comme les montagnes ou les animaux. Dans ce culte, les Élémentäs sont sacrés car ils sont les messagers de l'Âmonde.

Endymion Arbrelune

Difficulté 10

Le druidisme naquit avec Endymion Arbrelune aux temps sombres des Guerres philosophiques. Les Artechnistes usaient de leur magie donnée par les Grandes Dames pour répandre la mort et la destruction sur leurs concitoyens, qui fuyaient leur folie.

Sur les bords de la mer Échancrée, la cité d'Aren-Hen fut détruite et ses habitants massacrés sous l'effet conjugué de l'usage des pigments-artifices et des engins de guerre harmoniques des Artechnistes. Au milieu des ruines, un unique bébé survécut. Pleurant dans les bras d'une femme à la tête arrachée, il fut miraculeusement recueilli par des Élémentäs attirés par ses cris.

Des années plus tard, un gamin de douze ans suivi par une dizaine d'Élémentäs parcourut les anciennes terres de Moden-Hen' pour parler tel un prophète. On vit en lui la réincarnation de l'enfant d'Espleurance qui avait fondé Moden-Hen'. Endymion, car tel était son nom, commença à prêcher que l'Harmonde possédait une Âme, l'Âmonde, et que les Artechnistes, avec leur magie dévoyée, détruisaient peu à peu celle qui était la mère nourricière de tous les êtres vivants.

En l'écoutant, les Modéhens reprirent espoir. Endymion les exhorta à faire cesser la folie des Artechnistes pour sauver l'Âmonde. La plus formidable armée modéhenne vit alors le jour:

des légions entières de Modéhens vêtus de vert émeraude partirent à l'assaut des Musées artechnistes. Les batailles furent terribles mais des Merveilles, des Élémentäs et des saisonins se joignirent aux Modéhens.
Sept ans plus tard, la guerre s'acheva avec la mort du dernier Artechniste, Elmance d'Orcturie.
La paix revenue, le peuple modéhen proposa à Endymion le trône impérial de Moden-Hen' restauré. Il refusa, affirmant que Moden-Hen' n'était plus et qu'il fallait créer une nouvelle voie : le druidisme. Il passa cinq ans à répandre son message avant de disparaître mystérieusement.

Cosmologie druidique

Difficulté 10

Les Modéhens et les Druides croient que l'Harmonde possède une Âme, l'Âmonde. Pour eux, la nature, les Élémentäs, les Merveilles et les saisonins sont les manifestations de cette Âme.

Difficulté 15

Les Modéhens ont deux divinités maudites :
• La Reine de l'Air et des Ténèbres et sa cohorte de Démons doivent être combattues car leur contact blesse l'Âmonde.
• Le Fils maudit apporte la pourriture tant dans le cœur des hommes que dans les sylves merveilleuses. Où qu'il aille, tout est souillé et dénaturé. Lui et ses séides doivent être détruits sans pitié.

Difficulté 20

Les Druides se souviennent encore des antiques divinités issues de Moden-Hen', les quatre Grandes Dames et l'Inspir. Les Modéhens les vénèrent car elles ont créé l'Harmonde et donné vie à l'Âmonde. Mais leur souvenir s'éteint car elles ont dû se sacrifier, il y a bien des siècles, pour vaincre le Fils maudit et la Reine de l'Air et des Ténèbres. Les vieux palais hérités de Moden-Hen' et les Rotondes sont parfois décorés de leurs statues.
L'Inspir quant à lui est le frère céleste de l'Âmonde, son amant qui vit haut dans le ciel mais qui semble avoir disparu depuis l'Éclipse.
Les Druides vénèrent aussi les Dames des Saisons, voyant en elles les avatars de l'Âmonde. La Dame aux Mille Fleurs, avatar printanier, reçoit une vénération spéciale dans les provinces anthémoniennes. La Dame lumineuse et la Dame des Neiges, respectivement avatars estival et hivernal, sont l'objet de nombreux contes. La Dame du Déclin, catin du Fils maudit, est crainte et détestée par les Modéhens.

Difficulté 25

Bien qu'évoqué en marge du culte, le Maître du Temps ne fait l'objet d'aucune vénération. On peut ainsi trouver une de ses représentations dans la salle du conseil des olamaistres, dans le palais d'Endymion à Arnel, au sein d'un vitrail allégorique.

Le druidisme

Difficulté 10

Le druidisme repose sur la croyance en l'Âmonde. Il énonce trois grands principes : l'Harmonie, la Symbiose et la Beauté.

• L'Harmonie veut que toute chose ait sa place dans l'Harmonde et qu'il interagisse pacifiquement avec le reste de la création. Tout ne doit être que coopération volontaire.

• La Symbiose veut que chacun des fidèles du druidisme tente de vivre en plénitude totale avec son environnement. Il doit s'adapter à son environnement. Ce principe est à l'origine des cités symbiotiques du midi modéhen et trouve son exemple le plus parfait dans les maîtres-cooshees.

• La Beauté veut que les splendeurs de l'Harmonde soient protégées mais aussi que chaque fidèle embellisse ce qui l'entoure.

Ces principes dirigent la vie de chaque Modéhen. Ce dernier vit en harmonie avec son environnement, il s'adapte à ce qui l'entoure et il participe à l'embellissement de l'Harmonde.

Difficulté 10

Parmi les rites quotidiens du druidisme, il y a le Bonjour à l'Inspir et le Bonsoir à l'Inspir qui voient chaque Modéhen au matin et au soir saluer le soleil. Chaque saison voit un jour particulier de la semaine être jour de fête :

• Au printemps, on danse les soirs de printani pour célébrer la beauté du monde.
• En été, on festoie chaque éténi pour remercier l'Âmonde se générosité.
• En automne, on fait des concours satiriques sur la Dame du Déclin tous les otoni au soir.
• En hiver, les soirs d'iverni, les gens racontent des légendes druidiques au coin du feu.

Difficulté 15

• Lors d'une naissance, le Druide et les parents du nouveau-né abandonnent l'enfant une nuit dans la nature. Au petit matin, si l'enfant est toujours là, c'est que l'Âmonde a béni sa naissance. Les parents restent tout de même aux aguets pour protéger leur enfant des mauvaises intentions de quelques mortels en maraude.
• Les mariages sont traditionnellement célébrés sous un chêne. Les époux s'entaillent le doigt pour mêler leur sang et ils mangent au même pain. Le Druide les bénit puis les laisse afin qu'ils s'aiment sous le chêne, entre le ciel et la terre, entre l'Inspir et l'Âmonde, symbole éternel de fécondité et nouveaux avatars fugitifs des deux amants divins.
• Les défunts sont enterrés au milieu des champs ou sous un arbre, sans cercueil, afin que leur dépouille retourne à l'Âmonde et participe à la fécondité de la nature.

Difficulté 15

Les sacrifices humains sont spontanés ou consécutifs à une condamnation judiciaire. Dans les deux cas, le sacrifice a pour but de donner des forces à l'Âmonde pour repousser les attaques du Fils maudit et de la Reine de l'Air et des Ténèbres.

Difficulté 20

Il existe de très grandes cérémonies. Lors des éclipses, plusieurs dizaines de jeunes gens se sacrifient à Arnel sous l'égide des olamaistres afin de venir au secours de l'Inspir attaqué par la Reine de l'Air et des Ténèbres.
Lors d'une grande catastrophe comme une sécheresse, une inondation ou un séisme, les habitants des communautés concernées sacrifient des volontaires pour apaiser l'Âmonde.

r

Mythes

Difficulté 10

Les Modéhens racontent qu'Endymion aima une nymphe du nom de Sélène qui n'était autre que la reine des Merveilles modéhennes.

Difficulté 15

La disparition mystérieuse d'Endymion a créé de nombreuses légendes. Les Ancelins racontent qu'Endymion a été emmené par les Élémentäs dans leur royaume secret sis sous les collines yvelines. Les Anthémoniens racontent qu'Endymion a été emporté par Sélène afin de le préserver de la mort. Les Ascalons disent qu'Endymion est devenu un arbre. En revanche, ces légendes ont la même fin : Endymion vit toujours, il n'est qu'endormi, attendant que son peuple ait besoin de lui pour revenir.

Difficulté 20

Les Anthémoniens racontent qu'Endymion vit avec Sélène au fond d'une forêt et que leurs amours ont donné naissance à 1001 Beaux Enfants.

Hérésies

Difficulté 10

Il existe deux hérésies en Marche modéhenne

• L'hérésie des Druides de la putrescence travaille au triomphe du Fils maudit. Secrète, elle gangrène le pays d'Ascalon depuis l'Éclipse. Les maîtres-cooshees enquêtent sans relâche et nombre d'entre eux périssent mystérieusement assez régulièrement.
• L'hérésie dite des Beaux Enfants est née au XIIIe siècle lors de la Guerre druidique. Fort populaire parmi les Anthémoniens, cette hérésie remet en cause les enseignements des olamaistres d'Arnel, disant qu'ils ont perverti la parole d'Endymion en créant le servage et les sacrifices humains.

Difficulté 20

Certains érudits n'ont trouvé nulle mention de sacrifices humains ou de cas de servage avant l'Éclipse. Ils cherchent à avoir accès aux écrits d'Endymion mais ils sont très souvent arrêtés pour hérésie après avoir fait leur demande aux olamaistres d'Arnel qui possèdent ces écrits.

Difficulté 30

Il y a cinq principes druidiques dont deux ont été soigneusement effacés des mémoires et des livres lors de la Guerre druidique. À cette époque, les olamaistres commençaient les pratiques du servage et du sacrifice humain qui contrevenaient aux principes de Vie et de Liberté. C'est suite à cette trahison qu'Élora Bellenfant se rebella.

Le principe de Vie disait que rien ne pouvait justifier la mort ou le sacrifice d'un être à moins que cela ne soit dans l'ordre naturel des choses.

Le principe de Liberté enseignait que rien ne devait entraver la liberté de chaque être.

Difficulté Impossible

Endymion n'a jamais parlé du Fils maudit et du Maître du temps dans ses écrits. En revanche, il a mentionné des Jumeaux exécrables qui manipulent l'Âmonde et se jouent des mortels en un jeu abominable. Un siècle après l'Éclipse, quelques olamaistres conseillés par des Sigiles effacèrent la mention des jumeaux et créèrent le Fils maudit et le Maître du Temps.

Saisons

Difficulté 15

La Marche modéhenne est la terre de nombreux saisonins. Près d'un habitant sur deux de la contrée d'émeraude est un enfant des Saisons. Les Décans printaniers et estivaux sont les mieux implantés. L'Hiver a toujours eu du mal à s'installer en Marche modéhenne, les Modéhens étant trop exubérants et trop curieux pour la calme et studieuse attitude des héritiers de la Dame des Neiges.

Le Printemps

Difficulté 10

Le Printemps est la Saison la plus représentée de la Marche modéhenne. Les enfants de la Dame du Printemps ont un amour profond pour les belles terres forestières de ce pays. Néanmoins, les trois Décans n'y ont pas la même importance.

• Les lutins

Difficulté 5

Les lutins sont les saisonins les plus nombreux de la Marche modéhenne. Représentant un tiers de la population, leur Décan est installé dans ce pays depuis toujours. La province du pays-luth, exclusivement lutine, possède les dernières cités végétales lutines de l'Harmonde. Les lutins ont toujours été liés à la terre modéhenne. Les secrets de leur Décan y sont conservés bien à l'abri et, pour bien comprendre la culture modéhenne, il n'est pas inutile d'avoir des connaissances sur la société lutine tant les lutins l'ont influencée.

Difficulté 20

Il existe deux grandes communautés lutines : les lutins d'Yveline et ceux du pays-luth. Les lutins d'Yveline sont étranges. Ils vivent sous les collines, dans des palais souterrains. Lors du retrait des saisonins avant l'Éclipse, ils ont demandé aux nains de creuser les collines sur lesquelles poussaient leurs arbres. Ainsi, ils sont restés près de leurs amis humains et bien des légendes parlent de petits êtres qui sortent la nuit pour aider les animaux blessés et secourir les paysans en difficulté. Depuis le retour des saisonins, les lutins sont restés dans leurs collines plutôt que de retourner vivre dans des Chênais à la surface comme leurs autres frères de Décan. En effet, les collines creuses sont de véritables palais enchantés mêlant le minéral et le végétal : colonnes de marbre entourées de lierre, escaliers de quartz illuminés par des fleurs-diurne, coupoles de verres construites sous un lac illuminant des champs de fleurs… C'est un véritable monde féerique que se sont créés les lutins d'Yveline et le petit peuple des collines n'a pas l'intention d'abandonner ses palais merveilleux.

Les lutins du pays-luth à l'inverse vivent au grand air dans des forêts préservées depuis des millénaires. Ces lutins descendent en droite ligne des lutins de la Verdoyance. Ils ont préservé le mode de vie des lutins du temps de leur splendeur. Dans cette province lutine, les lutins ont adapté les structures modéhennes aux leurs. La Rotonde de Hautoyance n'est ainsi que le nom légal du Conseil sylvestre lutin de la région. Mais le pays-luth est une terre de merveilles préservées par les lutins, comme les plantes enchantées qui ont disparu

comme les plantes enchantées qui ont disparu de l'Harmonde lors des Guerres des Décans — les champignons musiciens, les saules rieurs et les herbes chantantes. C'est ici que tous les secrets lutins sont gardés, comme la construction des nefs végétales à Riveverte ou la naissance des Syldes. Pour protéger ces secrets et ces merveilles, la région est interdite à quiconque ne présente pas une autorisation signée du conseil des olamaistres ou une invitation donnée par un Chênais lutin. Les compagnies de Francs-Archers luthiens sont autorisées par la Rotonde de Hautoyance à capturer les intrus et à les ramener à la frontière pour les livrer à la justice druidique.

• Les farfadets

Difficulté 15

Les farfadets sont peu nombreux en Marche modéhenne. Cette situation remonte à l'époque de Moden-Hen' qui, sur les conseils lutins, avait interdit son territoire à ce Décan. Depuis la chute de l'empire, les farfadets sont autorisés à venir. Peu nombreuses, les communautés farfadines sont principalement installées à l'Ouest du royaume, dans les cités du pays d'Ascalon. Elles y ont créé de petits réseaux commerciaux extrêmement prospères dans le domaine de l'horlogerie et des jouets.

Difficulté 20

Il n'existe pas d'Échiquier dans ce Royaume crépusculaire, simplement quelques guildes. Néanmoins, les farfadets commencent à discuter de l'idée de créer un Échiquier vert qui les représenterait auprès du conseil des olamaistres.

• Les satyres

Difficulté 15

Les satyres sont hautement appréciés des Modéhens, plus particulièrement des Ancelins et des Anthémoniens. Dans les terres ancelines, les satyres enchantent les villages paysans de leurs envolées musicales et animent avec une fièvre sensuelle les festivités pastorales. Les bottes de foin et les granges sont les lieux préférés de ces saisonins qui apprécient aussi les jeux de l'amour dans les vignes ou à l'ombre d'un Vestige, comme l'immense aqueduc de Loren-Hen'. Dans les terres anthémoniennes, les satyres aiment courir dans les champs de fleurs en quête d'une belle bergère. Ils parcourent les bois enchevêtrés de Nymphéas et de Dryatrie pour aller sur les marchés étranges de Myriade ou de Doryphore acheter des phéromones de papillons. Sur les terres ascaloniennes, les satyres sont plus rares mais bénéficient d'un statut d'artiste qui leur ouvre toutes les portes. Il est donc rare de voir en ce royaume un satyre ne pas trouver de toit pour la nuit.

L'Été

Difficulté 10

L'Été a trouvé sur les terres riantes de la Marche modéhenne un pays riche et chaud où il fait bon vivre. Néanmoins, seuls les plus calmes des enfants de la Dame des Batailles se sont installés dans cette contrée idyllique.

• Les ogres

Difficulté 15

Les ogres modéhens sont loin de l'image de leurs frères mercerins avides de sang et d'or. Ils aiment la belle vie et la fraternité qui unit les communautés modéhennes. En outre, les paysages variés offrent de nombreux défis à ces ogres qui honorent plus la performance sportive que la prouesse guerrière. Ainsi, dans les monts du Zéphir, de nombreux ogres sont des Coureurs des vents, ces messagers qui n'hésitent pas à sauter dans les terribles bourrasques des montagnes pour voyager plus vite. De même, les membres de la plus grande communauté ogre modéhenne, sur les rivages de la mer d'Azurée, aiment affronter les flots. Ces ogres adorent plonger en apnée, chasser les requins à mains nues ou affronter des tempêtes tropicales sur leurs catamarans. Entre soleil et mer, ces ogres sont adulés des foules lors de la saison de pêche des perles, quand ils sautent depuis les hautes falaises d'Azurie pour impressionner les ogresses.

• Les minotaures

Difficulté 10

Il y a peu de minotaures dans le royaume. Bien que les Modéhens ne les rejettent pas, les minotaures aiment peu y rester. Le royaume est trop calme. Néanmoins, quelques minotaures

rattrapés par l'âge aiment à s'y installer pour y finir tranquillement leur vie.

• Les géants

Difficulté 15

Les géants sont nombreux en Marche modéhenne. Ils ont trouvé dans ce pays une quiétude qui leur convient au plus haut point. Le serment harmonique et la philosophie druidique s'entremêlent si facilement et répondent l'une à l'autre avec une telle simplicité que de nombreux géants sont devenus Druides. Il existe une trentaine de clans géants modéhens. La plupart d'entre eux vivent dans le pays d'Anthémon où ils sont bergers, vignerons ou horticulteurs. Les Modéhens aiment les rencontrer pour écouter la sagesse que les géants retirent de leur empathie avec la nature.

Difficulté 15

Chaque clan géant s'est donné comme territoire une vallée qu'il protège de la civilisation envahissante des hommes. Ces lieux sont des merveilles de beauté sauvage préservée. Seuls quelques élus — des Druides, des lutins, des botanistes ou des zoologues — sont autorisés à y pénétrer. Les géants détiennent en ces lieux la plus grande diversité de plantes et d'animaux de l'Harmonde. Bien des érudits aimeraient y venir pour y trouver ce qu'ils cherchent vainement depuis des décennies, que ce soit une plante curative ou le dernier tigron de l'Harmonde.

L'Hiver

Difficulté 10

Les saisonins de l'Hiver sont peu nombreux dans le pays modéhen. La présence des Terres veuves à l'est du royaume n'y favorise pas leur implantation.

• Les fées noires

Difficulté 15

Les fées noires sont très rares. On ne trouve que quelques cercles à Arnel, Fraine et Laedysse. Les Modéhens les respectent pour leur grand âge mais elles n'ont pas une situation ou un rôle important dans le royaume.

• Les nains

Difficulté 15

Les nains sont les saisonins de l'Hiver les plus nombreux et les mieux intégrés. Beaucoup sont membres de l'Équerre et étudient les Vestiges modéhens. Les olamaistres encouragent leur implantation pour entretenir les cités modéhennes qui datent de la Flamboyance, comme Laedysse, Arnel ou Cyniel.

Difficulté 20

Les nains de l'Équerre se sont installés dans les monts de Pierronie pour y étudier les tempêtes de cristal. Pour ce faire, ils y ont bâti de puissantes forteresses protégées par de nombreux enchantements. Conscients de la situation de ces forteresses, ils y ont transféré le trésor de leur ordre, protégé à la fois par les tempêtes de cristal et le caractère inexpugnable de leurs demeures.

• Les méduses

Difficulté 15

Les méduses sont extrêmement rares. Les Modéhens s'en méfient. À tort ou à raison, ils les assimilent aux Terres veuves — ancienne marche qui fit sécession à la suite des intrigues ophidiennes — et voient en elles des espionnes. Néanmoins, les méduses modéhennes sont parvenues à s'installer durablement dans les provinces ascaloniennes où elles sont fréquemment mécènes ou conservatrices au service des olamaistres ou des Rotondes. Leur talent pour déceler la beauté est ainsi particulièrement apprécié. Mais elles ne peuvent espérer un autre statut tant la méfiance est forte à leur encontre quand elles commencent à s'intéresser à autre chose que l'art. Dans l'Est du royaume, cette méfiance est telle qu'elles se verront fréquemment mais poliment refuser l'accès aux auberges et aux restaurants.

n

Le trésor de Drachmes

Difficulté 15

Ces derniers temps, le Trésor est au plus mal. Les olamaistres ont non seulement été dans l'incapacité de payer les Citoyens pour les deux guerres mais ils ont en outre découvert qu'une part de l'argent avait disparu. Quelques jours plus tard, cependant, la somme manquante a réapparu comme par magie. Les olamaistres soupçonnent donc l'un des leurs d'avoir pillé le Trésor de la Marche modéhenne.

Difficulté 25

C'est en fait l'olamaistre Kragenël qui s'est servi dans les caisses du royaume. Bien que dévoué à sa charge, il avait besoin d'argent afin de rembourser une dette contractée depuis longtemps auprès d'une Chimérienne. Lorsque cet emprunt a été découvert, Kragenël n'a eu d'autre recours que le prêteur sur gages Ned Galvo afin de renflouer le Trésor.

Difficulté Impossible

Ned Galvo est en fait une Marionnette à la solde du Masque, chargée de déstabiliser le régime en place. La découverte de l'emprunt est son fait mais il ne s'est pas arrêté là : il a remboursé la dette de Kragenël avec des Drachmes, qui corrompent peu à peu leurs utilisateurs. Les olamaistres n'ayant pas encore eu recours à ce trésor, ils ne s'en sont pour le moment pas aperçus.

L'hérésie des Beaux Enfants

Difficulté 15

Les héritiers de Sélène et d'Endymion n'ont pas disparu de la Marche modéhenne. Ils continuent à répandre le message de paix de leurs parents et le sang qui coule dans leurs veines fait parfois croître la nature environnante, sous l'œil ébahi des Modéhens. Malheureusement, de tels prodiges sont mal vus par les olamaistres car il s'agit pour eux d'actes contre nature. Ils font donc traquer de telles aberrations, les accusant de crimes contre l'Harmonde. Ils sont même sur le point de les frapper purement et simplement d'hérésie.

Difficulté 25

Cette traque a été ordonnée par Glynis — l'olamaistre herboriste (voir « Diplomatie »). Cette dernière est en effet persuadée qu'il est possible d'utiliser les capacités magiques des Beaux Enfants dans la création de la Panacée et d'ainsi guérir l'Harmonde de sa sclérose.
Par ailleurs, les Druides se chargent de bon gré de cette traque dans la mesure où ils ont enfin un bouc émissaire sur qui rejeter tous les maux de la Marche modéhenne. Ce faisant, ils peuvent continuer à abuser de leurs privilèges sans que la responsabilité du mal de la Marche modéhenne leur incombe.

Difficulté Impossible

L'idée de traquer les Beaux Enfants a été soufflée à Glynis par Arton, lui aussi serviteur du Masque. Ce dernier a en effet convaincu ses mignons que le sang des Beaux Enfants avait des vertus curatives et que les chasser pour profiter de leurs bienfaits était la solution pour sauver la Marche modéhenne. Ce faisant, il compte bien éradiquer les enfants de Sélène et donc lui porter un coup supplémentaire.
Le plus ironique dans tout cela est que le sang des Beaux Enfants possède effectivement des vertus thérapeutiques, donnant encore plus de raisons aux Druides de poursuivre leur quête aveugle.

L'inceste (presque) tué dans l'œuf

Difficulté 20

Le Druide Chrysope Firmament vient de découvrir le corps d'un nouveau-né en Ascalon. Apparemment, il avait été enterré vivant et ses langes, remplis de nuances de nacre et de perles, tendraient à prouver que c'est un noble madénien.
De sensibilité républicaine, le Druide a décidé d'utiliser ce fait pour porter atteinte aux olamaistres. Il répand donc la rumeur selon laquelle l'olamaistresse Thaloé de Madénie a laissé enterrer vivant un nourrisson de sa famille. Ce faisant, il espère raviver la colère contre le conseil des olamaistres, colère qui profitera aux sénateurs.

Difficulté 30

Chrysope est plus proche de la vérité qu'il ne le pense. Il ne s'agit pas seulement d'un enfant de la famille de Thaloé, c'est également son propre fils, un fils qu'elle a eu d'une relation incestueuse avec son frère Sylvaniel de Madénie.

Thaloé a en effet noué une relation avec son frère mais, lorsqu'elle découvrit qu'elle était enceinte, ils décidèrent de mettre un terme à leur relation. La mort de leur frère aîné Sylvariel tomba à point nommé et Sylvaniel fut aussitôt envoyé comme Ambassadeur en Abyme afin de ne pas éveiller les soupçons. Thaloé, elle, cachait sa grossesse du mieux possible. Lorsque le nourrisson naquit, elle ne put se résoudre à l'assassiner froidement et préféra l'enterrer vivant.

Les rumeurs ont quant à elle commencé à parvenir aux oreilles de Thaloé, qui a décidé de réagir. À mots couverts, elle s'est ouverte de ses craintes à Sangmel, qui a demandé à Tom Tadudom de se renseigner sur Chrysope Firmament.

La Rotonde assassinée

Difficulté 15

De son côté, Sangmel a quelques soucis avec un sénateur du nom de Lucarion. Ce dernier prend en effet ouvertement parti contre les olamaistres qu'il considère comme un reliquat d'un âge déchu. Bien évidemment, de tels propos froissent énormément l'héritage moden-hen' de l'olamaistre et ce dernier a décidé d'empêcher Lucarion de répandre ses idées séditieuses.

Difficulté 25

Sangmel s'est attaché les services des Acrobates Assassins et a demandé à la Virtuose Sirina de se charger du travail. Cette humaine, fille d'olamaistre et de sénateur, est en effet la mieux placée pour une telle mission et a déjà réussi à infiltrer l'entourage de Lucarion.

Ce faisant, elle a découvert que Lucarion n'était pas aussi tranché dans ses avis que Sangmel le prétendait. Il a même des contacts amicaux parmi les Druides, dont un certain Chrysope Firmament. Qui plus est, les traits d'esprit dont il est capable ne laissent pas Sirina indifférente et, sans pour autant en tomber amoureuse, elle doit concéder qu'il lui inspire du respect.

Difficulté Impossible

Sans le savoir, Sirina est sur le point de commettre un parricide. Lucarion est en effet son propre père, sénateur convaincu et par conséquent père de famille absent. Enlevée dès l'âge de sept ans par les Acrobates Assassins, Sirina n'a presque aucun souvenir de lui et ne s'explique donc pas le trouble qu'elle ressent à ses côtés.

Son éducation lui fera cependant remplir sa mission mais un moment d'hésitation la fera capturer et entraînera des conséquences dramatiques. La découverte de ce parricide amènera en effet les Rotondes à remettre complètement en cause le principe des Acrobates Assassins et de leurs protecteurs, les olamaistres. Si un tel meurtre a lieu, il ne sera ni plus ni moins que le déclencheur de la rébellion des Rotondes.

Le Masque et la Marche modéhenne

Difficulté Impossible

Nombre des intrigues qui se nouent au sein de la Marche modéhenne sont en lien plus ou moins direct avec le Maître du Semblant. Ce dernier souhaite en effet abattre ce royaume car il est l'ultime reliquat de la Flamboyance. Une fois la Marche modéhenne tombée, l'ensemble des royaumes seront crépusculaires et le Masque pourra pleinement savourer l'Harmonde qu'il a mis en scène. Mais, afin de pleinement profiter de la chute de la Marche modéhenne, il lui est nécessaire de monter un Drame digne de ce nom. Un Drame qui implique l'horloge d'Abyme.

Depuis l'Éclipse, le Masque sait que le temps d'Abyme lui appartient. L'horloge s'est arrêtée et aucun changement d'envergure n'est possible sur l'Harmonde, pas même le retour de Noxe. Mais le Masque sait aussi que ce temps est lié aux Royaumes crépusculaires. Il y a longtemps, il a appris l'existence de la Connivence Impériale définissant le destin des Cornes. Or, quand ce royaume naîtra, les royaumes seront au nombre de douze et l'horloge d'Abyme reprendra son cours. Mais si le nombre de royaumes dépasse les heures de l'horloge, le temps ne sera pas réparé. Si l'Harmonde passe de onze à treize royaumes, le temps restera l'apanage du Masque.

Dès lors, son plan est simple : amener le pays-luth à faire sécession, afin que la Marche

modéhenne devienne deux royaumes bien distincts. Pour cela, il exacerbe les tensions entre olamaistres et Rotondes, projetant la Marche modéhenne dans une guerre civile. Alors, comme par le passé, les lutins retourneront dans leur écrin. Et créeront le douzième royaume.
Du coup, le Masque espère faire de Luth son nouveau costume. Ce faisant, il sait que les lutins suivront leur ascendant sur la voie de la perfidie avec, parmi eux, les verts ovates. Alors, enfin, le Masque rendra à Sélène la gifle qu'elle lui a donnée.

LES RAISONS DE L'HEURE INVISIBLE

Difficulté Impossible

Les Hauts Diables connaissent les volontés hégémoniques du Masque à l'égard de la Marche modéhenne depuis longtemps. Ils savent aussi qu'il souhaite que le temps reste figé, ce qui empêche les changements. Or, pour permettre un bouleversement tel le retour de Noxe, il faut redémarrer le temps… Et donc piéger le Masque à son propre jeu.
Le plan du Masque était de passer de onze à treize royaumes. Ce faisant, les douze heures de l'horloge d'Abyme ne pouvaient repartir. Mais, si une heure de plus pouvait s'ajouter, alors…
Oui, Éminence, la raison de l'Heure invisible tient à cela : piéger le Masque dans le temps lui-même en y adjoignant une treizième heure.
Malheureusement, l'Heure invisible s'est trouvée confrontée à un adversaire inattendu: Janus et sa Sentence de l'Aube. Cette dernière a en effet fait prendre conscience au Masque de l'importance de Bokkor. Et, pour réparer cette erreur, il s'est arrogé le pouvoir de l'île toute entière. Avec l'Heure invisible, le temps de l'horloge est passé de douze à treize heures, mais les onze royaumes sont devenus douze. Du coup, le plan du Masque est toujours d'actualité car, en scindant la Marche modéhenne, les royaumes passeront de douze à quatorze et empêcheront le temps de repartir.
La seule inconnue concerne le prochain royaume : qui, des Cornes ou du pays-luth, sera soumis à l'Heure invisible et à son cortège de Ténèbre ?

Âme

« Un pays de Jornistes, de merveilles issues de Moden-Hen' et de lutins ! Craquedouille, pourquoi m'envoyer moi, maître ! C'est toujours le gentil Smedorov qu'on envoie faire ce que personne ne veut faire ! Pauvre Smedorov que personne n'aime ! »

Pitoyables propos de Smedorov, minable serviteur souffre-douleur de Yah Pong

Harmonie

Les Vestiges

Difficulté 15

La Marche modéhenne regorge de Vestiges hérités de Moden-Hen'. Parmi eux, il y a l'aqueduc d'Estin qui parcourt toute la province d'Yveline, depuis les monts de Pierronie à la cité d'Yveline. Les eaux qu'il transporte, gorgées d'Éclat, se déversent en une magnifique cascade dans les eaux du Borée, créant les jours ensoleillés un arc-en-ciel d'une rare beauté. Dans les champs de la province d'Ascalon, on trouve les ruines d'une antique cité volante où les bergers retrouvent certaines de leurs brebis en train de voler. Dans la province de Dryatrie, sept grandes tours bâties dans les forêts impénétrables remplies d'insectes créent chaque nuit une aurore boréale dans le ciel. Dans les monts du Zéphir, des portails permettent de traverser les montagnes en un instant si l'on récite un poème appris par les Ancelins dans les comptines de leur enfance.

Difficulté 25

Du temps des Hiérarques, les Rotondes étaient les sénats de l'empire. Liées au Centresprit, toutes les Rotondes impériales étaient en contact télépathique permanent. Elles permettaient de déployer des effets harmoniques titanesques et de voyager instantanément dans tout l'empire. Las, depuis la disparition du Centresprit, les Rotondes ont perdu leurs pouvoirs mais elles restent des lieux qui font rêver les Harmonistes souhaitant retrouver les secrets des Arts anciens.

Les cachels

Difficulté 20

Les cachels sont des châteaux dissimulés à la vue des mortels par les enchantements du Grand Pollen (cf. *Le Codex des lutins*, p. 24). Dans leur enceinte dorment des milliers de soldats d'Émeraude qui ont accepté de quitter le monde des mortels pour être les protecteurs secrets de la Marche modéhenne, revenant lorsque le pays serait en grand danger.

Difficulté 25

Les cachels ont été créés au XIVe siècle après la Guerre druidique. Les olamaistres ont fait construire ces forteresses enchantées partout dans le pays afin d'avoir des forces de frappe rapide en toute situation. Il existe actuellement une cinquantaine de cachels disséminés principalement dans le pays ancelin et le pays d'Anthémon. Les garnisons qui y sont endormies depuis cent quarante ans sont fanatiquement loyales aux olamaistres. En cas de conflit, des milliers de soldats loyaux, issus d'un autre siècle, surgiront par surprise pour détruire les ennemis des olamaistres.

La forêt de Frabourg

Difficulté 15

Durant les Guerres philosophiques, la forêt de Frabourg fut le théâtre d'une bataille féroce entre deux factions d'Artechnistes. Dans leur folie, ils usèrent d'Œuvres d'une perversité extrême qui maudirent à jamais la forêt. Des Revenants hantent les profondeurs sylvestres, des horreurs végétales et animales guettent dans les sous-bois et des lueurs sinistres éclairent la nuit les cimes des arbres. Des créatures perfides, attirées par le Drame de ce lieu, y ont élu domicile et ajoutent à l'horreur des lieux.

Difficulté 25

Au cœur de la forêt, il existe pourtant encore des créatures merveilleuses : les chiens enchantés cooshees qui protègent les gens pénétrant dans la forêt. Quelques cooshees sortent parfois de la forêt pour s'attacher à un enfant des environs qui sera dès lors envoyé à Arnel pour devenir un maître-cooshee au service des olamaistres.

Le pays-luth

Difficulté 20

Le pays-luth regorge d'enchantements et de secrets liés au Printemps. En ce lieu, les lutins ont préservé les derniers représentants des plantes enchantées par leur Dame. Les champignons musiciens et les saules rieurs continuent d'égayer les soirées des lutins. De même, les lutins ont juré que jamais leur écrin n'aurait à connaître les horreurs du passé. Ils ont construit, du temps de l'empire Moden-Hen', des Phares de Pollen qui transcendent l'usage de leur magie. Ces phares se trouvent au cœur de leurs cinq cités végétales. Tous les jours, un Artefact liant magie du Pollen et art du Décorum répand sur la province lutine les bienfaits des rituels lutins. Un rituel de Vent de Pollen est ainsi constamment lancé sur le pays. Cet Artefact multiplie prétendument par dix les effets du Pollen.

Les Beaux Enfants

Difficulté 15

Depuis des siècles, des enfants d'une beauté merveilleuse commandant à la nature sont trouvés aux abords de la forêt de Sélène, dans le Sud de la Marche modéhenne. Ces Beaux Enfants, comme la tradition les appelle, sont tous devenus des personnages de premier plan de l'histoire ou de la culture modéhennes.

Les tempêtes de cristal et la folie modéhenne

Difficulté 15

Les tempêtes de cristal de Pierronie sont en fait des tempêtes d'Éclat d'une grande pureté. Ceux qui les affrontent sont condamnés à mourir fous et lacérés par les milliers d'échardes d'Éclat s'ils ne trouvent pas rapidement un refuge. Les émotions véhiculées peuvent conduire le voyageur, même abrité, à la folie s'il ne se trouve pas dans l'une des forteresses de l'Équerre ou du Cryptogramme-magicien de la province. Les rares personnes ayant survécu à ces tempêtes racontent au milieu de leurs délires avoir vu des milliers de Danseurs voletant au cœur de la tempête.

Difficulté 25

L'épidémie de folie qui frappe la Marche modéhenne est due aux tempêtes de cristal. L'Éclat emporté haut dans le ciel retombe doucement sur tout le pays en imprégnant chaque chose. Les Modéhens, en contact permanent avec l'Éclat, développent une accoutumance très forte au fil des ans (cf. **L'Art de la magie**, p. 38). Malheureusement, cette accoutumance s'accompagne souvent de troubles du comportement qui deviennent rapidement des folies furieuses.

Difficulté Impossible

Les tempêtes de cristal naissent dans un volcan au cœur des montagnes de Pierronie. Après l'Éclipse, des milliers d'Inspirés, désespérés, se suicidèrent en se jetant dans la lave en fusion de son cratère. Leurs Flammes retombèrent dans la lave et y sont toujours. Lors de chaque éruption, soit tous les trois à six mois, ces Flammes libèrent une quantité astronomique d'Éclat et parfois même de nouveaux Danseurs. Ces éruptions donnent naissance aux tempêtes de cristal qui ravagent depuis plus de mille ans la Pierronie.

Le village de Sarabande

Difficulté 30

Au cœur de la forêt modéhenne, en un endroit connu d'à peine trois personnes — Testène le philosophe, Thomélien le mathématicien et Caréna la femme orchestre — se dresse le village de Sarabande. Niché sur une charrette en ruines, au bord d'un étang boueux et d'un saule pleureur, ce village de Danseurs libres ne cesse de surprendre les trois compagnons par l'inventivité de ses habitants.

Thomélien a en effet découvert que certains des Danseurs de Sarabande disposaient d'une forme minime d'intelligence : alors qu'il butait sur un schéma tracé à même le sol, l'un des Danseurs est venu modifier certains traits de ses pas graciles, résolvant par là même le problème. Caréna a quant à elle perçu l'importance des arts profanes pour ces créatures ivres de liberté : la musique les entraîne dans des Danses sans cesse renouvelées, au point de générer des effets magiques spontanés, sans Emprise. Sans le savoir, elle a découvert que les arts profanes réveillaient la nature de Flamme des Danseurs. Quant à Testène, il se

TEMPÊTES ET FOLIES

Difficulté Impossible

Éminence, lorsqu'une tempête de cristal éclate et si vos Inspirés n'ont pas trouvé refuge dans un lieu sûr, ils doivent faire un jet de VOL contre DIFF 30. S'ils réussissent leur jet, ils préserveront leur esprit de la folie même s'ils auront des humeurs changeantes pendant un mois. En cas d'échec, reportez-vous au tableau suivant.

MR	**Effets**
-5	Gain d'une Phobie (cf. *AGONE*, p. 101)
-10	Gain d'une Paranoïa ou d'une Obsession (cf. Défauts du même nom)
-15	Gain d'une Phobie à deux points
-20	Gain d'une Phobie à quatre points et d'une Paranoïa ou d'une Obsession
-25	Démence totale ; l'Inspiré devient un danger tant pour lui que pour la société.

Si vos Inspirés vivent en Marche modéhenne, faites chaque année un jet de VOL contre DIFF 10 selon les règles exposées dans *L'Art de la magie* (cf. p. 38). S'ils échouent, augmentez la DIFF de cinq pour l'année suivante et ainsi de suite à chaque échec. Au bout de quatre échecs, ils développent une maladie mentale dangereuse et incurable — paranoïa extrême, phobie débilitante, obsession extrême, schizophrénie, etc. Si vos Inspirés vivent en Pierronie, faites ces jets tous les mois même s'ils vivent dans une forteresse de l'Équerre ou du Cryptogramme-magicien.

Enfin, depuis l'Éclipse, le volcan de Pierronie a répandu une quantité astronomique d'Éclat sur toute la Marche modéhenne, qui a de ce fait une Richesse d'Éclat de 3 facilitant la magie. En Pierronie, la Richesse est de 5, ce qui y a attiré les Mages. De plus, un Danseur né dans le volcan est considéré comme un Danseur surdoué (cf. *AGONE*, p. 105).

sert simplement des Danseurs comme base de son prochain ouvrage : La Philosophie du mouvement.
Les capacités de Sarabande vont cependant plus loin : la liberté dont jouissent ses Danseurs leur a en effet permis de développer des capacités extraordinaires pour l'Emprise improvisée, au détriment de l'Emprise normale. Leur Empathie est largement plus développée (+3 par rapport à un Danseur normal) et ils sont même capables, à un faible niveau, de communiquer entre eux. Ainsi, ils savent instinctivement quel élément utiliser pour une nouvelle Danse, générant des effets à la fois originaux et spectaculaires.
Par ailleurs, le sang que des Jornistes ont versé pour les sauver par le passé leur a donné l'accès à une intelligence instinctive, basée sur les émotions qui les entourent.
Fort heureusement, aucun des trois humains n'a encore révélé le secret sur ce village. Mais, si la vérité venait à être connue, il y a fort à parier que des Mages peu scrupuleux ou des Inspirés avides de puissance ternissent ce lieu magnifique…

Arts magiques

Mézinaël

Exception parmi les lutins, Mézinaël est un Inspiré… muet !
Réfugié au pied d'une statue de géant, sur une plage du pays d'Anthémon, Mézinaël a développé son art magique en réaction à son infirmité. Mais là où d'autres auraient développé des sons puissants pour pallier leur mutisme, lui décida de l'appliquer à ses Œuvres. Il voulait que sa musique soit douce comme les vagues qui s'échouaient à ses pieds. L'Accord était son et lui le souhaitait murmure.
Inspiré par le géant de gypse auprès de qui il se réfugia, Mézinaël réalisa son projet. Et, de sa viole, il créa une Œuvre capable de rendre l'Accord muet. Les notes se jouaient en sourdine mais les effets magiques étaient, eux, bien visibles.
Tout heureux de cette trouvaille, le lutin décida de poursuivre sa quête du murmure dans les bras de son mentor de pierre et de continuer à essayer de nouvelles Œuvres. Il attend depuis que des Inspirés viennent apprendre les Arts improvisés auprès de lui.

Le géant de gypse

Au moment de l'Éclipse, de tous les Danseurs qui chutèrent des cieux, l'un se fracassa sur le crâne de la statue. Son corps désarticulé laissa s'échapper la Sanguine, qui s'imprégna en rigoles sur le visage du géant et lui cacha un œil. Et, bien des années plus tard, le géant de gypse devint le cyclope attentif de Mézinaël.

Richesse : 7
Émotion principale : sérénité (due au géant)
Émotions secondaires : accablement et colère (dus à la mort du Danseur)
Pouvoirs : la difficulté pour les Arts improvisés n'est plus doublée mais seulement majorée de +5.
Note : *en termes de jeu, les émotions secondaires ne peuvent être apaisées que par la pratique d'un art.*

Sourdine
Instrument: viole
Seuil: 25
Portée/Zone d'effet: au toucher/1 instrument
Durée: 30 minutes
Mesure: 3 tours
L'Accordé joue sa mélodie en faisant se toucher sa viole et l'autre instrument. Ce faisant, la viole réveille les matières naturelles de l'instrument et leur intime l'ordre de bloquer au maximum les mouvements d'air qui génèrent le son. Ainsi, l'espace d'une demi-heure, la musique ne pourra être perceptible que sur un jet de PER + Musique contre DIFF 25 ou PER + Vigilance contre DIFF 30.

M

Les Orfœuvres

Difficulté 25

L'art principal du Masque est de corrompre, soit. Mais que se passerait-il si des Inspirés avaient réussi à percer le secret des Arts anciens et à retrouver la voie de la Flamboyance ?

La réponse à cette question trouve son origine il y a une vingtaine d'années avec la naissance de Cristopale. Inspirée dès sa prime jeunesse, cette jeune humaine décida de rester dans la Marche modéhenne afin de profiter du crépuscule empreint de Flamboyance qui y régnait. Et, afin de perpétuer la beauté d'un empire évanescent, elle décida de se consacrer pleinement à la Cyse.

Lorsque sa sœur naquit près de douze ans après elle, les hasards de Janus firent qu'elle reçut elle aussi une Flamme. L'émulation familiale aidant, elle apprit elle aussi à manier le marteau et le burin. Et, avec l'expérience, elle fut bientôt en mesure d'aider sa sœur dans la recherche de l'Art ancien de la Cyse.

En 1455, Cristopale et Tristopale tiennent une cristallerie de Laedysse, sobrement baptisée La cristalleraie. Sous des dehors d'artisanes tout ce qu'il y a de plus commun, les deux sœurs dissimulent un secret connu de peu d'Inspirés: elles sont les deux seules Orfœuvres de Cyse de l'Harmonde.

Cette spécialité naquit de leur refus de croire en la toute puissante perversion des Œuvres par le Masque. Et, à force d'expérimentations et de recherches coûteuses, elles parvinrent enfin à trouver une parade : en utilisant de l'Éclat pur, il était possible de laver l'Œuvre de sa Perfidie et de sa Ténèbre, de lui rendre sa beauté flamboyante. Bien sûr, le prix à payer était très lourd : il fallait détruire de l'Éclat pour restaurer les Œuvres et, malheureusement, l'Éclat n'était pas présent en quantité infinie sur l'Harmonde. Mais l'Orfœuvrerie était née et avec elle, l'espoir de conserver les Œuvres primordiales des temps anciens.

Bien évidemment, les deux sœurs gardent ce secret bien caché et ont développé le travail du cristal en parallèle. Habituées à manipuler de minuscules traces d'Éclat, elles ont appris à réaliser des merveilles de précision, qu'elles limitent exclusivement à des représentations miniatures de la faune et de la flore modéhenne. On n'est jamais trop prudent quand il s'agit de ne pas éveiller les suspicions…

Note : *en termes de règles, l'Orfœuvrerie est une Compétence de Savoir-faire qui ne peut s'apprendre qu'une fois un niveau de 10 atteint en Sculpture et en Harmonie (spé. : Corruption).*

Le Cryptogramme-magicien

Situation

Difficulté 10

Le Cryptogramme modéhen pratique l'exercice du pouvoir avec les Druides depuis des siècles. De ce fait, il a développé des spécificités qui lui sont propres. Ainsi, il s'est spécialisé dans la conservation d'archives et son apprentissage afin que les élèves connaissent l'histoire de leur royaume. L'apprentissage comprend donc une initiation à la politique en sus d'une approche de l'Emprise.

Difficulté 15

En parallèle, l'étude des Vestiges modéhens est l'un des fers de lance de la Haute Demeure car ce n'est qu'à travers eux que l'héritage de Moden-Hen' peut se pérenniser. L'ordre a donc tout particulièrement porté son attention sur les Arbres-rois et cherche à déterminer comment un Vestige, censé être figé dans l'Éclat, est capable de se développer et de grandir, comme c'est le cas au Domaine d'Et'Han Rawk (cf. *Les Cahiers gris*, pp. 116-125).

Difficulté 25

Néanmoins, pour ceux qui font attention, les Mages sont en décalage avec le royaume. Bien qu'exerçant le pouvoir, ils sont enferrés dans leur glose et leur monde d'Emprise. Ils ne perçoivent pas le mal dont souffre la Marche modéhenne et les rares Mages qui en ont pris conscience ne peuvent que s'attaquer aux effets, et nullement à la cause.

q

Intrigues

Difficulté 15

Le Censeur obscurantiste Tirésian a enquêté sur une Renégate carme exilée du nom de Feÿzinaëze. Il a finalement découvert que cette méduse était en fait une Mage qui espionnait la Marche modéhenne pour le compte des Terres veuves. Bien qu'il doive normalement ne plus s'en occuper — son crime ne relevant pas de la justice cryptogrammique — il préfère attendre pour prendre le dessus sur les Jornistes. Tirésian compte en effet brandir cette trahison devant les olamaistres et ainsi prouver l'incompétence des autres Mages. Le Trait noir gagnera alors en influence.

Difficulté 20

Du côté des Jornistes en revanche, l'heure est à l'étude. Le Haut Mage Antiochos d'Ascalon s'est en effet penché sur le lien entre le Danseur et les Arts flamboyants. D'après lui, la Danse réunirait en un seul être tous les Arts anciens: la musique pour l'accompagnement, la peinture pour la recherche du mouvement, la sculpture pour la beauté de la figure et la poésie pour l'histoire qu'elle raconte. Sa conclusion est donc que le Danseur est l'héritier des Arts flamboyants. Or, si cette conclusion venait à croiser la route d'Évandre Mondeneige (cf. Dramatis Personæ), nul doute que le Masque en serait intéressé.

Difficulté 25

Enfin du côté des Éclipsistes, la Sycophante Galcine a appris la vérité sur la corruption des olamaistres. Après avoir observé sa sœur Glynis et les actions du conseil, elle a découvert que les olamaistres étaient minés de l'intérieur par un mal indéfinissable, qu'elle attribue notamment à la surprésence d'Éclat. Tiraillée entre sa sœur et ses devoirs de Sycophante, elle ignore ce qu'elle doit faire et attend. Elle n'attend qu'un coup de pouce pour faire pencher la balance. Un coup de pouce qui pourrait lui révéler la nature de la corruption de Glynis par exemple…

Les Académies

Difficulté 15

Présentes dans la plupart des cités, les Académies modéhennes sont au nombre de 21 et dépendent directement d'un Haut Mage. Ainsi, les quatre Hauts Mages jornistes s'occupent de 15 Académies et les Éclipsistes de 5. Quant à l'Obscurantiste Émisandre de Pollinion, il n'a qu'une seule Académie en charge, dans la Pierronie.

Difficulté 20

Dans les faits cependant, certaines Académies, trop lointaines ou spécialisées, sont totalement autonomes. Ainsi, les trois Académies jornistes —sur les sept que compte la Pierronie— sont totalement laissées à l'abandon à cause des tempêtes d'Éclat que redoutent les Hauts Mages. De même, les Éclipsistes se soucient peu d'Yveline dont l'Académie s'est spécialisée dans les Sorts de cuisine.

UN CRYPTOGRAMME LUTIN?

La Marche modéhenne est le seul royaume qui peut se targuer d'avoir une Académie uniquement lutine. Située au cœur du pays-luth, l'Académie a cependant dû composer avec l'instabilité des lutins, si bien qu'elle est en partie itinérante. Ainsi, elle se partage entre Magnolia et Hautoyance et nombreux sont les Mages à avoir rejoint une cité pour une Académie qu'ils ne trouvèrent pas.

Difficulté 25

Seul Émisandre semble en fait pleinement s'occuper de son Académie. Il faut dire qu'à l'inverse des Jornistes, il apprécie tout particulièrement les tempêtes d'Éclat car elles sont une source de souffrance inestimable pour le Danseur. Le seul problème étant que les Gemmes soumises à ces mêmes tempêtes deviennent instables et limitent donc la pratique de l'Emprise.

La démonologie dans le royaume

Difficulté 10

La Conjuration occupe une place à part dans la Marche modéhenne. Sans être totalement interdite, elle est très sévèrement surveillée. Les instances du royaume redoutent en effet que cette pratique ne nuise à l'environnement et n'entraîne sa dégénérescence. Or, des rumeurs ont fait état de création de flore contre nature et, de telles rumeurs n'étant pas pour rassurer les Druides, ceux-ci ont préféré faire de la Conjuration leur point de mire.

Difficulté 15

À l'inverse, il semble que l'Ombre apprécie particulièrement la Marche modéhenne. En effet, la luxuriance de la végétation fait que les Démons peuvent parcourir le royaume sans crainte d'être blessés par le Crépuscule et, de ce fait, les Connivences y sont légèrement plus équitables que dans d'autres royaumes.

Les Conjurateurs

Difficulté 15

Pour pouvoir surveiller au mieux les pratiques de la Conjuration, les olamaistres ont décidé de limiter le nombre d'Advocatus Diaboli de la Marche modéhenne. Bien qu'une telle tentative ait normalement été vouée à l'échec, le nombre d'Advocatus Diaboli s'est finalement stabilisé de lui-même lors de la disparition du vingt-deuxième d'entre eux.

Difficulté 15

Quant aux Conjurateurs, les olamaistres ont là encore exercé leur pouvoir mais de manière plus indirecte : il leur fallait un organisme qui fasse qu'ils puissent toujours avoir le regard posé sur les Conjurateurs. La Verte Sentence fut cet organisme et, désormais, les Conjurateurs se partagent entre les membres de la Verte Sentence, tolérés, et les autres, considérés comme des criminels.

LE CONSEIL MORTIFÈRE

Difficulté 25

La disparition du vingt-deuxième Advocatus Diaboli est le fait du Grimacier. Ce dernier a en effet profité de la volonté des olamaistres de contrôler la Conjuration pour tenter de leur jouer un mauvais tour. Avec son mauvais goût habituel, il a donc fait disparaître le vingt-deuxième Advocatus Diaboli, afin que les olamaistres du conseil et les Advocatus Diaboli soient à égale représentation. Son projet est simple : faire de ces vingt et un Advocatus Diaboli un conseil mortifère, une caricature du conseil des olamaistres qui gère la Marche modéhenne — via les Démons et les Conjurateurs — comme devraient le faire les Hauts Diables. Les parodies d'intrigues de cour de la Salle métallique ne lui sont en effet plus d'aucune joie alors que l'Harmonde est presque à portée de main. Il suffit juste de passer par les Advocatus Diaboli.

La Verte Sentence

Difficulté 15

Soucieux de ne pas trop opérer dans la clandestinité, le doyen Maeglen (cf. *L'Art de la conjuration*, p. 30) accepta que les membres de sa fraternité soient surveillés. Souhaitant une conjuration raisonnée et efficace, il estimait de son devoir d'informer ses membres des moyens mis à leur disposition. Or, il ne pouvait être derrière tous les Conjurateurs et avoir recours aux Druides lui sembla la meilleure solution pour faire en sorte que la Conjuration ne soit pas qu'une dépense inutile d'encres.

Cette décision eut cependant son revers, dont souffrent encore les Conjurateurs : appartenir à la Verte Sentence est la seule solution pour pouvoir conjurer en toute quiétude. Or, cela suppose de suivre les recommandations de l'ordre sur la pratique de la Conjuration, ce qui limite d'emblée cette dernière.

En revanche, peu savent que la Verte Sentence, sous couvert de guider les Ténébreux sur la voie de la légalité, se charge en réalité de leur faire percevoir l'étroite marge de manœuvre dont ils disposent. Ce faisant, Maeglen espère ouvrir les yeux des Conjurateurs modéhens : à opérer sur le fil, ils parviendront fatalement à comprendre que leur technique ne sert

pas d'objectifs purement maléfiques, mais qu'elle peut, au contraire servir des objectifs crépusculaires…

LES ENCRES

Avec le monopole de la Verte Sentence sur la Conjuration, il est vite devenu évident qu'il valait mieux passer par elle que par les Advocatus Diaboli pour se procurer des encres. La fraternité se charge donc elle-même de réguler le trafic, ce qui limite d'autant les risques d'abus.

Difficulté 20

À terme, l'objectif du doyen est de révéler la complexité de l'Ombre. Le lutin a en effet appris que l'Ombre s'appelait Noxe auparavant et qu'elle avait été envoûtée par une créature très puissante du nom de Maëzel (cf. Le *Codex des méduses*, p. 29). Il se sert donc de la Verte Sentence pour faire comprendre aux Conjurateurs que l'Ombre est une victime de Maëzel et que c'est dans la pratique «éclairée» de la Conjuration que se trouve le salut de cet être. Et, comme l'Ombre leur offre la Conjuration, il n'est que justice de l'aider.

Parages

Éminence,

Je vous fais parvenir par la présente l'ouvrage de plusieurs vies. Mes hommes ont travaillé durant des années à percer le mystère des Parages, grattant sans cesse le givre qui recouvre ce royaume pour en tirer ce que vous tenez entre vos mains.
Ce que j'y ai découvert pourrait bien vous effrayer. La présence de l'Ombre y est forte, comme vous vous en doutez ; les barbares craignent ses maléfices et sont à mes yeux la meilleure barrière contre la Ténèbre. Plus inquiétants sont cependant les indices permettant de subodorer l'œuvre du Masque ici. Il semblerait bien que le Vagabond ait, après des années de silence, tourné son regard vers les clans épars des Parages. De partout me parviennent des rumeurs ; une guerre se prépare. Je ne puis dire qui la commencera mais je puis vous assurer d'une chose : tous les hommes là-bas sont prêts à se battre.
Nous ne pouvons condamner un peuple à un tel destin. La culture des Parages, bien que primitive, s'avère plus respectueuse de l'Harmonde que bien des sociétés dites «civilisées ». Je souhaite, par cet ouvrage, vous en convaincre et permettre une action qui, j'en suis sûr, permettra la sauvegarde du royaume.

Corps

«Je n'ai pas de passé, je n'ai pas d'avenir. Je n'ai qu'un présent et je m'y consacre, car chaque jour apporte son lot de souffrances. Je n'ai pas de père, je n'ai qu'un clan : un clan entier de frères et de sœurs qui me protègent et que je dois défendre. Il n'y a pas de vie au-delà de nos terres. Les autres royaumes ne nous comprennent pas et en veulent à nos esprits sacrés. Les autres clans nous détestent depuis des siècles et sont nos ennemis. »

Mains noires, ramasseur paragéen

Histoire

***Sankara*, l'ère des ténèbres**

Difficulté 25

Avant que Morkh ne vienne apporter aux peuples des Parages son savoir et sa force, l'Harmonde était en proie à une ère de ténèbres. Les Paragéens eux-mêmes n'ont conservé que peu de souvenirs de cette époque. Des légendes parlent de Welmara, d'une époque où la terre était recouverte de forêts immenses et giboyeuses, alors que le cœur du royaume était habité par le Primarbre, Perfection gigantesque dont les racines traversaient les Parages. On raconte qu'une guerre terrible eut lieu ; le Primarbre fut abattu et sombra dans le golfe d'Ébène. Alors le Printemps disparut, et l'Hiver envahit le royaume. Les forêts devinrent sombres et inhospitalières et la neige recouvrit les plaines.
C'est en cette ère d'ignorance qu'apparut la Faille. Il est dit que la chute du Primarbre en fut la cause, qu'une de ses racines en s'arrachant à la terre ouvrit un passage jusque dans les Abysses… De cette plaie béante surgirent les Démons qui se répandirent sur la surface comme une lèpre maudite. Alors commença un âge de terreur, une ère de superstitions et de craintes. L'âge des ténèbres est une période méconnue des Paragéens, pleine de héros et de monstres. De cette époque est issue la terreur atavique que nourrissent les Paragéens

à l'égard des Abysses, alors qu'ils n'étaient que les proies des autres prédateurs.

LA TRAHISON D'YMIR

On raconte qu'une armée de géants essaya de mettre un terme au règne des Abysses. Menés par Ymir, un roi colossal dont la force pouvait soulever les montagnes, ils vainquirent les forces démoniaques et les repoussèrent au cœur de la Faille. Ils s'installèrent alors au bord du royaume des ombres et montèrent la garde, sans craindre l'influence corruptrice des Abysses. Nul ne sait ce qu'il advint alors. Toujours est-il que l'armée de géants se retourna contre la surface et que sa trahison annonça la venue de la Horde dans les Parages.

La légende de Morkh

Difficulté 10

Le jour vint enfin où les Abysses décidèrent de mettre un terme au règne de la surface. La Horde surgit de la Faille, menée par une tribu entière de géants du froid. À leur tête était Ymir ; sa taille était immense et sa tête caressait les nuages. Dans sa main gauche, il tenait Börgnir, la lance du froid, forgée au plus profond des Abysses par les Nains de la Nuit. Nul n'était capable de l'arrêter.

C'est en ces temps troublés qu'apparut un héros. Certains disent que Morkh était un géant, d'autres qu'il était un homme à la force colossale… Il apparut, Ardelame au fourreau, ses longs cheveux gris portés par le vent glacé. Son torse nu était battu par le givre, mais il ne sentait pas sa morsure ; ses yeux étaient des braises ardentes et son âme une fournaise. Sa voix était puissante ; il rassembla les hommes éparpillés sur la terre des Parages. Il fit d'eux une armée, et ensemble ils marchèrent sur la Horde. Face aux armées démoniaques, Morkh s'arrêta brusquement. Il ne pouvait approcher Ymir car le froid qui entourait le géant était mortel. Saisissant une montagne, il la lança sur le monstre par-delà la plaine. Ymir, voyant avec effroi le rocher arriver, jeta Börgnir sur son adversaire, et mourut. La lance se ficha dans le flanc du héros qui, pour la première fois, connut la douleur.

Furieux, il se saisit de Börgnir et plongea dans la bataille. Lorsque le combat cessa, il y avait dans la vallée une mer de sang. Morkh avait triomphé, mais le prix à payer était élevé : dans sa rage, il avait frappé ses propres alliés et le champ était rouge du sang des braves. Laissant derrière lui des larmes de détresse, il retourna vers les survivants. Là, il s'assit sur le trône que les hommes lui avaient érigé pour ne plus se relever pendant mille et une années.

***Windara* : l'ère du Vent**

Difficulté 15

L'ère du Vent symbolise la gloire éphémère de la civilisation. Sous la tutelle de Morkh, les hommes érigèrent une nouvelle civilisation qu'ils nommèrent Dernier Royaume. Ils apprirent des nains l'art de la forge, les géants leur enseignèrent les voies de la nature et les lutins égayèrent leurs veillées. Ils parvinrent à maîtriser le feu et le froid et à bâtir d'immenses palais de glace où l'air était plus doux que celui des plus printanières forêts. Leur art se perfectionna et leurs cités s'étendirent à perte de vue. C'est de ce temps que date la légendaire Coronis, la cité aux forges blanches, et bien d'autres splendeurs aujourd'hui disparues.

Alors que les hommes bâtissaient une civilisation de merveilles à l'écart du reste de l'Harmonde, les Abysses préparaient leur revanche. Seul Morkh savait, car il connaissait les choses de l'avenir ; assis sur son trône, il préservait ses forces en vue de la dernière bataille. Peu lui importait que ce combat soit pour lui le dernier ; il noierait les Abysses sous des flots de sang impur.

La mort du héros

Difficulté 10

Lorsqu'un vent glacial sortit de nouveau de la Faille, le roi des Parages se leva de son trône ; une armée de guerriers suivit son sillage, se hâtant vers son destin. Tous se jetèrent dans la bataille avec la férocité des bêtes sauvages ; Morkh balayait les forces démoniaques et son rire victorieux se répercutait dans la plaine. Des milliers de héros périrent ce jour-là, victimes anonymes de la fureur des Abysses.

Des profondeurs de la Faille surgit alors une abomination telle que l'Harmonde n'en avait jamais connu. Le Harsch, vomi par les ténèbres abyssales, étendit son ombre sur le champ de

bataille. Dans ses yeux luisait la promesse d'un hiver éternel ; ses dents, d'un cristal froid, déchiraient chairs et os avec voracité. En un instant, il balaya tous ceux qui s'étaient dressés contre lui. Le roi des Parages était alors dressé sur les cadavres d'un millier de ses ennemis. Le Harsch en le voyant se rua sur lui ; le cœur du monstre était si froid qu'Ardelame en s'y enfonçant s'éteignit aussitôt. Le héros sentit alors la morsure de la bête étreindre son cou et son cœur. Dans un dernier effort, il projeta la créature au loin ; tandis que le Harsch rassemblait ses forces pour un ultime assaut, Morkh lui lança Börgnir. Le monstre fut cloué par la lance et fila droit vers le ciel, emporté par la puissance du coup. Épuisé, Morkh se tourna alors vers la Faille. Faisant appel à ses dernières forces, il projeta toute sa vie dans ses bras et accomplit un prodige pareil à nul autre: il referma le gouffre pour mettre un terme à cette folie. Une fois le prodige accompli, il s'effondra sur le sol, et mourut.

Après la mort de Morkh, les Parages n'eurent plus jamais de roi et sombrèrent lentement dans le chaos…

Le Feu du Ciel

Difficulté 25

Funeste jour que celui où le ciel s'embrasa soudainement ! Les Paragéens virent là la colère des Éternels ; ils se réfugièrent dans leurs villages et trouvèrent réconfort dans les anciennes croyances et les superstitions. Le monde redevint pour eux peuplé de mystères, de dangers. Chaque manifestation naturelle était un signe à interpréter ; l'étranger était porteur de tristes nouvelles et chassé. On accusa de Conjuration des milliers d'hommes et de femmes qui furent brûlés. Peu à peu, les vestiges de l'ère du Vent disparurent sous la neige tandis que les Paragéens retournaient à l'état sauvage.

La victoire de Maëchrak

Difficulté 15

En 1405, l'ensemble des Parages était en guerre. Les clans se disputaient les territoires limitrophes dans d'âpres combats et jamais le mot «royaume » n'avait été aussi dénué de sens. C'est à ce moment que les Communes princières tournèrent leur regard vers ce pays miné par la guerre ; par le passé, l'Empire du Septentrion avait déjà envahi les Parages et les Princéens entendaient bien renouveler l'exploit de leurs ancêtres. Une armée menée par l'Astre étincelant, un stratège princéen, traversa la passe de Kamsatra et attaqua par surprise le clan Suqqeram. Vaincus, les hommes du clan furent forcés de quitter leurs villages et leurs champs et de céder leurs terres à l'ennemi. Se repliant sur les terres du clan Milach, ils se préparèrent à mener une défense désespérée lorsque le miracle advint : de l'Est déferlèrent sur l'envahisseur les clans des Parages rassemblés. Le siège du comptoir princéen de Maëchrak acheva de mettre un terme à la guerre ; les envahisseurs durent fuir la terrible colère des Paragéens pour ne plus jamais revenir. Cette grande victoire mit non seulement un terme à l'invasion princéenne, mais parvint également à apaiser les conflits qui avaient auparavant divisé les clans. Pour la première fois depuis la mort de Morkh, les Paragéens formaient un véritable royaume.

LA PIQUE SANGLANTE

Alors que les Suqqeram et les Milach s'efforçaient de contenir l'envahisseur, des messagers menés par Gloire-du-jour, fils d'un chef de village, allèrent trouver les autres clans pour quérir leur aide. Les autres chefs refusèrent de les recevoir et les traitèrent de menteurs. Alors l'un des messagers plongea une pique dans son cœur et Gloire-du-jour l'offrit aux chefs incrédules. Le sacrifice fut répété, clan après clan, jusqu'à ce qu'enfin tous les clans des Parages aient accepté d'aider leurs frères menacés. Gloire-du-jour n'eut pas la chance de voir son œuvre aboutir : seul devant le dernier clan, il planta lui-même la pique dans son cœur pour mener à bien sa mission.

CHRONOLOGIE

Zénith	Welmara
Zénith	Guerres saisonines et chute du Primarbre
Agonie	Première Ère : Sankara
-3000	Venue de Morkh
-3000 à -1180	Deuxième Ère : Windara
-1180	Mort de Morkh et fermeture de la Faille
0	Le Feu du Ciel
1405	Bataille de Maëchrak
1456	Aujourd'hui

Lois

Le clan

Difficulté 15

Le système fondateur des Parages est le clanisme : le climat hostile qui y règne incite en effet les hommes à se réunir pour mieux se soutenir. Il existe en tout seize grands clans qui datent de la fondation par Morkh du Dernier Royaume ; chaque clan est ensuite divisé en plusieurs villages indépendants. En général, le chef du clan et ses sujets proches habitent l'endroit le plus fertile, le mieux protégé. Les plus civilisés d'entre eux occupent de véritables villes fortifiées.

Difficulté 25

Les seize clans des Parages constituent dans l'idéal un seul et même corps, ainsi que Morkh l'a souhaité. Pour obtenir une population unie, chaque organe de ce corps est indispensable aux autres. Les clans ont donc été placés par paires, proches géographiquement, pour pouvoir mieux se soutenir. Les Suqqeram et les Anga sont les yeux des Parages car ils veillent par-delà les monts Eiglophiens sur les Communes princières. Les jambes sont incarnées par les Mirloviadre et les Zaorran, de redoutables cavaliers capables de porter des messages n'importe où dans les Parages. Les bras sont eux représentés par les Chulainn et les Galleas, des clans barbares à la force exceptionnelle. Les clans Milach et Twyl sont symbolisés par le torse et l'abdomen car leurs hommes sont d'une endurance à toute épreuve. Les Lacheich et les Bronwith sont les mains des Parages ; les premiers sont les maîtres des forges tandis que les seconds confectionnent les objets sacrés reliant les hommes à la Nature. Les Naoksa et les Chamta représentent la sagesse et la connaissance et sont souvent consultés pour leur savoir. La ruse est l'apanage des Maëwilch, tandis que la volonté échoit aux Bodhrann. Enfin, la bouche est le symbole des Rorik, représentants des clans, tandis que les Dietra en incarnent la parole grâce à leurs relations avec le monde extérieur.

Un clan paragéen

Difficulté 20

Malgré leurs différences, les clans possèdent une structure similaire. Les charges sont en général les mêmes d'un endroit à un autre et les différences sont trop infimes pour être notées.

• Les chefs de village sont responsables de la vie de leurs subordonnés. Chaque village possède un chef qui jure fidélité au dirigeant de son clan. Il préside le conseil des Cheveux gris et doit juger ses propres sujets. Ses ordres n'ont pas à être contestés. Le chef se doit en retour d'éliminer toute menace pesant sur ses terres. Un chef de village est nommé par le conseil — ses membres s'arrangent généralement pour mettre en place un allié — et peut être destitué par ce dernier, à la condition qu'une faute ait été commise et que plus de la moitié des Cheveux gris en prennent la décision.

• Les chefs de clan sont au-dessus des chefs de villages. Leur rôle est de s'assurer qu'aucun des villages sous leur juridiction n'est en danger et, dans le cas contraire, de leur venir en aide. Ils ont également la charge de juger les étrangers fautant sur leurs terres avec l'aide du Conseil gris. Enfin, ils se doivent d'entretenir de bonnes relations avec les clans alliés et de maintenir la haine ambiante vis-à-vis des clans ennemis. Ils sont nommés par le Conseil gris et sont en général les fils d'anciens dirigeants

ou bien des héros ayant fait la preuve de leur dévouement. Ils ne peuvent être normalement destitués qu'à leur mort ; ceux coupables de trahison ou de Parjure finissent par être assassinés par un de leurs sujets, généralement envoyé par le conseil.

• Les Cheveux gris sont les hommes parvenus à la cinquantaine, âge rare dans les Parages. Ce sont des hommes reconnus pour leur expérience et leur valeur. Dès les premiers signes de vieillesse, il leur faut cesser d'œuvrer pour le clan et rejoindre leurs pairs au conseil du village. Ce conseil a pour mission de conseiller et de seconder le chef dans ses décisions.
Chaque village se doit d'envoyer son doyen au principal village du clan pour rejoindre le Conseil gris ; ce dernier a entre autres pour but de nommer les nouveaux souverains et de juger les étrangers. Le nombre de vieillards séniles composant cet organe est grand, aussi les chefs de clan sont-ils souvent libres d'agir comme ils le souhaitent. Il arrive qu'un Cheveux gris refuse de rejoindre le conseil et préfère mourir en travaillant pour son village ; cette décision est généralement acceptée bien que déconsidérée par les autres villageois.

• Les Gardiennes de l'âtre sont des femmes dépassant la quarantaine. Elles aident les jeunes femmes à mettre au monde les nouveau-nés, puis se chargent de les élever, permettant ainsi à la mère de travailler pour le village. Il est de leur devoir de surveiller le feu de la maison commune du village afin qu'il ne s'éteigne jamais. On raconte que les Gardiennes ont des mains de guérisseuses et qu'elles peuvent amadouer les Fhrüls en colère ; ce sont elles qui dispensent la plupart des soins et s'occupent des blessés.

• Les Hurleurs sont les guerriers du clan. En temps de paix, ils remplissent les rôles de chasseurs et s'occupent des troupeaux de yacks. Dans les batailles, ils se jettent sur l'ennemi en hurlant pour l'effrayer et se donner du courage. De nombreuses légendes parlent de Hurleurs se sacrifiant pour le village, crachant au visage de la mort avec bravoure ; beaucoup d'entre eux rêvent de voir leur nom devenir légende.

• Les Ramasseurs sont des hommes et des femmes ne pouvant être Hurleurs. On leur confie la cueillette, la pêche, les cultures… Ils s'occupent également des petits animaux comme les volailles, créatures trop insignifiantes pour être confiées aux guerriers. S'ils sont rarement envoyés au combat, la défense du village leur incombe de même qu'aux autres villageois.

• Les jeunes sont ceux qui ne sont pas encore adultes. Ils ne peuvent avoir de responsabilité au sein du clan et doivent obéir à tous les adultes du village. Un enfant ne peut devenir adulte qu'après avoir accompli une prouesse — généralement le meurtre d'un ennemi ou d'un animal dangereux. Avant cela, il doit aider les Gardiennes de l'âtre ou bien s'occuper de l'élevage des petits animaux. Un jeune qui ose outrepasser ses droits est jugé comme un adulte, sans la moindre pitié.

• Les chamans sont les serviteurs de l'Harmonde, les individus les plus respectés du village. Un chaman est capable de parler avec la nature et de la comprendre. Il peut apaiser le courroux des Fhrüls, les esprits de la nature, et soigner les hommes possédés par eux.
Le chaman n'habite généralement pas dans le village ; il a besoin d'isolement pour pouvoir communiquer avec la nature et ne peut se mêler à ses frères. Il possède souvent une petite hutte à une demi-heure de marche de toute habitation.
On ne peut devenir chaman qu'après avoir été le disciple de l'un d'entre eux. Il peut arriver qu'un charlatan parvienne à convaincre des villageois crédules de sa magie, mais il risque à la moindre catastrophe d'être démasqué et de subir la fureur de ses victimes.

• Les Détrousseurs se rassemblent en petits clans anonymes, composés d'une vingtaine d'hommes et de femmes rejetés par les autres ou refusant toute tutelle. Ils vivent généralement d'un peu d'élevage et de quelques rapines. Pour eux, les convois étrangers remplis de vivres et d'or sont de véritables mannes, mais ils sont si rares que certains peuvent attendre toute une vie sans en voir passer un seul. Les clans sont eux trop puissants pour pouvoir être inquiétés.

On trouve généralement dans les groupes de Détrousseurs ceux qui ont violé les lois des Parages, les Parjures. Exilés, ils n'ont pour survivre d'autre choix que de se réunir.

Les lois de la Coutume

Difficulté 20

Issue de la parole de Morkh, la Coutume est le recueil oral des tabous paragéens. Il n'en existe pas de version écrite et chaque homme en possède une interprétation qui lui est propre. Les lois paragéennes prônent la préséance du clan sur l'individu ; tout homme mettant en péril ses frères est coupable de Parjure et doit être châtié. De nombreux tabous portent sur l'essence sacrée de la nature : les hommes doivent respecter les créatures vivantes et ne doivent en aucun cas commercer avec les Démons.

Celui qui enfreint la Coutume est coupable de Parjure. L'accusé est tout d'abord saisi par les Hurleurs et gardé dans une grotte jusqu'à son jugement. Il est alors amené à genoux aux pieds du conseil ; ce dernier a déjà rendu son verdict et l'énonce au condamné qui ne peut que subir son châtiment. Dans la justice paragéenne, il n'y a pas de place pour les débats ; les hommes pris sur le fait sont rapidement condamnés et punis. Un homme qui en accuse un autre doit néanmoins prouver ses dires, car on ne condamne pas sans des preuves irréfutables. Cette justice peut hélas entraîner un grand nombre d'erreurs. Il est toutefois possible de disculper un condamné en apportant une preuve concrète de son innocence, mais une telle mise en doute de la droiture du conseil est rare.

Difficulté 25

Les possessions individuelles, contraires à l'idée de préséance du clan sur ses hommes, sont proscrites. Garder pour soi un objet susceptible d'aider le clan constitue donc un crime. Si un guerrier peut conserver chez lui une arme ou une monture, il doit si le besoin s'en fait sentir les mettre à la disposition de son chef et de son clan. Le seul voleur susceptible de Parjure est celui qui prive la communauté d'un objet ; voler un village ou un clan est passible de mort dans un pays où les ressources vitales font cruellement défaut.

Diplomatie

Les clans désunis

Difficulté 20

L'idée que Morkh avait des clans n'a rien à voir avec la réalité du XVe siècle. Les relations se sont progressivement dégradées et beaucoup ont oublié leur raison d'être. Les Naoksa accaparent les croyances chamaniques; les Chamta se veulent les seuls détenteurs de la Coutume et accusent de Parjure tous ceux osant les contredire ; les Bodhrann ont vendu leur âme aux Mages du Cryptogramme-magicien qui leur assurent une suprématie sur le Nord; les Rorik sont pris de folie des grandeurs tandis que les Milach vendent aux Communes princières les objets sacrés de leurs voisins…

La plupart des clans sont au XVe siècle en guerre perpétuelle. Les Mirloviadre disputent aux Zaorran les faveurs des Lyphaniens, les Milach et les Galleas s'affrontent dans des batailles sanglantes, les Milach volent aux Bronwith leurs bijoux sacrés et les Maëwilch s'efforcent de détruire la forêt de Noirdessein, refuge du clan Twyl.

Seuls les clans Suqqeram et Anga respectent encore la vision première de Morkh, gardant les monts Eiglophiens contre toute invasion étrangère. Ils voient généralement avec mépris les autres clans se détruire dans des luttes fratricides.

Les relations extérieures

Difficulté 15

La terre des Parages ne permet pas aux hommes d'étendre leur influence sur l'Harmonde. Les monts Eiglophiens à l'ouest, le golfe d'Ébène au sud et la mer d'Orion au nord et à l'est limitent considérablement les possibilités d'échanges. L'absence de gouvernement centralisé et les luttes intestines rendent impossible la mise en place d'une véritable politique harmondienne. Seules quelques bonnes volontés et une poignée d'ambitieux s'efforcent de s'ouvrir vers l'extérieur, mais leurs efforts sont souvent réduits à néant par leurs pairs, moins tolérants.

• Les Princéens

Difficulté 20

Des Démons, des esclavagistes, des envahisseurs. Tout Paragéen se doit de les haïr et de savoir qu'à tout moment, leurs armées peuvent revenir. Si pour beaucoup cette menace semble bien lointaine, il n'en demeure pas moins que les Princéens incarnent l'ennemi de l'extérieur.

Difficulté 25

La passe de Kamsatra, le seul passage praticable entre les Communes princières et les Parages, est un lieu d'une importance capitale gardé jour et nuit par les clans Suqqeram et Anga. Le clan Suqqeram, grande victime de la première invasion, est toujours sur le qui-vive et prêt à brandir une nouvelle fois la Pique sanglante.

• Les Lyphaniens

Difficulté 20

Le seul peuple avec lequel les Paragéens aient de véritables affinités est celui de la Lyphane. Ses hommes ont délaissé la protection des villes pour la liberté des grandes steppes, parcourant sur le dos de leurs chevaux un immense royaume avec pour seul obstacle le vent sur leur visage. Eux aussi détestent les Princéens et leurs Démons. Cette haine commune, si elle venait à être exploitée, pourrait bien menacer les grandes cités de l'Ouest.

Difficulté 25

La frontière entre les deux royaumes est le lieu d'affrontements réguliers. Si les chocs sont violents et les morts fréquents, ces combats ne sont considérés que comme des jeux sans gravité par les belligérants. Deux clans ennemis, les Mirloviadre et les Zaorran, se disputent tous deux la suprématie sur les nomades du Nord. Les premiers sont des cavaliers émérites qui élèvent des chevaux et partagent une grande partie des croyances de leurs voisins. Les seconds sont des barbares violents qui par fierté sont parvenus à monter des tigres d'Aswald ; seuls les meilleurs d'entre eux sont capables d'un tel exploit et il arrive fréquemment que l'un d'eux meure dévoré par sa monture, mais les Zaorran considèrent ce risque avec philosophie.

• L'Enclave boucanière

Difficulté 20

Les Boucaniers ne sont pas toujours les bienvenus dans les Parages. Les seuls liens qu'ils peuvent nouer se font en général par l'intermédiaire des marchands des clans Dietra et Maëwilch, les autres refusant tout simplement de les rencontrer. Les clans Chamta et Bodhrann redoublent même d'efforts pour couler tout navire ayant l'outrecuidance de naviguer près de leurs côtes, les premiers en leur jetant d'énormes rochers, les seconds avec l'aide d'énormes épaulards qu'ils sont parvenus à dresser. Quelques rares accords existent néanmoins et les Boucaniers sont parfois prêts à braver ces dangers, du moins lorsque l'enjeu est d'importance.

Les forces politiques du royaume

• Le Conseil sacré

Difficulté 20

Le Conseil sacré est le rassemblement de l'ordre chamanique. La plupart des chamans en sont membres, bien que certains le considèrent comme inutile. Une fois par an, le jour du solstice d'été, le Conseil sacré se réunit sur les terres du clan Naoksa pour discuter des événements de l'année passée et en interpréter les signes. C'est aussi l'occasion pour ceux qui désirent devenir chamans de trouver un maître. Le doyen du Conseil sacré est le plus vieux chaman du clan Naoksa, celui que les esprits ont protégé du temps. Cœur Fragile tient aujourd'hui cette place ; c'est un vieillard de plus de quatre-vingts ans à la santé précaire.

Difficulté Impossible

Cœur Fragile est un Harmoniste de la Geste reconnu. Le Conseil des Décans porte un grand intérêt à ces retrouvailles annuelles car elles lui permettent de se tenir informé des événements récents et d'y déceler l'éventuelle présence du Masque. Ce dernier s'efforce également d'y placer quelques pions comme Colère Terrible, chaman du clan Maëwilch, un espion dévoué qui a renié depuis longtemps les croyances de ses pairs.

• Le clan souverain des Rorik

Difficulté 20

De tous les clans, celui des Rorik est le plus présomptueux. Ses dirigeants estiment être les descendants directs de Morkh lui-même et invoquent cette filiation pour placer les autres clans sous leur coupe. Personne ne leur prête la moindre attention et les Rorik sont vus comme une poignée de fous ambitieux. Grand Panache, leur chef, raconte à qui veut l'entendre qu'il est sur le point de mettre sur pied une immense armée afin d'envahir les Communes princières ; sa fureur mégalomane augmente avec le temps et ne semble pas prête à diminuer.

ᛟᛗᚠᚢᛏ

Difficulté Impossible

La folie de Grand Panache est en grande partie due à son conseiller et ami Modeste Murmure. Ceux qui connaissent ce funeste stratège le décrivent comme un individu arrogant et plein de menaces. Les hommes du clan le craignent et lui attribuent de grands pouvoirs magiques; il aime à se parer de dépouilles animales et à invoquer les pouvoirs des morts. Ces soi-disant pouvoirs proviennent en vérité du Masque dont Modeste Murmure est le serviteur. Par son entremise, le Masque s'assure un pouvoir total sur le clan Rorik ; Grand Panache n'est jamais qu'un guerrier simple et fier, incapable de discerner le mensonge de la vérité.

• Le clan Chamta

Difficulté 20

Les Chamta sont des géants vivant à l'est des Parages ; ce sont des sages, des illuminés qui connaissent l'histoire antique des Parages. Ils vénèrent Morkh comme un dieu, à la différence des autres Paragéens. Ce sont également les détenteurs de la Coutume et les juges des chefs; leurs prêtres peuvent tuer par leur seule voix et leur exécuteur, le Tcho-kar, est un être cruel qu'aucun guerrier ne peut vaincre.

Les lieux que gardent les Chamta sont sacrés : nul n'a le droit de s'y rendre s'il n'est pas invité. C'est en vertu de cette loi qu'ils coulent les navires boucaniers approchant leurs côtes, afin qu'aucun étranger ne risque de profaner leur domaine.

• Le clan Dietra : un avenir pour les Parages ?

Difficulté 20

À l'opposé de l'isolationnisme soutenu par les Chamta, le clan Dietra s'est tourné peu à peu vers le progrès et s'est ainsi ouvert aux autres royaumes. En 1455, il possède le port de Kaernach, seule cité cosmopolite des Parages. Les relations du clan avec l'Enclave boucanière n'ont jamais été aussi bonnes, et des émissaires princéens sont même parvenus à une entente commerciale. Pour ces raisons, les Dietra sont en opposition constante vis-à-vis des Chamta qui n'hésitent pas à les accuser de Parjure. Aucun des autres clans n'a pour l'heure agi à l'encontre de l'un des deux antagonistes et la situation n'a plus évolué depuis près d'un an.

Difficulté 25

Le chef avéré des Dietra est Sourire-de-miel. Diplomate accompli au visage avenant, cet homme s'efforce par tous les moyens de faire des Parages une société moderne. Il est à l'origine de nombreux accords passés avec l'Enclave boucanière et a même décrété ne pas avoir de griefs à l'encontre des Princéens. Sourire-de-miel est aujourd'hui à la tête du plus grand réseau commercial du royaume. C'est également un mécène des arts et de l'ambition ; il a déjà financé de nombreuses expéditions vers le nord de l'Harmonde et consacre des fortunes colossales au développement du royaume.

• Le clan des Parjures

Difficulté 25

Autrefois simple bande de Détrousseurs, ces pillards sont dirigés depuis trois ans par Chasse Rêche (voir «Us & coutumes »), un Parjure qui a fait d'eux une véritable armée. Fin stratège, il a réussi l'exploit de défier les clans en toute impunité, attirant à lui de plus en plus d'hommes. Le clan des Parjures annihile les croyances de leurs ennemis : ses hommes écrasent les clans par la ruse, vendent leurs esprits sacrés aux Princéens et introduisent des drogues étrangères au sein des clans. Ils vont parfois jusqu'à torturer les chamans qu'ils croisent sans encourir la moindre punition. Les clans n'ont pour le moment qu'une vague idée des actes commis par les Parjures. Leurs luttes

intestines les empêchent de mener une véritable guerre contre eux, tandis que l'influence et la force des pillards vont grandissantes.

Négoce

Les difficultés du commerce

Difficulté 10

Les barrières naturelles coupant les Parages du reste de l'Harmonde nuisent autant aux relations diplomatiques que commerciales. Compte tenu de leur situation, les Paragéens ne peuvent commercer qu'avec leurs voisins princéens, lyphaniens et boucaniers. Les autres Royaumes crépusculaires n'ont accès aux objets paragéens qu'au prix d'expéditions extrêmement coûteuses et seuls les Keshites sont à même d'entreprendre de tels périples. Entre eux, les clans ne pratiquent que le troc et méprisent ceux qui vivent de l'or. Les matières précieuses n'ont de valeur qu'une fois transformées en bijoux ; elles sont loin de valoir le bois, la nourriture ou l'acier.

Difficulté 20

Il y a de cela quelques centaines d'années, les Paragéens ne connaissaient pas l'utilité de l'or. Ils ne se servaient que du troc et vivaient en parfaite autarcie. Puis les Dietra décidèrent de s'ouvrir au monde : ils bâtirent un port au nord-est du pays et y invitèrent les marchands étrangers. L'or commença à circuler et d'autres clans se mirent à l'utiliser, séduits par les objets des Dietra venus de royaumes lointains. Aujourd'hui, seuls les Chamta et les Naoksa rejettent «l'or des Parjures ». Les autres l'utilisent dans les relations entre clans ou avec les étrangers ; malgré cette progression des mentalités, le troc est toujours en vigueur, du moins au sein même des clans.

Les marchés

• Produits manufacturés

Difficulté 15

La plupart des objets de consommation courante ne méritent pas le voyage jusqu'aux Parages. Les clans possèdent plus de fourrures et de peaux qu'ils n'en ont besoin et sont toujours prêts à les vendre aux courageux marchands s'aventurant sur leurs terres. Les tanneurs favorisent cependant l'efficacité au détriment de l'aspect esthétique ; une cape de fourrure grossière à l'odeur de yack a peu de chances de séduire un citadin éclairé et seul un Lyphanien est à même d'apprécier sa chaleur bienfaisante.

C'EST SI...BARBARE!

Certains milieux aisés s'intéressent tout particulièrement aux objets typiquement paragéens. Cette mode a pour origine la bataille de Maëchrak et les Communes princières : les Princéens vaincus se mirent étrangement à admirer leurs adversaires et leur force primitive. L'aristocratie des Cités-États a depuis décrété que les objets barbares étaient «à la mode », lançant là un véritable courant esthétique. Il est désormais de bon ton de posséder chez soi un authentique objet primitif : une lance, une épée, un pendentif en os… Des expéditions de mercenaires s'efforcent à leurs risques et périls de se procurer à grands frais les produits les plus originaux que puissent fournir les Parages. Dans certaines villes, les objets sacrés ont atteint une telle valeur que risquer le courroux des barbares en est devenu acceptable.

Difficulté 20

À l'exception des peaux, les Paragéens vendent peu d'objets manufacturés qui puissent intéresser leurs voisins. Les armes en acier ainsi que les produits de l'onagrie (voir «Us & coutumes ») ne sont pas mis sur le marché : un seigneur désirant une épée en bon acier paragéen ou une catapulte géante devra venir lui-même la demander et offrir une chose qui lui est très précieuse. Les Paragéens n'aiment guère les marchands et la Coutume leur interdit de vendre de tels objets. Bien des

H

hommes s'efforcent de contourner cette loi. Parfois leurs stratagèmes fonctionnent, parfois non et dans ce cas le prix à payer est toujours la mort.

• Un fort potentiel naturel

Difficulté 15

Les forêts des Parages sont immenses. Les pins centenaires recouvrent l'ensemble des terres et fournissent un bois d'une excellente qualité. L'Enclave boucanière fait grand cas de ce bois qu'elle s'efforce d'acquérir auprès des Dietra aussi souvent que possible. Ce commerce connaît au XVe siècle un véritable essor grâce à la proposition du clan Maëwilch d'approvisionner en bois le port des Dietra.

L'ADAMANTINE ASTRALITE

Il s'agit là d'une organisation inféodée au Conseil sacré, composée exclusivement de chamans. Son rôle est de soigner les grands blessés avec l'aide de l'astrale, une plante rare aux vertus curatives inégalées. Le Conseil interdit à toute autre personne d'utiliser cette plante, sous peine de s'attirer la fureur des Fhrüls. Cette superstition cache une vérité bien plus pragmatique: les chamans de l'Adamantine exercent un véritable monopole et font payer une fortune pour leurs services. Ce commerce très lucratif leur a même permis de dépasser les frontières et d'installer des comptoirs dans les plus grandes villes des Royaumes crépusculaires.

• Le marché noir

Difficulté 25

Si la Coutume nuit considérablement au commerce, il existe toujours des hommes prêts à risquer le Parjure pour un peu d'or. Un marché parallèle s'est ainsi constitué, principalement entre les Parages et les Communes princières; des passeurs traversent régulièrement les monts Eiglophiens avec des Élémentäs, des armes en fer paragéen ou des bijoux sacrés pour les revendre à prix d'or aux Princéens. Les malheureux qui sont pris à commercer les objets sacrés de la culture paragéenne finissent écorchés vifs.

Esprit

«J'aime le vent glacé sur ma peau ; en meurtrissant ma chair il me rappelle son existence. Ma vie n'est faite que des batailles. Mon monde est violent, plein de morts et de blessures dont on ne se remet jamais. Et pourtant, je sais qu'il existe tout près une terre magnifique, peuplée d'esprits, de lutins, de géants… Ce monde m'est invisible, mais je jure qu'il m'est parfois possible de le voir, dans ce coin de vision où les couleurs s'effacent. Ce sont des êtres en perpétuelle mouvance, si beaux…
Si beaux… »

Larmes-de-cristal, Hurleur paragéen

Us & coutumes

Les hommes des Parages

Difficulté 5

Le Paragéen est barbare, tous les autres peuples vous le diront. Plus grands, plus forts, plus frustes ; vêtus de peaux de bête hiver comme printemps, l'arme à la main, la bave aux lèvres. Leurs femmes sont laissées nues pour pouvoir être possédées à l'envi, mais elles peuvent se révéler de véritables furies lorsque leur village est en danger. Hirsutes, les Paragéens sont souvent sales, le corps couvert d'une sueur nauséabonde.

Difficulté 15

En réalité, les Paragéens sont des habitants de l'Harmonde comme les autres : leur différence vient de leur appartenance à un royaume dangereux où la mort est omniprésente. Ce ne sont pas des monstres, mais tous ont en commun une force et une volonté aussi dure que le fer qu'ils extraient. Physiquement, ce sont de véritables montagnes à la chevelure sombre, à la peau tannée par le soleil des neiges et aux yeux clairs. Les Paragéens forment un peuple de survivants, à la différence des hommes de l'extérieur qui se complaisent dans le confort. Les goûts vestimentaires sont ici soumis à la

nécessité : tout doit être utilitaire, sans aucun penchant pour la coquetterie. Très peu de Paragéens portent une armure en dépit de leurs talents de forgeurs : ils préfèrent la chaleur des fourrures à la froideur du métal.

Difficulté 20

Les différents clans des Parages sont séparés par de vastes étendues de terres gelées qui rendent impossibles les échanges. Cet isolement a finalement conduit les hommes à considérer les autres comme des étrangers. Chaque clan possède sa propre identité, forgée au fil des siècles. Ici, l'appartenance à un groupe se manifeste tout autant par la coiffure, les bijoux ou bien encore les marques corporelles que par la façon de penser. Les Lacheich ont les tempes rasées et des boucles transpercent leur corps, tandis que les Bronwith portent toujours sur eux le plus grand nombre de bijoux sacrés possibles. Ces marques distinctives ne sont que la conséquence directe de la franchise proverbiale des Paragéens : à quoi bon dissimuler son appartenance lorsqu'on est fier d'être ce que l'on est ? Avec un pareil système, il est évident qu'une erreur d'étiquette n'est jamais commise par mégarde : comment ne pas reconnaître ce qui est affiché ostensiblement ? Bien des voyageurs, hélas, ne sont pas au fait de cette évidence…

LA LANGUE DES ORIGINES

Le nordik est une langue cassante. Dure. Les étrangers la considèrent comme impropre à la poésie, aux chants et même à la prose. De toute façon, il n'en existe pas la moindre version écrite ; seule la tradition orale a permis aux légendes de perdurer. Les mots sont généralement courts et les significations simples. Le nordik est à l'image de l'esprit paragéen : direct et concis.

Pour autant, il ne s'agit pas là d'une langue sans nuance. Combien de récits héroïques et de batailles, de vies grandioses et de morts glorieuses en sont issus ? Car l'orateur qui sait s'en faire l'amant passionné la laisse glisser en lui et est capable d'accomplir des miracles. Les rares voyageurs venus du Nord ont la bouche pleine d'un accent immémorial et de mots issus du fond des ères, donnant corps à des histoires pleines de géants et de héros.

L'esprit paragéen

Difficulté 5

Les Paragéens n'aiment rien tant que le combat. Les clans et même les villages sont en guerre permanente, pour des raisons qui parfois échappent aux belligérants. Leur art est lui aussi primitif — des colliers, des masques — et essentiellement dédié à des divinités étranges à l'aspect animal.

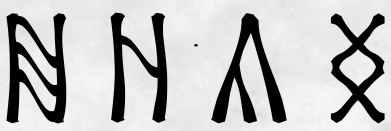
Difficulté 15

• Tous les Paragéens obéissent à la Coutume, une tradition orale transmise de génération en génération depuis l'aube des temps. La plus importante de ces règles est celle de la survie, non comme principe égoïste, mais comme devoir : tout homme se doit de placer la vie de ses pairs au-dessus de la sienne. La Coutume parle également d'obéissance, de respect et de tempérance, des vertus respectées au sein de tous les clans.

Difficulté 20

• Les Paragéens aiment les combats, mais savent faire la différence entre l'ami et l'ennemi. Si les affrontements entre villages sont très nombreux, la Coutume interdit cependant d'y mêler toute haine. Le poing s'impose donc pour résoudre les litiges entre membres d'un même clan afin d'éviter toute mort malencontreuse. Le fer, lui, est réservé aux plus importantes batailles, celles qui opposent les clans ou les royaumes. Cela ne signifie pas forcément que les Hurleurs méprisent de tels adversaires ; les enjeux sont simplement plus grands et ne doivent pas être pris à la légère.

• L'art est essentiellement tourné vers le monde des Fhrüls. Il s'agit donc d'une pratique sacrée, réservée aux chamans et aux sages capables de parler aux forces naturelles. Ainsi, chaque objet d'art possède un but autre que la simple fonction décorative, lui imposant une forme, une matière. On conçoit un collier pour protéger un frère, une lance pour tuer un ennemi… La forge et l'onagrie, traitées plus bas, suivent également ce principe



Le désir

Difficulté 15

C'est peut-être là la coutume jugée la plus barbare par les autres royaumes : en effet, les Paragéens ne conçoivent pas l'existence du mariage. Les hommes et les femmes appartiennent au clan et sont frères et sœurs devant l'adversité. Lorsqu'un homme et une femme se désirent, il leur suffit de consommer leur union à l'écart. Il n'est pas question de fêter un pareil événement ni de faire durer plus longtemps cette relation. Nulle cérémonie ici, nul lien sacré.

Il arrive parfois que des hommes un peu éméchés essaient de prendre par la force une femme. Les plus faibles sont placées sous la protection du chef qui se doit de punir le viol par la mort. Il peut bien sûr arriver que ce soit le chef en question qui voie ses avances refusées et qu'il décide de passer outre le rejet de sa protégé

LES NOMS PARAGÉENS

Ils ne sont pas donnés comme dans les autres Royaumes crépusculaires. Ici, les questions de dynastie ou de famille n'ont pas cours ; il est normalement impossible de connaître le nom de son père et on n'appartient qu'à son clan. Un enfant porte donc un premier nom en rapport avec les circonstances de sa naissance — Lune Tapie, Ciel Grondant, etc. — jusqu'à ce qu'il devienne adulte. Il reçoit alors son deuxième nom de la bouche du conseil. Celui-ci est lié à son tempérament, à son physique ou à tout aspect aisément identifiable — Rocher-qui-marche, Loup Sournois, Crevasse Souriante, etc. À ce nom s'ajoute celui du clan, puis éventuellement les exploits que l'adulte a accomplis. Par exemple on peut trouver un «Rocher-qui-marche du clan Suqqeram, tueur de loups et sauveur de Langue Volubile du clan Anga», ce qui en nordik se prononce : «Pierkam Pedrat om Suqqeram, wool tötner omt tont hetirt om Anga helt ». De tous les hommes, seul Morkh a hérité du titre «du pays de l'acier » — om Fürsergresht — car il n'a jamais appartenu à aucun clan, mais aux Parages tout entiers. Le nom Morkh signifie quant à lui «le Père » et nul autre que lui ne peut posséder ce nom !

La naissance

Difficulté 15

Une naissance est évidemment un événement bienheureux pour une tribu. La survie du clan dépend de sa natalité et chaque naissance est saluée par une fête à la nuit tombée. Compte tenu des mœurs paragéennes, l'identité du père est généralement inconnue — bien que soupçonnée — et c'est au village d'élever l'enfant. Sa mère devra le laisser aux mains des Gardiennes de l'âtre qui se chargeront de le nommer puis de l'éduquer jusqu'à ce qu'il soit en âge d'aider le village. Jusqu'à sa puberté, il pourra ainsi découvrir les arts du combat, de l'élevage ou de la cueillette. Puis il choisira la voie qu'il estime être sienne et s'y astreindra tant qu'il pourra se tenir debout.

Le Passage

Difficulté 15

Une fois atteint l'âge de la puberté, une cérémonie initiatique est célébrée pour le jeune adulte. Il doit passer plusieurs épreuves symboliques qui feront de lui un être responsable : combats, chasse, survie… Il lui faut alors prouver qu'il est bien capable d'assumer la voie qu'il a choisie. La difficulté dépend de la façon dont est considéré le jeune homme. Si on attend beaucoup de lui ou si son attitude déplaît à ses pairs, les épreuves peuvent s'avérer extrêmement difficiles. Un échec peut alors avoir des conséquences désastreuses : l'enfant peut se voir obligé d'adopter une autre voie ou même être désavoué par le village et banni. En général, l'entraînement que subissent les adolescents les rend apte à devenir adultes sans difficulté, mais nul n'est à l'abri d'un accident.

La mort

Difficulté 20

La terre des Parages ne laisse pas ses habitants enterrer leurs morts. Le sol gelé résiste au fer le plus dur et le temps est bien trop précieux pour être ainsi gaspillé. Le défunt est donc porté hors du village par ses proches, jusqu'à un lieu sauvage où il est laissé, exposé aux vents et aux charognards. Cette pratique peut paraître sacrilège, mais les Paragéens croient en la préséance de l'Harmonde sur

ses habitants. On raconte que la nuit suivant la mort, l'âme subit les attaques répétées de hordes de loups affamés. Elle doit alors se battre jusqu'à ce que les bêtes l'emportent et la déchirent, éparpillant son essence sur la terre du clan. Elle y rejoindra les forces du Printemps, endormies sous la neige, et leur apportera son aide. En offrant ainsi son âme, un homme peut fortifier la nature et l'aider à vaincre le gel. Les arbres fruitiers, les plantes fourragères et les herbes médicinales, qui sont autant de bienfaits indispensables à la survie de chacun, peuvent pousser grâce à lui.

LES FEMMES

La distinction entre les hommes et les femmes n'est normalement pas à faire dans les Parages. Chacun remplit la tâche qui lui convient au mieux de ses possibilités. Dans les faits, c'est autre chose. La plupart des hommes estiment qu'une femme est bien plus compétente dans la cueillette que dans la chasse. Pour eux, aucune d'entre elles ne serait à même de devenir chef de village, encore moins de clan. C'est pourquoi celles qui désirent s'affranchir du poids des préjugés doivent affronter un péril plus grand que les créatures de la Faille : les hommes. Devenir Hurleuse est un exploit. Les épreuves du Passage sont alors conçues pour humilier l'impudente. Celles qui parviennent malgré tout à obtenir ce qu'elles désirent sont sans doute capables de battre les plus puissants des Paragéens. Les victimes de ces pratiques choisissent souvent l'exil et disparaissent dans un silence glacé, à moins qu'elles ne deviennent légendes…

Calendrier et festivités

Difficulté 15

Les Paragéens ne possèdent aucun calendrier; la loi de la survie leur impose l'instant présent et ne leur laisse guère de temps pour les réjouissances. Et puis l'histoire elle-même n'est-elle pas devenue légende ? Dans ces conditions, il est difficile d'imaginer la moindre fête annuelle pour les clans ; c'est donc la nature qui leur fournit deux instants de célébration : le début et la fin de la saison froide, réciproquement appelés Kirskadar et Istrebalr.

• Kirskadar («Veillecristal ») advient lorsque la première brise glaciale parcourt le village. Une fois la nuit tombée, les habitants se réunissent dans la grande salle, autour d'un feu rassurant, pour y écouter le chaman ou la plus vieille Gardienne de l'âtre raconter la lutte de Morkh contre les forces abyssales. Ensuite, le solennel laisse place au jeu : ceux qui le souhaitent peuvent essayer d'effrayer leurs congénères par des histoires pleines de Démons. C'est ainsi que les Paragéens changent la peur que leur inspire l'hiver en un simple amusement inoffensif. Ils regagnent ensuite leurs demeures, le cœur allégé.

• Istrebalr («Perceneige ») est célébrée lorsqu'un habitant du village découvre la première pousse du printemps. Il la ramène alors à son chef qui le nomme héraut du printemps. Une grande fête est ensuite célébrée à la nuit tombante. Si d'autres personnes ont pu trouver des signes de la venue de la belle saison, elles sont rassemblées pour constituer la suite du héraut. Il leur faut ensuite prouver leur vaillance en paroles, bravant en imaginaire les dangers des Abysses et vainquant une bonne fois les serviteurs du gel. La soirée terminée, le héraut et sa suite doivent se choisir une compagne — ou un compagnon, les femmes ne sont pas exclues de la fête — pour passer la nuit. Ils pourront ensuite reproduire dans leurs couches le rite de la fertilité, symbole vivant du triomphe des forces vives.

Arts et artisanats

•La forge

Difficulté 10

Les forgerons des Parages sont renommés à travers l'Harmonde. Bien des princes, bien des barons ont supplié les maîtres des forges de se rendre dans leurs domaines pour y officier sous leurs ordres, mais jamais un seul d'entre eux n'a accepté de quitter son pays pour trahir le secret de l'acier paragéen. Car il existe bien un secret, un art connu d'eux seuls, capable de rendre les armes plus dures, plus tranchantes. Comment expliquer autrement ces lames pouvant trancher la pierre, ces armures plus solides que le roc ? C'est pour ce secret que sont venus bien des envahisseurs, ce secret que tous les forgerons emportent dans la tombe.

Difficulté 20

Selon la légende, l'art de la forge proviendrait de l'alliance des géants et des nains. Ce sont eux qui auraient offert aux hommes le secret de l'acier. Car les nains savent changer la roche en armes mortelles ou en armures indestructibles et les géants sont les seuls à connaître les secrets de l'Harmonde. Lorsque les hommes bâtirent une contrée idyllique sous la protection de Morkh. Les nains et les géants les rejoignirent et leur offrirent en gage de respect le secret de l'acier paragéen, ce métal pour lequel certains hommes sont prêts à tuer.

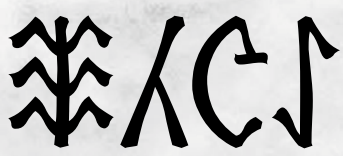
Difficulté 25

Les forgerons seuls connaissent la vérité : le fruit de leur travail n'est que l'expression d'un savoir ancestral, transmis de génération en génération depuis l'aube des temps. Chaque nouvel artisan expérimente et améliore, poussant toujours plus loin les limites de son art. En vérité, c'est la Coutume qui a permis à la forge d'atteindre ces sommets, en plaçant sa pratique au cœur de chaque village. Après tout, Morkh lui-même n'a-t-il pas dit, à ce sujet :

«Aux hommes ou aux ténèbres, nous opposerons l'acier. Que fer et chair se brisent sous nos coups répétés. »

Difficulté 30

Une poignée d'hommes, parmi les plus doués dans l'art de la forge, savent que si les armes paragéennes sont aussi parfaites, c'est que le minerai est ici plus pur qu'ailleurs. Son histoire remonte à l'Éclipse : durant cet événement funeste, des Flammes tombèrent en nuées ardentes sur la terre gelée. Elles se lovèrent au cœur des nombreux gisements de fer et, devenues Éclat, en changèrent la nature. Ainsi les objets que forgent les Paragéens contiennent-ils tous un peu d'Éclat, juste assez pour les rendre plus solides que les meilleurs alliages. Il arrive même parfois que la quantité d'Éclat soit suffisante pour dégager une certaine puissance ; les légendes paragéennes sont pleines d'armes magiques, à commencer par la redoutable Ardelame.



• L'onagrie

Difficulté 20

Si les bases de la forge sont répandues dans l'Harmonde du XVe siècle, il n'en est pas de même pour l'onagrie. En effet, les géants du clan Anga sont encore les seuls détenteurs du secret du bois. Capables de le forger comme d'autres forgent l'acier, ils ont fait de leur art l'un des commerces les plus lucratifs des Parages. Vendant à prix d'or leurs services, ils élaborent ainsi des balistes et des catapultes en bois d'une telle puissance que les stratèges de tous les Royaumes crépusculaires se les arrachent à prix d'or. Les marins de l'Enclave boucanière ont même commandé il y a de cela très longtemps un navire traité par l'onagrie ; cette folie leur a coûté une véritable fortune, mais elle est encore en service de nos jours, grâce à la résistance du matériau, et sert de transport à des géants.

Difficulté 30

Le secret du bois… Bien peu d'hommes sont au courant de l'existence même de ce mystère. Seuls les géants sont capables d'utiliser l'onagrie avec l'aide du don de l'Été. Par le biais des Questions (cf. *Le Codex des géants*), il leur est en effet possible de trouver le meilleur bois qui soit sans difficulté. Ce sont toutefois des perfectionnistes et il n'est pas rare de voir les plus expérimentés d'entre eux arpenter l'Harmonde à la recherche des plus rares essences. De façon générale, les sapins des Parages sont d'une qualité supérieure à celle des arbres étrangers. Une fois le bois trouvé, il reste au géant à utiliser les Désirs pour comprendre la meilleure façon de travailler la matière.

Cette utilisation du don de l'Été est assez discutable et ne correspond guère au serment harmonique des géants. Bien des sages de ce peuple seraient horrifiés par le parti que tirent les Anga de leur affinité avec la nature, mais ceux des Parages ne les condamnent pas. Ce royaume n'est pas comme les autres ; la nature doit y aider ses enfants plus encore qu'ailleurs. Tant que ce commerce est livré dans le plus strict respect des Dames, les Anga ne dupent pas leur mère, mais lui demandent son aide avec humilité.

Quelques Paragéens

Crocs-de-tigre, chef du clan Galleas

Le clan Galleas est le plus violent des Parages. Ses chefs ont toujours été à l'image de cette barbarie et Crocs-de-tigre n'y fait pas exception. C'est un guerrier, un homme musculeux allant torse nu par les températures les plus basses, le corps recouvert de tatouages rituels. Rien ne lui plaît davantage que la fureur des combats dans lesquels il se jette en hurlant, une hache dans chaque main. Même les autres Paragéens ne le considèrent que comme une brute animale, une bête privée de pensées. Pourtant Crocs-de-tigre est avant tout un homme : à 38 ans, il aime les plaisirs de la chair et respecte la vaillance. Rien ne le dégoûte plus que la lâcheté et la civilisation. On l'a déjà vu aidant un groupe d'étrangers lui ayant prouvé leur valeur dans un duel acharné. Tenir plusieurs secondes contre lui, c'est déjà s'attirer son attention. C'est de toute façon la seule manière de ne pas être taillé en pièces une fois parvenu sur son territoire…

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 55, SBG : 18, SBC : 27, BD : +3
VOL 10

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 17, Survie 16, Vigilance 16.
Maraude : Chasse 16.
Société : Éloquence 15.
Savoir : Culte : chamanisme 12, Histoire & légendes 12, Stratégie 14.

Combat
Initiative : 16/12, hache double(*) 15/11, bagarre 12/8
Attaque au contact : hache double 17, bagarre 18
Attaque à distance : -
Esquive : 16/12
Parade : hache double 15
Défense à distance : 8/6
BD (hache double) +13, BD (bagarre) +1
Armure : Écailles (partielle) prot. 7

(*) : arme manipulée à deux mains.

Larges Mains du clan Lacheich, chef de village

Le clan Lacheich est composé des meilleurs forgerons qui soient. Bien que la plupart ne soient que des hommes, il existe parmi eux un géant du nom de Larges Mains. Son nom est un bel euphémisme de la puissance que le fils de l'Été possède : les villageois ont été forcés de lui bâtir une hutte colossale pour pouvoir l'abriter, mais les services qu'il rend à ses pairs valent tous les sacrifices. Sa tempérance et sa force l'ont rapidement placé au poste de chef du village. C'est à lui de régler tous les problèmes nécessitant sagesse ou violence. Larges Mains s'y prête de bon cœur bien que la forge soit son seul vrai plaisir. Hélas pour lui, sa haute stature l'empêche de produire des objets délicats et les villageois le préfèrent en protecteur. Une personne s'aventurant dans les terres du clan Lacheich sera heureuse de rencontrer Larges Mains : même à 100 ans, le géant est toujours prêt à accueillir les étrangers et prend grand plaisir à parler des Parages, de la forge ou de la nature.

CARACTERISTIQUES

TAI : +3, MV : 10, PdV : 151, SBG : 50, SBC : 75, BD : +31
VOL 7

Base de Compétences
Épreuves : Arme : épée géante 15.
Société : Diplomatie 12, Éloquence 14, Négoce 10, Savoir-faire : forge 15.
Savoir : Culte : mythologie métallique 17, Saison : Été 14.
Occulte : Harmonie 14.

Combat
Initiative : 8, épée géante 11
Attaque au contact : épée géante 16
Attaque à distance : -
Esquive : 3
Parade : épée géante 16
Défense à distance : 1
BD (épée géante) +39
Armure : aucune

Feuilles Folles du clan Milach, chaman

" *Feuilles Folles, il aime la gaudriole.* "
Cette rengaine est chantée par tous les enfants du clan Milach. Feuilles Folles est un très bon chaman : il connaît les plantes et sait apaiser les Fhrüls en colère. Ces derniers semblent même l'avoir préservé du temps. Il y a toutefois un prix à payer pour autant de bonheur : Feuilles Folles aime les filles, les jeunes de préférence. Les villageois cachent leurs enfants lorsqu'il approche ; les filles ont peur d'aller dans les bois, car leurs parents les gavent de légendes effrayantes, juste pour éviter de les retrouver enceintes à treize ans ! Tous souhaiteraient se débarrasser de cette nuisance, mais la Coutume est formelle : on ne lève pas la main sur un chaman. Pendant ce temps, Feuilles Folles continue de poursuivre les jeunes filles en fleurs, le nez rouge et l'œil pétillant… Feuille Folles est un vagabond qui peut fort bien tomber par hasard sur un groupe d'étrangers en goguette, les sortir d'un mauvais pas ou simplement leur indiquer la route vers le village le plus proche. Si en plus une jolie dame est de la partie, il risque de devenir collant…

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 50, SBG : 16, SBC : 25, BD : +2
VOL 5

Bases de Compétences
Épreuves : Premiers soins 15, Survie 17.
Maraude : Camouflage 14, Discrétion 12.
Société : Baratin 14, Éloquence 14.
Savoir : Culte : chamanisme 17, Saison : Printemps 14.
Occulte : Harmonie (spé : Élémentäs paragéens) 17.

Combat
Initiative : 12, bâton ferré(*) 12
Attaque au contact : bâton ferré 14
Attaque à distance : -
Esquive : 9
Parade : bâton ferré 14
Défense à distance : 4
BD (bâton ferré) +6
Armure : Vêtements lourds (veste) prot. 1

Petit Pin du clan Twyl, Gardien de la forêt de Noirdessein

Âgé de 30 ans, Petit Pin est un lutin du clan Twyl : il semble constamment s'être levé du pied gauche et passe son temps à se plaindre. Il aime boire et il lui arrive de finir ivre mort une soirée sur deux, malgré ses facultés d'ingurgitation proprement hallucinantes ! Enfin, comme ses frères, il déteste les Maëwilch qui osent piller la forêt de Noirdessein et est prêt à les tuer pour cela. Car Petit Pin est un Gardien, un lutin ayant juré de défendre la forêt et ses secrets au péril de sa vie.
Ceux qui désirent lutter contre la déforestation croissante pourront avec un peu de patience s'en faire un allié ; être l'ami d'un seul Twyl, c'est être l'ami de tout le clan. Les défenseurs du progrès et du commerce ne pourront au mieux que s'attirer son mépris. Il est de toute façon impossible de le faire changer d'opinion, car il est plus borné qu'une vieille mule.

Caracteristiques

TAI : -1, MV : 3, PdV : 42, SBG : 14, SBC : 21, BD : +0
VOL 8

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 14, Survie 14.
Maraude : Discrétion 14.
Savoir : Saison : Printemps (spé : Pollen) 15.

Combat
Initiative : 17/16, massue(*) 15/16, bagarre 13/12, arc lutin 21/20
Attaque au contact : massue 14, bagarre 16
Attaque à distance : arc lutin 15
Esquive : 17/16
Parade : massue 12
Défense à distance : 8
BD (massue) +4, BD (bagarre) -3, BD (arc lutin) +2
Armure : Cuir (partielle) prot. 3

Chasse Rêche le Parjure, Détrousseur

Rien ne prédisposait Chasse Rêche à survivre. Fils de chef de village, ancien membre du clan Naoksa, son rêve le plus grand était de devenir un Hurleur de renom, mais il était trop frêle pour cela. Peu à peu, il se mit à détester ceux qu'il enviait et adopta le comportement d'un tyran. Lorsqu'un guerrier osa exprimer ce que tout le monde pensait, Chasse Rêche assassina le Hurleur devant de nombreux témoins. Il fut banni du clan et on le crut mort.
Pourtant il survécut. Il rejoignit une bande de Détrousseurs et parvint à s'imposer à eux. Leur chef mourut au cours d'un raid et Chasse Rêche prit aisément les rênes du pouvoir. Il lança alors ses hommes dans de grandes attaques contre les clans des Parages. Ses pillards mettaient à mort tous les chamans qu'ils pouvaient trouver, pillaient et saccageaient les lieux sacrés. Jamais les clans ne surent que leur ennemi n'était autre que le petit orgueilleux qu'ils avaient chassé. Personne n'aurait alors parié une pièce d'or sur sa vie, mais Chasse Rêche n'était plus seul. Il avait trouvé un allié de poids lors de sa fuite, le spectre d'un héros des temps passés qui lui avait révélé les horreurs de la Coutume, et qui lui avait promis la force qui lui manquait. Il avait passé un pacte avec le Masque et était devenu l'une de ses créatures. Aujourd'hui, Chasse Rêche prend plaisir à détruire ce que les Paragéens estiment sacré et ne rêve que de pouvoir un jour souiller la dépouille de Morkh.

CARACTERISTIQUES

Origine : Parages
Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 37 ans
Taille : 1,90 m (TAI 0)
Poids : 110 kg
MV : 3

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/3
Bonus de Corps : +3
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 8
RÉSistance : 6
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : +0
INTelligence : 9
VOLonté : 9
Âme : 0/3
Bonus d'Âme : +3
CHArisme : 7
CRÉativité : 4

Caractéristiques secondaires
MÊL : 7
TIR : 7
PdV : 53
SBG : 17
SBC : 26
BD : +1
Points d'Héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme:
Aucun
Pouvoirs de saisonin :
Aucune
Perfidie : 50
Ténèbre : 8
Pouvoirs corrompus :
Aucun

Compétences
Épreuves : Arme : épée 9, Athlétisme 8, Esquive 8, Survie (spé : Parages) 8, Vigilance 9.
Maraude : Camouflage7, Chasse 8, Discrétion 7, Intrigue (spé : clans des Parages) 7.
Société : Éloquence 9.
Savoir : Stratégie (spé : raids) 9.

Avantages, Bienfaits, Défauts, Peines
Abri secret, Chef de bande, Clarté de pensée, Confiance en soi, Force de la nature, Réflexes éclairs, Réseau d'espion, Sommeil léger, Volonté de fer.
Hargne (Bienfait perfide).
Brutal, Emporté, Forte personnalité, Mauvaise réputation, Obsession : fonder un clan, Présomptueux, Sans terre, Tenté par la Menace.
Acrimonie (Peine perfide), Cœur de pierre (Peine perfide), Cruauté (Peine perfide), Sueurs froides (Peine perfide), Vieillissement prématuré (Peine perfide).

Combat
Initiative : 18, épée 19
Attaque au contact : épée 21
Esquive : 16
Parade : épée 21
Défense à distance : 8
Arme épée en acier
Init: +1
att: +2
par: +2
BD: +6 T/C
TAI: 0

Armure
Cuir et métal
Partielle, Malus -2, Prot. 5

Longue Marche du clan Rorik, démarcheur

Longue Marche est un fidèle du clan Rorik, un homme qui croit en l'ascendance divine de Grand Panache, son chef. Les autres clans, hélas, ne l'entendent pas ainsi. À 24 ans, Longue Marche fait partie des quelques volontaires envoyés auprès des autres Paragéens afin de les convaincre avec patience de la justesse des revendications de son clan. Il va de village en village narrer l'histoire de Grand Panache, son port royal et sa force et finit la journée ivre mort dans la salle commune. Il faut dire que se retrouver seul sur une place de village après seulement une minute de discours a de quoi décourager !
On peut rencontrer Longue Marche partout. Il traverse les terres des clans sans jamais s'arrêter plus de quelques jours, parfois sobre, souvent éméché. C'est un pessimiste qui croit uniquement à la justesse de sa cause et qui pourrait se révéler le plus attentionné des hommes pour peu qu'on lui prête son oreille. Il peut également être un excellent intermédiaire pour rencontrer le chef des Rorik.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 49, SBG : 16, SBC : 24, BD : +0
VOL 5

Bases de Compétences
Épreuves : Arme : épée 8, Athlétisme (spé : course à pied) 15, Esquive 15, Survie 14.
Maraude : Camouflage 12, Discrétion 12, Intrigue 13.
Société : Baratin 13, Diplomatie 11, Éloquence 11, Négoce 10.
Savoir : Alphabet : Septentrien 10, Culte : clan Rorik 11, Langue : princéen 10, Lois 11.

Combat
Initiative : 12/11, épée 13/12
Attaque au contact : épée 9
Attaque à distance : –
Esquive : 15/14
Parade : épée 9
Défense à distance : 7
BD (épée) +4
Armure : Cuir et métal (veste) prot. 3

La campagne : un village typique des Parages

Difficulté 15

À l'exception de quelques privilégiés, peu de villages possèdent une palissade pour les protéger des dangers extérieurs. Les demeures sont placées en un cercle protecteur et toutes leurs ouvertures sont tournées vers le centre du village. Aucune fenêtre ne doit être dirigée vers l'extérieur car un assaillant aurait tôt fait d'en profiter. Les bâtisses sont construites à l'aide de rondins de bois, les failles étant colmatées à l'aide d'un produit graisseux. De forme rectangulaire, ces huttes ont pour toiture des bottes de paille attachées de façon rudimentaire aux murs. Des peaux d'animaux tannées couvrent toutes les ouvertures pour éviter que l'air ne pénètre.

L'intérieur empeste la graisse et le cuir. Aucun meuble ne vient encombrer le regard, à l'exception d'un grand placard contenant tous les objets usuels. Les habitants mangent à même le sol, sur des peaux étendues. Les armes sont toujours situées à portée de main, dans un petit tonneau mis en évidence. Le foyer est un élément central, placé à mi-chemin entre l'endroit où l'on mange et l'endroit où l'on dort. Le couchage lui-même est placé dans un coin, loin de toute fenêtre, et n'est qu'un assemblage de peaux et de tissus étendus, sans la moindre armature. Bien sûr il existe de légères différences entre les demeures, selon qu'il s'agisse de celle d'un chef ou de celle d'un simple cueilleur, mais il est toutefois assez difficile de les différencier.

La demeure la plus spacieuse sert quant à elle de salle commune et de salle de conseil. Elle est la seule à posséder une grande table et des bancs pour pouvoir y célébrer les fêtes. C'est également là que l'on trouve les tonneaux d'alcool du village.

Tout ceci est assez rudimentaire ; les demeures sont fragiles mais faites pour pouvoir être aisément reconstruites. En cas de guerre, l'envahisseur s'efforce le plus souvent de mettre le feu aux toitures et il est alors nécessaire de tout rebâtir en un temps limité. Les villages sont généralement situés non loin d'une forêt, car le bois est la base même de la construction paragéenne.

LA FORGE

Pratiquement tous les villages possèdent leur propre forge. Le maître des forges l'établit dans sa propre demeure — bâtie en pierre — lui permettant ainsi de se chauffer tout en travaillant. On peut y trouver le haut-fourneau, un récipient poussé à de très hautes températures qui sert à mélanger les minerais et à les fondre. Des moules en pierre sont également stockés en grand nombre. Ils serviront à donner sa forme à l'objet. Un soufflet de grande taille est utilisé pour raviver le feu. Les plus grosses forges possèdent des soufflets que seul un géant peut manier. C'est pour cette raison que les saisonins de l'Été sont si recherchés par les forgerons ambitieux.

La forge est généralement placée au centre du village afin de mieux pouvoir la défendre. Un grand espace est alors préservé entre les maisons pour permettre l'acheminement du bois dans les meilleures conditions.

Perdus au cœur du royaume : les vestiges

Difficulté 25

À l'opposé des villages modestes, les vestiges issus du Dernier Royaume sont parfois occupés par des hommes importants, des chefs ou des chamans. Ce sont bien souvent des demeures de pierre blanche ou de cristal, aux dimensions dignes des géants. De grandes colonnes occupent l'espace et le bâtiment ne comporte généralement qu'un étage, l'ensemble ne pouvant supporter plus de poids que le toit déjà colossal. Les artistes des temps anciens semblent avoir préféré un ensemble harmonieux à une surcharge de détails : quelques petites décorations, statues ou gargouilles suffisent. Les seules ornementations à avoir traversé les siècles sont les bas-reliefs recouvrant les murs des tombeaux ou des salles de réception. À travers eux il est possible de deviner l'histoire de ces époques oubliées. Les Paragéens refusent cependant de s'y intéresser, prétextant ne voir là que des scènes d'une vie disparue. Seul le

clan Rorik s'efforce de mimer l'attitude des personnages représentés, croyant ainsi pouvoir renouer avec un passé glorieux.
Peu de ces bâtisses ont survécu au temps. Les Paragéens estiment que c'est là la preuve de la faiblesse des hommes : les constructions s'effacent devant la nature et aucun royaume (mortel) ne saurait être éternel.

Quelques villes si rares…

Il n'existe que très peu de villes dans les Parages. Nordheim, Klanpar et Bodhra sont les plus importantes.

• Le port de Kaernach

Difficulté 15

Les Paragéens n'aiment guère les cités ; ils préfèrent rester entre eux et s'occuper de leurs affaires plutôt que d'aller se perdre dans ces endroits. Kaernach est le seul exemple de cité cosmopolite que l'on puisse trouver sur ces terres, et sa croissance n'est qu'un phénomène récent. Des Boucaniers l'habitent en grand nombre, de même que des Paragéens, des géants, des satyres ou bien encore des farfadets. Ceux qui aiment l'esprit des Parages et son atmosphère, mais refusent de vivre dans le froid, s'y installent. Bien que bâtie par les Dietra, la cité, grâce à l'affluence des Boucaniers, s'est vue dotée d'une architecture plus atypique. On y voit des pontons gelés, des bateaux reconvertis en auberges ainsi que d'autres éléments de confort introuvables ailleurs dans le royaume. Le tout se mêle aux huttes en bois et aux forges dans un cosmopolitisme curieux.

• Nordheim, capitale des Rorik

Difficulté 20

Les Rorik sont connus pour leur amour du passé. Leur clan a établi sa suprématie sur les terres qui comportaient la seule ville vestige du Dernier Royaume. Ignorant quel pouvait être le nom de cette ancienne cité, ils la baptisèrent simplement Nordheim, la ville du Nord. Ils estimaient posséder ainsi la seule véritable ville des Parages ; cet atout faisait à n'en pas douter d'eux les véritables chefs du royaume… Hélas, malgré leur prétention, les Rorik ne possèdent pas le talent et le savoir nécessaires à l'élaboration d'une pareille cité. Ils ont investi les lieux et construit autour un village, comme on en trouve dans le reste du pays. Nordheim est depuis ce jour un curieux mélange d'ancien et de moderne, de solide et de fragile, d'éternel et d'éphémère.
Les bâtiments issus du Dernier Royaume sont en pierre. Personne ne sait d'où ce matériau a été extrait car il est impossible aujourd'hui d'en trouver dans le pays. C'est une pierre blanche presque transparente, ayant la texture de la pierre gelée. Les grandes demeures en sont entièrement constituées et paraissent taillées dans de gigantesques blocs de glace. Leurs dimensions sont à l'image de celles des Vestiges paragéens : immenses. Un géant s'y sentirait sans doute comme chez lui, si les Rorik n'estimaient pas les hommes seuls susceptibles d'y vivre — après tout, Morkh n'en était-il pas un ? Se rendre chez un dirigeant Rorik, c'est entrer dans un immense palais où tout paraît démesuré. D'immenses voûtes s'élèvent à plus de dix mètres du sol, les tables sont si grandes qu'il faut plusieurs minutes pour en faire le tour, les chambres sont si vastes qu'un minotaure pourrait s'y entraîner à la course et les portes sont si massives qu'une fois fermées, seule une tribu de géants pourrait les enfoncer. Tout cela est si beau… et si vide. Aucun homme, aussi riche soit-il, n'est capable de meubler un pareil endroit et les demeures des Rorik semblent désertes quel que soit le nombre de personnes qui y vivent. Demeurer dans un Vestige du Dernier Royaume, c'est être désespérément seul, c'est se sentir écrasé par toute cette immensité et observé en permanence. Certains deviennent fous et disparaissent à tout jamais dans leurs immenses palais.
Les moins nantis s'efforcent de bâtir leur hutte le plus près possible de l'un des Vestiges, pour bénéficier d'un peu de la gloire de l'endroit. Les maisons sont ainsi disposées dans le chaos le plus total, en essayant d'obtenir le plus de place possible, quitte à la voler à un autre. Tout cela semble animé par la folie et les autres clans voient les Rorik comme des déments. Nordheim ressemble à un ensemble de huttes placées là sans aucune raison, écrasées par d'immenses palais de glace leur voilant le soleil.

• Bodhra, la cité des glaciers

Difficulté 25

Plus discret, le clan Bodhrann vit dans une cité engoncée entre de nombreux glaciers escarpés. La ville elle-même est creusée dans un grand pic glacé. Les demeures sont troglodytiques et chauffées par magie. Ses habitants n'auraient pu bâtir un endroit pareil sans l'aide des Mages du Cryptogramme-magicien qu'ils servent. Il se pourrait même que l'Équerre ait aidé à sa construction, malgré la dénégation des nains. Régulièrement l'une des demeures s'effondre, tuant ses occupants, mais les Bodhrann sont bien trop fiers pour quitter ces lieux. De toute façon, leurs maîtres ne le permettraient pas.

Cultes

Coutume

Difficulté 15

Les Paragéens n'ont pas connu l'évolution des Royaumes crépusculaires civilisés : coupés des autres peuples, ils ont pu conserver leurs croyances intactes durant les milliers d'années qu'a durés leur civilisation. Pour cette raison, c'est un peuple terriblement superstitieux. Chaque clan possède ses propres croyances issues du passé, mais il existe néanmoins des similitudes qui prouvent que ces hommes partagent encore des origines communes.

Difficulté 20

La Coutume est l'expression des croyances des Paragéens. Elle existe depuis le peuplement de ce royaume, bien qu'elle n'ait été clairement énoncée qu'à l'Ère du Vent par Morkh lui-même. Il y est dit qu'il n'existe pas de dieu à caractère humain, mais une entité créatrice nommée Welm ou Harmonde, et que les hommes ne sont pas meilleurs que ses autres créations. La place de l'humain au sein de la Welm est l'un des principes fondamentaux de la Coutume : il n'existe pas d'espèce supérieure aux autres et chaque chose est un élément du grand tout. Morkh seul s'est autrefois élevé au-dessus. Il était l'envoyé de la Welm, le Welmsakar, et le chef des saisonins et des hommes réunis.

Les géants Chamta sont les détenteurs de la Coutume. Chacun des membres de ce clan doit en apprendre par cœur un passage pour pouvoir le réciter sans la moindre erreur. Quelques-uns de ces passages ont été perdus au fil du temps, mais les autres ont été conservés tels quels, comme s'ils sortaient de la bouche de Morkh lui-même. Pour ce clan, le héros est un dieu ; s'ils gardent son tombeau, c'est pour pouvoir l'accueillir lorsqu'Il retournera parmi les siens.

Difficulté 30

Certains sages savent que le Welmsakar n'était qu'un être vivant parmi d'autres — plus éclairé et plus fort — et que sa volonté n'était pas d'être adoré. Le clan Chamta n'a pas compris son message et a fait du héros un dieu, déclarant que Morkh n'était pas mort et qu'il resurgirait à la fin des temps pour protéger son peuple des Démons. Seuls ceux qui ont compris l'ultime message de la Coutume savent qu'il n'en est rien : Morkh ne reviendra jamais, car il était mortel.

Chamanisme

Difficulté 15

Tout village se doit d'avoir un chaman dans ses alentours, pour se protéger de la colère des Fhrüls et pour guérir ses malades. En effet, les Paragéens attribuent généralement la fièvre à la possession par un Fhrül en colère. Il s'agit alors de trouver les raisons de cette fureur et de réparer les torts qui ont été causés. Le chaman peut, à l'aide de paroles et d'herbes sacrées, aider le malade à guérir, en conversant avec l'être qui le possède.

Difficulté 20

Pour les chamans, l'ensemble de la Welm est peuplé de créatures visibles ou invisibles : les hommes, les saisonins, les bêtes, les créatures magiques et enfin les Fhrüls. Les Fhrüls sont des êtres vivant au cœur des arbres ou des rivières ; ils fuient les lieux immobiles comme les rochers ou les déserts et se rassemblent autour des lieux chargés de vie. Ils sont l'expression de l'innocence de la Welm et doivent en conséquence être respectés et remerciés. Les chamans sont les serviteurs de l'Harmonde,

Difficulté 20

Pour les chamans, l'ensemble de la Welm est peuplé de créatures visibles ou invisibles : les hommes, les saisonins, les bêtes, les créatures magiques et enfin les Fhrüls. Les Fhrüls sont des êtres vivant au cœur des arbres ou des rivières ; ils fuient les lieux immobiles comme les rochers ou les déserts et se rassemblent autour des lieux chargés de vie. Ils sont l'expression de l'innocence de la Welm et doivent en conséquence être respectés et remerciés. Les chamans sont les serviteurs de l'Harmonde, les Welmsaar, et sont les seuls à pouvoir parler aux Fhrüls grâce à leurs connaissances et au pacte magique les liant à la Welm.

Difficulté 25

Les chamans sont capables d'appeler les Fhrüls à leur aide. Pour ce faire, ils se rendent dans un lieu sacré ou Stell, véritable écrin de l'Harmonde ; ils procèdent ensuite au sacrifice d'un peu de nourriture ou d'un objet précieux, et s'adressent à la terre et aux vents. Si le sacrifice a été jugé suffisant, les Fhrüls sortiront de leurs cachettes pour venir en aide à leur serviteur. En aucun cas un chaman ne pourra contraindre un Fhrül à l'aider ; les chamans ne sont que des serviteurs. En échange de leur pieuse dévotion envers la Welm, ils sont instruits des secrets de la médecine, de la magie…

Difficulté 30

La ressemblance entre les Fhrüls et les Danseurs est frappante. Comme eux, ce sont des êtres simples, capables d'une magie instinctive et qui sont pratiquement invisibles. Pour cette raison les Paragéens confondent Danseurs et Fhrüls et voient d'un très mauvais œil les manigances du Cryptogramme-magicien. Seuls les chamans sont en droit de pratiquer l'Emprise, une pratique bien évidemment illégale aux yeux des autres Mages. Certains chamans ignorent même totalement la véritable différence entre Danseurs et Fhrüls et se contentent de leur parler. Le Conseil sacré s'efforce malgré tout d'avertir les ignorants et d'éviter ce genre de méprises ; ses dirigeants ont même à plusieurs reprises essayé de faire comprendre à leurs élèves la différence entre les différentes espèces de Fhrüls et l'intérêt que représentait le Cryptogramme-magicien, sans résultat.

Difficulté Impossible

Les Fhrüls sont bel et bien des manifestations de l'Harmonde. Ils vivent au cœur des lieux enchanteurs que les Muses ont créés. Il est très rare de voir des Fhrüls sortir d'eux-mêmes de leur cachette ; seule la demande d'un chaman peut les persuader de se montrer au monde. Il est néanmoins arrivé que des étrangers particulièrement prudents aient pu en apercevoir, car les Fhrüls souffrent d'une curiosité presque maladive à l'égard de l'inhabituel.

En vérité, la présence de ces «esprits » dans les Parages est due à l'ancienne présence du Primarbre. Ses racines existent encore, tapies sous la neige, et apportent au royaume leurs forces bienfaisantes. Les esprits sont en réalité des Élémentäs naturels liés au Printemps, chose qui n'existe nulle part ailleurs qu'ici. Le revers de la médaille est qu'ils peuvent être consommés de la même façon que les artificiels (cf. *Les Cahiers gris*, p. 60), et que leur saveur est proprement inégalable.

Quelques légendes

• Les Trois Dons

Difficulté 15

Lorsque Morkh réunit les hommes et les saisonins dans le Dernier Royaume, les nains, les lutins et les géants voulurent offrir aux hommes autre chose que de simples cadeaux. Ils voulaient éviter que les erreurs du passé se reproduisent et ils choisirent d'offrir pour cela la sagesse. Ainsi, les nains enseignèrent-ils aux hommes l'amour de la terre, les lutins l'amour des plantes et les géants l'amour des êtres vivants. De ces trois dons naquit la Coutume. On dit que les premiers hommes étaient capables de ressentir la Welm dans leur corps et ne faisaient qu'un avec elle.

• Les Seigneurs Animaux

Difficulté 20

Il y a bien longtemps existaient sur la terre les premiers animaux que la Welm eût créés, les Animäs. Ils étaient à l'origine de leurs espèces et les rois de leurs enfants. C'étaient des êtres purs et nobles. Hélas, un triste jour, ils se disputèrent et s'entre-déchirèrent jusqu'à ce

que seule une poignée d'entre eux survive.
On raconte que Isangr, le roi des loups, vécut dans les Parages, jusqu'à ce qu'il meure en tentant de défendre sa terre contre les Démons de la Faille. C'est son souvenir que les Abysses auraient déformé pour donner vie au Harsch, le monstre qui tua Morkh au sortir de Windara.

• Le don de l'Hiver

Difficulté 20

Un jour, Morkh vit en contemplant son royaume qu'il n'avait pas encore triomphé des Abysses : le gel était partout et empêchait le Printemps de venir. Pour trouver une solution, il envoya chercher dans tout le pays celle que l'on nommait la Dame de l'Hiver, afin qu'elle vienne l'éclairer de ses conseils.
Après des jours et des jours de recherche, un certain Lance-d'argent revint au palais avec, à sa suite, la Dame dans un carrosse de glace, tiré par quatre tigres blancs. Lorsqu'elle vint au-devant de Morkh, elle ne s'agenouilla pas. Outré par son audace, Lance-d'argent s'efforça de lui faire plier les jambes d'un coup de lance, mais sa lame se brisa ; en entrant dans son œil, un éclat chassa les brumes de son ignorance et lui révéla la grandeur de la Dame. Saisi par la grâce, il se mit alors à genoux et se tut.
Lorsque Morkh lui eut expliqué les raisons de cette convocation, la Dame de l'Hiver eut un sourire bienveillant.
«J'ai non loin d'ici des enfants qui me sont chers et qui cherchent un abri, dit-elle alors. Les laisseras-tu peupler les montagnes de l'Ouest et se mêler à ton peuple ? ».
Morkh hésita un instant car les montagnes protégeaient son peuple des affres de l'extérieur ; il n'avait pas une complète confiance en les enfants de la Dame. Malgré cela, il accepta.
«Puisqu'il en est ainsi, reprit-elle, je vous donnerai la neige à toi et ton royaume, pour que le givre s'efface et que la terre se repose. Ton pays ne connaîtra désormais que deux saisons puisque c'est moi que tu es venu chercher et non une autre de mes sœurs. Le printemps pour la vie, car je sens en ces lieux la force de ma cadette, et l'hiver pour le repos. Puisses-tu être prospère et notre accord ne jamais être brisé. »
Elle partit alors et Lance-d'argent la suivit, de même que sa famille et ses hommes. Morkh les laissa le quitter non sans ressentir une cruelle morsure en son cœur, car il savait que jamais il ne les reverrait. Puis le givre et le gel disparurent, et la neige recouvrit la terre d'un duvet blanc. Les Paragéens n'eurent plus qu'à attendre le printemps pour récolter des plantes magnifiques et ainsi rebâtir leur civilisation…

Saisons

Difficulté 15

Les lutins, les géants et les nains sont implantés dans les Parages depuis des siècles. Bien que la plupart se soient réfugiés dans leurs écrins et n'aient que peu de contacts avec le monde extérieur, une poignée d'entre eux a toutefois rejoint les clans et vit en bonne amitié avec les hommes. Les nains notamment possèdent un don pour la forge qui leur vaut l'admiration de tous les Paragéens et les chamans apprécient tout particulièrement la compagnie des lutins et des géants. Malgré cela, les saisonins restent des êtres différents aux yeux des Paragéens et ne s'intègrent jamais complètement à la communauté.

Printemps

Difficulté 10

Les lutins sont les seuls saisonins du Printemps ici. Il est toutefois difficile d'en trouver hors des forêts du royaume — il en existe un clan entier dans les bois de Noirdessein, un lieu craint des Paragéens superstitieux. Les Twyl n'ont que peu de relations avec les autres habitants des Parages et beaucoup d'hommes se méfient de ces créatures qu'on dit chauvines et cachottières. Même les lutins des autres royaumes les considèrent comme des rustres et refusent de les rencontrer.

Difficulté 15

Les Twyl vivent reclus dans l'écrin de Noirdessein. Ce sont des lutins au nez long et au caractère impossible ; pour eux, les autres peuples ne sont que des imbéciles patauds dont il faut se méfier. Ils sont revanchards, n'ont aucun humour et disputent aux nains leur amour immodéré de l'alcool. Rien ne

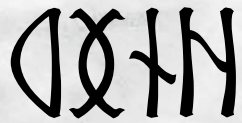
les satisfait davantage qu'une bonne bière tiède entre amis et bien peu d'étrangers ont été conviés à leurs réunions paillardes. Ils affectionnent d'ailleurs un alcool tiré de plantes locales dont le goût ferait pâlir d'envie les meilleurs brasseurs, mais ils ne partagent pas ce breuvage.
Voler un Twyl est la chose la plus insensée qu'un homme puisse faire ; les liens familiaux sont très forts et c'est une douzaine de lutins furieux qui essaieraient de se venger par tous les moyens.

Difficulté 25

Quoi qu'en pensent les hommes, le Printemps est très présent dans les Parages. Le souvenir du Primarbre est encore dans la terre et la forêt de Noirdessein doit contenir plus que de simples arbres : le climat y est étrangement doux, comme sous un éternel printemps. Ses gardiens eux-mêmes font preuve d'un talent inexplicable pour la magie du Pollen sans qu'aucun de leurs frères n'en connaisse la raison : tous les émissaires lutins envoyés là-bas sont revenus bredouilles et les Twyl seuls savent quels secrets cache la forêt.

Difficulté Impossible

Les Twyl maîtrisent la magie du Pollen mieux que quiconque car ils tirent ce don de leur écrin. En Noirdessein se trouvent en effet les derniers restes du Primarbre, celles que l'on nomme les Racines aînées. Les arbres du clan plongent leurs racines dans cette manne printanière, fortifiant leurs frères et leur offrant un pollen d'une rare puissance. C'est ce trésor que les Gardiens, un ordre dévoué de chevaliers du Printemps, doivent défendre au péril de leurs vies. Autrefois, les Pollenis avaient appris à utiliser la puissance des Racines aînées, contenue dans la Sève primordiale ; le pouvoir que cette science leur avait accordé les avait menés au bord de la folie. Ils s'étaient crus les égaux des Muses mais leurs créations leur avaient échappé, pour le meilleur et pour le pire. Ils jurèrent alors de ne plus jamais utiliser le pouvoir de la Sève primordiale et abandonnèrent leurs expériences.



Été

Difficulté 15

Les géants sont les saisonins les plus représentés dans les Parages. Plusieurs villages humains s'enorgueillissent de la présence d'un énorme forgeron parmi eux, et pas moins de deux clans sont constitués exclusivement de ces colosses. Les Anga et les Chamta ont leur place au sein de la civilisation humaine des Parages. Les premiers sont des artisans renommés et les seconds gardent le tombeau de Morkh.

Difficulté 20

• Les Anga sont les pratiquants de l'onagrie. Pour s'assurer la sympathie des autres clans, ils ont dû faire de leur art un commerce. Cela les emplit généralement de tristesse, car l'onagrie est issue du don de leur Dame et de leur amour de la nature. Malheureusement, les flancs des monts Eiglophiens ne leur permettent guère de cultiver ou de chasser. Les Anga sont ainsi forcés de dépendre des villages situés dans les plaines pour le ravitaillement. Ils ont de très bons contacts avec les nains et les deux peuples aiment discuter de leurs arts respectifs en fumant de longues pipes.
La grande cité de Klanpar est le refuge des Anga. C'est une cité troglodytique bâtie à même la pierre, au sommet de l'un des plus hauts pics de la montagne. Merveille de simplicité, elle semble avoir été enfantée par la terre elle-même. S'il est aisé de l'apercevoir sous le ciel, l'atteindre relève de l'impossible. Les géants utilisent pour s'y rendre des aigles géants (cf. Les Cahiers gris, p. 98) qu'ils sont parvenus à dompter.

• Les Chamta sont les gardiens séculaires du Ben Morkh. Ils ont eux-mêmes creusé la montagne pour en faire le plus beau tombeau qui ait existé, véritable construction de pierre monolithique et éternelle. Le reste de leurs terres est constitué de collines enneigées. Celui qui voyage sur leur territoire peut parfois entendre des chants languissants. Il s'agit là des géants récitant des litanies et dont la voix portée par le vent parcourt le royaume.
Le clan lui-même n'est guère accueillant. Quiconque ose pénétrer dans leurs terres sans y avoir été invité est un intrus qu'il faut chasser au plus vite.

Y'A T-IL UN GÉANTDANS LES PARAGES?

Incarner un géant dans les Parages est bien plus pratique que dans tous les autres Royaumes crépusculaires. Les plaines sont immenses et les mortels habitués à vivre au dehors.
Au sein de ses pairs un géant pourra occuper n'importe quelle charge : chef, Hurleur, gardien, artisan de l'onagrie… Hors des clans Anga et des Chamta on trouve essentiellement des forgerons ou des protecteurs. On peut également voir quelques capitaines de patrouilleurs (cf. *Le Codex des géants*, p. 10) pourchassant des Démons errants. Enfin, ceux optant pour la Charge «Machine de guerre » se situent davantage aux abords des forteresses drakoniennes et de leurs remparts de pierre, aidant les clans nains dans leur lutte contre l'Automne.

Difficulté 30

Les Chamta disposent de pouvoirs magiques venus des temps anciens et le Tcho-kar, celui chargé d'exécuter les chefs parjures, est un être craint de tous les Paragéens. Les Chamta quittent rarement leur clan et ne le font que pour de bonnes raisons. En croiser un hors de ses terres est généralement un mauvais de ses terres est généralement un mauvais présage…

Difficulté Impossible

Ce que peu de gens savent, c'est que le clan Chamta comprend quelques Inspirés dans ses rangs, tous adeptes de la Geste. Ces géants savent qu'ils portent en eux la Flamme, mais ignorent leur véritable nature. Pour eux, ce don est une part de l'essence de Morkh qui leur a été offerte. En échange de ce pouvoir, ils doivent le protéger et le vénérer. Au sein du clan, les Inspirés sont les grands prêtres, élevés dès leur plus jeune âge dans l'adoration du Père et de sa nature divine. L'un d'eux doit porter sur ses épaules la lourde charge du Tcho-kar. Il est alors initié à la Geste perfide et a pour charge de punir les Parjures de renom. C'est là un rôle dangereux. Il marche sur le fil du rasoir et peut à tout moment se laisser tenter par le Masque. Il est alors mis à mort par ceux chargés de le surveiller. Pour une raison inconnue, le Conseil des Décans n'est pas responsable des Flammes qui circulent au sein du clan Chamta. Cette étrangeté fait que les Sigiles ignorent encore totalement ce qui se trame depuis des siècles sur ces terres. Il n'a pour le servir que des rumeurs et manque de moyens pour enquêter sur de simples doutes.

LA RENÉGADE

Le responsable de la Renégade au sein des Parages est le minotaure Torvemine de Coronis. C'est un Conjurateur et une brute que les Paragéens apprécient à sa juste valeur : tous les clans ont en effet juré d'obtenir sa tête s'il venait à traverser leurs terres. Les autres minotaures ne sont guère mieux considérés et sont souvent pris pour leurs frères Gardiens des Abysses, si ce n'est pour des Démons échappés de la Faille. Seuls les Rorik ont accepté d'héberger une petite communauté de minotaures ; cette générosité n'est en revanche connue d'aucun clan et est soigneusement tenue secrète en attente de la guerre à venir.
Torvemine de Coronis n'est en fait qu'un serviteur zélé de l'Ombre ; il a pour mission de préparer son retour dans les Parages et de mettre en place des noyaux séditieux de Conjurateurs. La plupart des minotaures libérés par ses soins sont totalement inféodés aux Abysses ou sont manipulés dès leur arrivée. Le Grand Cornu ne fait que se servir de son organisation pour parvenir à ses fins…

Hiver

Difficulté 15

Les nains sont les représentants de l'Hiver. Si quelques-uns se sont intégrés à des clans humains en tant que forgerons ou inventeurs, les autres ont choisi de rester dans les écrins qui leur servirent de refuge au cours de leur exil. Ils vivent dans les monts Eiglophiens, à l'abri des vicissitudes de l'Harmonde, dans des cavernes souterraines. Ils n'en sortent d'ailleurs que très rarement : les Paragéens ont coutume de dire que si un nain quitte sa montagne, c'est que quelqu'un va souffrir. Leur quotidien est donc fait de travaux à la mine et d'affrontements avec les drakoniens.

Difficulté 20

Au cœur des monts Eiglophiens se trouve Halberkniggienh, une cité légendaire construite là où le héros Halberk Franchevoie forgea Rigginknœr (cf. *Le Codex des nains*, p. 5). Toutes les grottes, tous les boyaux mènent à cette cité, perle de lumière au cœur des ténèbres. Un clan entier de nains y vit et peuple la montagne. Ses membres explorent la roche comme un millier de fourmis et passent leurs journées à perfectionner leur art. On peut y trouver entre autres les Franc-trancheurs d'Halberkniggienh, des maîtres de la Voie franche. Ce sont des guerriers redoutables que tous les Hurleurs des Parages respectent. Leur seule réputation préserve les nains des attaques de pillards ou de la menace des Communes princières.

AUTOMNE

Il existe peu d'Automnins dans les Parages. Ces derniers n'apprécient guère le froid mordant du royaume et l'esprit obtus de ses habitants. Si l'on excepte les clans drakoniens des monts Eiglophiens, la caravane pixie du grand canal (cf. *Les Automnins*, p. 89) suit le vent du Nord et traverse parfois le royaume. Ses membres évitent généralement les clans saisonins et se contentent des villages humains auxquels ils vendent nombre d'élixirs funestes. Les hommes se prêtent souvent bien malgré eux à leurs farces et le passage de la caravane annonce de nombreux ennuis pour les villages proches.

Rêves de gloire

Difficulté 15

Les Rorik veulent unifier les clans sous leur bannière. Pour cela, ils ont envoyé des émissaires partout dans les Parages mais les autres clans les voient comme des fous et refusent de les écouter. Pour servir son projet, le chef Grand Panache s'efforce de s'attirer les faveurs des Chamta, détenteurs de la Coutume, en leur apportant son soutien contre les Dietra. Il espère qu'ainsi les serviteurs de Morkh pencheront en faveur de la thèse faisant des dirigeants du clan Rorik les descendants directs de Morkh.

Difficulté 25

De leur côté, les Chamta estiment que Morkh est un dieu et ne peut donc avoir de descendance mortelle. Les Rorik se bercent donc de douces illusions en croyant pouvoir se servir d'eux. Les Chamta se contentent pour le moment de profiter de la naïveté des Rorik sans apporter le moindre crédit à leur rêve. Si jamais Grand Panache venait à s'en rendre compte, son seul espoir serait alors de demander l'aide des Dietra et de leur réseau commercial. Il est pourtant difficile de croire que le clan commerçant soit prêt à soutenir le rêve farfelu des Rorik après avoir été la cible de ces derniers.

Difficulté Impossible

Le Masque a joué son pion dans un clan des Parages. Le perfide conseiller du chef du clan Rorik, Modeste Murmure, pousse son seigneur à la guerre. Les Chamta semblant pour l'heure peu décidés à soutenir Grand Panache, une grande croisade au nom de Morkh paraît la seule alternative. Un franc succès permettrait sans nul doute d'arracher aux prêtres un soutien total. Pour cela, les Rorik risquent d'attaquer les Dietra et leur port afin de supprimer ce clan parjure — et de s'approprier par la même occasion leur or et leur marché. Une fois la victoire remportée, l'or des Rorik servira

à s'assurer la collaboration de nombreux Paragéens qui pourraient aller jusqu'à trahir leurs chefs afin de mieux vendre leur clan aux Rorik.

Les Chamta et le Conseil des Décans

Difficulté 15

Les Chamta détiennent la Coutume et donc «La Vérité ». Ils peuvent à l'envi déclarer un chef Parjure et le faire exécuter par le Tcho-kar ; rien ni personne ne peut alors empêcher l'exécution. C'est cette injustice que le clan Dietra désire combattre. Pour eux, tant que la superstition laissera le pouvoir entre les mains d'un clan de fous, les Parages ne pourront pas accéder à la civilisation. Les Chamta détestent ces marchands qui vendent les objets sacrés aux étrangers et pervertissent les valeurs de la Coutume avec un peu d'or. Voilà un an qu'ils ont ordonné aux Dietra de revenir dans le droit chemin, un an que Sourire-de-miel a mis à profit pour enrichir son clan. Tous les Paragéens savent que ce n'est plus qu'une question de mois avant que les Chamta ne déclarent leurs adversaires Parjures et ne fassent appel au Tcho-kar.

Difficulté 25

Les Dietra sont prêts à recevoir les Chamta. Leurs liens avec les Boucaniers leur ont permis de louer à prix d'or les services de mercenaires entraînés et de passer nombre de pactes avec des pirates de la Hunette. Au moindre signe hostile de la part des serviteurs de Morkh, des navires guerriers seront aussitôt lancés à l'assaut des falaises de l'Est, tandis que le clan des Maëwilch attaquera par le Sud. Les mercenaires et les Dietra prendront ensuite le Nord. Seule faille dans ce plan : le clan Rorik inféodé aux Chamta. Les négociations n'ont jusqu'à présent pas permis d'établir un accord avec Grand Panache et Sourire-de-miel refuse catégoriquement de faire de ce chef mégalomane un demi-dieu.

Difficulté Impossible

Par-delà ce conflit, c'est une opposition entre la Perfidie et l'Inspiration qui se joue. Jamais pourtant les enjeux n'auront été aussi brouillés : le Conseil des Décans s'oppose aux Chamta qui comportent de nombreux Inspirés dans leurs rangs, ainsi qu'un pion du Masque. Il est également certain que de nombreux Perfides s'efforceront de tirer avantage de la guerre qui risque de suivre, que ce soit en ralliant le camp des Dietra ou en suivant les Boucaniers. Quant aux Maëwilch, quelques alliés du Masque sont à compter dans leurs rangs, comme leur chef Voix de Tonnerre. Inspirés contre Inspirés, Perfides contre Perfides… Seul le Maître du Semblant profitera de cette histoire, un pion n'étant pour lui jamais irremplaçable.

Le clan des Parjures

Difficulté 20

Un groupe de Parjures tient pour l'heure les clans du Sud en échec. Menés par Chasse Rêche, ils pillent les villages isolés, brûlent les maisons et violent les femmes. Ils commettent également des actes sacrilèges comme tuer des chamans ou souiller des lieux sacrés sans jamais s'attirer l'ire des esprits. Sans les oppositions entre les clans, nul doute que ces Parjures auraient depuis longtemps été capturés, mais pour le moment ils vont, sans pouvoir être arrêtés.

Difficulté 25

Le clan Naoksa a fait appel aux chamans et au Conseil sacré. Ces derniers, implantés dans tous les clans, sont à même de faire oublier les inimitiés au profit de l'unité. Ils sont de plus les premiers touchés par Chasse Rêche : jamais auparavant les profanes n'avaient osé toucher les chamans. Certains Paragéens commencent même à mettre en doute les prétendus pouvoirs chamaniques… Le Conseil sacré a donc encouragé ses membres à convaincre les chefs des clans Bronwith, Lacheich et Milach de la nécessité d'une alliance.

Difficulté Impossible

La crédibilité du Conseil sacré a été ébranlée. Les chefs commencent à douter des pouvoirs des chamans et refusent d'entendre parler d'alliance. S'ils apprennent que le clan qui appelle à l'unification est également celui qui a «créé » Chasse rêche, toute perspective d'alliance sera anéantie. Seul un homme avec assez de prestige et de charisme serait capable de les unir contre les Parjures ; le sort des pillards serait alors scellé. Hélas, il n'existe pas de pareil héros aujourd'hui. Chasse Rêche pendant ce temps cherche à anéantir les Naoksa

et concentre ses efforts sur eux ; ainsi les autres clans n'ont aucune raison d'intervenir, et bientôt le Conseil sacré ne sera plus.
D'un autre côté, c'est sans compter sur l'Adamantine Astralite qui peut user de son influence pour faire venir une armée de mercenaires, engloutissant toute sa fortune dans l'entreprise et se plaçant ainsi dans une situation précaire. Sans cela, Chasse Rêche aura ensuite toute latitude pour se tourner vers les terres du clan Chamta et le Ben Morkh. Et si la guerre entre les Dietra et les Chamta s'envenime, les Parjures pourront alors en profiter et frapper au cœur même de la Coutume.

Noirdessein

Difficulté 20

La forêt de Noirdessein est depuis près d'une année le lieu de sanglantes oppositions entre le clan des lutins Twyl et le clan Maëwilch. Ce dernier, mené par Voix-de-tonnerre, un chef à la voix tonnante et au physique de colosse, s'est lancé dans le commerce du bois et du minerai. Le clan Dietra, ravi de trouver un partenaire dans sa quête de richesses, lui a racheté à prix d'or ces ressources essentielles. Pris dans un engrenage sans fin, les Maëwilch ont commencé à prendre la marchandise là où elle se trouve : dans la forêt de Noirdessein. Ce qui reste de la forêt d'Ébène est immense et rempli d'un bois exceptionnel ainsi que de gisements d'un minerai de grande pureté. Les Twyl refusant catégoriquement de céder leur écrin contre de l'or, les affrontements ont rapidement dégénéré en guerre larvée. Sans le savoir, le clan Dietra est indirectement responsable de la destruction d'un lieu béni des Muses et a plongé une partie des Parages dans la guerre.

Difficulté 20

Les Dietra ignorent quelles sont les répercussions de leur commerce avec les Maëwilch. S'il apprenait les torts que cela cause, le chef Sourire-de-miel cesserait aussitôt de faire des affaires sur le dos des lutins. Dans un tel cas, les Maëwilch se retrouveraient alors avec une guerre sur les bras sans aucune compensation pécuniaire et perdraient sur les deux fronts. Les autres membres du clan Dietra répudieraient sans doute Sourire-de-miel pour rétablir la «paix » en relançant le commerce, cette fois en connaissance de cause, avec les Maëwilch. La guerre larvée contre le clan Twyl reprendrait alors comme s'il ne s'était rien passé.

PERFIDIE CONTRE GEL

• **Le grand partage**
Lors de la Guerre des Éternels, le Masque dut faire une concession à sa nouvelle alliée l'Ombre : depuis l'ouverture de la Faille, les Abysses s'efforçaient de faire des Parages leur royaume et la Dame sombre désirait les terres du Nord. Le Masque ne voyait là qu'un pays de barbares sanguinaires, sans subtilité et donc sans intérêt ; il accepta. Pour cette raison, les Parages n'ont presque pas connu la Perfidie jusqu'à l'Éclipse. L'Ombre avait alors déjà perdu la guerre au profit des hommes, et le Masque victorieux put de nouveau poser les yeux sur cette terre. C'est à cet instant qu'il vit qu'il avait été dupé : les Parages portaient en eux tant de richesses qu'ils ne pouvaient qu'offrir un terrain de jeu magnifique. Les villages isolés étaient autant de scènes miniatures pour le Drame. Le Primarbre, les Dames de l'Hiver et du Printemps, les clans en guerre… tout cela excitait le Masque et le réjouissait. Alors le Masque revint sur le devant de la scène. Il reprit cette terre à sa fille et se mit à œuvrer dans l'ombre…

• **Un secret espoir**
Il existe un moyen de rouvrir la Faille. Ce que tous ignorent, l'Ombre y compris, c'est que les bords ne sont tenus fermés que par la force des Racines aînées. Celles-ci, obéissant à l'appel de Morkh, ont infiltré le sol pour maintenir scellées les parois du gouffre. La destruction ou l'utilisation par les lutins du pouvoir de la Sève primordiale priverait les Racines de leurs forces et permettrait aux Démons d'ouvrir de nouveau la Faille. L'Ombre posséderait ainsi une ouverture béante sur l'extérieur d'où la Ténèbre pourrait de nouveau sortir. Les villages proches seraient rapidement corrompus et avant que Janus ait pu réagir, les Abysses auraient effectué un premier pas sur l'Harmonde.

Difficulté 25

Sous les ordres avisés de Voix-de-tonnerre, les Maëwilch ont loué les services de Mages du Cryptogramme-magicien. La puissance de l'Emprise leur permet de contrer les pouvoirs du Pollen et de venir à bout de la plupart des attaques des lutins. Si les choses continuent ainsi, le clan entier des Twyl risque de disparaître en même temps que sa forêt.

Difficulté Impossible

Les lutins mènent une bataille perdue d'avance. Leurs chefs savent que si rien n'est fait, la forêt de Noirdessein disparaîtra avec leur peuple. Les animaux et les Fhrüls leur viennent en aide et harcèlent les troupes ennemies, mais les Obscurantistes adverses semblent invincibles. Le petit peuple a donc envoyé un émissaire auprès du Conseil des Décans pour lui demander d'intervenir. Sans réponse de sa part, les lutins devront prendre des mesures radicales et utiliser les ressources de la forêt. Cela signifie utiliser une nouvelle fois le pouvoir des Racines aînées et de la Sève primordiale. Les savants lutins se sont déjà plongés dans l'étude des connaissances passées. Les résultats de leurs expériences maladroites, mi-végétales mi-humaines, parcourent désormais la forêt, terrorisant les Maëwilch.

Bien entendu, derrière tout cela il y a le Masque. Voix-de-tonnerre est un Perfide, avide de l'or des Dietra. Le Masque veut les Racines aînées que la forêt contient. Ainsi, il pourra posséder un otage de premier choix vis-à-vis de la Dame du Printemps et la pousser à sortir de son Tableau-monde. Qui sait ce qu'il pourrait l'obliger à faire par la suite…

Âme

«Mon bras ne sert pas qu'à tenir le fer. Mon bras est à la fois l'outil et l'esprit, il est la projection de mon être sur le métal, celui qui donne sa forme à l'acier, non par de simples coups, mais par la puissance de mon désir. Le désir, mon garçon, c'est cela qui donne vie à la forge. Tu dois comprendre que tout ce que tu vois ici n'est qu'apparence. Nous vivons dans un royaume où la mort est tapie sous la neige ; tu dois apprendre à bien respecter les arts, la nature et toutes les choses qui te sont inconnues. Mais méfie-toi aussi des charlatans, des démonistes, des sorciers. Tous ceux-là œuvrent pour le gel, sous les apparences de la neige… »

Mains-de-fer, forgeron paragéen

Harmonie

Difficulté 15

La Flamboyance et ses Vestiges semblent avoir aujourd'hui rejoint la légende : les connaissances de l'époque ont été oubliées et emportées par les vents au cours de siècles de régression. Seuls les noms sont restés, comme autant de rumeurs : Coronis, le Primarbre, la Branche de Putréfemme… Combien d'aventuriers, partis chercher ces merveilles la tête pleine de rêves, ne sont jamais revenus ? La terre des Parages n'a pas encore livré tous ses secrets.

Coronis

Difficulté 20

Coronis fait partie des Vestiges les plus célèbres de l'Harmonde. Au cours de la Flamboyance, sa renommée était telle que des maîtres de la Cyse venaient par milliers découvrir les secrets que renfermait la forge. Il existe tellement de livres parlant d'elle, de ses tours de cristal, de ses fourneaux immenses entretenus par six géants et des objets titanesques que produisaient ses habitants ! Hélas, en dépit des cartes ou des légendes, Coronis n'a jamais été retrouvée. Elle a disparu avec le Dernier

Royaume. Parfois, une expédition cherche à redécouvrir ses ruines. Elle finit invariablement par disparaître dans une tempête.

Difficulté Impossible

Coronis n'est plus sur la surface de l'Harmonde… Lorsque le Dernier Royaume s'acheva, des Démons attaquèrent la forge blanche et massacrèrent ses habitants. Les cris et les bruits de la forge cédèrent la place au silence. Aujourd'hui enfouie sous des neiges séculaires, elle sommeille, insoupçonnée. Ses longs corridors sont déserts et une odeur de mort en imprègne les murs. Si le secret de la forge semble perdu, il demeure en ces lieux des armes issues de la Flamboyance, des Artefacts d'une valeur inestimable. Les spectres des artistes décédés habitent encore les lieux, désespérés de ne plus pouvoir créer. Coronis n'est plus qu'une titanesque tombe habitée par la Ténèbre, ses fantômes la gardant des intrusions extérieures.

Le Primarbre

Difficulté 15

Le golfe d'Ébène abritait par le passé la première Merveille créée par les Muses : le Primarbre. Berceau des Dames et symbole de l'Harmonie, il sombra lors des Guerres des Décans et entraîna dans sa chute son domaine, sa Perfection, la forêt d'Ébène. À sa place, il n'y avait plus qu'un gouffre envahi par les eaux. Bien des peuples pensent aujourd'hui que la forêt engloutie renferme la réponse à leurs questions : les fées noires y cherchent la roche qui les vit naître, les satyres y voient le terreau pour la civilisation caprine… sans parler de tous ceux désirant voir le retour du Printemps sur la terre des Parages !

Difficulté Impossible

Tout ce qui constituait le Primarbre n'a pas péri. Les Racines aînées ont survécu au désastre en prenant pied dans la terre même des Parages. Plongeant leurs tiges au cœur du royaume, elles affleurent en un point unique : la forêt de Noirdessein, écrin du Printemps et du clan lutin des Twyl. Si la plupart de ses occupants en ignorent la présence, les Gardiens Twyl savent ce que leur clan protège. Les Racines aînées sont les garantes du Printemps ; leur présence dans les Parages empêche le froid de tout détruire. Grâce à elles, la forêt est luxuriante comme aux premiers jours, peuplée d'Élémentäs insouciants. Ce n'est pourtant pas là leur seul pouvoir : elles détiennent également une part de l'essence du Primarbre, le symbole même de la Création qui donna naissance aux Dames sous l'impulsion involontaire de Janus. Une seule fois les Pollenis ont prouvé qu'ils étaient capables d'utiliser cette force. Face aux dangers des Abysses, avec l'aide de la Sève primordiale, ils créèrent un être supérieur, un surhomme : Morkh. Seulement leur expérience leur échappa et la légende prit le relais. La puissance incontrôlable de leur créature effraya les savants lutins qui jurèrent de ne plus interférer avec le cours de la vie. Jamais plus on n'utilisa le pouvoir de la Sève primordiale, jusqu'à ce jour.

Éternel jardin

Difficulté Impossible

La forêt d'Ébène repose toujours dans les eaux du golfe ; elle a rejoint les Abysses au cours de sa longue chute et est devenue le jardin de l'Ombre elle-même. L'Éternel a donné la vie à une forêt spectrale afin que la splendeur passée de la forêt demeure. Puis Agone de Rochronde en a trouvé le chemin et y a planté un Ténarbre, offrant à la forêt son nouveau Primarbre. Enfin, le miracle de cette renaissance a réveillé l'ancien gardien de la forêt, Elbrémius, le grand dragon. Ce dernier garde depuis les lieux contre toute présence étrangère et n'y admet plus que l'Ombre et le Masque. Ce dernier, par le biais de son nouveau costume (cf. *Le Violon de l'automne*, p. 9), a pu trouver le cimetière de la forêt. C'est un lieu de paix, chargé de légendes ; un jardin où tout n'est qu'évanescence et où l'on peut trouver, baignés par une lumière spectrale, un homme et une fille aux couleurs pâles discuter au cours de longues promenades. Là, le Masque courtise sa fille, et l'Ombre séduit son père.

La Branche de Putréfemme

Difficulté 20

Il y a de cela fort longtemps vécut la Mère des Reptiles, celle qui donna le jour à tous les drakoniens qui aient peuplé cette terre. On raconte qu'elle habitait un arbre maudit,

LES FHRÜLS

Ce que les chamans prennent pour des esprits magiques est en réalité des Élémentäs dormants. La terre des Parages, sous l'action des dernières Racines Aînées, a vu ses lieux les plus magnifiques habités par le Printemps. Il existe dans le royaume de nombreux écrins cachés — des clairières, des sources — où l'influence de la saison verte est bien plus forte qu'ailleurs. Ce sont ces lieux que les Paragéens nomment Stell. Tout chaman qui se respecte sait découvrir ces lieux et bâtit sa demeure à proximité. C'est là que les Fhrüls apparaissent soi-disant aux serviteurs de l'Harmonde. En réalité, ce sont les chamans qui les font naître. La force de leur croyance et la prégnance du Printemps en ces lieux leur permettent d'en extraire des Élémentäs artificiels liés au Printemps. Les Fhrüls sont néanmoins des Élémentäs d'un genre un peu particulier : ils possèdent une forme d'intelligence plus développée que celle de leurs confrères et ils sont capables d'une magie mineure liée à leur Saison. De plus, il leur est parfois possible de se créer spontanément lorsqu'un homme d'une grande volonté se rend dans un Stell.

Prix d'un Élémentä paragéen

Un Élémentä paragéen, en raison de ses effets et de sa rareté, peut facilement atteindre le prix prohibitif de 400 PO. Seuls les plus riches et les plus dépravés se lancent généralement dans sa consommation ; on peut également trouver de grands érudits cherchant à franchir les limites de leurs connaissances. Ils notent alors scrupuleusement le savoir acquis au cours de l'absorption de l'Élémentä et obtiennent des textes emplis d'une sagesse ancienne, puisée directement à la source de l'Harmonde. Quelques saisonins espèrent même pouvoir trouver la Dame du Printemps de cette façon

condamné à pourrir pour l'éternité, nommé Branche de Putréfemme, et qu'elle y violait les hommes qu'elle attrapait, pour donner vie à sa terrible engeance. Un beau jour, Morkh passa non loin de l'arbre et le monstre l'apercevant entreprit de séduire le héros. Ce dernier ne montrant pour ses atours que peu d'intérêt, la Mère des Reptiles se jeta sur lui pour le dévorer. Le combat fut terrible, mais Morkh arracha finalement un œil au monstre avant d'attacher la créature à son arbre et de la jeter dans la mer.

Difficulté Impossible

La Branche de Putréfemme existe toujours. Elle n'a jamais été jetée dans la mer, et pour cause : la légende a quelque peu déformé la réalité. La créature qui vivait là était une drakonienne, la seule femelle de son peuple à jamais avoir vécu. Fuyant ses pairs pour éviter d'être violée, elle se cachait dans un arbre mort et y demeurait tapie. Bienveillante, la Dame de l'Automne avait fait de son refuge un écrin destiné à la protéger. Elle vécut ici durant des siècles, dévorant les hommes trop curieux qui venaient à passer et offrant leurs restes à son arbre, jusqu'à ce que Morkh la trouve. Devant sa beauté le héros tomba en pâmoison et la prit sur-le-champ avec toute la violence dont il était capable. Souillée, meurtrie et engrossée, la pauvre victime gagna alors son arbre et s'y donna la mort. Lentement ingérée par le vieux chêne qui l'avait abritée, elle put enfin trouver le réconfort dans les bras de l'Automne et de sa Dame. La Branche de Putréfemme accorda néanmoins la vie à son enfant et le laissa lentement grandir entre ses racines. Aujourd'hui l'embryon est arrivé à maturité et attend dans son cocon que sa Dame l'appelle. Qui sait quelle serait la réaction de ce prodige s'il venait à sortir aujourd'hui, sans personne pour l'éduquer ? S'il venait à apprendre la vérité de sa naissance, il pourrait fort souhaiter prendre la place de son père sur le trône vacant des Parages…

La citadelle de Neigenêt

Difficulté 25

Après avoir offert la neige à Morkh, la Dame de l'Hiver repartit, suivie par Lance-d'argent et les humains qui accompagnaient le héros. Elle les emmena dans sa demeure, la citadelle de

Neigenêt, un immense palais de glace, beauté blanche figée au milieu des collines. Ils s'y installèrent et devinrent un ordre à part entière, l'ordre des chevaliers du flocon. Fidèles à leur Dame et à leur royaume, ils vivent ici depuis des siècles, retirés du monde, immortels. Leur rôle est de protéger les Parages des Abysses et du gel à chaque fois que ces derniers reviennent. Ils sortent alors de leur demeure, chevauchant de magnifiques tigres blancs et semant la mort chez leurs ennemis, avant de retourner dans leur palais. Nul ne peut trouver la citadelle s'il n'y a pas été invité et bien des hommes sont morts de froid sans avoir pu poser les yeux sur ses remparts.

Difficulté Impossible

La citadelle se dresse toujours, mais sa légende l'a parée d'atours plus resplendissants que la vérité. La Dame de l'Hiver a quitté son palais. Depuis des siècles, la demeure brave les intempéries. En vain. Ses murs se craquellent, ses pierres tombent. Ses habitants ne sont pas immortels : ce ne sont que de pauvres hommes, les descendants de Lance-d'argent et des siens. Ils ont juré de ne sortir que pour aider les Parages et restent dans leur prison gelée à regarder leur monde s'effondrer. Le départ de l'Hiver n'est pas le seul responsable de la déchéance de Neigenêt. Le Masque est en effet parvenu à infiltrer les lieux grâce aux fissures qui en percent les murailles. Il espère par ce biais pouvoir atteindre la Dame blanche. De nombreux Tableaux-monde se trouvent à l'intérieur et tous représentent l'Hiver dans sa splendeur. En les explorant, il serait théoriquement possible de trouver le refuge de la Dame. Un des chevaliers du flocon a succombé à l'attrait de la Perfidie et a décidé de mener ses frères vers un avenir plus glorieux : son ordre doit, de par son ascendance, régner sur les Parages au lieu de disparaître. S'il parvient à les convaincre, la citadelle sera abandonnée aux glaces et donc au Maître du Semblant. Ce dernier pourrait alors se rendre en ces lieux pour jouir de son triomphe. Peut-être en fera-t-il même un palais en son honneur.

Arts magiques

La plupart des Paragéens ne sont pas des artistes. L'art est pour eux un acte sacré qui a un but, un effet particulier sur le monde réel. Dans ce sens, les Arts magiques sont considérés comme naturels par les hommes et leurs pratiquants ne sont pas vus comme des sorciers, mais comme des chamans. Ils sont donc respectés par les autres Paragéens qui font bon usage de leurs œuvres.

La Cyse

• La forge

La plupart des artistes de la Cyse pratiquent la forge. L'art de travailler le métal est estimé comme l'un des plus nobles ; chaque village possède un forgeron et il n'est pas un héros qui ne soit le détenteur d'une arme légendaire. Les Lacheich, plus que tous les autres clans, attachent beaucoup d'importance à la forge. Il est normal que les quelques Inspirés à pratiquer cet art aient un jour ou l'autre décidé de se rendre sur les terres du clan. Là-bas vit encore Coup-de-tonnerre, un humain portant la Flamme et maître de forge des Lacheich. Il est aujourd'hui âgé de plus de quatre-vingt-dix ans et a décidé de finir ses jours ici, enseignant son savoir aux plus méritants. Bien qu'il ne possède plus la force de manier le marteau, il demeure l'un des plus puissants Harmonistes encore vivants.

• Le bois

Le travail du bois a une grande importance pour l'artisanat. Les forêts de sapins des Parages sont immenses et bien réparties. Les Paragéens sculptent ce bois pour obtenir des masques, des manches d'armes, des statuettes. Les pratiquants de la Cyse utilisent beaucoup ce matériau pour donner corps à leurs intuitions. Au sein du clan Anga, Mains-d'or est un géant Inspiré qui utilise à la fois l'artisanat des siens et les Arts magiques pour produire des engins de siège et des fortifications presque indestructibles. Considéré comme un maître par les siens, il vend ses services aux clans des alentours pour faire vivre son village.

Les armes légendaires de Morkh

Enfouies dans le Ben Morkh se trouvent les armes du Père. Ardelame, son épée, et Börgnir, la lance d'Ymir, sont les plus célèbres objets dont parlent les légendes paragéennes. Tous deux sont sous la garde vigilante des Chamta qui interdisent à quiconque d'approcher le tombeau. L'histoire pourrait s'arrêter là si les membres du Conseil des Décans ne pensaient que ces objets seraient bien plus utiles dans la lutte contre l'Ennemi. Ils envisagent d'envoyer prochainement une délégation auprès des Chamta pour négocier l'obtention des Artefacts. Confrontés au fanatisme de leurs interlocuteurs, ils risquent de décider le vol pur et simple de ces objets. Si le Ben Morkh est scellé et bien gardé, il ne recèle pas pour autant des myriades de pièges et de monstres errants. En revanche, la réaction des géants risque d'être à la hauteur de leur colère…

La Geste

Difficulté 15

La Geste se nourrit des légendes. Si les Paragéens ignorent les bienfaits de l'écriture, ils ont en revanche un profond amour pour les sagas, contées au coin du feu par les Cheveux gris une fois la nuit tombée. Nombre d'Inspirés paragéens ont donc une affinité pour la Geste libre. C'est pour eux à la fois un atout et un handicap ; si leur maîtrise du nordik atteint rapidement des sommets, ils ne possèdent pas de bibliothèques ni d'écrits anciens. Il leur est souvent impossible de trouver des traces de ce que fut la Geste lors de la Flamboyance et ils ne peuvent que se lancer dans les Arts libres et improvisés. Pratiquer la Geste dans les Parages, c'est tâtonner, manier un art incertain et avancer lentement, par à-coups. Cette pratique est plus instinctive que réfléchie et donc moins précise que celle des autres Inspirés.

Difficulté 20

Les meilleurs pratiquants de la Geste sont les Chamta. Pas moins de quatre Inspirés y pratiquent cet Art magique et l'enseignent à leurs successeurs. Les plus jeunes peuvent ainsi bénéficier de l'expérience de leurs pairs et éviter les écueils par lesquels passent tous ceux qui doivent en trouver seuls les secrets. Pour eux, la Geste est l'expression de la Coutume et de la prière, la preuve que les mots ont un pouvoir. Ils mêlent à la pratique artistique toutes sortes de codes, de paroles mystiques auxquelles ils croient. Ils perdent ainsi une part de la pureté de l'Art des Muses. Pour cette raison, la Geste des Chamta est devenue plus académique, moins spontanée que celle des autres Inspirés. Ils rejoignent en cela les Arts anciens et sont pratiquement incapables d'improviser.

Le Tcho-kar est sans doute le plus puissant de la caste. Sa maîtrise de la Geste perfide est issue de siècles d'expériences et dépasse donc celle de bien des Félons.

Le Cryptogramme-magicien

L'ordre au sein des Parages

Difficulté 10

Le Cryptogramme-magicien n'est pas très bien implanté dans la terre hostile des Parages. Il semble que les barbares soient opposés aux principes même de l'Emprise, quelle que soit l'obédience de ses pratiquants. Malgré l'établissement de quelques Académies isolées, l'ordre n'est pas parvenu à s'imposer et ses membres vivent dans le dénuement.

Difficulté 15

En vérité, les membres du Cryptogramme-magicien sont parvenus à s'installer dans les Parages. L'hostilité des habitants les a toutefois incités à se cacher dans des lieux reculés et à jouer sur les superstitions pour se protéger. Il n'existe en tout et pour tout que six Académies de petite taille, fortes d'une quinzaine de membres. Le fait d'être séparés empêche les Mages de comploter les uns contre les autres et les trois obédiences se retrouvent ici à égalité. Cette volonté d'équilibre est également entretenue par le Haut Mage des Parages qui se charge de sélectionner les nouvelles recrues.

L'une des principales tâches des novices est d'assurer le ravitaillement de leurs Académies. Les années d'apprentissage sont donc particulièrement éprouvantes pour ceux dont la magie est encore faible.

Intrigues cryptogrammiques

Difficulté 20

Le nombre de pratiquants de l'Emprise non affiliés au Cryptogramme-magicien atteint ici des records. De nombreux chamans ont des affinités avec les Danseurs et certains les utilisent même sans véritablement s'en rendre compte. Si cet état de fait a de quoi déclencher les foudres des Censeurs, le Haut Mage du royaume n'en a jamais averti la Haute Demeure. Les chamans sont donc laissés en paix en dépit des lois cryptogrammiques.

Difficulté 25

Profitant de leur isolement et de l'absence régulière de leur Haut Mage, deux Académies ont désobéi à la charte et se sont mêlées aux affaires humaines, prenant le pouvoir d'un clan pour l'une et faisant de son art un profit pour l'autre.

• Les sorciers de Bodhra

Une quinzaine de Mages d'obédiences variées a rejoint le clan Bodhrann et a établi sa place forte au cœur même d'un immense glacier. Depuis une petite centaine d'années, ces Mages dirigent le clan et interviennent dans ses relations avec l'extérieur. Ils peuvent ainsi ne plus se soucier des vivres et se laisser entretenir, devenant peu à peu de véritables tyrans. Trois Mages, un par obédience, dirigent cette Académie étrange : Prestes Pas, un Jorniste paragéen rusé et voleur ; Astur Limbevil, un Éclipsiste boucanier à la cruauté avérée et enfin Grâce-du-printemps, une Obscurantiste aux origines inconnues pleine de compassion à l'égard des faibles. Tous trois semblent étrangement posséder un caractère qu'on serait en droit d'attendre chez un Mage d'une autre obédience ; des élèves croient que c'est cette douce schizophrénie qui les a réunis en ces lieux.

• Les destructeurs de Noirdessein

L'autre Académie fut contactée il y a de cela une dizaine d'années par le clan Maëwilch. Ses Éclipsistes et ses Obscurantistes furent rapidement intéressés par les promesses d'or que les Paragéens leur firent. La tâche était simple : il s'agissait d'aider avec l'Emprise le clan à utiliser le bois et le minerai de la forêt de Noirdessein, farouchement défendue par les lutins de Twyl. Depuis près de dix ans, les Mages aident les Maëwilch à extraire les ressources naturelles de la forêt contre une part de l'or que ce marché rapporte. Ils ont à leur tête Œil-de-corbeau, un Éclipsiste vénal aux yeux noirs — chose rare pour un Paragéen — que les superstitieux disent possédé par un Démon.

LES HAUTS MAGES DES PARAGES

La Haute Demeure des Parages est dirigée par Étoile-du-matin, un Paragéen recueilli durant son enfance par des Jornistes et éduqué suivant les principes cryptogrammiques. Il lui fallut renier ses origines au cours d'une éducation des plus éprouvantes. D'une façon ou d'une autre, le garçon ne supporta pas de se couper de ses racines et en retira une forme de folie. Il n'aime aujourd'hui que les Danseurs et il prend plaisir à infliger les pires traitements à ses subalternes. Sa maîtrise de l'Emprise est quasiment inégalée et lui permet de se maintenir à son poste sans ennui. Enfin, l'isolement des Parages de même que le désintéressement de l'Invisible Demeure vis-à-vis de ce royaume perdu lui permettent d'assouvir tous ses désirs.

Étoile-du-matin est à l'origine de la légende de Morte Lumière, le soi-disant spectre d'un ancien chaman errant sur les Parages et dont la rencontre entraînerait la mort. Le Haut Mage aime en effet se promener en faisant souffrir ceux que le hasard l'amène à rencontrer. Le reste du temps, il s'isole avec ses Danseurs dans une immense tour, vestige d'une ère révolue, et espionne ses sujets avec l'aide de l'Emprise. Il se rend parfois dans la forêt de Noirdessein pour se ressourcer. Les lutins le craignent et le laissent tranquille. Pour autant, le Mage ne fait rien pour empêcher Œil-de-corbeau et les autres Mages de dévaster la forêt, malgré les suppliques constantes des habitants des bois.

«Un bon démoniste est un démoniste mort. »

Un Paragéen

La Conjuration dans les Parages…

Difficulté 10

L'hostilité du climat, le relief, les grottes : tous ces éléments font des Parages le lieu idéal pour des fuyards venus d'autres royaumes. Pillards, assassins et princes déchus trouvent refuge au sein de clans qui ne tiennent compte que de la valeur de leurs recrues. Il est logique de penser que certains Conjurateurs, pourchassés pour leurs Connivences en «retard », aient trouvé là un refuge idéal.

Difficulté 20

Il est dangereux de pratiquer la Conjuration ici. Les Démons sont considérés par la Coutume comme l'incarnation de l'Ennemi et leurs invocateurs sont des Parjures qu'il faut tuer. Les Paragéens ont pour la Conjuration un mélange de crainte et de haine. Un puissant Conjurateur peut ainsi être laissé en paix des années durant, puis, à l'occasion d'une mauvaise récolte, être mis à mort. Très peu de Conjurateurs vivent donc au sein d'un clan. Il est toutefois possible de trouver un ou deux chamans initiés à la Ténèbre. Ceux-là profitent de leur isolement et de la crainte des Paragéens pour éviter d'être découverts. Les autres Conjurateurs vivent au sein des bandes de Détrousseurs et de Parjures. Ces hommes mènent une vie dangereuse et l'aide des Démons leur est grandement profitable. C'est l'une des raisons qui pousse les clans à détruire les pillards quand ils les trouvent.

Les fraternités

Difficulté 15

Il n'existe aucune fraternité connue dans les Parages. L'isolement des foyers d'habitation et la chasse menée invariablement à l'encontre des Conjurateurs ne permettent pas l'implantation de pareilles structures.

Difficulté 25

Certains Ténébreux viennent en pèlerinage près de la Faille, y voyant une puissante Perfection ténébreuse. Il arrive aussi parfois que des Conjurateurs reçoivent comme mission — généralement lors de Connivences passées avec de puissants Démons — de se rendre dans les Parages pour y installer de petits foyers de sédition. Ces groupes occasionnels peuvent être trouvés au gré du hasard ; ils vivent généralement à l'écart des Paragéens, sont extrêmement méfiants et n'hésitent pas à conjurer à vue. Leur survie en dépend. Les seuls auxquels ils fassent confiances sont les autres Conjurateurs. Ils se considèrent eux-mêmes comme des résistants : ils luttent contre une société qui les pourchasse, tentent d'ouvrir les yeux des ignorants et frappent leurs ennemis par surprise avant de disparaître !

Difficulté 30

Les Mages dirigeant le clan Bodhrann comportent dans leurs rangs d'anciens Sorciers. Ces derniers ont connu quelques démêlés avec le prince Yah Pong (cf. Les Organisations, p. 90) et ont dû s'exiler dans cette région hostile pour pouvoir survivre. Par bonheur, leurs pouvoirs leur ont tout de même permis d'améliorer leur sort, mais ils ne sont que peu amicaux envers les simples Conjurateurs.

L'Ombre et la Faille

Difficulté 25

Lorsque le Primarbre tomba, il ouvrit par sa chute une gigantesque faille qui lie le golfe d'Ébène au cœur des Parages, un gouffre béant qui plonge dans les entrailles de l'Harmonde jusqu'aux Abysses. De là, les Démons rejoignirent en grand nombre la surface, laissant libre cours à leurs désirs. Que leurs intentions aient été mal perçues, ou que des morts aient suivi cette frénésie, ils furent vite balayés par les saisonins qui habitaient le royaume. La deuxième invasion fut plus virulente car elle eut lieu en pleine Guerre des Éternels, mais elle se solda elle aussi par un échec. Enfin, la dernière attaque fut désespérée et là encore, les Abysses échouèrent. La Faille fut fermée et les rêves de royaume ténébreux brisés.

Difficulté 30

L'Ombre voulait faire des Parages son royaume, un endroit où elle pourrait vivre avec sa cour. Ses échecs lui causèrent un chagrin terrible. Elle n'abandonna pourtant pas ; elle chercha durant des siècles le moyen de rouvrir la Faille et de s'installer au-dehors. Hélas, si les créatures vivant près du gouffre sont rapidement contaminées par la Ténèbre et si les quelques hommes trop curieux pour se tenir à l'écart se découvrent vite d'étranges désirs, l'Ombre n'a en revanche trouvé aucun moyen de reconquérir son royaume. Ainsi, les Conjurateurs paragéens qui désirent s'attirer les faveurs des Hauts Diables se voient bien souvent confier la mission de préparer le retour de l'Ombre, que ce soit en établissant des havres pour y accueillir les Démons ou en essayant de rouvrir la Faille.

LE HARSCH

Autrefois, le Harsch était une créature noble, une Excellence du nom de Isangr. Il était le Maestre-loup, le prince des siens, le Père des Prédateurs (cf. *Le Violon de l'automne*, pp. 113-114). Lorsque les Animaux-maestres durent choisir un camp, il resta fidèle aux Muses, mais fut trahi par ses sujets et tué. Ses assassins jetèrent son corps dans la Faille pour cacher l'ampleur de leur crime et fuirent dans les bois. Plus tard, lorsque l'Ombre chercha une créature colossale pour vaincre Morkh, elle utilisa la dépouille et l'âme du loup pour concevoir un monstre gigantesque. Malgré sa force, le Harsch fut vaincu et cloué à la lune, l'œil toujours vigilant de Janus. Comme punition, ce dernier le mit à son service et le condamna à chasser les Démons renégats sur la terre des Parages. Depuis ce jour, il existe une légende qui fait trembler les Démons des Parages : celle du Harsch, l'ombre au sein des ombres, le chasseur infaillible. Bien qu'au service de Janus, la créature n'a pas pour autant renié son ancienne maîtresse. Si l'Ombre parvenait à conquérir les Parages, nul doute qu'il se mettrait aussitôt à son service, mais pour l'heure, l'œil de Janus veille et le loup n'a pas la force de lui résister.

La Province liturgique

Éminence, comme beaucoup d'habitants de l'Harmonde, vous imaginez sans doute la Province liturgique comme une terre habitée par des fanatiques ne jurant que par le bûcher et dirigée par des politiciens plus enclins au profit qu'au bien être du peuple. Détrompez-vous ! Le royaume est bien loin de cette caricature fantasmée et répandue par ses ennemis. Les dirigeants du pays, les Primats, ont une foi véritablement sincère et certains sont parmi les plus érudits et les plus ouverts des Ternes que j'ai eu l'occasion de rencontrer. Quant à la population, si elle est particulièrement frustre, elle a la qualité rare de ne pas être hypocrite.
En vérité, si la Province liturgique est loin d'être un modèle de tolérance, elle peut être un lieu agréable à vivre… Mais plus important, elle est peut-être le dernier rempart que nous avons face à une invasion des Abysses. Les Inspirés peuvent utiliser la religion de Neuvêne à leur avantage et nous pouvons transformer le royaume en une arme pour l'Inspiration !

k

Corps

« Tout Liturge se doit de trouver sa place et de travailler pour le bien-être du royaume et la gloire du dogme sacré dans le respect des autres et de la foi en Saint Neuvêne. »
Dogme de la Sainte Église.

Histoire

L'histoire de la Province liturgique est scandée par les croisades contre Urguemand et marquée par la naissance des ordres qui forment aujourd'hui le corps, l'esprit et l'âme du royaume.

Note : *pour bien comprendre ce chapitre, il vous est conseillé Éminence de le lire en parallèle de l'histoire d'Urguemand et de la Janrénie.*

Les Fratricides (991-1001)

Difficulté 10
Après la mort d'Erkman XIX, Urguemand et Janren se déchirèrent pour la couronne. Neuvêne tenta de les concilier, mais rien n'y fit. Les deux frères rassemblèrent des armées et les Fratricides commencèrent. Les populations affluèrent vers la future Neuvêne pour y trouver refuge, mais dès 993, le troisième frère se lança dans la bataille…

Difficulté 20
En 993, Neuvêne reçut la visite des seigneurs de sa province. Tous avaient une confiance aveugle en leur guide et ils refusaient de se ranger sous la bannière d'Urguemand ou de Janren. Ils lui expliquèrent que le trône lui revenait de droit car ses deux frères s'étaient déclarés la guerre sans penser au peuple qu'ils sacrifiaient sur l'autel de leur ambition. Neuvêne était pour eux, celui qui devait pacifier l'Empire. Et c'est ce qu'il fit. En mourant

j

La naissance d'un royaume (1001-1053)

Difficulté 10

L'assassinat de Neuvêne — nonobstant quelques escarmouches — marquèrent un coup d'arrêt aux Fratricides. Ses seigneurs firent de lui un martyr, puis un saint. La religion de Saint Neuvêne naquit et la Province liturgique fut fondée. Il fallut vingt ans pour fédérer le royaume.

Difficulté 15

Neuvêne mourut dans une embuscade alors qu'il devait rencontrer Urguemand dans les marais séparant leurs deux provinces pour négocier la paix. Trois des chevaliers qui l'accompagnaient, Eudes d'Oustremance, Salicien de Ventgarde et Germain Sombrépée, survécurent et virent sa magie à l'œuvre. Ils écrivirent le Livre sacré d'après ses écrits, instaurèrent la Sainte Église, les ordres de la sainte croix et de saint Eudes, et fondèrent le royaume. Les générations suivantes les sanctifièrent.

Difficulté 20

L'instauration de la Sainte Église ne se fit pas sans mal. La population, si elle était d'accord pour la création de nouveaux royaumes, comprenait mal l'intérêt de la religion. L'Inquisition fut créée pour le lui expliquer…

Les âges sombres (1090-1174)

Difficulté 20

Durant cette période, de nombreuses guerres embrasèrent le royaume (voir Chronologie). Les âges sombres virent les deux premières croisades qui furent de cuisants échecs. La pauvreté et la famine engendrèrent des foyers de révolte, des villages entiers renièrent Saint Neuvêne et l'Inquisition intervint. Ces révoltes sont connues sous le nom des premières et secondes hérésies. Elles engendrèrent, entre autres, la création de l'ordre fondamentaliste par un archevêque extrémiste. Enfin, cette période est marquée par l'unique invasion subie par le royaume : la guerre des martyrs.

La guerre des martyrs (1105-1115) vit la population liturge, galvanisée par la foi, se battre comme un seul homme et tenir tête à l'armée urguemande, pourtant très organisée. Les femmes se battirent aux côtés des hommes, les paysans armés de simples fourches affrontèrent les chevaliers. Tous étaient prêts à se sacrifier pour sauver leurs terres. La mort du Premier Baron, Orle d'Émelgance, sonna la retraite, son successeur considérant que les pertes étaient trop élevées. La région de la mer des Tristes fut particulièrement touchée, les paysans ayant pratiqué la technique de la terre brûlée pour affaiblir l'ennemi. Certaines familles étaient exsangues alors que d'autres s'enrichissaient en vendant leurs récoltes à prix d'or. Ainsi naquit l'ordre de saint Ignace le martyr prônant le travail communautaire.

Difficulté 15

Saint Ignace était un vicaire itinérant. Il voyagea dans les régions dévastées et conseilla aux paysans de se rassembler en communauté, de travailler ensemble et non de manière égoïste. Si l'idée plut à beaucoup, d'autres s'en offusquèrent et provoquèrent la lapidation de saint Ignace. Les paysans les plus pauvres se révoltèrent et brûlèrent les fermes des plus riches. L'Inquisition intervint pour les mater, mais l'archevêque local s'y opposa. Le conflit qui opposa alors l'Inquisition à la Sainte Église obligea le Primat de l'agriculture à intervenir. Il trancha en faveur des idées d'Ignace qui fut sanctifié.

L'âge d'or (1174-1292)

Difficulté 10

Cette période marqua la montée en puissance de la Province. Après les secondes hérésies, les Primats lancèrent de grands chantiers pour fédérer le royaume : le Mur de la Foi et Liturgia en sont les meilleurs exemples. Si l'âge d'or est principalement marqué par la Grande Croisade, le royaume acquit durant cette période son indépendance et sa stabilité.

• La Grande Croisade (1255-1292)

Difficulté 10

En 1255, les Liturges lancèrent leur troisième croisade. Une fausse offensive fut lancée depuis le Sud du royaume alors qu'une flotte embarquée à Ronde-Cité se déversa sur Rochronde. Défavorisés par le terrain et trop peu nombreux, les Liturges butèrent sur Lorgol à l'est et sur les baronnies du Bouclier

au nord. Ils parvinrent toutefois à conserver la baronnie de Rochronde plus d'un siècle.

Difficulté 15

En parallèle, les Liturges tentèrent de s'installer dans la Corne australe, la péninsule faisant face à Urguemand, mais dès 1280, des incidents étranges émaillèrent la colonisation –disparitions inexpliquées, meurtres sauvages, hallucinations collectives…– et donnèrent une aura sulfureuse à la région (voir Urguemand, Intrigue). Les incidents atteignirent leur paroxysme en 1292 avec le vieillissement instantané des Liturges de la colonie de Sainte-Alguerre. Les Primats ordonnèrent de quitter la région qui prit le nom de Noxiterre.

• La quatrième croisade (1382)

Difficulté 10

En 1382, Ansilius Landervine lança la quatrième croisade. le Premier Liturge était jeune, ambitieux, fier et piètre stratège. La croisade ne dura que quelques semaines, dont une bonne partie fut consacrée à la navigation de Ronde-Cité à Rochronde…

Difficulté 15

Les Urguemands repoussèrent l'attaque à une telle vitesse que l'armée liturge n'eut pas le temps de débarquer toutes ses troupes. Galvanisées par leur succès, les troupes urguemandes purent reconquérir la baronnie de Rochronde. Cette défaite renforça l'ordre

RONDE-CITÉ

Difficulté 5

En 993, Ronde-Cité déclara son indépendance et devint une terre d'asile pour les habitants pris entre l'armée d'Urguemand et celle de Neuvêne. À plusieurs reprises, les Liturges tentèrent de la rattacher à leur royaume, mais ses habitants – les rondois – ont toujours tenu, et réussi, à garder leur indépendance –bien qu'ils soient des adeptes de la religion de Saint Neuvêne.

Difficulté 10

Ronde-Cité est dirigée par l'Exarque, élu tous les dix ans par les rondois de plus de seize ans. Il est à la fois le dirigeant politique et spirituel de la ville. Il siège aux côtés des Primats lors de conseils exceptionnels et possède le statut d'archevêque dans la Sainte Église (voir Lois).

Difficulté 15

Après la fragmentation de l'Armgarde, Ronde-Cité dut nouer des relations commerciales avec la Province liturgique pour subvenir aux besoins alimentaires de ses habitants. En contrepartie, les Liturges acquirent la jouissance de l'un des ports de la cité.
les Rondois devinrent plus nombreux à se convertir à Saint Neuvêne. Les Liturges en profitèrent pour renégocier les accords commerciaux et obtinrent trois ports. La guerre des martyrs fut aussi l'occasion de placer des garnisons de la Sainte Armée dans les murs de la ville.

En 1255, contre les ordres de l'Exarque, l'armée de la Grande Croisade partit de Ronde-Cité. La population se révolta et chassa les Liturges de la ville, mais pour un an seulement. Les paysans de la région ne pouvant subvenir aux besoins alimentaires des Rondois, la cité en appela aux Urguemands, mais ceux-ci étaient trop occupés à combattre l'armée liturge. Ronde-Cité se retrouva piégée, mais l'Exarque ne céda pas. La population finit par se soulever. Elle renégocia des accords avec la Province liturgique et se convertit totalement à la Liturgie. La Sainte Armée devint l'armée de la ville. Ce n'est qu'en 1415 que Ronde-Cité retrouva son statut d'antan.

Difficulté 25

L'Exarque élu en 1408 forma une petite armée dans le plus grand secret. Lorsque les Liturges se lancèrent à la conquête d'Urguemand, il fit prévenir Agone de l'assaut, lui permettant ainsi de sauver Lorgol. Lorsque la Sainte Armée recula, elle se retrouva prise entre l'armée d'Agone et celle de Ronde-Cité devenue hostile. Le Premier Liturge dut se plier aux exigences de l'Exarque. La ville recouvra son indépendance et gagna même plusieurs centaines d'hectares de terres exploitables.

fondamentaliste qui accusa le Premier Liturge d'hérésie : il avait trompé le peuple en privilégiant sa renommée au détriment du bien-être du royaume. Fait unique dans l'histoire, un Premier Liturge fut condamné à mort.

Difficulté 20

Ansilius Landervine avait été élu grâce à la corruption de certains Primats. Tous se mordirent les doigts de son élection. Ansilius ne pouvait normalement être débouté, mais les Primats profitèrent des accusations de l'ordre fondamentaliste pour s'en débarrasser. Définitivement.

L'âge moderne

Difficulté 10

Cette période débute par la cinquième croisade, en 1413, qui fut repoussée par Agone en personne. Depuis, la Province liturgique attend son heure…

d

CHRNOLOGIE

991 : mort d'Erkman XIX, début des Fratricides.
993 : Neuvêne entre en guerre contre ses deux frères.
1001 : assassinat de Neuvêne, écriture du Livre sacré, naissance de la liturgie, de la Sainte Église, puis de la Province liturgique.
1002 : schisme de la Sainte Église. Création de la Sainte Armée et de l'Inquisition.
1005 : mort et sanctification d'Eudes d'Oustremance, création de l'ordre de la Sainte Croix et de celui de saint Eudes.
1016 : la Province liturgique est entièrement convertie à la religion de Saint Neuvêne.
1090-1092 : première croisade mise en échec par les baronnies du Bouclier.
1094-1107 : premières hérésies.
1105-1115 : guerre des martyrs.
1117 : naissance de l'ordre de saint Ignace le martyr.
1145-1146 : deuxième croisade contrée par les Compagnies mercerines.
1146-1174 : secondes hérésies.
1174 : début de la construction du Mur de la Foi.
1176 : fondation de Liturgia.
1201 : fin de la construction du Mur de la Foi.
1255 : début de la Grande Croisade, les Liturges sont chassés de Ronde-Cité.
1256 : révolte des habitants de Ronde-Cité.
1257 : occupation de la péninsule de Rochronde, début de colonisation de la Corne australe.
1291 : incident de sainte Alguerre, le retrait de la Corne australe est ordonné.
1292 : fin de la Grande Croisade, les Liturges quittent la Corne autrale.
1382 : quatrième croisade, cuisante défaite, les Liturges sont chassés de Rochronde, naissance de l'ordre fondamentaliste.
1413-1415 : la cinquième croisade, mise en échec par Agone aux pieds de Lorgol.
1415 : Ronde-Cité retrouve sa totale indépendance.

Lois

Difficulté 10

La Province liturgique est dotée de plusieurs hiérarchies parallèles. Divers ordres religieux et trois corps– l'Inquisition, la Sainte Armée et la Fraternité de la foi – cohabitent au sein du royaume et possèdent leurs propres dogmes, lois et organisations qui se superposent à ceux de la Sainte Église. Toutefois, la hiérarchie de cette dernière prime dans tous les cas.

La Sainte Église

Difficulté 10

La Sainte Église rassemble les dirigeants et la l'aristocratie de la Province liturgique, ceux qui définissent et réforment le cœur des lois et du dogme, ceux qui proclament les hérésies et les croisades, ceux qui ont une autorité morale sur la population. D'ailleurs, seuls ses membres ont le droit de célébrer les messes.

Difficulté 15

Ils existent cinq titres dans la Sainte Église :

• **le Premier Liturge** est le chef politique, militaire et spirituel du pays. Il est élu à vie par le conseil des Primats.

• **les douze Primats** sont les dirigeants. Ils se réunissent en un conseil présidé par le Premier Liturge qui vote les lois, les croisades, les changements du dogme… La majorité sont d'anciens archevêques ou hauts dignitaires des ordres et des corps. Pour accéder à ce rang, il faut se faire remarquer par un ou plusieurs Primats, puis être nommé, à vie, par le conseil.

• **les archevêques** sont les « nobles » de la Province liturgique. Beaucoup pensent que tous sont des primiciers, représentants des Primats dans une zone géographique. Pourtant, archevêque est un titre qu'on acquiert par sa fonction. Les légats – les diplomates, en terres étrangères ou non –, les juges et la plupart des hauts dignitaires des ordres et des corps sont des archevêques.

• **les évêques**, contrairement aux Primats et aux archevêques, n'ont pas de domaine de compétence, mais gèrent une circonscription réduite. Ils s'occupent ainsi du placement des vicaires afin d'assurer la bonne tenue des cérémonies et gèrent au recueillent au quotidien les doléances des Liturges.

• **les vicaires** forment le premier véritable échelon de la Sainte Église. Ils président la plupart des cérémonies religieuses. vicaire est un titre qu'on acquiert après cinq années au service de la Sainte Armée, mais tous n'appartiennent pas à celle-ci.

• **les chapelains** sont des Liturges entrés dans la Sainte Armée depuis moins de cinq ans ou effectuant leur service militaire – qui dure trois ans. Si aucun vicaire n'est disponible, ils ont le droit d'accompagner les mourants et de présider leur crémation.

dogme

Les corps

Difficulté 10

Les trois corps sont :

• **la Sainte Armée** : l'armée du royaume. Elle assure la sécurité aux frontières, traque les hors-la-loi, « calme » les révoltes intérieures et aide les paysans lors des battues.

• **l'Inquisition** : la gardienne de la foi. Elle combat les hérésies, traque les Conjurateurs, les Obscurantistes et les saisonins, accusés d'adorer des divinités païennes.

• **la Fraternité de la foi** (cf. *Les Cahiers gris II* : Les Organisations) : les évangélisateurs.

Difficulté 15

• **La Sainte Armée** est dirigée par le grand commandeur qui est aussi un Primat. Il est secondé par des commandeurs qui dirigent chacun un régiment divisé en sections commandées par des capitaines. Viennent ensuite les lieutenants – seuls des vicaires peuvent obtenir ce grade –, les sergents et les soldats.

• **L'Inquisition** est dirigée par le Grand Inquisiteur et les arquédoxes. Viennent ensuite les inquisiteurs proprement dit. Tous sont au moins vicaires et particulièrement pieux.

• **La Fraternité de la foi** est dirigée par le Primat de l'Hors-foi et les pères de la foi. Les collèges de la foi sont dirigés par les frères préfets et les frères confesseurs qui assurent la gestion des établissements et célèbrent les messes. Les enseignements sont dispensés par les… frères enseignants. Les frères prosélytes, plus couramment appelés évangélisateurs

travaillent à l'extérieur du royaume et tentent de répandre la religion de Saint Neuvêne. Enfin, ceux qui étudient dans les collèges sont les novices.

Les ordres

Difficulté 10

Les ordres sont les différents courants de la religion de Saint Neuvêne. Chaque Liturge appartient à un ordre dans lequel il entre et peut progresser par le biais de concours – écrits ou non. L'appartenance à un ordre n'est pas assujettie à la fonction d'un individu. Néanmoins, la plupart connaissent des dominances dans les métiers de leurs membres.

Difficulté 15

Tous les ordres fonctionnent selon le même principe. Une fois qu'un Liturge a accompli sa profession de foi (voir Us et coutumes), il devient **novice** dans l'ordre. S'ensuit une période de **probation** de quelques mois à plusieurs années durant laquelle il doit apprendre le dogme et parfois intégrer un collège. Vient ensuite la cérémonie de la **confirmation** où le novice, s'il a satisfait ses maîtres, devient un **diacre**. Devenir un dirigeant de l'ordre, un **clerc**, nécessite un subtil mélange de dévouement, d'obéissance, d'implication… et de relations. En effet, seul **le prélat**, le « chef » de l'ordre, a le pouvoir de nommer un nouveau clerc.

Il existe huit grands ordres nationaux et une multitude d'ordres locaux de petites tailles nés des précédents, mais avec qui ils diffèrent sur des questions mineures. Chaque ordre se réfère au Livre sacré, mais chacun en a sa propre interprétation. L'Inquisition veille et un ordre ne peut exister s'il n'obéit pas au cœur du dogme liturgique définit par la Sainte Église.

• **L'ordre de la sainte croix** est le plus ancien et le plus important.
Vœux : obéissance et connaissance.
Professions : toutes, mais très peu de paysans.
• **L'ordre de saint Eudes** est issu du précédent, mais diffère par ses vœux.
Vœux : obéissance, connaissance, stabilité et

LES VOEUX DES ORDRES

Abandon de la propriété : « la possession est mauvaise », le Liturge abandonne ses biens à sa communauté ou à son ordre.
Calme : le Liturge doit garder son calme sauf si lui ou un autre Liturge est menacé de mort.
Connaissance : « le savoir est la clef », le Liturge a le devoir d'apprendre et d'enseigner aux autres.
Interdit alimentaire : certaines nourritures ou boissons sont interdites – l'eau pure peut être interdite car elle est opposée au feu, les aliments crus sont interdits car ils doivent être purifiés en cuisant….
Interdit écrit : certains mots ne doivent pas être écrits. Des mots liés à la démonologie car ils sont impurs ou par crainte d'appeler un démon, des mots sacrés comme Saint Neuvêne considérés comme trop parfaits et trop purs pour être écrits de manière imparfaite par un être impur. Il existe aussi d'autres interdits comme Urguemand, Janren…
Interdit oral : certains mots ne doivent pas être prononcés.
Obligation orale : certains mots doivent être prononcés régulièrement. Par exemple, le Liturge doit finir ses phrases par « gloire à Saint Neuvêne » ou « gloire à la Sainte Église »…
Juste prix : le Liturge s'engage, sur sa foi, à ne pas vendre ses services à un prix déraisonnable. Il ne doit pas pour autant vivre pauvrement.
Obéissance : l'obéissance à la Sainte Église, ce vœu est commun à tous les ordres.
Pauvreté : le Liturge ne doit posséder, ni se nourrir plus que le minimum vital. Il doit faire don des surplus à des pauvres ou à son ordre.
Stabilité : le Liturge se doit de rester aux côtés de sa communauté ou dans le lieu que lui a indiqué l'ordre – sauf en cas de guerre, de catastrophe ou si sa communauté se déplace.

S

pauvreté.
Professions : soldats et paysans.
• **L'ordre de saint Arnoult** l'errant pratique le compagnonnage.
Vœux : obéissance, connaissance et juste prix.
Professions : artisans et érudits.
• **L'ordre fondamentaliste de la sainte croix** est le plus dur, il est très implanté à Liturgia.
Vœux : obéissance, interdits alimentaires (viande crue et eau) et abandon de la propriété.
Professions : toutes, beaucoup d'inquisiteurs.
• **L'ordre de saint Ignace le martyr** est né et est essentiellement répandu près de la mer des Tristes.
Vœux : Obéissance, stabilité et abandon de la propriété.
Professions : paysans et artisans.
• **L'ordre de sainte Marthe** est le seul dont les membres ne sont pas tenus de fonder une famille.
Vœux : Obéissance, connaissance et interdit alimentaire (nourriture crue).
Profession : soldats.
• **L'ordre des justes** est un ordre très lié au Sanhédrin.
Vœux : Obéissance, connaissance, juste prix et calme.
Professions : érudits, juges, maîtres verriers.
• **L'ordre de sainte Tanis** est très implanté à Ville-Tanis, il a failli être taxé d'hérésie car il place sainte Tanis presqu'aussi « haut » que Saint Neuvêne.
Vœux : obéissance, calme, connaissance.
Professions : toutes, presque tous les membres sont des femmes.

Difficulté 20

Les ordres contemplatifs n'existent plus. Certains sont apparus juste après les Fratricides, mais ils allaient à l'encontre du principe voulant que chaque Liturge travaille au bien-être du royaume. Ceux qui ne prononcèrent pas leur dissolution furent déclarés hérétiques. Le dernier a disparu en 1008

La justice

Difficulté 10

Les lois de la Province liturgique trouvent leur source dans Livre sacré et aucune ne peut être créée sans se référer à ce dernier.

PRÉCEPTORAL

Au sein de la Province liturgique, Préceptorale est considérée comme un ordre. Malgré large implantation, elle n'est pas un ordre majeur. Les autorités liturgiques restent soupçonneuses vis à vis de cette institution qui nourrit énormément de contacts avec les royaumes hérétiques de Janrénie et d'Urguemand. Préceptorale joue pourtant un rôle important dans l'enseignement des Liturges. Malheureusement, son caractère indépendant empêche de le Primat de la connaissance de pouvoir l'intégrer à sa politique. Profitant de leur implantation dans les autres royaumes, la Province utilise parfois des précepteurs au sein de la Fraternité de la foi, cette pratique reste cependant occasionnelle.

La sécurité, les enquêtes et les arrestations sont gérés par la Sainte Armée. Les procès sont présidés par un juge du **Sanhédrin**. Les **délits mineurs** sont généralement punis par des travaux d'intérêt général, souvent pénibles, en vertu du principe que tout Liturge doit se rendre utile. Les coupables de **délits majeurs**, les **récidivistes** et les **adultères** sont emprisonnés ou pire. Les **multirécidivistes** subissent une des deux peines capitales : le bûcher ou l'exil dans les Cornes.
En cas d'hérésie, **l'Inquisition** a toute autorité – seul un Primat peut la débouter – et les coupables sont brûlés.

Difficulté 15

Le **Sanhédrin** est l'assemblée des soixante juges du royaume nommés par le Primat de la sainte justice sur conseil du prélat de l'ordre des justes – ce qui explique que la majorité appartient à cet ordre.
Pour devenir **juge**, il faut avoir au moins trente ans, avoir des enfants – les Liturges considèrent que seul ceci permet de connaître pleinement le sens du mot pitié –, être érudit et avoir le titre d'archevêque.

d

Conflits de hiérarchie

Difficulté 10

La hiérarchie de la Sainte Église prime sur les autres, mais il est courant que les membres d'un ordre ou d'un corps préfèrent obéir à leurs propres dirigeants – même lorsqu'ils n'appartiennent pas à la Sainte Église – plutôt qu'aux primiciers locaux.

Cependant, perturber la bonne marche du royaume est un délit – parfois même une hérésie. Au final, les véritables conflits se déroulent entre les différents ordres ou entre les Primats.

Si les ordres sont censés être égaux, leur taille et leur prestige jouent un rôle capital dans une société où la cooptation est aussi développée. Ainsi, il est de notoriété publique que **l'ordre de la sainte croix** tient de nombreux postes clefs dans la Sainte Église et qu'une majorité d'inquisiteurs appartient à **l'ordre fondamentaliste**. De plus, une animosité existe toujours entre les ordres de la sainte croix et de **saint Eudes** et beaucoup de leurs membres se méprisent – courtoisement.

Difficulté 15

Les méthodes de **l'Inquisition** sont contestées par la population et par certains archevêques, mais peu osent se manifester ouvertement. Tous craignent sa colère. Au cours de l'histoire du royaume cinq Primats ont déjà été condamnés – le dernier en 1451… La puissance de l'Inquisition explique le fait que les Primats ont toujours refusé que le Grand Inquisiteur les rejoigne.

À la conquête de l'Harmonde

Difficulté 10

Pour les Liturges, Neuvêne aurait dû régner sur l'Armgarde et son assassinat ne fait que renforcer cette opinion. Convaincus que seule la foi peut sauver l'Harmonde des démons et de la nuit éternelle, beaucoup rêvent d'établir un saint Empire liturgique sur l'ancien Armgarde avant de lancer l'ultime croisade : faire tomber Abyme et évangéliser les autres royaumes.

Difficulté 10

Les Primats veulent tous répandre la foi, mais sont partagés en trois courants quant aux méthodes à employer : le courant le plus dur a pour but de conquérir les autres royaumes par la force; le plus pacifique veut privilégier l'évangélisation, il s'appuie sur le fait qu'aucune croisade n'a porté ses fruits ; le

LE CONSEIL DES PRIMATS

Difficulté 15

Douze Primats siégent aux côtés du Premier Liturge, Seamus Valëi de Venestian. Les huit Primats les plus influents sont :

• **Primat des affaires magiques** : Jean-Eudes d'Oustremance (cf. *Dramatis Personae*), clerc de sainte Marthe.

• **Primat de la connaissance**, chargé des collèges : Valence Schrigen, clerc de la sainte croix.

• **Primat de l'Hors-foi**, chargé des relations extérieures, de la diplomatie et de l'évangélisation : Handraüs Andreï Jolestian, clerc de l'ordre fondamentaliste.

• **Primat des lieux saints**, chargé de la construction et de l'entretien des lieux saints: Koerigg Kalldeg, nain de l'Équerre et unique saisonin à avoir atteint un tel rang, clerc de saint Arnoult l'errant.

• **Primat du Livre sacré**, chargé de la diffusion et de l'interprétation du Livre sacré: Simon de l'Endrevêne, clerc de la sainte croix, proche des fondamentalistes.

• **Primat des ordres**, chargé des relations entre et avec les ordres : Ward de Cassine, clerc de saint Eudes.

• **Primat de la Sainte Armée**, grand commandeur : Arthus Kayne, clerc de l'ordre fondamentaliste.

• **Primat de la sainte justice** : Janis Valestine, une des rares femmes ayant atteint une aussi haute fonction, clerc des justes.

Les quatre autres sont les **Primats de l'agriculture, de l'artisanat, de l'économie et de la santé**. Ils ont peu d'influence sur le royaume.

dernier courant prône l'infiltration des rouages étatiques et la prise de contrôle de l'intérieur.

Difficulté 25

Le courant pacifique est minoritaire, mais il prévaut car il bénéficie de l'appui du **Premier Liturge** bien que sa position officielle soit plus dure. Il sait que la moindre faiblesse risque de réveiller les velléités urguemandes et janréniennes. C'est sur ce risque que s'appuient les partisans d'une nouvelle croisade. Celle-ci pourrait devenir une réalité si le Premier Liturge meurt ; or ce dernier est fort âgé…
Les Primats pacifiques sont **Janis Valestine** et **Jean-Eudes d'Oustremance**. Le courant le plus dur est mené par **Simon de l'Endrevêne** et **Arthus Kayne** discrètement soutenus par **Handraüs Andreï Jolestian**. Ce dernier appuie officiellement le courant prônant l'infiltration mené par **Ward de Cassine**, soutenu par de nombreux archevêques, mais il est las d'attendre.

Simon de l'Endrevêne dirige la cabale des réformateurs qui vise à réformer les textes et à prendre le pouvoir en Province liturgique afin de lancer de nouvelles croisades. Les autres membres importants sont **Handraüs Andreï Jolestian**, le prélat et plusieurs archevêques, clercs de l'ordre fondamentaliste.
Arthus Kayne, jugé trop illuminé par les autres membres qui préfèrent le manipuler, n'en fait pas partie. Depuis quelques mois, Arthus ne clame plus la nécessité d'une nouvelle croisade contre Urguemand – les réformateurs lui ont fait comprendre que le Premier Liturge s'y opposerait toujours. Son nouveau cheval de bataille est la lutte contre les saisonins. **Koerigg Kalldeg** a bien sûr été choqué et Simon de l'Endrevêne essaye depuis de le rattacher à son opinion : une croisade contre Urguemand pourrait démontrer la force des saisonins et surtout rappeler à une partie de la population l'identité du véritable ennemi.

Relations diplomatiques

Difficulté 10

La Province liturgique est le royaume qui entretient le moins de relations diplomatiques avec les autres pays.
Les Liturges n'ont pas pardonné l'assassinat aux Urguemands et ils considèrent que les Janréniens ont leur responsabilité dans ce meurtre car ils n'ont pas reconnu le saint guide comme souverain légitime de l'Armgarde – légitimité qui est renforcée par son assassinat.
Les autres royaumes sont trop éloignés et n'intéressent que peu le conseil des Primats. Il semble que la situation restera inchangée tant que la Province liturgique ne rayonnera pas sur l'ancien empire.
Quant aux diplomates étrangers, ils sont peu nombreux à se rendre à Neuvêne, le caractère frustre et « illuminé » des Liturges ayant tendance à refroidir les envies diplomatiques des autres royaumes. Seules les Terres veuves, depuis l'avènement de Sénéca, envoient régulièrement des diplomates, mais les Liturges se méfient et craignent les méduses dont ils connaissent la terrible réputation. De ce fait, aucun accord n'a encore été trouvé.

Difficulté 15

La Province liturgique a envoyé un nonce dans chaque capitale des royaumes crépusculaires, mais ils y jouent plus le rôle de vicaire que de diplomate. En effet, leur fonction consiste à entretenir un lieu saint, une terre d'asile pour les fidèles de Saint Neuvêne.
Toutefois, la présence des Liturges dans les autres royaumes ne s'arrête pas aux nonces, il faut aussi tenir compte des frères prosélytes de la Fraternité de la foi qui arpentent l'Harmonde à la recherche d'âmes à convertir à Saint Neuvêne. Ils vivent souvent de la mendicité, cachant les symboles de leur foi pour éviter l'opprobre des populations hostiles à leur religion. Ils sont présents dans tous les royaumes, notamment près des frontières de la Province liturgique où certains villages ont sanctifié Neuvêne sans pour autant suivre les dogmes de la Sainte Église. En revanche, ils sont peu présents au cœur de la Janrénie et d'Urguemand où les réactions sont très hostiles. Étrangement, le meilleur accueil vient des Lyphaniens – du sud –, des Boucaniers – de l'intérieur des terres – et des Princéens. Ce dernier point étonne les dirigeants Liturges qui reçoivent des rapports contradictoires au sujet des Communes princières. Les frères prosélytes disent être bien accueillis et que certains villages sont réceptifs à la foi, mais il n'est pas rare qu'un Liturge amuse la foule en se faisant dévorer dans une arène… Les Terres veuves sont un cas à part. Les Carmes ne sont

aucunement réceptifs à la foi, mais, depuis quelques années, aucune exaction à l'encontre d'un Liturge n'a été rapportée.

Difficulté 20

Depuis la révolte des femmes en Janrénie, les Primats s'amusent de leurs relations diplomatiques avec ce royaume. D'un côté les Janréniens semblent considérer les Liturges comme des obscurantistes – au sens « non magique » du terme –, mais de l'autre, leurs diplomates sont aimables voire déférents envers les Primats comme s'ils craignaient la colère de Saint Neuvêne.
Janis Valestine est en contact avec des diplomates carmes. Elle est le seul Primat à avoir accepté de les rencontrer et tente d'intercéder en leur faveur auprès du conseil.

Difficulté 30

Le rôle de l'Inquisition s'arrête aux frontières de la Province liturgique. L'espionnage des royaumes étrangers est l'apanage des soldats de la foi, une fratrie secrète au sein de la Fraternité de la foi (cf. Les Cahiers gris II : Les Organisations et le chapitre Lois).

Négoce

Du commerce intérieur

Difficulté 10

Les Liturges vivent en autarcie. Leur sous-sol contient de nombreux métaux précieux ou non. Malgré le climat difficile, le royaume manque rarement de nourriture tant la production agricole et l'élevage sont importants.
Des marchands font transiter les denrées non périssables depuis les campagnes jusqu'au cœur des grandes villes où la production agricole du pourtour est rarement suffisante.

Difficulté 15

Les Liturges donnent de l'argent à leurs ordres religieux qui les utilisent pour entretenir leurs bâtiments, leurs églises… Ils en reversent aussi une grande partie au royaume qui crée notamment des stocks de nourriture et d'armes en prévision de conflits.

Les métiers du verre

Difficulté 10

Les Liturges sont parvenus à fabriquer du verre transparent, ou coloré grâce à l'ajout de différents métaux plus ou moins purs. Deux grands artisanats se sont développés en parallèle, les maîtres verriers qui fabriquent les vitraux et les souffleurs de verre qui conçoivent divers récipients et objets.

Difficulté 15

Ces artisans sont souvent employés par les ordres ou directement par le royaume pour effectuer leurs travaux. Les maîtres verriers travaillent avec des Jornistes pour la fabrication de certains vitraux capables de retenir de la lumière en journée pour la diffuser la nuit.

Les taxes intérieures

Difficulté 10

Les marchands traversant la Province liturgique pour se rendre en Abyme doivent payer une taxe au royaume. Celle-ci est fonction de la nature et de la taille des marchandises. Elle peut être une somme d'argent ou une partie des biens transportés. Les Keshites s'amusent de ces marchandises que les Liturges refusent de leur acheter, mais qu'ils n'hésitent pas à prélever…

Difficulté 30

Les marchandises prélevées ne sont pas destinées aux Liturges, même si une partie est redirigée vers le marché de la Maraude. La plupart sont données aux Frères de la foi qui les utilisent pour décorer les havrefois – les auberges relais bâties par la Fraternité de la foi – ou comme pots-de-vin pour aider à l'implantation de ces derniers.

Du commerce international

Difficulté 10

Les échanges commerciaux avec les autres royaumes sont minimes. Tout d'abord, la Province liturgique refuse de commercer avec Urguemand et la Janrénie pour des raisons évidentes, ainsi qu'avec les Communes princières jugées trop proches des Janréniens.

Le dépouillement prôné par le dogme interdit de nombreuses importations : pas d'armes ou de meubles ouvragés, pas d'œuvres d'arts, pas de tissus…
Les exportations sont peu nombreuses, notamment parce que les Liturges manquent de surplus dans les produits de première nécessité, bois et nourriture, mais aussi parce que leurs productions de biens manufacturés, vêtements et meubles, n'intéressent pas les autres royaumes car jugés trop austères ou trop empreints de la liturgie – chaque meuble est gravé de la croix de Saint Neuvêne ou du symbole d'un ordre. Il en va de même pour l'art.

Difficulté 15

Les rares importations se produisent en cas de récession et concernent exclusivement les céréales, en provenance de Lyphane, et le bois, depuis la Marche modéhenne et les Parages. Les transports sont pour assurés par les Keshites et la marine liturge.

Les seules exportations sont celles des bateaux et d'objets fabriqués par les souffleurs de verre et les maîtres verriers. Le commerce de bateaux est récent. À force de vouloir concurrencer la marine janrénienne, les Liturges sont parvenus à construire des bateaux à la fois rapides et doter d'un fort tonnage. Ils ont été baptisés épinglettes à cause de leur forme effilée. Seules deux ventes, mais de taille, ont eut lieu. Les royaumes concernés, la République mercenaire et l'Enclave boucanière, se sont rendus en Province liturgique pour prendre leurs commandes. Un incident diplomatique a failli éclater avec la Janrénie. Les boucaniers avaient pris soin de voyager en haute mer, mais leur arrivée à Liturgia ne passa pas inaperçu.
L'un des secrets de conception des épinglettes est l'usage intensif de graisse animale – essentiellement de phoques – sur le dessous de la coque. Ainsi, le bateau glisse plus facilement.

Difficulté 20

Les Liturges profitèrent du départ de la flotte boucanière pour lancer trois vaisseaux à la « conquête évangélique » du Nord – de la Lyphane et des Parages –, mais personne ne sait ce qu'ils sont devenus…

Esprit

Us et coutumes

Les habitants

Difficulté 10

Frustre, austère et désagréable. Trois mots qui résument bien le caractère liturge du point de vue étranger. Ce peuple n'est pas accueillant et l'autarcie du royaume n'arrange rien. Rares sont les étrangers à souhaiter traverser la Province, même pour visiter les splendeurs de Liturgia. Ceux qui souhaitent voir Ronde-Cité préfèrent s'y rendre en passant par l'Urguemand. En fin de compte, hormis les caravanes keshites, seuls des ambassadeurs et des aventuriers plus ou moins inconscients s'aventurent dans la Province liturgique, le plus souvent pour se rendre en Abyme…
Dans la moitié Sud du pays, les Liturges sont souvent grands et minces, voire maigres, bruns ou châtains et ils ont la peau blanche rosée. Au Nord, ils sont plus petits, plus massifs, la plupart sont bruns, mais les roux sont nombreux. Cela est dû à l'époque précédant les Fratricides où les caractéristiques physiques étaient plus « localisées » et où la population de la côté Nord était entièrement rousse. La peau des Liturges du Nord a une teinte légèrement jaune. Les paysans et les artisans ont les cheveux mi-longs et filasses, les soldats et les prêtres – qu'ils soient vicaires ou non –, les cheveux courts.

Difficulté 15

Les étrangers qui prennent la peine de s'intéresser aux Liturges ont constaté que derrière leur façade frustre, se trouvaient des individus – presque – hospitaliers. Les voyageurs fatigués trouvent toujours un endroit abrité pour dormir et un peu de nourriture en demandant aux habitants. Dans les campagnes, les étrangers dorment dans l'étable ou l'écurie et doivent installer leur couche, alors qu'un Liturge se voit offrir un vrai repas et une literie. S'il fait froid, il dort même dans la demeure de son hôte. En ville, il existe des lieux destinés à héberger les plus

pauvres et où sont distribués des galouasses et de la soupe, en soirée.
Les étrangers ignorent souvent que les Liturges ont peu d'hygiène corporelle. Les rues des villes étant propres, les habitants pudiques et le blanc considéré comme couleur de la pureté, ils n'ont aucune raison d'en douter. Pourtant, les Liturges se lavent peu. Cela est dû à deux choses. Tout d'abord, le dogme considère que s'inquiéter de son apparence est une mauvaise chose. Ensuite, la symbolique de l'eau est opposée à celle du feu et donc au principe de purification – sans pour autant être le symbole de la souillure.
Un dernier détail, contrairement à ce que l'on pourrait penser, la longueur des cheveux d'un Liturge n'est pas liée à son métier ou à sa fonction, mais à l'ordre auquel il appartient.

Difficulté 15

L'hospitalité liturge existe essentiellement grâce à la religion. Le dogme impose en effet d'héberger les voyageurs et de leur offrir quelques galouasses (voir plus loin). Les Liturges s'y plient, mais la plupart restent méfiants envers les étrangers.

Difficulté 20

En 1194, un Primat décida de prohiber l'utilisation de l'eau — à la symbolique opposée à celle du feu — que ce soit pour boire, pour cuisiner, pour laver son corps ou son linge. Son influence était grande et la loi fut acceptée et ajoutée au dogme, mais la Province liturgique étant un pays particulièrement agraire et pluvieux, les Primats l'annulèrent deux ans plus tard. Une certaine méfiance envers l'eau est restée ce qui explique que les Liturges lui préfèrent le lait, le vin et la bière.

Le calendrier liturge

Difficulté 10

Le calendrier liturge est totalement différent des autres calendriers de l'Harmonde. Les mois ont leurs noms propres (voir encart), les premiers Liturges considérant les noms usuels comme des vestiges de cultes animistes et rétrogrades.
Chaque mois compte trente jours et est divisé en six périodes de cinq jours appelés: cyselêne, nuencêne, onphelêne, stancêne et neuvidêne (voir Cultes). En plus de ces, nominations, chaque journée porte le nom d'un saint. Enfin, l'an 0 du calendrier liturge est l'an 1001 du calendrier du Cryptogramme-magicien – l'an 1455 est donc l'an 454 en Province liturgique. L'explication de ce choix est simple, pour les dirigeants, Neuvêne était le messie, le prophète d'un nouvel âge dont la mort a marqué le commencement.

LES MOIS LITURGES

Les mois sont présentés dans l'ordre habituel, du premier mois du printemps au dernier de l'hiver, mais l'année liturge commence en Bellus, troisième mois de l'été. Les cinq derniers mois de l'année sont chacun placés sous la protection d'un saint : les trois chevaliers qui écrivirent le Livre sacré, Tanis et bien sûr Neuvêne.

Germinis, le mois de la germination, appelé aussi saint Salicien.
Floris, le mois de la floraison, appelé aussi saint Germain.
Dolcis, le mois des douces chaleurs, appelé aussi sainte Tanis.
Luxis, le mois de la lumière appelé aussi Saint Neuvêne. Ce dernier est né le 1er du mois, au solstice d'été.
Laborius, le mois où débutent les moissons, appelé aussi saint Eudes.
Bellus, mois marquant le début des Fratricides, ainsi que la naissance du royaume, il est le premier mois de l'année.
Limbus, le mois des limbes, lorsque les esprits des morts viennent demander le pardon, c'est le mois de l'automne.
Januaris, mois de saint Janus, un allié de Saint Neuvêne ayant combattu les créatures de l'ombre à ses côtés.
Noctis, le mois de Nocte. D'après les saintes écritures, Nocte est un ancien dieu endormi en –1001 avant Neuvêne. Les Démons sont nés de sa dépouille.
Lustris, le mois des purifications. Il marque la fin de l'hiver qui a purifié la terre.

Difficulté 15

Les noms « saints » des jours sont utilisés à la ville où il est de bon ton de les connaître par cœur. Dans les campagnes, les Liturges préfèrent utiliser le nom du jour de la semaine,

le « numéro » de la semaine – entre un et six – et le nom du mois.

Jours saints, fêtes et célébrations

Difficulté 10

• **Le jour de la lumière** (1er Luxis) : le solstice d'été est l'occasion de grandes messes où les Liturges remercient la lumière et Saint Neuvêne pour l'année qui s'achève. Les chants et les prières sont particulièrement joyeux.

• **La semaine sainte** (10 au 15 Bellus) : semaine de recueillement, de prières et de pèlerinages, notamment à Ronde-Cité. En effet, Neuvêne est mort dans les marais, à quelques lieues de la cité indépendante, mais à cause de la proximité des garnisons urguemandes, le lieu de pèlerinage officiel est Ronde-Cité. À noter que la consommation de viande est interdite durant cette semaine, même pour les étrangers.

• **Les grandes joutes** (15 au 20 Bellus) : dans les cités ont lieu des joutes où tous sont conviés, même les étrangers. Les meilleurs sont récompensés en participant aux grandes chasses.

• **Les rencontres liturgiques** (du 5 au 30 Limbus) : appelé aussi le grand festival par la population, cette période de pèlerinage à Neuvêne est l'occasion de grandes rencontres entre les dirigeants des différents ordres, notamment des archevêques et des Primats. Tous se retrouvent à Neuvêne, discutent dogme, politique et interprétation du Livre sacré. Il arrive que des réformes soient engagées à l'issue des ces rencontres.

• **Les grandes chasse**s (du 15 Limbus au 15 Januaris) : les vainqueurs des grandes joutes se retrouvent à Neuvêne avant de se rendre, en procession, au Mur de la Foi, puis dans les Cornes afin de donner la chasse aux seigneurs-rats et aux katiades. En parallèle, dans les campagnes, aux abords des forêts, les chapelains aident les paysans à organiser des battues contre des loups. En diminuant leur population, les Liturges diminuent les risques de famine et donc de les voir sortir des bois et s'attaquer aux animaux d'élevage.

• **La nuit du jeûne** (1er Januaris) : lors du solstice d'hiver, les Liturges jeûnent et font la fête. En réalité, ils font surtout du bruit, le plus de bruit possible et ce jusqu'à l'aube. Les enfants adorent cette fête où ils peuvent veiller, crier et chanter à tue-tête, les adultes en revanche ne s'y amusent pas. La période précédant l'aube est extrêmement tendue, tout le pays prie Saint Neuvêne, le regard tourné vers l'ouest. Lorsque les premiers rayons du soleil pointent, la liesse s'empare de tous.

• **La renaissance** (30 Lustris et 1er Germinis): le premier jour du printemps est le jour de la renaissance et de la fécondation pour les Liturges. Il est l'occasion de grandes fêtes où le vin et la bière coulent à flots. Les jeunes filles vierges, mais ayant leur indépendance (cf. Naissance et enfance), portent des colliers de fleurs teintes en rose. Celles qui ne sont plus vierges, mais qui n'ont pas d'enfants, des colliers de fleurs teintes en bleu. Les ébats sont nombreux durant la nuit.

Difficulté 15

• **La nuit du jeûne** a pour but d'empêcher Nocte (voir Cultes) de s'endormir profondément. Les Liturges craignent en effet que la lumière disparaisse à jamais durant la nuit la plus longue. Ce serait pour eux le signe de l'ultime croisade.

• **La semaine sainte** : il existe une petite chapelle à l'endroit où est mort Neuvêne. Elle fut construite par les Liturges peu de temps après la création officielle du royaume. À l'époque, le lieu était une plaine, aujourd'hui les marais l'ont envahi et la chapelle s'enfonce lentement dans la vase.

L'appartenance de ce lieu à un royaume ou à l'autre est toujours disputée. Il est près de la population de la baronnie d'Arboline, mais son histoire le lie à la Province liturgique si bien qu'un accord tacite le place en zone neutre. Sauf en temps de guerre, les barons d'Arboline ont toujours accepté de laisser les pèlerins en paix, par respect pour Neuvêne, et sans doute un peu par culpabilité. En revanche, ils ont toujours refusé que les Liturges viennent rehausser la chapelle en la mettant sur pilotis, craignant que ceux-ci n'en profitent pour installer une garnison et une « colonie ».

• **Les grandes chasses** : avant la construction du Mur de la Foi, le royaume subissait durant tout l'hiver des attaques menées par les hommes-rats. D'année en année et à mesure que s'organisaient les défenses, ces assauts furent moins nombreux et devinrent l'occasion de s'illustrer pour les chapelains et les vicaires les plus téméraires. Après la construction du

Mur de la Foi, les assauts cessèrent. Cette période devint celle des battues contre les loups jusqu'à ce que les Primats instaurent les grandes chasses telles qu'on les connaît aujourd'hui.

Cuisine

Difficulté 10

La nourriture liturge est simple et la cuisine, peu variée.

Les galouasses constituent un aliment récurrent chez les Liturges. Ce sont des galettes sèches de blé et d'avoine particulièrement nourrissantes. Un Liturge qui voyage en emporte toujours avec lui. En effet, un kilo de galouasses permet de tenir une semaine.

Même si les plus répandues sont les galouasses sèches, il existe des galouasses au fromage et d'autres à la viande.

• Les repas

Les Liturges ne prennent que deux vrais repas dans la journée, le petit déjeuner et le souper.

Le petit déjeuner se prend au lever du soleil – vers cinq heures –, il est particulièrement copieux. Il commence par la soupasse, une bouillie de blé et d'avoine mélangée à du lait. Viennent ensuite des œufs, à la coque, au plat ou brouillés et des saucisses, souvent accompagnés de tomates et de champignons ou de tartouasses de haricots – des haricots en sauce sur des galouasses (cf. encart). Enfin, quelques morceaux de fromages viennent terminer le repas – les Liturges produisent une cinquantaine de fromages.

Le souper commence par… une soupe. Elle est de poisson au Nord et au Sud, et de légumes dans les terres. Ensuite vient un plat de viande bouillie, souvent du gibier, parfois du mouton ou du bœuf – les vaches sont avant tout élevées pour leur lait –, ou de poisson – les eaux près de la cote Nord abrite de nombreux saumons – accompagnée de légumes. Comme le petit déjeuner, le repas se termine par du fromage. Le tout est arrosé de vin ou de bière.

À noter qu'au milieu du jour, au zénith pour être précis, les Liturges arrêtent de travailler pour manger une galouasse et boire une bière ou un verre de vin.

• Les alcools

Les seuls vins de bonne qualité sont le saint-crusadier, un blanc sec dont le cépage se trouve à trente kilomètres au nord de Ronde-Cité et le sainte-grenaille, un rouge charnu, mais gouleyant Le reste de la production est plutôt médiocre et essentiellement utilisé pour cuisiner les gibiers.

Rites funéraires

Difficulté 10

Lorsque cela est possible, le passage de vie à trépas est accompagné par des membres de la famille et par un vicaire qui lit des passages du Livre sacré. Les Liturges n'enterrent pas leurs morts. Ils les brûlent. La crémation a lieu le premier neuvidêne après la mort. Plus les flammes du bûcher montent haut et plus le corps brûle longtemps, plus l'esprit du mort s'élève et se rapproche de Saint Neuvêne, et plus son âme accompagnera sa famille et leurs descendants dans l'avenir.

Difficulté 15

Les proches peuvent se substituer au vicaire lors du passage de vie à trépas. Une fois le décès constaté, une prière à Saint Neuvêne est prononcée. Le cadavre est nettoyé et revêtu d'une tunique blanche taillée dans un tissu grossier, le luxeul, avant d'être placé les bras en croix – symbolisant ainsi la croix de Neuvêne – sur un lit de brindilles tressées. Ensuite, vient la période du recueillement qui se poursuit jusqu'à la crémation et durant laquelle les proches ne doivent pas se nourrir de viande, ni boire de vin.

Le jour de la crémation, au crépuscule, un bûcher est dressé près de la demeure du défunt ou sur la place la plus proche dans les villes. Le corps est recouvert de graisse afin qu'il brûle plus longtemps , puis placé sur le bûcher dans son luxeul avec son lit de brindilles, les bras en croix. La crémation commence au coucher du soleil après une dernière prière à Saint Neuvêne.

Mariage

Difficulté 10

L'acte de mariage est sacré en Province liturgique. Tous ont le droit et même le devoir de se marier afin de fonder une famille. En outre, le divorce est strictement interdit, tout comme l'adultère qui est sévèrement puni (voir Lois). La cérémonie se déroule dans une église ou une chapelle. Elle est présidée par un

vicaire qui valide le mariage. Les époux jurent d'avoir plusieurs enfants et de les élever dans, et pour, la foi.

Difficulté 12

Seuls les couples ayant donné naissance à un enfant ont le droit de se marier. En effet, les Liturges sont convaincus qu'il existe des couples « compatibles » et d'autres « incompatibles », le mariage ayant pour but de fonder une famille, il est nécessaire de s'assurer de la « compatibilité » du couple.

Naissance et enfance

Difficulté 10

• **Le jour de la naissance**

Les enfants qui naissent pendant la nuit du jeûne sont considérés comme maudits. Ceux qui ne crient pas dès la sortie du ventre de leur mère sont tués. Les autres sont marqués au front d'un croissant de lune. Ils sont condamnés à être élevés à part et ne se voient confiés que des tâches ingrates.

En revanche, ceux qui naissent à l'aube après la nuit du jeûne sont des enfants bénis. Ils sont voués à une grande carrière et ont accès aux meilleurs enseignements. Si la famille est pauvre, la Province pourvoit à leur éducation. Il en va de même pour les enfants qui naissent le jour de la lumière. Ceux-ci sont même plus choyés que les précédents, s'ils sont des garçons.

• **Le baptême** (l'un des premiers neuvidêne suivant la naissance)

Il commence par une messe en l'honneur de l'enfant et de ses parents. Ces derniers doivent prêter serment d'élever l'enfant dans le dogme liturgique. Le bébé est ensuite placé sur un autel, le vicaire trace un cercle d'huile autour de lui et l'enflamme. Si l'enfant ne pleure pas, les Liturges y voient un très bon présage car cela signifie qu'il est pur.

• **L'indépendance** (le neuvidêne qui suit le douzième anniversaire)

Cette cérémonie marque la fin de l'enfance pour les garçons comme pour les filles. Ces derniers ont l'occasion de lire des passages du Livre sacré en public.

• **Les vœux** (le neuvidêne qui suit le quinzième anniversaire)

À cette occasion, le jeune adulte doit indiquer dans quels ordres, il souhaiterait entrer. La cérémonie a lieu en présence de la famille et d'un vicaire qui valide ces vœux. Dans la même année, avant ou après, le jeune adulte passe des concours pour rejoindre un ordre.

• **La profession de foi** (l'année du seizième anniversaire, après le résultat des concours)

Chaque ordre possède un texte à prononcer lors de la profession de foi par celui qui décide de l'intégrer, si ses résultats le permettent. Après cette cérémonie, un individu est définitivement considéré comme adulte. Il rejoint son ordre pour étudier, mais pour un an seulement s'il est un garçon. En effet, il doit ensuite s'engager trois ans dans l'armée liturge.

Difficulté 15

L'indépendance : si les enfants liturges de douze ans savent tous lire, ce n'est pas le cas des adultes. En effet, beaucoup deviennent analphabètes par manque d'entraînement.

Arts et artisanats

Difficulté 10

L'artisanat est extrêmement pratiqué dans la Province liturgique, ceci est dû à l'autarcie du royaume. Les objets se doivent d'être simples, sans autres ornementations que la croix de Neuvêne ou le symbole d'un ordre. Point de vaisselle décorée, point de tapis décoratifs ou d'armes d'apparat en Province liturgique, le dépouillement est de rigueur. Les étrangers pensent souvent que cela explique le caractère fruste des Liturges.

L'art en Province liturgique est un cas à part dans les royaumes crépusculaires. Tous les artistes font partie d'un ordre précis et leur statut est identique à celui des artisans. Ils sont d'ailleurs considérés comme tels, ils sont des artisans « d'ornementation et de la foi ». Ainsi, les maîtres verriers – ceux qui conçoivent les vitraux – travaillent aux côtés des fabricants et des souffleurs de verre, les sculpteurs sont soit des bâtisseurs, soit des urbanistes. Pour la population, les artistes sculpturaux ou picturaux sont aussi des prêtres. Ils sont des vecteurs de la foi et leur art se doit d'en être l'expression. Les œuvres qui n'exaltent pas la foi sont, au mieux futiles, au pire, hérétiques.

E

Quelques liturges

Joran Dissapius, vicaire érudit

Le vicaire Joran Dissapius est clerc de l'ordre des justes. Il est l'un des érudits les plus en vue de Ville-Tanis. Il officie en tant que secrétaire particulier auprès de l'archevêque chargé de la connaissance dans la cité et ses alentours. Grâce à ses nombreuses relations parmi les gens de connaissance, Joran a pu avoir accès à certains textes conservés par Préceptorale. Petit à petit, il en a déduit que la Liturgie était condamnée, à long terme. Condamnée si elle ne changeait pas de position vis à vis des autres royaumes et des saisonins. Pour Joran, les croisades ont largement prouvé leur inefficacité. Depuis, ses propres écrits influencent grandement le courant pacifique au sein des Primats et des archevêques. S'il ne nie pas le caractère sanctifié de Saint Neuvêne, il considère que l'Église s'est coupée des forces de l'Harmonde en vouant à la destruction tout ce qui ne cadre pas avec le dogme liturgique. Au contraire, c'est en adaptant le langage selon les populations, en conservant les spécificités de leurs cultes tout en s'assurant de la place supérieure de Saint Neuvêne que la Province liturgique parviendra à répandre la foi.
Par le passé, Joran s'est distingué par une étude théologique sur les hérodiades janréniennes et urguemandes. S'il reconnaît la sacralité des héros, Joran y affirme haut et fort la supériorité de Neuvêne, dernier dépositaire de la lumière. Vénérer un héros, c'est donc vénérer un aspect de Saint Neuvêne. Désormais, Joran s'attaque à plus forte partie et rédige une étude sur le Culte institutionnel de la Raison janrénien et sur sa possible intégration au dogme liturgique. Joran destine cet ouvrage au Primat de l'Hors-foi, afin d'aider les légats et les frères prosélytes dans leur tâche.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 48, SBG : 16, SBC : 24, BD : +0
VOL 7

Bases de compétences
Maraude : Intrigue 10.
Société : Diplomatie 12, Étiquette : Sainte Église 15, Intendance 15.
Savoir : Alphabet : Armgarde 18, Cultes : Liturgie 18.

Donatien Rigesprit, juge du Sanhédrin

Donatien Rigesprit est diacre au sein de l'ordre des justes. Membre du Sanhédrin détaché à Ronde-Cité, il juge les différents délits majeurs qui sont portés à son attention par la Sainte Armée ou la milice de la ville et qui concernent tout ressortissant ou bien liturge. Disposant d'une demeure cossue à Ronde-Cité où loge toute sa famille — son épouse qui dirige un atelier de tissage et ses trois enfants —, Donatien fait partie des notables de la communauté liturge. Les quelques marchands ou artisans intéressés par le négoce avec la Province liturgique ont pris l'habitude de le consulter, soit pour régler différents litiges — notamment entre rondois et Liturges —, soit pour obtenir un éclaircissement sur la législation en vigueur dans la Province. Donatien Rigesprit s'est taillé une réputation d'intégrité et d'impartialité qui lui attire l'admiration de tous. Les juges rondois le prennent souvent comme exemple et s'inspirent de ses arrêts pour rendre leurs jugements. En vérité, Donatien ne quitterait Ronde-Cité pour rien au monde. Ici, la vie est moins austère que dans la Province liturgique et permet à sa famille de vivre dans un luxe généralement réprouvé parmi les Liturges. Le droit urguemand, par sa richesse et sa complexité, le passionne. Malheureusement, le Primat de la sainte justice — sur conseil du prélat de l'ordre des justes — a décidé de récompenser sa brillante carrière en le nommant à Liturgia, capitale du royaume. Donation est atterré. Comment donc pourrait-il envisager l'installation dans la cité fondamentaliste sous un beau jour ? Incapable de refuser sans s'attirer les foudres du Primat et l'attention des fondamentalistes — et en conséquence de l'Inquisition —, Donatien Rigesprit

tente de repousser l'inévitable en prétextant des affaires courantes prenantes. D'ici un mois ou deux pourtant, il lui sera difficile de continuer à se défiler. De guerre lasse, Donatien envisage sérieusement de fuir. Il cherche donc des soutiens auprès des Urguemands à même de lui offrir un poste de magistrat auprès d'un baron.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 45, SBG : 15, SBC : 22, BD : +0
VOL 8

Bases de compétences
Société : Éloquence 12, Intendance 10, Négoce 10, Us & coutumes : Province liturgique 17.
Savoir : Alphabet : Armgarde 15, Culte : Liturgie 10, Lois 17.

Féogard d'Argencène, inquisiteur

Diacre de l'ordre fondamentaliste de la sainte croix, Féogard appartient à l'Inquisition. Il parcourt le pays à la recherche des hérétiques et des païens. Il possède toutes les qualités requises chez un inquisiteur : fondamentaliste, intimidant, éloquent et sans pitié. Féogard a décidé de porter toute son attention sur une proie facile : les saisonins. Ces derniers ne jouissent d'aucune bienveillance de la part de la population, ce qui n'est pas toujours le cas des hérétiques. Afin de l'accompagner dans sa tâche, il dispose d'une troupe d'une dizaine d'inquisiteurs qui lui sont entièrement dévoués. Ce n'est pas tout, malheureusement pour ses proies. Féogard est aussi un Jorniste, formé à l'académie de Liturgia. Il utilise l'Emprise et ses deux Danseurs au mieux afin de capturer les saisonins et s'imposer aux populations locales pour qu'elles le soutiennent.

CARACTERISTIQUES

Royaume : Province liturgique
Peuple : humain
Âge : 36 ans
Taille : 1 m 73 (TAI 0)
Poids : 76 kg
MV : 4

Caractéristiques
Flamme : 0/0
Corps : 0/0
Bonus de Corps : 0
AGIlité : 7
FORce : 6
PERception : 8
RESistance : 6
Esprit : 0/0
Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 8
VOLonté : 7
Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 8
CREativité : 4
Caractéristiques secondaires
ART : –
MEL : 6

EMP : 8
TIR : 7
PdV : 52
SBG : 17
SBC : 26
MD : +0

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme: aucun
Pouvoirs de Saisonins: aucun

Ténèbre : 5
Perfidie : 3

Pouvoirs corrompus: aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : arbalète 7, épée 5, Équitation 6, Esquive 7, Survie 5, Vigilance 8.
Maraude : Camouflage 5, Chasse 6, Discrétion 6, Intrigue 6.

Société : Éloquence8, Us & coutumes : Province liturgique 8.
Savoir : Cultes : Liturgie 8, Langues : langue sacrée 8, keshite 8, Lois (spé : Inquisition) 6.
Occulte : Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien 4, Résonance : jorniste 6.

Combat
Initiative:15
arbalète 20/18,
épée 16/14
Attaque au contact :
épée 12.
Attaque à distance :
arbalète 15.
Défense au contact :
Esquive : 14/12
Parade : épée 12.
Défense à distance : 7/6

Armure
Cuir et métal (Partielle) : malus –2, prot. 5

Emprise
POT d'EMP 14 (Empathie)
2 Danseurs, Endurance totale 9
Sorts connus
Appeler une monture (10), Mille échardes (10), Vigueur (10), Bouclier d'étincelles (15), Repousser un Démon (20), Vérité (20), Clairvoyance (20).

Difficulté 15

L'art a beaucoup évolué depuis la naissance de la Province liturgique. À l'origine, il était très ostentatoire, fait de couleurs éclatantes, de chants complexes utilisant toutes les harmoniques et de sculptures extrêmement détaillées… Par la suite, la pauvreté s'étant abattue sur le pays, l'art devint plus dépouillé et le courant abstrait apparut. Il utilisait des champs de couleurs comme vecteurs des émotions. D'abord extrêmement précises, les associations devinrent plus subtiles et l'abstrait finit par poser des problèmes d'interprétation, surtout que le courant avait aussi marqué les arts sculptural et musical. Les harmoniques n'étaient plus respectées. Les artistes prétendaient que, comme la pureté absolue n'était pas accessible à l'homme, elle ne pouvait être définie par la simplicité des harmoniques et ne pouvait naître que dans les dissonances et l'arythmie. Les Primats déconseillèrent d'abord simplement l'usage de l'abstrait, puis ils l'interdirent.

Les arts redevinrent figuratifs. Même si le courant abstrait avait ses amateurs, le chaos engendré par l'arythmie ne s'accordait que peu à l'idée de pureté que se faisaient la population et les autorités théocratiques.

Depuis, l'art pictural a connu une longue phase symbolique, les germes de l'abstrait ayant poussé les artistes à exprimer leurs sentiments profonds sans souci d'objectivité, avant de retourner vers le réalisme, mais avec une utilisation très poussée de la lumière. Aujourd'hui, l'architecture est relativement dépouillée, en accord avec les mentalités, l'importance du recueillement et le goût de l'austérité.

r

Cultes

Difficulté 10

Les croyances et les légendes liturges sont relatées dans le Livre sacré. Les traditions de l'Armgarde ont presque toutes été balayées avec la naissance de la liturgie.

Difficulté 12

On retrouve toutefois l'attachement à la terre devenu le vœu de stabilité, les cultes des saints dont l'origine semble remonter à la Flamboyance et qui est à l'origine du respect des figures emblématiques □ que l'on retrouve dans l'importance du sang et de la lignée en Urguemand et dans les Hérodiades en Janrénie.

Genèse

Difficulté 10

« Au commencement était le Feu. Pur, brûlant et créateur. De lui naquit la lumière, Lux. Le Feu, remplit de joie, se contorsionna et se mit à danser, provoquant des étincelles qui engendrèrent la Terre, la Pierre, le Bois et la Chair. Quatre éléments qui ajoutés à la lumière formaient la croix. La croix qui engendra l'Harmonde. Ces premières naissances ne se firent pas sans douleur. Dans leurs sillages apparurent l'ombre, sournoise et vagabonde, le pendant de la lumière, et l'Eau, le pendant du Feu.

Alors que l'Harmonde s'éveillait à peine, l'Eau, jalouse, tenta d'étouffer le Feu. Lux voulu intervenir, mais ne put rien faire. La Pierre encercla l'Eau et la Terre s'abattit sur elle pour la transformer en boue, mais l'Eau était perfide. Elle se divisa en de multiples entités qui se glissèrent sous la Pierre et échappèrent à la Terre. Alors le Bois et la Chair intervinrent. Ils ne pouvaient pas combattre l'Eau, mais ils pouvaient s'en nourrir, l'affaiblir et ainsi la terrasser. C'est alors que l'Eau s'allia à Fuligine, l'âme de l'ombre. Ensemble, ils engendrèrent les nuages et les vents qui eux même engendrèrent la pluie, créant ainsi un cycle qui renouvellerait les forces de l'Eau.

Éternellement. En réaction, la Terre accoucha des enfants des autres éléments. Ainsi, avec le Bois, elle donna naissance aux arbres et aux plantes, avec la Pierre, elle engendra les roches et le sable et avec la Chair, elle donna vie aux hommes et aux animaux. Nombre de ces derniers trahirent leurs parents et rejoignirent l'Eau et Fuligine qui forcèrent des hommes à s'accoupler à eux. Ainsi, les saisonins naquirent et rejoignirent les rangs de la sombre armée…

Le Feu illumina les hommes qui avaient foi en lui. Ils devinrent des guides et des magiciens, mais n'entrèrent pas dans le conflit car le Feu voulait les préserver pour l'assaut final, l'ultime croisade… Fuligine assombrit le corps, l'âme et l'esprit de certains animaux et surtout des saisonins car ils portaient en eux une partie de l'essence des hommes. Eux aussi développèrent la magie et l'Eau conçut un plan pour enfermer le Feu. Les saisonins créèrent une vasque d'eau, de vent et d'ombre tissés et y emprisonnèrent le Feu. Ils déplacèrent la vasque pour la cacher dans un endroit secret, mais cela déséquilibra les forces de l'Harmonde et un gigantesque cataclysme survint. La Terre se mit à trembler, la vasque se brisa et libéra le Feu. Les flammes envahirent l'Harmonde et le purifièrent. L'Eau se soumit à son autorité, mais Fuligine, blessée, parvint à se cacher dans les profondeurs de la terre où, dans un râle, elle accoucha d'un être de la nuit, Nocte. La Terre se fragmenta et le Feu se retira du monde, non sans avoir laissé sa marque, le désert de Keshe, et tout en gardant un lien avec ceux qu'il avait illuminés. Pourtant, la plupart des hommes perdirent la foi. Quelques tribus de l'Armgarde la conservèrent et instaurèrent les cultes des Courroux, donnant naissance aux premiers saints.

Lorsque Nocte atteint sa maturité, une ville surgit des entrailles de la terre : Abyme, la cité du vice et de la corruption. Placée au centre de l'ancien Harmonde, elle avait un lien privilégiée avec le lieu où s'était retiré le Feu. Trop peu d'hommes se méfièrent des promesses que leur fit Nocte et beaucoup vinrent en Abyme pour assouvir leur soif de puissance ou de richesse. Cela renforça la puissance de Nocte et affaiblit celle du Feu.

En l'an 1001 avant Saint Neuvêne, Nocte se révéla dans toute sa puissance et s'effondra sur l'Harmonde. Il coupa le dernier lien entre les hommes et le Feu. Les Démons surgirent de son corps et le crépuscule naquit. Depuis, Lux et Nocte se livre un combat permanent. Nocte se tourne et se retourne dans son sommeil, parvenant chaque nuit à cacher Lux, mais chaque matin ce dernier se dresse si haut qu'il inonde l'Harmonde de sa lumière. »

Difficulté 15

Pour les Liturges, le centre de l'Harmonde est la Province liturgique. Le cataclysme qui précéda la Flamboyance sépara les terres. Ainsi, d'après le dogme, il existerait d'autres « îles » semblables à celle des royaumes crépusculaires au nord-est, au nord-ouest et à l'ouest de la Province liturgique.

Ces croyances ont fait que les Liturges ont lancé des bateaux à la recherche des « terres perdues », peu sont revenus et ils n'ont rien trouvé…

Plusieurs théologiens liturges se posent des questions au sujet de Nocte. Est-il réellement endormi ou juste à moitié ? D'où viennent les croyances de la nuit du jeûne (voir Us et Coutumes) ? Personne ne sait vraiment.

Difficulté 20

Présentée à la manière d'un conte, la genèse a longtemps été vue comme un ensemble de paraboles à interpréter. Avec la montée en puissance de l'ordre fondamentaliste, la genèse fut de plus en plus considérée comme réelle, notamment dans les campagnes où la population, peu érudite, ne connaissait que les textes du Livre sacré… Aujourd'hui, cela dépend des régions. Au nord et notamment à Liturgia où l'ordre fondamentaliste est puissant, la genèse est vérité absolue. En revanche, à Neuvêne et à Ronde-Cité, elle est une succession de paraboles.

Le Saint

Difficulté 10

Neuvêne mourut dans une embuscade alors qu'il devait rencontrer Urguemand dans les marais séparant leurs deux provinces pour négocier la paix. Les chevaliers qui l'accompagnaient ne purent le sauver et seuls trois d'entre eux survécurent : Eudes d'Oustremance, Salicien de Ventgarde et Germain Sombrépée. Ils ramenèrent la

dépouille de Neuvêne et contèrent comment celui-ci s'était défendu. Ils parlèrent de ses pouvoirs qui avaient terrassé tant d'ennemis et qui les avaient protégés afin qu'ils puissent témoigner. Ils racontèrent aussi qu'à sa mort, une flamme magnifique illumina son corps de l'intérieur et projeta une vague de lumière qui terrassa ou mis en fuite les derniers assaillants. Les trois hommes découvrirent les écrits de Neuvêne et en firent une synthèse : le Livre sacré. Neuvêne devint Saint Neuvêne, l'élu porteur d'une flamme issue du Feu créateur.

Difficulté Impossible

Neuvêne était un Inspiré, un Harmoniste de la Cyse, obnubilé par le combat contre l'Ombre. Devenir Empereur ne l'intéressait pas, il avait trop à faire, mais la détermination de ses seigneurs le convainquit.

Les trois chevaliers qui ont créé la religion de Neuvêne n'avaient pas la foi □ du moins au sens liturge du terme. Ils étaient convaincus de la nature magique de Neuvêne, mais pas du dogme qu'ils inventèrent. Celui-ci n'avait qu'un but : fédérer la population en lui donnant une figure à adorer et à craindre. Ils savaient que l'Armgarde ne se relèveraient pas des Fratricides. La population risquait de souffrir. La religion la sauverait.

La croix

Difficulté 10

Pour les Liturges, la croix de Neuvêne est à la fois une carte du monde et le symbole de leur foi.

• Une carte dont le centre est la Province liturgique, le cercle, les limites de l'Harmonde et les branches, les directions des terres qui formaient l'ancien Harmonde – avant sa destruction par le Feu, à cause de l'Eau.

• Un symbole de leur foi : le centre représente la foi et le Feu – signifiant qu'il faut donner son esprit au Feu pour le rejoindre. Les branches représentent les quatre devoirs des Liturges : la fraternité – don de son cœur ; la fondation d'une famille ; la patriotisme – don de son corps au royaume – ; le travail – don de son énergie, de son feu intérieur – ; donner son âme à la Province, dans le sens où sa créativité et sa façon d'être doivent être en accord avec la foi et la glorifier.

Difficulté 15

La croix est parfois associé aux cinq jours de la semaine, mais rejoint dans ce cas le symbole de la carte. En effet, selon le dogme, la terre où se trouvent les royaumes crépusculaires se nomme Cysèle, les trois autres Nuence, Onphèle et Stance.

Difficulté Impossible

Pour Neuvêne, la croix représentait l'Harmonde dans toutes ses composantes. Son centre représentait le Centresprit, mais aussi les terres. Le cercle symbolisait le Manteau de l'Automne, ainsi que l'eau entourant l'île principale. Les branches de la croix représentaient les quatre Muses, les quatre saisons, les quatre éléments – air, terre, eau, feu – et les quatre directions cardinales.

Orphèle est devenue Onphèle dans le Livre sacré à cause d'une erreur de lecture des trois chevaliers…

Autres légendes

Difficulté 10

• Le retour du Saint : les Liturges sont convaincus qu'un jour, Neuvêne se réincarnera et qu'il unifiera l'ancien Armgarde sous la bannière du Saint Empire liturgique avant de lancer l'ultime croisade contre Abyme et les autres royaumes !

• Les Défroqués (cf. *AGONE*, p.64) ont été vus pour la première fois lors des premières hérésies. Ils ont disparus des mémoires et ont reparu lors de la dernière croisade. Une aura de crainte et de mystère les entourent. La légende veut que ces êtres soient des hérétiques, humains ou saisonins, dont les flammes du bûcher n'ont pas suffit à purifier les âmes et restés dans l'Harmonde pour racheter leurs fautes.

Difficulté 12

• Les seigneurs-rats : pour les Liturges, ces créatures sont des saisonins qui étaient à la solde de Fuligine. Les assauts répétés à l'encontre de leur royaume sont censés démontrer leur allégeance.

h

Difficulté 30

En réalité, les Défroqués n'ont rien de morts vivants. Ils sont des soldats recouverts d'un mélange lumineux donnant l'illusion qu'ils brûlent et montés sur des chevaux «déguisés» en licornes à la corne tranchée… Seuls le Premier Liturge et quelques Primats sont au courant de cette supercherie.

Âme

Démonologie

Difficulté 5

Les Liturges traquent et tuent les Conjurateurs. À vue. Officiellement, cette chasse est réservée à l'Inquisition. Officieusement, elle est un « sport national ». Dans les villages, on ne compte plus les bûchers purificateurs dressés par une foule enragée et dans les villes, rares sont les lieux pouvant les abriter car même les Liturges les moins religieux haïssent et craignent les Démons – et la colère de la Sainte Église… ceux qui aident les Conjurateurs subissent aussi le bûcher. Ainsi, même la Maraude s'en méfie. Il est d'ailleurs plus facile et plus lucratif pour elle de toucher les sommes versées à la faveur d'une dénonciation que d'aider un Conjurateur dans le besoin…

Difficulté 10

Si la population craint les démons, elle sait que le feu les tuent – cela contribue à la croyance en un « feu purificateur » – et que la lumière du jour les effraient. Elle a aussi des convictions moins « efficaces ». Beaucoup pensent qu'une croix de Neuvêne bénie par un archevêque protège des démons ou qu'il n'y a rien à craindre si l'on se trouve en plein soleil. Les membres de la foi infinie, un ordre mineur, se scarifient la peau pour y inscrire « Neuvêne » – alors qu'ils n'ont pas le droit de le prononcer…

Difficulté 15

Jean-Eudes d'Oustremance a récemment décrété que des procès devaient juger les Conjurateurs. Il pense que la plupart d'entre eux n'ont jamais reçu d'enseignement liturgique et que certains pourraient «découvrir la lumière et abandonner leur voie hérétique». Malgré cela, les procès restent rares. La population n'est pas au fait de ces «directives» et l'Inquisition joue les sourds en s'appuyant sur l'opinion publique.

Difficulté Impossible

La Province liturgique est un champ de bataille. Le Masque fait tout son possible pour maintenir le régime liturge afin d'empêcher l'Ombre de tenter une invasion de l'Harmonde. Il a agi de nombreuses fois pour combattre les Conjurateurs ou (re)fédérer le royaume.

Les Conjurateurs

Difficulté 10

La plupart des Conjurateurs qui œuvrent dans le royaume sont des indépendants ayant peu d'employeurs – souvent un seul. Leur vie est plus aventureuse et plus risquée qu'ailleurs, mais ô combien plus lucrative !

Comme les Conjurateurs sont rares, les Advocatus Diaboli le sont aussi. Contrairement à leurs confrères des autres royaumes, ils sont itinérants – sauf les trois de Ronde-Cité – et peuvent être rencontrés à des dates et dans des lieux précis – souvent lors des fêtes liturgiques. Apprendre leur parcours n'est pas aisé car peu de gens les connaissent entièrement. Il est donc conseillé de bien s'équiper avant de s'aventurer dans la Province liturgique, à moins d'être prêt à acquérir des encres auprès du marché noir…

Difficulté 15

Aucune école de Conjuration ne s'est durablement implantée dans le royaume. Aujourd'hui, il n'y en a qu'une, à Neuvêne, au fond d'une impasse. Une seule personne y travaille, Sandrêle, une petite femme âgée et ridée. Celle-ci a installé une salle de Conjuration dans la cave. Les ombres s'y dessinent parfaitement grâce aux vitraux et à un agencement astucieux des meubles. Elle est en contact avec la Grande Secrète (voir infra), mais n'en fait pas partie. Depuis 1415, il existe aussi une école à Ronde-Cité. Tenue par Woglafel, un farfadet, elle accueille une dizaine d'apprentis.

Courtesses 03

Les fraternités de Conjurateurs

Difficulté 10

Vu l'esprit et la loi liturges, seules des fraternités très discrètes peuvent survivre dans la Province liturgique.

Difficulté 15

Les autorités du royaume savent qu'il existe une fraternité, la Grande Secrète (cf. *L'Art de la Conjuration*) , mais n'ont jamais réussi à capturer l'un de ses membres.

La Grande Secrète est dirigée depuis Abyme par trois puissants Conjurateurs appelés les maîtres. Ils sont secondés par une dizaine d'invocateurs. Un Conjurateur ne choisit pas de rencontrer la fraternité, c'est elle qui vient à lui après l'avoir repéré – souvent par l'intermédiaire d'une école. Rejoindre la fraternité implique le respect de lois très strictes comme le devoir de discrétion, l'interdiction de travailler pour un Primat ou le versement de vingt pour cent de ses revenus à la fraternité.

La Grande secrète possède des caches – maisons abandonnées, aménagements dans des édifices de la Sainte Église… – et des liens avec des ordres mineurs. Ses embres utilisent des signes de reconnaissance – gestuelle et mots particuliers – et portent un anneau d'onyx incrusté d'argent à l'annulaire – gauche s'ils sont de simples serviteurs et droit, s'ils sont des invocateurs.

Difficulté 20

Certains invocateurs cherchent à discréditer Jean-Eudes d'Oustremane dont les actions les gênent de plus en plus.

Difficulté 30

Les maîtres ont pris contact avec Jean-Eudes et souhaite l'aider à faire tomber un ou plusieurs des Primats employant des Conjurateurs. Ils pensent que cela pourraient faire sombrer le pays dans le chaos

République mercenaire

Éminence,
Ce panorama, pour superficiel et incomplet qu'il soit, devrait vous permettre d'appréhender plus intelligemment le fonctionnement de la République mercenaire. Et surtout de vous débarrasser des préjugés qui vous empêcheraient de l'aborder sous un jour objectif.
De royaume, la République mercenaire n'a que le nom : elle ne dispose d'aucun souverain pour régner et n'a pas de noblesse — tout au plus une aristocratie qui doit plus souvent sa position à ses propres mérites ou à ses hauts-faits qu'à son lignage.
Pour ce qui est des autres préjugés, nous espérons parvenir à leur tordre le cou au fil de ces quelques lignes. En espérant que ce modeste travail vous aidera autant qu'il nous fut profitable, je vous souhaite, Éminence, une bonne lecture. Si, par ma plume, je parvenais non seulement à vous faire comprendre comment fonctionne la République mercenaire, mais aussi à vous faire partager l'affection qu'elle m'inspire, cet ouvrage aura atteint son objectif.

Citoyen, contractant ou mecerin

Difficulté 15

Les habitants de la République mercenaire ne sont pas des « Mercerins ». Les étrangers utilisent abusivement ce terme, alors que l'expression consacrée pour désigner un ressortissant de la République mercenaire est « Citoyen » ou « Citoyenne ». Toutefois, en ce qui concerne les occasions officielles, on emploie un troisième terme : « contractant » ou « contractante ». Ainsi, une convocation officielle invitera le contractant Grand'épée; de son côté, le contractant Grand'épée interpellera son forgeron en lui donnant du Citoyen.
En dehors des diplomates et des individus les plus versés dans les subtilités de l'étiquette mercerine, peu de gens sont au courant de ce détail, d'autant plus que le terme «Citoyen» désigne à la fois les ressortissant de la République mercenaire et sert de formule de politesse…

Corps

« La République mercenaire est un grand corps, militaire certes, mais aussi législatif et civil. Un corps qui ne s'arrête pas à ses mercenaires, mais possède ses lois, ses amitiés et ses inimitiés. Un corps au moins aussi complexe que le nôtre. Voyez par vous-même, Éminence… »

Histoire

Les origines (–2505 à –2000)

Difficulté 15

Bien que la fondation officielle de la République mercenaire date de 1100, l'existence d'une identité régionale, qui servira de fondement à la future république, remonte à la fin de Moden-Hen', c'est-à-dire vers –2505. À cette époque, la région fertile des plaines du Nord commençait à attirer la convoitise de ses voisins.
La société paysanne extrêmement paisible qui habitait cette plaine fertile était très mal considérée par le reste de l'empire. Elle était vue comme une culture déviante, basée sur l'exploitation agricole plus que sur l'adoration de la nature. Les champs, bien qu'ils soient indispensables pour nourrir les vives-cités, dénaturaient le paysage sauvage de l'empire ; le fait que des Moden-hen' puissent en tirer la moindre fierté était au mieux considéré avec suspicion, plus souvent avec mépris.
En –2337, le pays fut ravagé par une série d'épidémies et de famines dues aux terribles « armes harmoniques », qui réduisirent la fertilité de la terre à néant. Le coup de grâce lui fut donné par les deux années du vent de cendre. De –2001 à –2000, le ciel se couvrit d'un manteau de cendres et de vents brutaux. Il pleuvait de la boue quotidiennement et la population, déjà durement éprouvée, disparut presque totalement en dehors de quelques communautés acharnées à survivre, farouchement indépendantes et très martiales, qui allaient former les grandes familles de la future république. Les survivants passèrent de la simple indifférence à la franche hostilité envers les autorités impériales.

Difficulté 25

Les vents hurlants et les pluies de cendre qui ravagèrent la plaine du Nord ne furent pas confinés dans cette région par hasard. Lorsque les Harmonistes de ce qui restait de Moden-Hen' constatèrent les terribles conséquences qu'avait eues le Feu des Origines, ils décidèrent de sacrifier une partie de l'empire pour sauver les environs de la capitale. Leur choix se porta sur une région qui ne produisait plus rien et n'abritait que des hérétiques : la plaine du Nord et ses paysans répugnants. Usant de tous les Arts magiques, ils chassèrent les nuages de cendre et les vents déchaînés nés de cette explosion terrible au-delà des monts Drakoniens et les y maintinrent jusqu'à ce que les cendres retombent au sol et que le vent se calme. Cela prit deux années et plus des quatre cinquièmes de la population de la plaine furent éliminés.

Les fondations (–1500 à l'Éclipse)

Difficulté 20

Le pays ravagé qui allait devenir la République mercenaire n'abritait plus qu'une société hétéroclite de guerriers primitifs et de religion druidique, cimentée par une volonté de survivre et une opiniâtreté qui frisait l'obstination bornée. Ainsi naquirent les hawl'lis.

Ce conglomérat à peine civilisé avait peu de chance de sortir de l'âge sombre où il stagnait, mais un événement majeur changea le sens de son développement vers -800 : l'Empire du Septentrion tomba et amena une vague de réfugiés qui apportaient avec eux une civilisation raffinée, des techniques élaborées et des savoirs que les communautés de survivants avaient perdus ainsi qu'une longue tradition esclavagiste. Les hawl'lis ne tardèrent pas à prendre les armes contre cette pratique, dès -750. Devant la cohésion des Septentriens, ils n'eurent d'autre choix que de s'unir. Les Septentriens, mieux armés et disposant de réserves de nourriture qui faisaient cruellement défaut à leurs adversaires, remportèrent plusieurs succès. La tendance s'inversa pourtant lorsque leurs réserves s'épuisèrent. Les hawl'lis en profitèrent pour leur voler de nombreux secrets techniques perdus pendant les années de cendre. En -5, la guerre connut toutefois un tournant radical: les accords de l'Été invitèrent la légion des ogres à s'installer sur ce qui devint le territoire de la République mercenaire. Aidés de ceux-ci, les hawl'lis écrasèrent les Septentriens et commencèrent la reconstruction du pays. C'est de là que vient le statut si particulier des ogres (voir «Saisons»).

L'âge des famines (51 à 183)

Difficulté 20

La venue des ogres et la reddition des Septentriens provoquèrent une croissance rapide de la population, la plus forte depuis un millénaire. La paysannerie, qui avait depuis longtemps cédé la place aux guerriers et aux chasseurs, ne put y faire face. En 51, la première grande famine s'abattit sur le pays. L'alliance des hawl'lis, qui n'avait plus d'adversaire à combattre, vola en éclats en 53, lorsque la première guerre de la famine éclata.

Moins d'un siècle plus tard, la population était redevenue capable de subvenir à ses besoins et l'alliance hawl'lis revit le jour. Mais l'année du blé noir, pendant laquelle toutes les récoltes pourrirent sur pied, la fit disparaître de nouveau dans la deuxième guerre de la famine. En 176, Rorjuth, un chef de guerre armgarite exilé unifia les clans pour une grande campagne de pillage contre l'Armgarde. Son échec cuisant initia la troisième guerre de la famine.

La nation mercerine balbutiante se découpait alors en petits clans veillant farouchement sur quelques hectares de terre capables de produire de chiches récoltes d'un blé malingre. On bâtissait des silos fortifiés, des forteresses où un jambon était veillé avec plus d'avidité que de l'or, où un sac de farine était surveillé comme s'il était empli d'Éclat.

La naissance (182 à 1000)

Difficulté 10

C'est l'Armgarde qui permit la naissance de la République mercenaire en fournissant le premier contrat. Pendant la troisième guerre de la famine, qui ravageait le pays pour quelques sacs de blé, trois tribus hawl'lis furent engagées par l'empire afin d'éviter que d'autres clans ne pillent le jeune royaume. En échange de quelques provisions, les autorités impériales s'assurèrent une troupe incorruptible et prête à tout pour conserver ses privilèges.

Cet accord fut oublié par les hawl'lis

lorsque les guerres s'apaisèrent en 199, mais l'empire conserva en mémoire cet excellent tour diplomatique. Lorsqu'en 244 une nouvelle guerre éclata dans la plaine, le même accord fut de nouveau conclu. Ces mercenaires se révélèrent extrêmement doués et particulièrement fidèles, tout en restant ridiculement peu coûteux. Pour eux, une tonne de blé était un trésor inestimable. L'Armgarde commença donc à employer des hawl'lis comme mercenaires pour des opérations dans lesquelles il ne voulait pas risquer son armée. À force de déverser une partie de ses denrées alimentaires dans la plaine, il parvint à faire cesser les guerres de la famine, en 549.

Cette période de stabilité permit l'émergence d'une société plus structurée. Profitant de ce que les mercenaires pouvaient partir chercher un contrat dans l'Harmonde et ramener de la nourriture, des techniques, des savoirs et au final une véritable société apparurent, rassemblant les clans épars dans des villages, puis des villes.

En 950, la nécessité d'un véritable gouvernement, qui protégerait les mercenaires des abus et organiserait le pays, se fit jour. Les premières assemblées en jetèrent les bases, sans parvenir à les faire appliquer par tous.

La jeunesse mouvementée (1100 à 1399)

Difficulté 15

Le symbole du refus d'un gouvernement central fut sans conteste les Hauts Gris, une ville marchande prospère qui rejeta toute idée de ralliement à une coalition. La ville clamait haut son désir d'indépendance et alla jusqu'à rassembler les mécontents dans une alliance lâche, mais puissamment motivée qui stoppa les efforts des différentes assemblées. En 1000, un document qui, un siècle durant, allait empêcher toute émergence d'un royaume fut publié : Le Refus des Hauts Gris. Magnifique démonstration d'un savoir-faire juridique dont les Haut Gris sont encore les champions, ce document tint en échec les différentes assemblées qui ne parvinrent jamais à y trouver le moindre vice de forme. Aujourd'hui, on dit encore des contrats inattaquables qu'ils sont « solides comme le refus des Hauts Gris ».

En 1100, l'assemblée d'Orkhane se dota d'un nouveau président, un mercenaire, tacticien de génie et négociateur hors pair : Garde-Mort. Plutôt que de continuer à s'enliser dans une bataille juridique et politique qui ne menait nulle part, il fit la seule chose raisonnable : il fonda la République mercenaire, partant du principe que si son projet fonctionnait, la coalition instable rassemblée autour des Hauts Gris se disloquerait avec l'adhésion de ses membres à la nouvelle république. C'est ce qui se produisit, au point que neuf ans plus tard, les Hauts Gris demandèrent officiellement leur rattachement à la République mercenaire avec pour unique condition d'obtenir le statut particulier de ville franche.

L'adhésion des Hauts Gris à la République mercenaire constitua un tournant dans l'histoire du royaume. Les « Gris », par leur penchant immodéré pour les lois et les règlements, firent du contrat républicain embryonnaire un outil légal qui transforma l'alliance bancale des tribus en une nation unifiée.

En 1115, la charte des compagnies franches permit d'unifier le pays définitivement. Sous l'impulsion des Hauts Gris, elle permit une fois de plus aux Gris de s'affranchir de certaines contraintes légales. Dès 1116, la ville devint une compagnie franche. Cet exemple fut suivi dans tout le pays. Dès lors, le paysage de la République mercenaire était fixé. La physionomie légale du royaume n'a guère changé depuis.

L'ère moderne : la baronnie d'or

Difficulté 15

En 1147, le baron de Sénescendre, une des baronnies urguemandes limitrophes à la République mercenaire, annonça officiellement qu'il ne pouvait plus honorer les dettes contractées par sa famille auprès de la république. La Compagnie des coffres nie encore aujourd'hui avoir eu connaissance de la situation financière du baron ; si elle lui avait accordé des crédits si généreux, c'est uniquement sur la base de la richesse de cette baronnie, dont les récoltes et les ressources importantes ne pouvaient qu'inspirer confiance (voir Urguemand).

Dix ans plus tard, la baronnie d'or était créée. Son territoire occupait une large partie des terres du baron de Sénescendre, en paiement des dettes de celui-ci. Pendant cinq ans, les Urguemands envoyèrent diverses ambassades afin d'obtenir le retour de cette terre au sein

du royaume, sans parvenir à rassembler assez d'argent pour payer les dettes colossales des Sénescendre.
En 1455, on les estime à quatre cents millions de pièces d'or, mais les intérêts cumulés au fil des dix ans pendant lesquelles la dette a régulièrement augmenté portent cette somme à trois ou quatre milliards de pièces d'or.

Difficulté 20

En 1261, les négociations portant sur la restitution de la baronnie d'or à l'Urguemand furent abandonnées. La République mercenaire refusa désormais de recevoir les émissaires souhaitant l'entretenir de cette question.
Quarante ans plus tard, la baronnie entrait définitivement dans le territoire de la République mercenaire en le sauvant de la famine. Cette première disette correspondit aussi à l'année des mille contrats : pour la première fois, la République passa la barre des mille contrats en moins d'un an. Différents affrontements limités affaiblirent la majeure partie des zones agricoles de l'Harmonde. Sans mener à une situation catastrophique, ces accrochages réduisirent de manière très importante les exportations de blé. Les soldats de la République mercenaire, présents un peu partout, accentuèrent encore le phénomène en dévorant les excédents qui auraient pu être exportés. Fort heureusement, les terres fertiles de la baronnie d'or parvinrent à assurer le minimum vital. L'assemblée d'Orkhane, prenant conscience de la situation, décida d'intégrer définitivement ce nouveau territoire à son sol. Ainsi débuta une première campagne de fortification destinée à ralentir une éventuelle invasion le temps que la véritable opération se mette en place. Les frontières de la baronnie d'or furent donc ceinturées par un réseau de fortifications légères qui rendait toute offensive militaire fort difficile.

L'opération « Castel Rankchard »

Suivit ensuite l'opération «Castel Rankchard». Prenant conscience de l'ampleur des travaux, les baronnies urguemandes limitrophes durcirent leur position et provoquèrent une série d'incidents de frontière, en 1347. Les négociations s'enlisèrent, les barons urguemands menaçant même de cesser de payer les mercenaires. La République mercenaire répondit de la manière la plus simple qui soit, en mobilisant plus de soixante mille hommes parmi l'élite de ses compagnies et en fortifiant à outrance. Ce fut l'opération « Castel Rankchard », terminée en 1399. En moins d'un demi-siècle, la baronnie d'or fut enfermée dans une ceinture de forteresses qui la rendait pratiquement imprenable. Des routes furent creusées dans la montagne pour permettre aux renforts de venir rapidement et des silos emplis de réserves furent dissimulés dans l'éventualité de sièges. Un Rankchard fut déplacé jusqu'à la capitale de la baronnie et un des plus vastes kraks construits depuis la Flamboyance y fut bâti. Avec près de trente mille hommes stationnés en permanence sur place, la baronnie est devenue un véritable royaume dans le royaume. Si elle décidait de devenir indépendante, elle parviendrait probablement à tenir tête à la République mercenaire…

LE COMPLOT DES GRIS

Difficulté 25

Contrairement à ce qu'Urguemand pense, la République mercenaire n'a pas comploté pour voler la baronnie d'or. Ce sont les Hauts Gris qui en sont responsables, en collaboration avec la commune de Kofre. Les voleurs de Kofre ont soigneusement maquillé la situation du baron de Sénescendre en falsifiant les documents dont disposait l'assemblée d'Orkhane. Ils ont fait en sorte que nul ne s'en aperçoive avant qu'il ne soit trop tard. Les Hauts Gris sont le cerveau de cette opération. Dès 1120, les analystes financiers gris ont vu à quel point la situation mercerine était fragile. Il suffisait d'une mauvaise récolte de la Marche modéhenne ou dans plusieurs autres royaumes pour que l'approvisionnement de la République soit compromis. Or, l'histoire l'a prouvée à de nombreuses reprises, il n'est pas du tout certain que le royaume survive à une famine. Prenant les devants, les Hauts Gris ont fait construire des réserves puis ont comploté afin de trouver une solution pour permettre à la République mercenaire de disposer d'un minimum de ressources.

CHRONOLOGIE

–2505 : premières attaques de la plaine, effritement de la société moden-hen'.
–2337 : date probable de la grande attaque harmonique secrète.
–2001 à –2000 : les années du vent de cendre.
–800 : vague d'émigration septentrienne.
–750 : début des guerres esclavagistes.
–5 : la légion de l'Été soutient les anti-Septentriens.
51 : première grande famine.
53-131 : premières guerres de la famine.
157 : l'année du blé noir. Deuxième grande famine.
162-176 : deuxième guerre de la famine.
177 : échec du grand pillage, écrasé par les armées de l'Armgarde.
181 : l'année de la grande peste du Nord. Troisième grande famine.
182 : le Premier Contrat, avec l'Armgarde.
183-199 : troisième guerre de la famine.
244-550 : début des guerres du blé (petite guerre de la famine).
549 : l'année des cent contrats.
950 : premières assemblées.
1000 : Le Refus des Hauts Gris.
1100 : fondation de la République mercenaire.
1109 : les Hauts Gris deviennent la première ville franche.
1115 : création de la Charte des compagnies franches.
1116 : adhésion des Hauts Gris à la Charte des compagnies franches.
1147 : faillite du baron de Sénescendre
1157 : la baronnie d'or est créée.
1301 : la première disette. La grande année des mille contrats.
1345 : début de l'opération « Castel Rankchard ».
1399 : fin de l'opération «Castel Rankchard».

2

Devenir Citoyen

Difficulté 15

Devenir Citoyen demande de remplir n'importe laquelle des quatre conditions suivantes :
• avoir épousé un membre d'une compagnie franche ;
• être issu d'un parent Citoyen ;
• être membre d'une compagnie franche ;
• résider en République mercenaire
• cotiser auprès des veuvantes.
• être un ogre (voir « Saisons »).

La citoyenneté prime sur toute autre qualité : s'il n'est pas possible d'être à la fois Citoyen et ressortissant d'un autre pays, le système légal mercerin tranche en faveur de la citoyenneté et oblige à l'abandon de toute qualité qui pourrait empêcher de devenir Citoyen.

Le contrat républicain

Difficulté 10

Le contrat républicain est l'acte de loi qui fonde la République mercenaire. Il définit le fonctionnement de ses institutions et ce que doivent impérativement contenir les règlements des compagnies franches. Il stipule notamment qu'il n'existe ni tribunaux ni aucun organe d'état, en dehors de l'assemblée d'Orkhane. Chaque compagnie et chaque ville doit faire respecter ses propres règles, qu'elle fixe dans le cadre d'un contrat. Ce dernier doit être conforme aux principes du contrat républicain — transfert de responsabilités, rôle et attribution de chacun, définition de ce qui est permis et ne l'est pas… — et, si ce n'est pas le cas, il peut être dénoncé auprès de l'assemblée d'Orkhane.

L'assemblée d'Orkhane

Difficulté 15

L'assemblée d'Orkhane est le gouvernement de la République mercenaire. Elle se charge de

gérer les affaires de ce Royaume crépusculaire et de rendre justice aux compagnies ou à leurs employeurs. Elle enregistre les nouvelles compagnies franches et veille au respect du contrat républicain. Elle peut aussi le modifier en cas de besoin. Elle désigne les « tours de garde », c'est-à-dire qu'elle assigne aux compagnies franches différentes tâches, telles que la garde des frontières, les grands travaux publics, etc.

Les officiers supérieurs de toutes les compagnies franches doyennes ou fondatrices sont membres de l'assemblée d'Orkhane. Chacun, quelle que soit la taille de sa compagnie, dispose d'une voix. Seuls les officiers des compagnies fondatrices possèdent un droit de veto, uniquement sur les modifications du contrat républicain.

L'assemblée d'Orkhane se rassemble tous les ans, à moins qu'une compagnie fondatrice ne demande une réunion exceptionnelle ou que l'assemblée d'Orkhane ne décide de se réunir plus tôt, par exemple si un événement important réclame que l'on prenne des mesures. En cas de vacance du pouvoir, lorsque plus de la moitié des compagnies franches sont absentes, les compagnies doyennes peuvent prendre des décisions par décret.

Les compagnies fondatrices

Difficulté 20

Les compagnies fondatrices sont celles qui ont participé à la fondation de la République mercenaire. Elles sont à la tête d'une unité qui a fondé la République mercenaire et survécu au passage des siècles. Elles disposent d'un siège permanent à l'assemblée d'Orkhane, quelle que soit leur situation, même si elles ont perdu leur châtellenie. Elles assurent un certain nombre de missions pour le compte de la République mercenaire, comme l'exécution des décisions de justice prises par l'assemblée d'Orkhane, etc. On compte vingt-quatre compagnies franches fondatrices, dont sept ont survécu au temps et aux aléas de la guerre: la Compagnie des Mille, la Compagnie Sans Défaite, les Trois Fois Morts, la Compagnie du Phénix, l'Alliance des Sans Solde, les Mill'batailles et les Frères des Épées sont les sept compagnies encore en activité.

Mort-à-la-Mort, le Cinquième Régiment des Gardes-frontière, la Compagnie des Huimgam, l'Alliance des Haches, le Troisième Régiment des Irréguliers, les Maraudeurs, les Charognards, les Cent Bretteurs, les Buveurs de Sang de l'Encorneur, les Cent Chasseurs, le Premier Bataillon de Cavalerie légère, les Pillards de Karst, l'Assemblée des Clans de la Plaine les Sans-Terre, la Compagnie de Châtelpierre, les Trois Cents et les Maîtres d'Acier ont disparu, soit parce qu'elles ont été complètement anéanties au cours d'une bataille, soit parce que leurs membres ont décidé de les dissoudre.

La compagnie des veuvantes

Difficulté 20

Les veuvantes ne sont pas une compagnie franche à proprement parler. Basées au sein même du royaume, elles se chargent de garantir les droits des veuves (ou veufs) de mercenaire et des mercenaires sans engagement. C'est donc par leur intermédiaire que les épouses des soldats tués dans l'exercice de leurs fonctions peuvent continuer à disposer des atouts que procure la Citoyenneté. Par extension, elles se chargent aussi des enfants dont les parents ont été tués. Le règlement des veuvantes stipule qu'elles ne s'occupent que des familles des mercenaires morts au combat. La tradition veut en revanche que tout membre d'une compagnie franche qui meurt d'accident soit inscrit dans les pertes au combat… Même lorsqu'il meurt pendant un entraînement sur le sol mercerin.

Les compagnies franches doyennes

Difficulté 15

Les compagnies doyennes siègent à l'assemblée d'Orkhane, ce qui leur offre un poids politique non négligeable. Il faut ajouter qu'elles se chargent, en général, d'accomplir toutes les tâches ordonnées par l'assemblée d'Orkhane. S'il n'y a pas de butin à la clé, il n'y a pas non plus de combat en perspective. De plus, cela leur permet de rester sur le sol mercerin et donc de pouvoir défendre plus facilement leur châtellenie.

Les compagnies franches

Difficulté 10

Les compagnies franches sont la base du système politique mercerin. Pour être considéré comme une compagnie franche, il suffit de présenter lors d'une session de l'assemblée d'Orkhane un groupe de mercenaires représentant au moins une lance et d'être Citoyen. Une lance mercerine regroupe un officier supérieur, quatre officiers en second et cinquante hommes. En deçà de ces effectifs, il n'est pas possible de prétendre au franc statut. Seul l'officier supérieur doit être Citoyen, peu importe si aucun de ses hommes n'en est. Une fois la compagnie officiellement reconnue comme « franche », ils deviennent de toute façon automatiquement des Citoyens.

LA PAIE ET LE BUTIN

La paie des mercenaires est versée non pas à leur compagnie, mais à l'État mercerin, d'avance, par le biais de la Compagnie des coffres. Les mauvais payeurs réfléchissent à deux fois avant d'omettre de payer un royaume et cela évite aux compagnies franches « d'oublier » de payer les taxes ou les impôts.
Le butin, en revanche, n'est soumis à aucune taxation d'aucune sorte. Il est directement réparti, en fonction du règlement de la compagnie franche, et constitue le meilleur paiement que puisse espérer un mercenaire. Cela peut lui permettre de se retirer, fortune faite.

Les avantages d'une compagnie franche sont les suivants.
• **Droit de pillage** sur les châtellenies. Si la compagnie parvient à emporter une châtellenie, celle-ci devient sa possession de plein droit. Dans la réalité, les autres châtelains, qui ne souhaitent pas devoir composer avec un nouveau venu dont ils ne savent rien, envoient toujours des renforts pour faire avorter les attaques contre leurs voisins.
• **Protection et assistance**. Les compagnies franches sont protégées par la République mercenaire qui fait pression sur les domaines ou royaumes lorsque ceux-ci refusent d'honorer leurs dettes, traitent leurs mercenaires d'une manière contraire au contrat, etc.

En échange une compagnie franche est assujettie à certains devoirs.
• **Aide et assistance**. Toute compagnie franche constatant qu'une autre compagnie est victime d'un traitement inique doit lui apporter son aide, ou du moins dénoncer les faits à l'assemblée d'Orkhane. Dans le cas où l'assemblée d'Orkhane elle-même lui réclame son soutien, elle est contrainte d'obéir. C'est par ce biais que certaines compagnies sont astreintes à assurer la garde des frontières ou la sécurité des villes. L'assemblée d'Orkhane verse toujours un salaire en contrepartie.
• **Respect des contrats**. La probité des compagnies franches est l'image de marque des mercenaires mercerins. Si un employeur parvient à prouver qu'un contrat a été rompu, il obtient non seulement le remboursement de ses frais, mais aussi une compagnie franche doyenne qui vient faire le travail. Quant à la compagnie fautive, elle est déchue de son statut et doit rembourser tous les frais occasionnés.
Il faut encore ajouter que l'on attend des compagnies franches qu'elles reviennent assister aux assemblées. Celles qui ne le font pas sont en général assignées par l'assemblée d'Orkhane à des tâches sans intérêt, mal payées, mais qui les forceront à revenir en République mercenaire.

Droits et devoirs d'un mercenaire

Il existe cinq types de Citoyens de la République mercenaire.

Difficulté 10

• **Le non contractant** est un individu qui n'a pas la citoyenneté mercerine et n'est donc assujetti qu'au règlement qui régit chaque commune et chaque châtellenie. Bien que le contenu de ce règlement puisse beaucoup varier, il bannit toujours les « trois crimes de bienséance » : le meurtre, le viol et le vol. Les villes ont un système plus raffiné, tandis que les châtellenies ne s'embarrassent pas de considérations très élaborées. Il n'y a qu'une seule sanction pour les non contractants reconnus coupables d'un crime, quel qu'il soit : soixante coups de fouets et l'exil. Les compagnies franches inscrivent assez souvent des artisans ou des paysans sur leurs registres

pour leur permettre d'échapper au statut de non contractant.

Difficulté 15

• **Le Citoyen** est l'habitant ordinaire. Il est tenu de respecter le règlement de la compagnie franche à laquelle il appartient. Il doit verser un dixième de son salaire aux veuvantes, en échange de quoi celles-ci lui assurent un salaire minimum s'il ne pouvait plus combattre. Le Citoyen doit encore payer l'impôt républicain, cinq pour cent de son salaire, à l'État. Les mercenaires démissionnaires sans compagnie — c'est-à-dire n'ayant pas été renvoyés pour un motif disciplinaire — conservent leur statut de Citoyen tant qu'ils paient la cotisation des sans engagements, à savoir une pièce d'or par mois.

Difficulté 15

• **Les officiers** exercent la justice. Ils règlent les litiges et fixent les punitions, en accord avec le règlement. Leur pouvoir, pour ce qui est des problèmes ordinaires, est énorme. Les officiers décident des sanctions. Lorsqu'ils commettent des erreurs, seul un officier de rang plus élevé peut casser leur décision. D'un autre côté, un officier injuste aura du mal à commander et risque donc d'être démis de ses fonctions. Il n'a plus alors qu'à intégrer le rang, parmi les hommes qu'il a lésés… Lorsque plusieurs compagnies sont impliquées, les officiers forment des conseils de guerre qui se chargent de juger les différents crimes ou infractions au mieux des intérêts de chaque compagnie. Contrairement à ce que la plupart des étrangers croient, ces conseils ne sont pas des foires d'empoigne pendant lesquelles la compagnie la plus puissante fait valoir ses droits au détriment des autres. La justice et la discipline sont une notion primordiale pour le bon fonctionnement des compagnies. Ils sont donc de mise dans ces conseils. Les jugements qui y sont rendus sont plus sévères qu'à l'accoutumée.

Difficulté 20

• **Les officiers supérieurs** forment l'aristocratie de la République mercenaire. Ils commandent une compagnie franche. Il n'y en a donc qu'un seul par compagnie, bien que certaines d'entre elles aient des règlements particuliers qui permettent l'existence d'un officier supérieur de paix et d'un officier supérieur de guerre. Les jugements et les ordres des officiers supérieurs priment sur ceux des simples officiers, mais ils ont sinon un statut similaire. Ils ont de plus un mandat d'embauche, ce qui leur permet de créer de nouveaux Citoyens en acceptant de nouvelles recrues. Ils peuvent former des conseils de guerre supérieurs de la même manière que les officiers.

Difficulté 20

• **Les francs capitaines**, que l'on appelle, lorsque la compagnie est stationnée dans la châtellenie, « châtelain », sont des officiers supérieurs ordinaires, si ce n'est qu'ils règnent sur une châtellenie, l'une des rares zones encore cultivables de la République mercenaire. En plus du prestige énorme que cela représente, ils bénéficient d'un siège à l'assemblée d'Orkhane.

Difficulté 25

• **Les capitaines** fondateurs commandent à une compagnie franche fondatrice. Leur prestige est sans égal. Idolâtrés comme des dieux, ces individus d'exception sont l'équivalent des dirigeants des autres Royaumes crépusculaires. Ce sont d'ailleurs souvent des ambassadeurs en charge de redresser les torts reconnus de la République mercenaire.

Diplomatie

Difficulté 15

La République mercenaire est dans une situation délicate, car elle a besoin que ses voisins la considèrent avec bienveillance et qu'ils emploient ses mercenaires. Fort heureusement, sa puissance militaire — un Citoyen sur deux a une expérience du combat et un sur dix est très expérimenté dans les armes — lui fournit un poids diplomatique que peu de royaumes osent négliger.

Il n'en reste pas moins que certains royaumes posent des problèmes à la République mercenaire.

Urguemand

Difficulté 20

Ce royaume est une épine dans le flanc de la République mercenaire. Gros consommateur de mercenaires, il a été au cœur d'un certain nombre de guerres et a généré des profits sans précédent. À telle enseigne qu'il a dû céder une de ses baronnies en échange du paiement de ses dettes : la baronnie d'or.

Ravie de profiter de l'aubaine, la République mercenaire a investi dans ce sol fertile car il offrait un espoir de construire un grenier à blé qui assure une partie des besoins du royaume. Mais céder une partie de son sol n'est jamais facile, d'autant plus lorsque le nouveau propriétaire entame immédiatement de le fortifier, d'y amener des troupes et d'en faire une forteresse inexpugnable… Ou une tête de pont pour une future invasion. Depuis la cession de la baronnie d'or et la fin de l'opération « Castel Rankchard » (voir plus haut), qui fortifia la baronnie à outrance, des incidents de frontière n'ont cessé de se produire. Sans en arriver jusqu'à la guerre, les deux royaumes ont désormais des relations assez tendues.

La Marche modéhenne

Difficulté 15

En tant qu'héritière de Moden-hen', la Marche modéhenne suscite une rancœur datant de l'époque où la République mercenaire n'était qu'une province de l'empire. Les Citoyens considèrent en effet que c'est par la faute de l'empire si le sol de la république est si pauvre, quoique les détail précis se soient perdus dans les limbes de l'histoire. Les légendes parlent seulement d'armes magiques très puissantes pour détruire la fertilité de la terre et de la population laissée à mourir de faim. Un courant traditionaliste soutenu par les veuvantes s'est fait le champion de cette cause. L'essentiel des ressources alimentaires qu'importent les Citoyens est fourni par la Marche à un prix très concurrentiel. Les anti-Modéhens sont en effet arrivés à un compromis : ils ont émigré en Marche modéhenne et ont commencé à prendre le pouvoir dans le nord du pays, par le biais d'investissements ou par la force. Ils envoient ainsi à la République mercenaire bois et ressources agricoles en quantité et à bas prix. Cela permet à quelques-uns de s'enrichir, d'acquérir du prestige et de créer une souche citoyenne qui, un jour, fera payer à l'héritier de l'empire les fautes de celui-ci.

L'Enclave boucanière

Difficulté 25

L'Enclave boucanière est au cœur d'un imbroglio politique et militaire dont l'issue pourrait bouleverser la République mercenaire. L'assemblée d'Orkhane a jugé que l'avenir de l'Harmonde allait probablement se décider sur la mer qui l'entoure et que son royaume devait se doter d'une flotte. Malheureusement, faute d'arbres, les Citoyens n'ont jamais construit de navires et ne disposent ni des matériaux ni des compétences pour investir la mer. Contact a donc été pris discrètement avec des artisans boucaniers afin qu'ils enseignent leurs connaissances à des Citoyens. Pendant ce temps, trois compagnies franches ont secrètement émigré en ordre dispersé vers l'Enclave boucanière afin de se faire engager comme marins et de se former aux batailles navales. La Marche modéhenne fournit déjà le bois de ce programme naval. Il ne reste plus qu'à attendre que le plan aboutisse.

L'assemblée d'Orkhane craint toutefois que les Boucaniers ne voient pas d'un très bon œil l'émergence d'une nouvelle puissance maritime, d'autant plus que les Mercerins sont présents dans la guerre qui oppose les Carmes à l'Enclave boucanière. Les quelques contacts officiels qui ont été pris restent donc très limités par rapport à l'ampleur de cette opération.

R

La Janrénie

La Janrénie, depuis qu'elle n'a plus d'armée, est devenue un client potentiel de la République mercenaire. Les militaires qui ont fui la révolution ont naturellement trouvé à s'employer dans les compagnies franches. En 1455, cette immigration naturelle a conduit à ce qu'un Citoyen sur cinq est d'origine janrénienne. La République mercenaire doit donc traiter avec le courant anti-Loge tout en réprimant sévèrement les menées subversives qui peuvent gâcher les bonnes relations qu'elle entretient avec son voisin révolutionnaire. Il faut encore ajouter que les Loges, conscientes de cette situation, ont investi dans les banques et fait participer la République mercenaire à certains projets de recherches de première importance. Le plus révolutionnaire d'entre eux concerne l'invention d'un procédé de conservation de la nourriture. Cette invention devrait révolutionner l'approvisionnement des armées dans l'année à venir.

Négoce

Exportation

Difficulté 10

La République mercenaire n'exporte « que » des mercenaires. Mission de police, garnison ou véritable bataille, la république peut fournir des mercenaires expérimentés pour remplir le contrat.

L'assemblée d'Orkhane veille jalousement à ce que les contrats soient scrupuleusement respectés par toutes les parties en présence. En règle générale, la compagnie reçoit la solde d'avance et se charge de la répartir une fois le contrat rempli. Dans l'intervalle, les hommes sont nourris, logés et blanchis par la compagnie ou son employeur, suivant ce que stipule le contrat. L'or ainsi accumulé est versé dans une institution spécialisée de la République mercenaire contrôlée par l'assemblée d'Orkhane : la Compagnie des coffres. Cette dernière conserve l'argent, le fait fructifier et en verse une partie, en fonction du contrat de mariage de chaque individu, aux familles des mercenaires.

Il existe aussi quelques mines de fer et carrières, mais elles suffisent tout juste à assurer les besoins de la République mercenaire.

Balance commerciale

Difficulté 15

Cette manne financière permet à la République mercenaire d'investir massivement dans les différents royaumes, d'importer des denrées, etc. Cumulée avec les dépenses que font les mercenaires dans les royaumes où ils travaillent, cela a contribué à répandre la pièce d'or mercerine et à l'imposer comme monnaie universelle, avec d'autant plus de facilité que la pièce, constituée d'or à plus de cinquante pour cent, possède une valeur réelle : il suffit de la fondre pour obtenir un or relativement pur.

Au fil des siècles, la pièce d'or est devenue un étalon, notamment en raison des énormes importations de nourriture et de bois de la

République mercenaire. Il circule ainsi plus de pièces mercerines que de pièces modéhennes dans la Marche modéhenne…

Importations

Difficulté 15

La République mercenaire doit survivre avec une population en augmentation constante alors que son sol est, pour plus de soixante-dix pour cent de sa superficie, impropre à toute forme de culture. Elle est donc incapable de nourrir ses citoyens et doit importer massivement la nourriture, le fourrage, jusqu'au bois, faute de pouvoir faire pousser quoi que ce soit. Pour tout le reste, elle s'est rendue autosuffisante.

Esprit

« Mercerin. Voilà bien un mot sans signification ! Nous sommes des Citoyens, unis autour d'un esprit unique, d'une pensée supérieure et d'une intelligence sans équivalent : autour d'une république mercenaire, qui nous permet de nous proclamer Citoyens plutôt que mercerins, contractants plutôt que simples serfs ou hommes libres. Voila ce que nous sommes ! »

Discours anonyme recopié dans les carnets de voyage d'Elsiphon de Groufresavoir

Us & coutumes

Le Citoyen ordinaire

Difficulté 10

Les Citoyens sont probablement parmi les figures les plus galvaudées de tout l'Harmonde. Tout le monde a, un jour, vu passer une compagnie franche et peu de gens n'ont pas dans leur entourage un ami ou un proche qui a eu l'occasion de les approcher. Au fil des siècles, le mercenaire type — sale, mal rasé, équipé de bric et de broc, le verbe haut, le rire facile, prompt à la colère et à l'ivresse — est devenu l'image même du Citoyen ordinaire. La République mercenaire a toujours été une terre d'asile et un homme sachant manier l'épée n'a aucune difficulté à devenir Citoyen.

En retour, il est difficile, si ce n'est impossible, de décrire un Citoyen type. Non seulement les innombrables émigrés devenus Citoyens brouillent les cartes, mais le renouvellement rapide de la population — peu de mercenaires atteignent un âge avancé — achève d'empêcher que l'on dresse un portrait, même grossier, des caractéristiques propres aux Citoyens.

Difficulté 15

Dans le cadre très hétéroclite d'une compagnie franche, des soldats issus de toutes les populations de l'Harmonde doivent cohabiter. En fait d'indiscipline, il n'y a que des différences de mode de vie. Loin d'être débraillés, les soldats des compagnies franches sont bien tenus, en comparaison avec certaines unités régulières, mais la mosaïque d'habillements et de comportements qui doivent cohabiter dans le cadre restreint d'une armée donne une impression de désordre et d'indiscipline. Un individu extérieur au fonctionnement de l'unité ne voit que des hommes recuits par le soleil, dont pas un seul n'a le même uniforme que son voisin et qui tous parlent un abominable sabir issu de onze ou douze langues différentes…

La Citoyenne ordinaire

Difficulté 5

La condition féminine est à l'image du métier des hommes issus de la République mercenaire : dure et sans concession.

Traditionnellement, le rôle de la femme est de porter les enfants et de tenir le foyer pendant que son homme guerroie au loin. Cette conception aurait dû s'effondrer depuis des siècles, car les femmes ont vu l'égalité de leurs droits garantie par le contrat républicain de 1116 — ce qui leur a permis de s'engager dans les compagnies franches. En fait, au lieu d'émanciper les femmes, le résultat de cette relative liberté a créé deux classes de femmes, les mercenelles et les veuvantes. Chacune incarnant un extrême de la condition féminine.

Difficulté 15

• **Les mercenelles** sont des individualistes qui fondent leur position sociale sur la force. Elles n'ont jamais ressenti aucune nécessité de cohésion entre femmes. Au contraire, elles cultivent un esprit d'indépendance farouche. Elles sont deux fois plus violentes que leurs collègues masculins afin de s'assurer que ces derniers les traitent en égales. Le mercenaire ordinaire, lorsqu'il part en campagne, se métamorphose en soudard qui ne connaît que deux sortes de femmes : les Citoyennes et les prostituées à deux sous. Les premières restent au foyer et sont relativement intouchables — les veuvantes s'en sont assurées. Les secondes, qui suivent souvent les compagnies mercenaires, sont à leur disposition pour assouvir leurs plus bas instincts. Cette mentalité tristement bien ancrée dans les esprits des Citoyens engendre des frictions avec les mercenelles qui, n'étant pas au foyer, sont traitées comme des « filles

de joie ». Les mercenelles répugnent à faire appel à l'arbitrage des officiers.
Lorsqu'un homme leur manque de respect, elles préfèrent rendre justice d'elles-mêmes en sortant les armes de leur fourreau. Les mercenelles ont ainsi développé des techniques désormais connues, mais difficiles à contrer, qui leur assurent une relative supériorité dans les affrontements avec les hommes.

Difficulté 15

• L'espérance de vie d'un mercenaire est d'environ vingt-cinq ans. Chaque année, leur trop dangereux métier crée plus de cinq mille veuves, abandonnées avec pour tout bagage une maison vide et une ribambelle d'enfants. Pour lutter contre cela, une compagnie franche non combattante a été créée : les veuvantes. Cette compagnie de plus de soixante mille membres réunit des femmes de toute condition. Toutes ont perdu leur mari — même si un remariage leur a permis d'en retrouver un. Une veuvante se charge de garantir les droits des veuves et collecte des fonds auprès des compagnies franches afin de faire vivre les femmes qui ont tout perdu avec la mort de leur époux. Si l'intention d'origine était louable, les veuvantes sont toutefois devenues un instrument d'oppression des femmes en raison d'un traditionalisme forcené et d'un machisme agressif d'autant plus curieux que les veuvantes sont toutes des femmes. Leur conception de la place de la femme dans l'univers est au fourneau et elles luttent activement contre les mercenelles, les Loges janréniennes et toutes les « innovations contre-nature qui sortent les femmes de leur rôle de mère, d'épouse et de veuve ».

La société des Citoyens

Difficulté 15

La République mercenaire a toujours été une terre d'accueil pour toute personne capable de s'intégrer dans la société lâche des compagnies franches.

• En majorité, les nouveaux Citoyens se contentent d'être soldats dans des compagnies franches. Depuis la révolution janrénienne, toutefois, on a assisté à une importante montée des mariages « blancs » entre des exilés janréniens et des Citoyens. De plus, la fuite rapide des officiers et soldats de métier mis à la rue par la Révolution des Femmes a fourni un surcroît d'effectifs militaires bien entraînés que les compagnies franches se sont empressées d'absorber pour étoffer leurs forces à moindre coût. Il en a résulté l'implantation d'une importante communauté janrénienne.
Ceux qui ambitionnent de devenir plus qu'un simple mercenaire ont la possibilité de monter en grade et, éventuellement, de devenir châtelain.

Difficulté 10

• **Les officiers** forment le cœur de la bourgeoisie mercerine. Leur fonction leur assure un statut équivalent à celui de la petite noblesse. Ces individus détiennent les ressources financières de la République mercenaire, par le biais des confortables salaires qu'ils accumulent et laissent dormir, faute d'avoir l'occasion de les dépenser, dans les grands établissements financiers mercerins. Ils lancent les modes, financent le développement des villes et des résidences secondaires sur la côte. Ils forment aussi une importante communauté de retraités. Du fait de leur fonction, ils sont parmi les rares Citoyens assez bien payés et suffisamment peu exposés pour pouvoir espérer se retirer, fortune faite. Les hommes de troupe meurent trop jeunes tandis que les officiers supérieurs et les châtelains s'accrochent en général à leurs fonctions et n'ont jamais l'occasion de devenir oisifs. Ceux-là veulent des endroits confortables pour s'installer, des villes dans lesquelles s'amuser, et ainsi de suite. Sans eux, la République mercenaire ne serait qu'un désert abritant quelques casernements et une centaine de châtellenies.

• **Les officiers** supérieurs forment l'équivalent de la haute noblesse. Leurs désirs sont des ordres et ils sont parmi les très rares propriétaires terriens. En général, il ne s'agit pour eux que d'accéder à la propriété d'un domaine inculte qui n'apporte rien de plus qu'un endroit où se retirer dans le luxe entre deux engagements.

• **Les francs** capitaines ne sont ni tout à fait des bourgeois ni tout à fait des nobles. Ils ne sont pas des propriétaires terriens au sens où l'entendent les officiers supérieurs mais, du fait de leur châtellenie, jouissent d'un prestige très grand. Le qualificatif de châtelain leur

sied donc à merveille.

• Aux yeux des Mercerins, les fondateurs représentent la quintessence du royaume. Les compagnies franches qu'ils commandent sont si célèbres que des milliers d'hommes et des centaines d'officiers tentent chaque année de les rejoindre. Être un fondateur est le statut le plus élevé dont puisse rêver un Mercerin mais les efforts et les exploits pour y parvenir sont proprement gigantesques. Presque du domaine de la légende…

Les compagnies franches

Difficulté 15

Les compagnies franches sont la base de l'organisation sociale de la République mercenaire. Elles génèrent la quasi-totalité des finances regroupent l'essentiel de la population et assurent le fonctionnement militaire de ce royaume.

Une compagnie franche est un groupe de mercenaires dirigé par un Citoyen. Elle se doit de financer les taxes, participer au fonds de solidarité des veuvantes… La seule manière de ne pas appartenir à une compagnie franche consiste à être le mari ou l'épouse de quelqu'un qui y travaille. Il existe une minuscule communauté, choyée pour son savoir-faire, de paysans et de quelques artisans ou érudits indépendants. Pourtant, dans un pays qui vit de la guerre, dont près de quatre-vingt-dix pour cent de la population a arpenté ou arpentera un champ de bataille, qui perd chaque année plus de dix pour cent de sa population dans des affrontements, ne pas être un soldat ou marié à un soldat est tout simplement anormal.

Le prestige social se base d'abord sur la compagnie à laquelle on appartient, directement ou indirectement, par mariage. Il existe des cercles ouverts aux femmes de soldats membres de compagnie fondatrice, de compagnie opérant dans tel ou tel royaume, des cercles de jeu réservés aux officiers issus de la cavalerie, et ainsi de suite. La fille d'un simple soldat membre d'une compagnie de charognards ne saurait épouser un fils de soldat ordinaire, lequel n'a que peu de chances d'approcher une femme officier dans une compagnie doyenne.

Au sein de cette société hiérarchisée et organisée par le monde militaire, ne pas être soi-même militaire implique d'être soit un homme respecté pour ses compétences — de forgeron, de paysan… —, soit sérieusement déconsidéré jusqu'à l'exclusion dans la frange extérieure de la société : celle des lâches.

PILLAGE ET VIOL

Peu de compagnies franches, en dehors des charognards, autorisent le pillage et le viol, même lorsque leur contrat l'autorise. Depuis que la République mercenaire vend ses soldats, elle a en effet constaté qu'il était très fréquent que le camp des vaincus fasse appel aux services des mercenaires qui ont justement contribué à leur défaite pour retourner la situation. De plus, les employeurs n'apprécient guère de récupérer des terres ravagées et des paysans dans l'incapacité de travailler suite à une campagne de pillage. Et de toute façon, même dans le cas où le pillage est autorisé, ce sont généralement les unités régulières qui obtiennent la prééminence sur le butin…

L'art du contrat

Difficulté 5

Il serait vain de chercher des cérémonies de mariage ou de baptême en République mercenaire. L'acte de base est le contrat. Tout est traité par contrat : un homme ne se marie pas avec une femme, mais signe avec elle un contrat garantissant les droits de chacun, ce que les enfants peuvent espérer de leurs parents, et ainsi de suite. Il en va de même de l'enseignement, du travail, des héritages, des passations de commandement, des ventes et des achats, des naissances, etc.

Les trois contrats fondamentaux sont le contrat d'engagement, de citoyenneté et de mariage.

Difficulté 10

• **Le contrat d'engagement** fait de n'importe quel volontaire un soldat membre d'une compagnie franche. Il offre — en plus de la solde — du prestige et une position sociale. Le fait de signer son premier contrat donne souvent lieu à des fêtes — le fameux « enterrement de la vie de civil » —, d'autant plus fastueuses que le contrat est prestigieux. Signer pour la première fois dans une compagnie fondatrice ou doyenne donne lieu à des débordements

qui peuvent mobiliser un quartier entier autour d'un heureux élu. Faire la fête avec lui est censé avoir de nombreuses vertus : porter chance, garantir la survie pour l'année à venir, trouver l'amour, donner de la force, renforcer la santé…

• **Le contrat de citoyenneté** est l'acte le plus formel. Il permet à un non contractant, une personne ne disposant pas de la citoyenneté mercerine, de devenir un contractant. Autrefois, cela donnait lieu à de grandes cérémonies, comprenant un serment de fidélité aux idéaux et aux institutions de la République mercenaire, suivies des festivités publiques. Avec le temps, toutefois, le nombre croissant de nouveaux Citoyens donna lieu à des célébrations groupées, puis à des cérémonies individuelles organisées dans l'intimité. En 1455, moins qu'un acte officiel, le contrat de citoyenneté est une occasion festive qui, dans la République mercenaire, a la même valeur qu'une fête d'anniversaire. Les contractants qui sont nés Citoyens, entre autres, suivent un cycle de festivités et de cérémonies basé sur leur date d'accession au statut de contractant, qui se trouve être aussi leur date de naissance — événement qu'ils ne fêtent pas.
Une fête est donnée lorsqu'un bébé voit le jour. Durant celle-ci, les parents prêtent serment à la place de leur enfant. Puis de petites cérémonies avec échange de cadeaux commémorent l'événement chaque année jusqu'aux quatorze ans de l'enfant, date à laquelle il organise sa « passation de serment » : la cérémonie pendant laquelle il reprend à son compte la promesse faite par ses parents en son nom. À partir de cet instant, il est désormais un Citoyen responsable de ses actes.

Difficulté 20

• **Le contrat de mariage** est le seul contrat qui possède un équivalent dans les autres Royaumes crépusculaires. Il s'agit d'un acte légal d'une importance énorme, puisqu'il fixe les droits et les devoirs de chaque époux, le statut de l'éventuelle descendance et la manière dont sera réparti l'héritage. Chaque contrat donne lieu à d'âpres négociations ; et il n'en existe pas deux identiques. Les mercenaires meurent vite et jeunes, c'est donc un acte qui peut changer la vie d'une épouse (ou d'un époux) s'il est mal établi. Accessoirement, c'est aussi une occasion de fête dédiée à l'amour et à la rencontre. Loin d'être une orgie de sexe débridée, un contrat de mariage donne aux hommes et aux femmes issus des milieux les plus traditionalistes l'opportunité de se rencontrer et de nouer des relations amoureuses. C'est l'occasion de rencontrer de nouvelles personnes, d'en tomber amoureux, de faire sa demande en mariage et même de négocier les termes du futur contrat.
Mais la forte implantation ogre commence aujourd'hui à transformer cette célébration du sentiment amoureux. La fête est devenue plus débridée et ses conséquences, neuf mois plus tard, ne sont pas toujours reconnues par les deux parents. L'importance de la lignée est de toute façon assez floue pour les Mercerins. Le fait d'élever seul un enfant est, de plus en plus, considéré comme un avantage qui évite les fastidieuses négociations autour du contrat de mariage lorsque les choses ne se déroulent pas au mieux.

Le calendrier mercerin

La République mercenaire, pragmatique, découpe l'année en trente-six semaines de dix jours : les décades. Trois décades forment un décan.

• Les trois premiers décans sont du printemps. On les nomme, par ordre, décan du Départ, décan de l'Adieu et décan du Voyage. Le premier est considéré comme la meilleure période pour célébrer l'enterrement de la vie de civil ou les contrats de mariage. Bien que cela n'ait rien d'officiel, de nombreuses cérémonies sont donc organisées pendant cette période.

• Les quatrième, cinquième et sixième décans constituent l'été. On les désigne comme les décans de la bataille. Les simples mercenaires ne les différencient pas et ont souvent peu de temps pour compter les semaines ; survivre au jour le jour est déjà suffisamment difficile. Les officiers les appellent entre eux le décan de la Charge, le décan de la Bataille et le décan de la Retraite — ou de la Victoire, selon la situation. Lors du dernier de ces décans, de grandes fêtes sont organisées par les compagnies fondatrices, afin de porter chance aux compagnies parties au loin. De nombreuses cérémonies profanes,

censées apporter aux mercenaires chance et butin, sont organisées, pour le plus grand bénéfice de l'assemblée d'Orkhane qui y engrange une bonne partie de sa trésorerie : reconstitutions de batailles, séance de bain de foule pour les officiers fondateurs, donations à l'État et aux diverses basiliques des archives du pays...

• L'automne est constitué de l'unique décan du Premier Retour. C'est une saison pendant laquelle, traditionnellement, les compagnies achèvent leur contrat et retournent en République mercenaire. Le retour des mercenaires n'est pas l'occasion de fêtes débridées, bien au contraire. On y honore la mémoire des disparus au cours de longues veillées funèbres, de marches et de défilés solennels. C'est à cette période que l'on enterre les morts ou, plus souvent, que l'on installe le monument funéraire à la mémoire d'un mercenaire dont le cadavre repose sur un champ de bataille anonyme.

• L'hiver regroupe le décan de l'Assemblée, le décan de la Forteresse et le décan des Cœurs éloignés. En République mercenaire, l'hiver est chômé. Il se passe à prendre les décisions politiques, à recruter des hommes, brefs, à accomplir toutes les tâches administratives. Pour l'homme du rang, ce sont effectivement des décans oisifs. Pour leurs officiers, c'est une période aussi mouvementée que les affrontements du décan des Batailles. La tradition veut que pour le premier et le dernier jour du décan de l'Assemblée, tout le monde se détende au cours d'une grande fête organisée par la compagnie, à laquelle sont conviés tous ceux qui veulent y venir, amis comme ennemis, étrangers ou vieilles connaissances. Venir en armes à une de ces fêtes est une insulte mortelle qui se lave dans le sang.

Les arts et la République mercenaire

Difficulté 10

En dépit de leur réputation de soudards et de leur haine ancestrale des Modéhens, les Mercerins ne sont pas des brutes barbares dépourvues de culture.

Si certains arts sont privilégiés par les Citoyens, tous tournent toujours autour de l'antique obsession des Citoyens : faire reverdir leur royaume. Les paysages, souvent naïfs, règnent en maître et forment le gros des commandes, loin devant les portraits des officiers fondateurs, dont les miniatures fleurissent au cou des familles de mercenaires : avoir sur soi ces médaillons porte chance aux êtres aimés.

La République mercenaire exporte peu son art, exception faite d'une particularité rare : les fresques verdoyantes. Il s'agit de sculptures — sur bois ou sur pierre, peintes ou émaillées — représentant des paysages en relief. Les Hauts Gris sont renommés pour leur « parc de pierre », une splendide reconstitution d'un parc sculpté dans le marbre et recouverte d'émaux multicolores. Se promener dans ce parc donne, dit-on, une idée de la richesse du pays lorsqu'il était fertile. Quoi qu'il en soit, l'œuvre d'art, contemporaine de surcroît, reste une magnifique démonstration du savoir-faire mercerin. Cette tradition artistique se retrouve dans toutes les couches de la société. En effet, il est de coutume pour les mercenaires au loin de sculpter un élément de fresque, qu'ils rapporteront à la maison pour l'intégrer dans l'œuvre de leur vie. Certaines demeures abritent ainsi des paysages gigantesques, fruit de plusieurs générations de travail. D'ailleurs, un officier qui doit annoncer la mort d'un de ses hommes à la famille ne va pas la voir, mais fait envoyer l'élément de fresque inachevé, avec ses regrets.

Difficulté 15

Reste ensuite l'œuvre de mémoire : les compagnies franches ne décernent pas de décorations, mais plutôt des statues. Les officiers ou soldats méritants sont souvent ainsi représentés afin que leur exemple inspire les générations futures. La République mercenaire abrite d'innombrables statues, au point que certains Liturges ont longtemps soutenu que les Mercerins se livraient au culte des morts.

L

Vivre en République mercenaire

Difficulté 20

La vie idyllique du mercenaire rentrant chez lui chargé de trésors est une image sérieusement écornée par le cadre rude et difficile de la République mercenaire. On y cultive peu de choses, qui de toute façon poussent mal.

Les mercenaires ne voient pas leur demeure plus d'une fois tous les six mois, voire moins souvent. Les rares non combattants sont traités comme des individus de seconde zone, qui auraient pu s'engager dans une compagnie, mais n'ont pas osé faute de courage.

En fait, si les Citoyens sont très fiers d'appartenir à la République mercenaire, ils n'ont en revanche aucune envie d'y vivre. Un pays où rien ne pousse et qui doit importer jusqu'au fourrage de ses animaux n'est pas très engageant. Il faut beaucoup de travail et d'argent pour parvenir à transformer un coin de terre inculte en une résidence digne de ce nom. Ces efforts sont consentis par la famille, par l'époux et les enfants, qui ne « travaillent » pas, officiellement, mais qui se chargent d'aménager le petit coin de paradis dans lequel le mercenaire fatigué qui leur fournit leurs ressources financières vient se reposer entre deux engagements.

Les mercenaires types se reposent peu, si ce n'est jamais, dans la demeure qu'aménage leur famille. Les plus pauvres se contentent d'ailleurs des aménagements nécessaires à la vie courante, sans chercher à améliorer les choses, alors que les familles d'officiers parviennent à des résultats très satisfaisants, comprenant l'aménagement de cours d'eau artificiels, des jardins d'agrément et même, de temps en temps, des potagers dignes de ce nom. Les officiers supérieurs, quant à eux, disposent de véritables domaines, comprenant des futaies, voire de petites forêts, des champs cultivés et une poignée de paysans payés une fortune pour tirer un maigre fourrage de la terre si ingrate de la République mercenaire.

La situation change, pourtant. Des artisans de talent, qui cherchent eux aussi à être reconnus et commencent d'ailleurs à l'être, ont créé une population citadine, bâtisseuse de villes, et pour qui la renaissance de la terre est sans intérêt. Leurs aspirations s'orientent vers des constructions et des aménagements urbains, que la République mercenaire peut fournir à moindre coût, sans devoir importer quoi que ce soit. Pour ce petit peuple très éloigné des champs de bataille, qui a tendance à oublier que l'essentiel de ses revenus provient des salaires des mercenaires, le projet utopique de faire refleurir le royaume est un échec patent, que l'on s'empêche de constater pour flatter les ambitions absurdes de la caste militaire.

Pourtant, ces gens forment probablement l'avenir de la République mercenaire, oublieuse de ses terres ruinées et tournée vers ses villes de plus en plus brillantes.

Quelques citoyens

Vaï, officier supérieur

Vaï est un officier supérieur, un noble dont le statut est soutenu par une certaine compétence, non seulement en tant que combattant, mais aussi en tant que commandant. Vaï est un homme tendu, toujours sur la défensive, qui garde un œil sur tout et sur tous. En tant qu'officier, il doit être soutenu par ses hommes : si ceux-ci n'ont plus confiance en lui, ils lâcheront la compagnie ou du moins l'unité qu'il dirige pour s'engager ailleurs… Et un commandant sans homme ne vaut rien.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 48, SBG : 16, SBC : 24, BD : +1
VOL 6

Bases de Compétences
Société : Éloquence 14, Intendance 15
Savoir : Stratégie 16.

Combat
Initiative : 14/2, épée 15/3, écu 11/0
Attaque au contact : épée 16, écu 15
Attaque à distance : -
Esquive : 12/0
Parade : épée 16, écu 19
Défense à distance : 6/0
BD (épée) +5, BD (écu) +2
Armure : Cotte de mailles (complète) prot. 12

Gorth, mercenaire

Être mercenaire est un métier à la fois dangereux et souvent ennuyeux, que l'on quitte plus souvent pour une tombe anonyme dans un pays étranger que dans son lit au soir d'une vie bien remplie. Mais Gorth s'estime chanceux, préférant être mercenaire que serf, d'autant plus en République mercenaire, où son statut est protégé par un certain nombre de lois. Et puis, un mercenaire a le choix de son engagement, c'est-à-dire de son patron. S'il est bon combattant, il peut aller voir ailleurs et obtenir une place plus en relation avec ses capacités. Gorth est un homme expérimenté. Il est donc globalement bien traité, tant qu'il continue à se battre et à suivre les ordres.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 50, SBG : 16, SBC : 25, BD : +2
VOL : 5

Combat
Initiative : 13/5, lance 15/7(*)
Attaque au contact : lance 14
Attaque à distance : -
Esquive : 12/4
Parade : lance 13
Défense à distance : 6/2
BD (lance) +7
Armure : Cotte de mailles (partielle) prot. 11

(*) : arme utilisée à deux mains

Verdurance, renaisseur

Verdurance est une sorte de jardinier, de paysan et de paysagiste qui, s'il a un statut assez bas dans la société mercerine, est toutefois protégé par son métier. En effet, il se charge de trois domaines, propriétés d'un officier, d'un officier supérieur et d'un châtelain : Verdurance est un individu très compétent, dont la réputation, dans sa branche, n'est plus à faire. Son don : faire en sorte que quelque chose pousse dans la terre exsangue du domaine de son employeur. Loin d'être un simple luxe, il est porteur des espoirs de nombreux exclus de la société mercerine. Dans un royaume où le fait de ne pas pouvoir se battre est un handicap parce qu'il n'existe rien d'autre à faire, le seul espoir est de voir, un jour, refleurir la République mercenaire pour que puissent réapparaître les chasseurs, les trappeurs, les paysans. Comme bien d'autres, Verdurance est un ancien mercenaire qu'une blessure a rendu inapte au service. Il a intégré les renaisseurs, découvrant une classe très importante, dont la cohésion vaut celle d'une compagnie franche, qui se charge de recueillir les blessés de guerre et de leur apprendre les bases du métier, d'en enrichir la pratique au fil des découvertes et de faire toujours progresser l'art de faire renaître la terre.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 2, PdV : 54, SBG : 18, SBC : 27, BD : +2
VOL 8

Signe particulier : boiteux.
Base de Compétences
Société : Intendance 10, Savoir-faire : jardinage 15,
Savoir : Herboristerie 13, Saison : Printemps 9, Saison : Été 9, Saison : Automne 8, Saison : Hiver 8, Zoologie 13.

Félice, félicière

Félice est une femme dangereuse. Elle élève et entraîne des félins pour la chasse au Danseur afin d'empêcher les Mages d'agir. Son métier couvre des domaines aussi variés que l'élevage et le dressage, les missions de chasse et de traque en milieu urbain, l'infiltration derrière les lignes ennemies et la déstabilisation de ses Mages de combat.
Elle dispose de plusieurs manœuvres spécifiques qui lui permettent de remplir sa fonction. Mais elle est surtout l'un des soldats les plus dangereux d'une unité mercerine. À moitié assassin, à moitié soldat, elle se sait capable de faire face à un Mage raisonnablement entraîné et de le vaincre, exploit que peu de ses frères d'armes sont capable d'accomplir.
Félice utilise surtout des chats, mais elle ne désespère pas d'intégrer le petit groupe d'élus qui s'adjoignent un surcroît de puissance en élevant des créatures plus dangereuses, comme des lynx ou des tigres d'Aswald.

a

CARACTERISTIQUES			
Peuple : humain **Sexe : féminin** **Taille : 1,70 m (TAI 0)** **Poids : 70 kg** **MV : 3** **Caractéristiques** **Flamme : 0/0** **Corps : 0/0** **Bonus de Corps : 0** AGIlité : 8 FORce : 7 PERception : 8 RÉSistance : 6 **Esprit : 0/0** **Bonus d'Esprit : 0** INTelligence : 6 VOLonté : 8 **Âme : 0/0** **Bonus d'Âme : 0** CHArisme : 7 CRÉativité : 6	**Caractéristiques secondaires** **ART : -** **EMP : -** **MÊL : 7** **TIR : 8** **PdV : 52** **SBG : 17** **SBC : 26** **BD : +1** **Compétences** Épreuves : Arme : dague 5, Arme : arbalète lourde 6, Arme: fouet 2, Athlétisme 5, Équitation 5, Escalade 1, Esquive 7, Natation 1, Premiers soins 1, Survie 1, Vigilance 7. Maraude : Camouflage 5, Chasse 5, Déguisement 3,	Discrétion 7, Fouille 1, Poisons 1, Serrurerie 1. Société: Baratin 2, Us & coutumes: République mercenaire6. Savoir : Alphabet : Armgarde 2 Alphabet: Moden-Hen' 2, Alphabet : Septentrien2, Chirurgie 1, Géographie 1, Herboristerie (spé : poisons) 5, Langue : mercerin 6, Langue : keshite 5, Langue : une autre langue au choix 3, Stratégie 1, Zoologie (spé : dressage) 8. Occulte : Harmonie (spé animaux légendaires)5.	**Combat** Initiative : 16, dague 16, fouet 15, arbalète 21 Attaque au contact : dague 14, fouet 9 Attaque à distance : arbalète 15, dague 15 Esquive : 15 Parade : dague 12, fouet 7 Défense à distance : 7 **Armure** Vêtements lourds Complète, Malus 0, Prot. 2

Bras-de-fer, forgeron

La forge est l'âme de la République mercenaire. Quoi de plus important pour un mercenaire que ses armes ? Les forgerons sont parmi les artisans les plus nombreux de la République mercenaire, au point de constituer des castes dans la corporation, en fonction de leurs fonctions particulières. Bras-de-fer est un forgeron, un des plus hauts statuts de sa caste, loin devant les rémouleurs et les reforgeurs d'armes brisées… Il a déjà rassemblé une petite équipe autour de lui et espère bien un jour obtenir le statut d'armurier, en devenant capable de fabriquer une armure de plates.

CARACTERISTIQUES			
Peuple : ogre **Sexe : masculin** **Taille : 1,89 m (TAI 0)** **Poids : 98 kg** **MV : 3** **Caractéristiques** **Flamme : 0/0** **Corps : 0/0** **Bonus de Corps : 0** AGIlité : 8 FORce : 9 PERception : 4 RÉSistance : 11 **Esprit : 0/0** **Bonus d'Esprit : 0** INTelligence : 4 VOLonté : 4 **Âme : 0/0** **Bonus d'Âme : 0** CHArisme : 3 CRÉativité : 5	Caractéristiques secondaires ART : - EMP : - MÊL : 8 TIR : 6 PdV : 66 SBG : 22 SBC : 33 BD : +2 **Pouvoirs de saisonin** : Embrasie	**Compétences** **Épreuves** : Arme : bagarre 5, Arme : marteau 8, Athlétisme 1, Équitation 5, Esquive 5, Vigilance3. **Maraude** : Jeu 5, Fouille 1, Intrigue (spé: forgerons) 5, Jeu 5, 5errurerie 1. **Société** : Baratin 3, Négoce 5, Savoir-faire: forge 8, Sculpture 5, Us & coutumes : mercerins 4. **Savoir** : Chirurgie 5, Géographie 3, Histoire & légendes 5, Langue: mercerin 4, Saison : Été 5.	**Combat** Initiative : 12, bagarre 8, marteau de guerre 12 Attaque au contact : bagarre 14, marteau de guerre 16 Attaque à distance : - Esquive : 13 Parade : marteau de guerre 16 Défense à distance : 6

Architecture

Difficulté 10

Il n'existe que peu de variété architecturale en République mercenaire. Cette dernière ne possède que quatre villes et une trentaine de châtellenies. Elle ne connaît ni villages ni hameaux. L'extrême pauvreté du sol fait que les rares communautés qui survivent sont soit alimentées par l'extérieur — c'est le cas des villes — soit en relative autosuffisance — les châtellenies.

Les villes

Difficulté 15

Si les villes sont, en grande partie, bâties autour d'édifices datant de la Flamboyance, ceux-ci ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes. D'une part, la quasi-totalité des agglomérations a été pillée, rasée, détruite et reconstruite au moins une fois. D'autre part, le style moden-hen' est très décrié par les Citoyens, qui font tout pour oublier l'ancien empire. Enfin, les Citoyens ont dû adapter leurs villes aux contraintes que le fonctionnement de la République mercenaire induit.

L'une des gageures que doivent relever les villes mercerines concerne les afflux massifs de population. Une à deux fois par an, de petites armées se rassemblent dans leurs murs, réclamant vivres, couvert, distraction : lorsque les grands rassemblements des compagnies franches s'organisent, les villes peuvent voir leur population multipliée par cinq ou dix. Le record est détenu par Orkhane, qui passe, une fois tous les trois ans, au fil des rotations des différentes compagnies, de vingt mille habitants à un demi-million. Fort heureusement, la place ne manque pas en République mercenaire. Les immenses étendues incultes qui entourent les villes sont mises à contribution pour y établir d'immenses campements de toile.

Les villes mercerines sont, de ce fait, au cœur d'un réseau de routes ne menant nulle part, destinées seulement à fournir l'infrastructure nécessaire pour accueillir les grands rassemblements de compagnies franches.

Le second problème des villes concerne l'approvisionnement en vivres. Les campagnes alentours ne produisent rien et les châtellenies n'ont que des excédents minimes. Avant l'acquisition de la baronnie d'or par la République mercenaire, il fallait organiser d'immenses convois pour amener les vivres et construire des silos pour les entreposer. La baronnie d'or fournit désormais les trois quarts des besoins alimentaires de la République mercenaire. Les châtellenies suffisent à fournir le reste. Les gigantesques silos de stockage abritent désormais les réserves pour les situations de siège ou de disette… Ainsi que pour faire face aux rassemblements de compagnies franches.

Le centre névralgique des villes est en général situé dans un quartier relativement récent. Il se compose d'une forteresse ou d'une académie militaire organisée autour de tours courtaudes, excessivement larges, qui sont en fait la partie émergée des silos.

Les vieux quartiers, datant de la Flamboyance, sont le repaire de la Maraude. Les plus miséreux y résident et achèvent de réduire les prodigieuses réalisations de l'ère précédente à l'état de ruines insalubres. Ici s'arrêtent les généralités concernant les différentes villes de la République mercenaire. Chacune s'est trouvée une spécialité et s'est organisée en fonction de celle-ci.

Difficulté 10

• **Orkhane** est la capitale de la République mercenaire. Elle est capable d'absorber d'énormes populations pendant des temps très courts. On y trouve la plus grande concentration de musées et de mémoriaux à la mémoire des différents fondateurs de la République mercenaire. Elle s'est faite une spécialité du tourisme et des « pèlerinages ». On y vient pour visiter, mais aussi pour obtenir la bénédiction d'un fondateur, qui y habitent tous, sans exception… Mais aussi pour jouer et pour acheter des marchandises rares ou introuvables : la ville abrite un marché permanent extrêmement actif et l'un des quartiers les plus mal famés de tout l'Harmonde.

Difficulté 10

• **Rougelune** est moins grande qu'Orkhane et tente, autant que possible, de faire tourner les compagnies qui viennent lui rendre visite pour ne pas avoir trop d'afflux de population à la fois. C'est une ville de garnison, où l'on trouve tout ce qu'il faut pour satisfaire les soldats : tavernes, prostituées et contrats d'embauche. Les Caravanes rouges partent de Rougelune — c'est d'ailleurs l'origine de leur nom — et les compagnies en mal de contrats ou d'informations viennent y faire escale.

Difficulté 15

• **Kofre**, la cité verticale, est l'endroit où engager un voleur, une guilde de voleurs voire une armée de voleurs. Si Rougelune peut fournir des informations remarquablement détaillées sur tous les conflits, passés, présents ou à venir, Kofre peut indiquer la localisation de n'importe quel objet de valeur. Kofre est la seule ville qui soit presque entièrement constituée de bâtiments datant de la Flamboyance, et pour cause : Valrok le Capuchonné a établi sa ville dans une zone qui n'est pas régie par les lois ordinaires de la gravité. En effet, la cité est construite le long d'une falaise, non pas sur le sol mais sur la paroi verticale elle-même. Les habitants déambulent dans les rues verticales comme des mouches sur un mur. Bien entendu, depuis la fondation de la cité, la ville s'est agrandie de sorte que les quartiers périphériques sont sortis de la zone sous l'effet de l'enchantement. Les rues cessent dès lors d'être verticales. Elles se transforment en un entrelacs de chemins de corde branlants, de pont de bois instables et de bâtisses plus ou moins solidement ancrées dans la roche. Ces constructions souvent temporaires se décrochent régulièrement de la paroi…

Les châtellenies

Difficulté 5

Les châtellenies sont le poumon de la République mercenaire. Elles s'organisent en général autour d'un Rankchard. En fonction de la taille de celui-ci, la terre est en effet cultivable dans un rayon de deux à quatre kilomètres.

Traditionnellement, sur la tête du Rankchard est perchée la forteresse. Mais les ravages de nombreuses guerres ont parfois amené à déplacer ces constructions ou à les reconstruire à l'écart. Une moitié à peine des châtelains habitent désormais au sommet de la tête d'un Rankchard.

Difficulté 10

Pour épargner la moindre parcelle de terre cultivable, les champs s'organisent de manière concentrique autour du Rankchard. Les maisons des paysans qui les exploitent marquent la limite extérieure de la forme irrégulière qui se dessine ainsi. Construites sur des zones non cultivables, elles sont souvent autant des fortifications avancées que des fermes. Toutes comprennent une tour, qui sert à la fois de silo, de tour de guet et de poste de signalisation. Il suffit d'y allumer un feu pour que toute la contrée soit au courant que quelque chose d'inhabituel s'y déroule. Au fil des siècles, les fermes les plus avancées, en plus d'un robuste mur d'enceinte, se sont dotées de sémaphores sophistiqués permettant d'avertir la forteresse de toute menace avec une précision remarquable.

Difficulté 15

Il n'existe pas de routes pour circuler à l'intérieur des domaines rattachés à la châtellenie. Elles les contournent, passant sous les murs des fermes fortifiées. Cela offre aux petites garnisons stationnées sur place tout loisir de réclamer les traditionnelles taxes de passage aux voyageurs. Certaines fermes, en plus de l'activité agricole, en ont même profité pour se transformer en auberge ou en relais.

Seules les forteresses, lorsqu'elles ont survécu, témoignent encore des grandes réalisations de la Flamboyance. Les fermes qui encerclent le domaine sont pour leur part construites à l'aide des pierres tirées des ruines des demeures moden-hen' que le temps, les guerres et la haine ancestrale des Citoyens pour l'ancien empire ont fait complètement disparaître. Il en résulte un style plutôt fonctionnel, nettement militaire, souvent lourd et sans grâce… à l'exception de quelques pierres, d'un ou deux fragments de mur, voire d'une tourelle, exquisément dessinée, récupérée sur un édifice depuis longtemps disparu.

Cultes

Difficulté 5

Le terme « religion » décrirait mal les pratiques cultuelles des Citoyens. Moins qu'une religion, il s'agit de rendre culte à des héros, morts ou vivants. À ce titre, le culte mercerin est plus proche de la superstition que de la religion constituée. Les différents bâtiments à vocation religieuse (comme les basiliques, par exemple) ont d'ailleurs toujours des fonctions administratives. Chaque compagnie possède ses propres rituels et ses propres usages, en fonction des figures qu'elle privilégie.

Une partie de ces pratiques est censée porter chance au combat : revenir du prochain engagement vivant et en bonne santé, obtenir un butin important, être promu, etc. Les autres servent à marquer l'identité de la compagnie et à la différencier des autres.

Le culte aux fondateurs

Difficulté 10

Les fondateurs, qu'il s'agisse des figures héroïques qui ont créé les premières compagnies franches ou de leurs successeurs, sont parés de multiples vertus, qu'ils transmettent par diverses manières. Il serait vain de faire la liste de ces illustres individus. Les vingt-quatre compagnies d'origine ont eu plus de cinq cents commandants différents, qui tous partagent à peu près les mêmes qualités.

Ronde-cité

Difficulté 15

Chaque compagnie possède ses rites, ses initiations secrètes et ses petites cérémonies d'intronisation. Sans être franchement religieux, ces cultes sont vécus comme des passages indispensables entre chaque étape de la vie d'un mercenaire. Faute de s'y conformer, on s'expose à toutes sortes de catastrophes… Ces cérémonies doivent garantir chance, longue vie et fortune aux participants.

Les maraudeurs, sans être la compagnie la plus typique, sont connus pour être spécialement superstitieux, peut-être parce qu'ils se sont spécialisés dans les missions périlleuses, qu'ils accomplissent grâce à des stratégies téméraires.

Les cérémonies de promotion sont au nombre de cinq : l'admission, la démission, l'accueil du rang, l'accueil des officiers et l'accueil du commandant. Elles constituent le cœur des traditions cultuelles au sein de la compagnie des maraudeurs.

• **L'admission** n'est ni plus ni moins qu'un enterrement de la vie de civil, à cela près que l'on considère comme civil toute personne qui ne fait pas partie des maraudeurs. Elle consiste en une grande fête, dont le clou consiste à tatouer le symbole de la compagnie sur le corps de la nouvelle recrue. Une cicatrice altérant le dessin du tatouage est considérée comme une marque de malchance terrible. Le choix de l'endroit qui sera tatoué est donc d'une grande importance, d'autant plus que l'on considère que plus l'endroit est visible et susceptible de recevoir un coup, plus la recrue est prometteuse.

• **La démission** est organisée pour le départ des individus qui n'ont pas démérité de leur rang. Elle consiste à faire disparaître le tatouage, en général en découpant une solide épaisseur de chair. Il est possible de le faire faire par autrui, mais le nec plus ultra consiste bien entendu à se mutiler soi-même. De nombreux soldats, par déférence pour les maraudeurs, s'arrangent pour que le tatouage réapparaisse sous forme de scarifications.

• **Les accueils** sont des cérémonies qui intronisent les nouvelles recrues à chaque échelon hiérarchique : soldat, sous-officier (accueil du rang), officier (accueil des officiers), commandant en second et commandant (accueil du commandant). Elle consiste en une fête plus ou moins débridée, très ritualisée — on amène le vin, chaque officier par ordre croissant de rang le goûte, puis les plats, etc. — pendant laquelle la nouvelle recrue choisit un fondateur, sous l'égide duquel elle est censée prospérer. Il lui est désormais interdit de jurer ou de se mettre sous le parrainage d'un autre fondateur que celui ou ceux, pour les officiers, qu'elle a choisis, sous peine d'offenser gravement l'illustre personnage.

Difficulté 15

Les fondateurs sont l'incarnation de toutes les vertus militaires : intelligence, sens de la stratégie et capacité instinctive à analyser un combat. Certains officiers gardent sur eux quelques mots écrits par un fondateur — censé rendre plus intelligent —, un portrait — qui inspire le sens tactique de celui qui le porte — ou une statuette — qui offre des capacités prémonitoires. Les hommes du rang voient plutôt dans les fondateurs des survivants, des hommes fortunés et des individus très chanceux. Ils arborent les mêmes colifichets, dans l'espoir de bénéficier des mêmes dons.

Tous s'accordent à imaginer les fondateurs honnêtes, disciplinés et loyaux. En dehors des occasions officielles, qui sont traitées à l'aide de contrats, les Citoyens tendent à jurer par les fondateurs et à mettre sous le parrainage de ceux-ci toute entreprise dangereuse.

Une partie des ressources financières des compagnies fondatrices provient d'ailleurs de la vente d'effets personnels, de fragments de lettre ou de représentation de leurs divers commandants.

Saisons

La réputation de la République mercenaire comme terre d'accueil des ogres n'est plus à faire. C'est probablement l'un des royaumes où l'on en trouve le plus. Il existe des compagnies franches composées entièrement d'ogres et même de petits villages qui n'abritent qu'une minorité d'humains.

Le Printemps

Difficulté 10

Les Décans du Printemps sont probablement les moins bien représentés en République mercenaire.

• **Les satyres** n'y font que passer, souvent en suivant les Caravanes rouges. Le pays n'offre que peu d'attrait pour un amateur de belles femmes. Les maris sont dangereux et trop expérimentés dans l'art d'étriper les amants ; les femmes sont peu raffinées et plus souvent inquiètes du sort de leur mari ou de leur compagnie pour s'adonner au marivaudage. Quant aux relations homosexuelles, elles sont si peu raffinées et si brutales que les satyres n'y goûtent guère. L'homosexualité n'est d'ailleurs pas spécialement mal vue : elle est au contraire encouragée par les femmes des mercenaires et par les compagnies franches, qui espèrent éviter ainsi la propagation des maladies vénériennes. Mais elle reste une pratique de soudards, un affrontement de mâles virils sans finesse ni raffinement, une pratique hygiénique qui n'a pas grand-chose à offrir aux satyres.

• **Les lutins** sont encore plus mal reçus ici. Leur trop forte proximité vis-à-vis des Modéhens et de leur royaume leur attire l'inimitié des Mercerins et les seuls de ce peuple à vivre en République mercenaire se sont faits renaisseurs. La majorité d'entre eux sont de toute façon des parias de leur propre peuple, exilés après la perte de leur arbre. Leurs efforts ne sont donc pas complètement désintéressés… Dans tous les cas, leur contribution est sans prix. Si les lutins sont rares, ils sont en général respectés, autant pour leurs connaissances que pour les soutiens que leur vaut leur travail.

• **Les farfadets**, toujours à l'aise parmi les hommes, ont trouvé un repaire idéal dans Kofre, la cité des voleurs. Ils y ont implanté toute leur organisation sociale, Cours des Miracles, Échiquiers… En dehors de cette ville, toutefois, on en trouve extrêmement peu. Ceux qui vont s'implanter dans d'autres cités, essentiellement Orkhane et Sombreçonge, n'y constituent que des extensions de l'organisation de Kofre. Il faut ajouter que le peuple farfadet est au cœur d'un certain nombre de croyances qui leur donne les faveurs de la population, au grand dam des milices et autres représentants de l'ordre. On dit, entre autres, qu'abriter chez soi un farfadet offre chance et bonne fortune lors des pillages.

L'Été

Difficulté 10

L'Été est extrêmement bien rprésenté au sein de la République mercenaire.

• **Les ogres** sont les plus nombreux et probablement les plus appréciés. Motivés

pour se battre, faciles à intégrer dans une armée, ils bénéficient de plus d'une réputation excellente. Aucun soldat ne voit d'un mauvais œil l'arrivée d'un ogre dans son unité. Les problèmes de discipline sont nombreux avec ce Décan, mais il suffit de mettre à la tête d'une unité d'ogres un officier féminin pour que les problèmes se règlent comme par enchantement. Les ogres sont répartis dans toute la République mercenaire. Leur seule communauté importante forme d'ailleurs une compagnie franche : les maraudeurs de Rorjuth.

• **Les minotaures** sont à la guerre ce que les satyres sont à l'amour : plus que les ambassadeurs, les incarnations. Un minotaure vaut une bonne dizaine d'hommes à lui tout seul. Il est naturellement doué pour le combat et dispose, sans même qu'on lui fournisse ni équipement ni entraînement, de tout ce qu'il faut pour écraser n'importe quel adversaire de taille inférieure à la sienne. Une fois formé, il devient une machine de guerre que les compagnies franches s'arrachent. Un quartier d'Orkhane leur est dédié, mais il est plus envahi par les touristes en mal d'expérimentations sexuelles inattendues que par les minotaures eux-mêmes. En effet, les compagnies franches sont parmi les rares organisations à s'impliquer dans le problème de la reproduction des minotaures à la surface de l'Harmonde.

• **Les géants** sont les mercenaires les plus recherchés de la République mercenaire. Non contents d'être des machines de guerre vivantes, plus précises et plus efficaces que toutes les mécaniques jamais inventées par les nains, les géants sont aussi des recrues redoutables qui peuvent balayer une compagnie ennemie en quelques minutes. Malheureusement, ils sont rares à s'impliquer dans des conflits et plus rares encore à vouloir devenir mercenaire. On compte moins d'une vingtaine de géants mercenaires pour toute la République mercenaire.

L'Automne

Difficulté 15

Les Automnins sont rares, mais pas inconnus en République mercenaire.

• **Les drakoniens** qui hantent les monts du même nom ne s'approchent guère du

LES CITOYENS OGRES

Difficulté 15

Les ogres sont, par nature, très bien adaptés au mode de vie mercerin. Les hommes du rang aiment leur exubérance et leur naturel bon vivant. De plus, ils savent pouvoir compter sur leurs collègues ogres, qui abandonnent rarement un combat et sont, de toute façon, des combattants hors norme, plus forts et plus résistants. Les ogres sont les garants d'une bonne ambiance au sein d'une troupe, quelle que soit sa composition : ils ne laissent jamais traîner les querelles et sont aussi prompts à la colère qu'à la réconciliation.

Enfin, un soldat qui joue, boit, rit et combat avec le même plaisir est de commerce plus agréable qu'un jeune paysan apeuré qui ne sort de son mutisme morose que pour obtenir des récits de bataille horrifiques.

Les officiers les apprécient pour leur efficacité militaire, et leur naturel belliqueux : un ogre ne recule jamais devant un bon combat. Une unique recrue ogre peut, à elle toute seule, empêcher les débandades et les fuites tant son enthousiasme est communicatif lorsqu'une bonne bataille se prépare.

Enfin, les ogres bénéficient d'un statut particulier : le contrat républicain stipule que tout ogre qui en fait la demande est automatiquement admis comme Citoyen (voir « L'art du contrat » plus haut) ; les compagnies franches dirigées par des ogres sont exemptées de certains impôts. Celles qui n'accueillent aucun membre de ce peuple sont supposées maudites ou de mauvaise réputation. On considère en général qu'une compagnie dans laquelle aucun ogre ne s'est engagé a probablement quelque chose qui rebute les membres de ce Décan ; et ceux-ci sont toujours dans le camp des vainqueurs.

de la République mercenaire, qui leur a suffisamment démontré qu'elle n'avait rien à craindre d'eux et qu'eux avaient toutes les raisons de craindre ses compagnies franches. Certains sont engagés comme éclaireurs, mais leur goût du sang et le manque de fiabilité de ces recrues particulières a beaucoup freiné leur intégration dans la société mercerine.

• **Les morganes,** en dehors de quelques

apparitions exceptionnelles, sont une espèce pratiquement inconnue. La république ne leur offre guère de perspectives : les morganes ne sont pas des « foudres de guerre » alors que les Citoyens ne jurent que pas cela…

• Il existe au moins quatre foyers de **pixies** connus : deux sont situés à Kofre, un à Orkhane, dans les sous-sols de la ville et un dernier s'est installé près de la mer de Cendre. La République mercenaire a entamé plusieurs campagnes d'extermination, sans grand succès et la population reste stable.

L'Hiver

Difficulté 10

Bien qu'il n'y ait pas de réelle communauté de saisonins de l'Hiver, ils sont nombreux à passer ou à s'installer temporairement en République mercenaire.

• De nombreux **nains** continuent de travailler dans la baronnie d'or à peaufiner les derniers détails de l'opération « Castel Rankchard ». Ils sont aussi très demandés dans les grandes villes, pour construire toutes sortes d'édifices ou entretenir le vaste parc de constructions du troisième Âge. L'ordre de l'Équerre entretient des succursales dans toutes les grandes villes de la République mercenaire et les nains travaillant pour leur compte ne sont pas rares.

• **Les méduses**, toujours bien accueillies en République mercenaire, font quelques apparitions pour acheter des mercenaires. La seule communauté active de la République mercenaire est constituée par son ambassade à Orkhane, qui abrite une trentaine de méduses. On ne compte sinon que quelques individus isolés.

• **Les fées noires** font de fréquents voyages dans toutes les châtellenies. Une dizaine de leurs fraternités se sont installées à l'ombre des Rankchards, qu'elles étudient avec intérêt. Elles sont en effet persuadées qu'il s'agit de statues animées qui se sont endormies. Elles étudient un moyen de les réveiller, ce pour quoi la République mercenaire les subventionne largement : un Rankchard capable de se déplacer, avec son château fort sur la tête, constituerait une arme extrêmement intéressante. De plus, si un moyen de «réveiller» ces créatures existe, la République mercenaire entend bien être la première à en être informée. Elle pourra ainsi se garantir contre les mauvaises surprises qui pourraient naître d'un réveil inopiné ou à l'initiative d'individus malveillants.

INTRIGUES

Difficulté Impossible

La situation neutre de la République mercenaire semble satisfaire le Masque, qui ne s'y implique guère. En tant que puissance mercenaire, une République mercenaire libre et indépendante, neutre et connue pour l'être, est bien plus efficace pour aggraver des situations politiques en apportant une solution militaire. Si elle s'impliquait dans des conflits directs, cela détruirait sa réputation d'impartialité et limiterait ses possibilités d'engagement. Pour le moment, n'importe quel royaume peut, plutôt que de négocier une solution pacifique avec ses voisins, engager une troupe de mercenaires. Ceux-ci, non contents de semer la mort et la destruction chez l'ennemi, affaibliront les finances de leur employeur, peut-être jusqu'à la ruine… Ce qui permettra à d'autres conflits de naître et à une page supplémentaire du Drame de s'écrire.

Cependant, si le Masque reste volontairement en retrait, ses serviteurs, eux, s'en donnent à cœur joie.

Le destin des fondateurs

Difficulté 15

Dans l'ombre des ruelles d'Orkhane, on chuchote que les trois figures fondatrices de la République mercenaire, Garde-Mort, Malthus le Bleu et Valrok le Capuchoné, ne sont pas mortes. Pour preuve, leur influence continue de peser sur Orkhane.

Difficulté 20

• **Malthus le Bleu** était obsédé par l'idée de vieillir et de mourir. Dans sa quête de vie éternelle, il finit par abandonner sa ville, Sombreçonge, et par partir en quête d'une solution. Ses errances sont l'objet de plusieurs ballades pleines d'amertume que l'on chante les soirs d'automne, lorsque la tristesse hante les cœurs et cherche à s'exprimer.

Difficulté Impossible

Le Grand Tricheur invita finalement Malthus le bleu à une partie de cartes dont l'enjeu était la jeunesse éternelle. Peut-être le Maître du Semblant laissa-t-il son adversaire gagner ; mais il est plus probable que Malthus fût abusé. En perdant, le Masque remporta la victoire. La Flamme de Malthus fut irrémédiablement pervertie, car elle s'était brûlée sur l'autel de son ambition personnelle. En quelques années, il devint un Masquard parmi les plus puissants de l'Harmonde.

Difficulté 10

• **Garde-Mort** était un homme incroyablement inspiré, dont les idées généreuses et le génie politique sont encore pris en exemple de nos jours.

Difficulté 25

Son ascension au sein de la hiérarchie de la République mercenaire naissante, ses dons visionnaires d'organisation et le prodigieux travail qu'il accomplit en unissant des tribus éparses pour former un royaume digne de ce nom lui permirent de devenir un Génie. En tout cas, c'est ce que les Inspirés qui connaissent la République mercenaire prétendent.

Difficulté Impossible

Et la rumeur a raison. Le Génie a même pris sous son aile une petite Compagnie d'Inspirés, qu'il achève de former tranquillement : elle comprend Majoince de Purtedanse, Camalia Grand'épée, Vilma Mill'batailles et ses trois maîtres de la Geste.

Difficulté 15

• **Valrok le Capuchonné**, pour sa part, est bien mort, mais, conformément à sa réputation de visionnaire retors, a laissé ses instructions. Il a ainsi permis que l'esprit qui l'animait survive au travers de l'organisation qu'il a montée à Kofre.

Difficulté 20

Ses instructions, très précises, ont permis d'organiser la Cour des Miracles de Kofre et le Roi actuel, bien qu'il soit bien farfadet, continue de poursuivre l'œuvre du fondateur.

d

La guerre souterraine

• Le Sanctuaire de Garde-Mort

Difficulté 10

La ville d'Orkhane, construite sur des îles à la confluence de deux fleuves déjà trop tumultueux pour être navigables, souffre de graves problèmes de communication. Les ponts construits sous la Flamboyance devaient desservir une petite ville de province, pas une capitale de royaume. La ville fut rapidement engorgée, sans que l'on parvienne à trouver une solution durable du fait du passage régulier des lamantines et de Sombreçonge, qui interdisent de construire plus de ponts. La navigation fluviale est rendue presque impossible du fait de la violence du courant et des remous imprévisibles qui naissent de la rencontre des fleuves. Enfin, exploiter les tunnels existants est à exclure car il faudrait creuser à des profondeurs impossibles pour passer sous le lit argileux du fleuve. Même ainsi, il est probable que les infiltrations d'eau noieraient rapidement l'ouvrage.

Difficulté Impossible

Les souterrains qui courent sous le sol d'Orkhane sont l'ultime don que fit Garde-Mort à sa cité : lui-même. Lorsqu'il devint Génie et créa son Sanctuaire, ce dernier se répandit sous la surface d'Orkhane, y créant les tunnels qui courent aujourd'hui sous la cité. Des tunnels qui font partie du Sanctuaire.
Mais tout à son amour pour sa ville, perdant de vue la vie qui continuait à la surface, le vieux Génie n'a pas perçu le risque qu'il prenait. Aujourd'hui encore, il ne croit pas être vraiment en danger… Car Garde-Mort est un Génie très têtu.
Lorsque Valrok comprit que son vieil ami allait ouvrir son Sanctuaire à toute la ville, il ne put qu'en prendre acte et créer un plan qui lui survivrait et permettrait de faire comprendre au Génie la folie de son projet.

• La Maraude héritière de Valrok

Difficulté 15

Les instructions que laissa Valrok dans son testament influencèrent fortement la Maraude d'Orkhane. Cette dernière, ignorant les véritables tenants et aboutissants du testament,

s'est donc impliquée dans une guerre secrète et souterraine avec la milice de la ville. Elle tente de fermer les accès des souterrains à toute personne n'étant pas en lien avec elle. Dans le même temps, elle profite largement des facilités qu'offre ce réseau secret, se déplaçant en toute discrétion d'un endroit à l'autre de la ville.
La milice, elle, tente d'ouvrir l'ensemble des tunnels à toute la population et d'en faire des axes urbains pleinement intégrés à la ville. Au gré des victoires des uns et des autres, des tunnels sont ainsi ouverts ou fermés par la milice. En 1455, de larges parts du réseau sont bloquées et cachent les déplacements discrets de la Maraude.

Difficulté Impossible
En sous-main, Garde-Mort contrôle la milice de la ville. Il lutte contre la Maraude et la Cour des Miracles pour ouvrir les tunnels à tous et parachever sa vision. La fuite de Sombreçonge vers la mer n'a pas apporté de solution à ce problème, car le Génie reste focalisé sur son projet et refuse obstinément de changer d'idée.
En parallèle, il a découvert qu'une troisième force s'était mêlée au conflit et cherchait à pervertir son domaine. Le meilleur moyen de régler cette corruption serait donc de s'allier avec la Maraude afin de protéger le Sanctuaire. Mais avant que le vieux Génie change d'avis…

• Le troisième larron

Difficulté 15
Depuis plusieurs mois, les tunnels sont parcourus par des créatures étranges accompagnées d'animaux troglodytes géants — dont des rats de la taille d'un loup. Ces dernières massacrent indistinctement marauds, miliciens et citadins qui parcourent le complexe souterrain.

Difficulté 20
Les déambulations de ces êtres sont loin d'être erratiques. Il s'agit d'une offensive coordonnée visant à prendre le contrôle des lieux. La guerre des souterrains est en passe d'être gagnée par un nouveau belligérant que personne n'a encore identifié…

Difficulté 25
Les quelques chanceux qui ont survécu à l'assaut de ces créatures ont décrit des êtres silencieux agissant en meutes, des bêtes écorchées vives qui dévorent la chair humaine. Les rats géants qui les accompagnent sont les seuls à faire du bruit, à tel point qu'on pourrait dire que les créatures ne marchent pas sur le sol, tant elles sont silencieuses…

Difficulté Impossible
La guerre secrète a attiré l'attention de Malthus le Masquard. Ce dernier s'est installé sur une île hospice et a pris le contrôle des quelques Mages jornistes non alignés qui assuraient les soins aux malades. Avec leur aide, il a transformé les indigents en Dénudées (cf. *AGONE*, p. 272) et capturé des rats et autres petits rongeurs qui subissent le Sort « Gigantisme » avant chaque attaque. Ces animaux font d'ailleurs office de familiers aux Mages qui savent ainsi exactement ce qui se passe dans les tunnels.

Les amis du Censeur

Difficulté 10
L'Invisible Demeure est toujours aussi peu satisfaite de la situation en République mercenaire.
Les équipes installées par le Cryptogramme-magicien pour surveiller la République mercenaire sont si nombreuses que l'on a jugé nécessaire de créer, exceptionnellement, un poste de coordination, qui a été attribué à un Censeur méritant, au-dessus de tout soupçon et surtout originaire de la République : Doufre Malvoisy. Celui-ci doit faire en sorte que les disciples des compagnies franches soient éradiqués et que les Mages mercerins rentrent dans le rang. Ces derniers, en participant aux guerres, violent en effet l'article 2 de la charte cryptogrammique.

Difficulté 20
Doufre Malvoisy a beaucoup d'amis, qui constituent d'ailleurs son principal atout pour assainir la situation. Tous sont des soutiens précieux qui l'épaulent en lui fournissant des informations, des idées et des conseils pour qu'ils conserve une idée clair de la situation.

d

Difficulté 25

Mais Doufre vit sur un petit nuage. Il croit agir efficacement alors que la situation ne cesse de se dégrader. Et ses rapports prétendent le contraire. Ses amis ne sont peut-être pas si au fait de la situation que cela… On raconte même que certains travaillent pour l'assemblée d'Orkhane et sont chargés de ralentir les progrès du coordinateur.

Difficulté Impossible

L'un de ces amis, probablement le plus précieux, le mieux renseigné et le plus efficace de tous, est en fait une Éminence grise, très satisfaite de la direction prise par la République mercenaire dont elle souhaite protéger les institutions et le fonctionnement. Son plan, qui est sur le point d'aboutir, consiste à détacher la République de la tutelle du Cryptogramme-magicien en ce qui concerne l'usage de la magie. Elle est déjà parvenue à en libérer l'enseignement, en tout cas à Sombreçonge. Ses manœuvres lui ont permis d'évincer l'un des deux pôles de pouvoir du Cryptogramme-magicien, puisque le royaume n'a plus de Hauts Mages… Et le second plus puissant Mage, Doufre Malvoisy, est sa créature. Renseigné par une Éminence grise, entouré par des amis que cette dernière a triés sur le volet, utilisant une équipe de Mages juristes qui sont en fait à la solde de son trop précieux contact et non à celle du Cryptogramme-magicien, le Censeur s'est tourné de plus en plus vers les Mages mercenaires, qu'il persécute sans pitié pour fournir à sa hiérarchie des résultats. En fait ces Mages, en général des étrangers venus uniquement pour gagner de l'argent et financer leurs recherches, sont justement les gens qui pourraient fournir au Censeur des éléments capitaux concernant l'enseignement illégal de la magie ou la perte d'influence de l'ordre au sein des Mages de la république. D'ici peu le Cryptogramme-magicien n'aura plus droit de cité en République mercenaire. Le futur seul pourra dire ce qu'il en découlera.

Âme

«L'âme de la République mercenaire, noire et tourmentée par son passé, lourdement chargée par les chagrins des ères disparues, ne peut que prétendre à la grandeur ou à la misère. Assez de misère ! En avant pour la grandeur!»

Discours de Camalia Grand'épée, lors de son accession à l'assemblée d'Orkhane

Harmonie

Difficulté 10

La République mercenaire abrite les Vestiges les plus connus de l'Harmonde, les Rankchards, et d'autres réalisations au moins aussi extraordinaires, quoique moins célèbres : la mer de Cendre, Nécropoce et les souterrains d'Orkhane.

Les Rankchards

Difficulté 15

Les Rankchards, colosses endormis, ont tous une forme grossièrement humanoïde. En réalité, ce sont des géants sculptés dans une pierre d'une seule pièce et posés sur un lit de plantes gigantesque. Mais le temps a déposé sur eux de multiples couches de débris qui les ont progressivement recouverts et ont rendu les détails de la sculpture indistincte.

Difficulté 20

Les Rankchards, contrairement aux nombreuses légendes qui courent sur leur compte, ne sont ni des géants endormis ni des machines de guerre. Ce sont des créatures de la Flamboyance capables de s'animer et de se déplacer.

Lorsque Moden-Hen' constata la destruction presque totale de la fertilité de la plaine où se tient actuellement la République mercenaire, il tâcha de résoudre le problème, et ce d'autant plus que l'approvisionnement d'un certain nombre de cités dépendait de cette plaine.

Le problème était toutefois profond et les

enchantements harmoniques déployés trop puissants pour qu'une solution simple puisse être envisagée. Même en utilisant la magie des Muses, il est toujours plus simple de détruire que de créer… L'empire créa donc un projet de fertilisation harmonique en collaboration avec des géants et fées noires. C'est un exemple unique de coopération entre saisonins de Saisons opposées. L'empire dut y mettre tout son poids politique pour obtenir l'aide des deux peuples et même ainsi, les géants durent faire d'énormes concessions… Mais de leur point de vue, faire revivre le pays valait tous les sacrifices.

C'est ainsi que dans de gigantesques statues, les plus grands Inspirés de l'empire firent fusionner des enchantements puissants, les pouvoirs des Questions et des Désirs nés de l'Empathie naturelle des géants. Puis ils leur donnèrent une âme grâce aux fées noires. Ces colossales constructions, pilotées par des Compagnies d'Inspirés, devaient sillonner le pays afin de le faire renaître. Hélas, un vaste mouvement de grève des conducteurs de Rankchards, qui immobilisèrent leurs colosses, mit fin au projet. L'empire, voyant les maigres gains apportés par les Rankchards et les énormes frais occasionnés, abandonna l'idée de faire refleurir la plaine.

Mer des Lueurs, mer de Cendre

Difficulté 20

Tous les merveilleux travaux de la Flamboyance ne furent pas créés pour inspirer joie et exaltation. Certains devaient exacerber la nostalgie des jours enfuis ou l'appréhension pleine de joie d'une terreur anticipée et que l'on sait sans fondement. La mer des Lueurs, que tous attribuent aujourd'hui à quelque cataclysme magique était de ces enchantements : elle devait incarner un idéal romantique associé aux choses perdues que l'on regrette mais dont le doux souvenir, bien que nostalgique, est propice aux rêveries. Issue de tous les Arts magiques, la mer était un monument dédié aux Lueurs perdues, dont l'aura contribuait désormais à rendre la nuit moins sombre. Et la mer jouait avec cette aura, reflétant la lumière des étoiles pour générer de petites illusions brumeuses et luminescentes… Ainsi la mer grise et tranquille abritait des spectres aimables issus de récits héroïques et romantiques, des femmes éplorées cherchant leur amant disparu, des navires fantômes aux capitaines si courageux et tenaces que la mort n'en avait pu effacer le souvenir.

Difficulté Impossible

Si les romantiques flamboyants qui créèrent ce phénomène n'avaient aucune intention malveillante à l'esprit, le bon plaisir du Masque se chargea de pervertir leur volonté.

Il lui fallut des siècles d'un lent travail de sape pour parvenir au résultat actuel. Comme d'ordinaire, le Maître du Semblant fit appel à des stratagèmes diaboliquement simples, que n'importe quel mortel aurait pu faire échouer… S'il y avait pensé. Dans les montagnes avoisinantes, soigneusement dissimulées, une énorme harpe éolienne avait été installée. Ses mélodies lancinantes devaient contribuer à l'ambiance du lieu et le Masque y envoya l'une de ses créatures. Comme prévu, celle-ci s'égara dans les couloirs venteux du gigantesque instrument et sa présence en modifia subtilement la tonalité et la mélodie. Avec le temps, la créature en vint à mourir mais, faute d'entretien, nul ne songea à dégager son cadavre. De momification en calcification, celui-ci devint un élément inamovible de l'instrument. La corruption naturelle de la créature et la volonté démente d'un ermite damné firent le reste : quelque part dans la montagne, une caricature d'homme assoiffée de vie éternelle joue de la harpe oubliée, attirant autour de la mer de Cendre les souvenirs les plus désespérés, les spectres et les créatures les plus tristes de l'Harmonde, en échange de quoi le Maître du Semblant le maintient en vie. Ou du moins est-ce ce que croit le malheureux dupe de ce marché : car son corps n'est plus qu'un souvenir et il n'est lui-même qu'un spectre parmi d'autres, en dépit de ce qu'il s'acharne à croire.

Nécropoce

Difficulté 10

Nécropoce est visité par des centaines de mercenaires chaque année. C'est l'une des plus vastes nécropoles de l'Harmonde, qui n'est surpassée en taille et en splendeur que par une poignée de sites légendaires.

Nécropoce n'est pas une Perfection mélancolique. Elle ne doit rien aux Muses.

Son existence est à mettre au crédit des mercenaires qui, par leurs efforts constants et leur acharnement à cultiver la mémoire de ceux qui sont morts, ont démontré que toutes les créatures pensantes à la surface de l'Harmonde sont capables d'atteindre la grandeur, à défaut de la perfection, lorsque le Maître du Semblant ne s'en mêle pas.

Difficulté 15

Nécropoce se découpe en cercles concentriques, dessinant une gigantesque cité fortifiée habitée par les morts et leurs statues. Son cœur est constitué des dernières demeures des différents commandants des vingt-quatre compagnies fondatrices. Chacun de ces monuments funéraires constitue à lui seul une petite forteresse. Autour d'eux, une véritable petite ville mortuaire abrite les dépouilles des officiers. Cette cité intérieure est ceinte d'une muraille de près de trente mètres de haut et de plus de vingt mètres d'épaisseur. Chacune des dizaines de milliers de pierres qui composent les murs, les tours, les clochetons, les barbacanes et les créneaux de ce colossal ouvrage est gravée du nom d'un des soldats membre des compagnies fondatrices. Sur les remparts, dans les innombrables pièces qui composent cette cité des morts, des statues à l'image des officiers montent la garde.

Le deuxième anneau abrite les tombes des compagnies doyennes. Construit sur le même modèle que la cité intérieure, quoiqu'avec moins de faste, il est constitué de quatre cents petites agglomérations, certaines de taille réduite et très anciennes, d'autres vastes et bien entretenues, en fonction de l'activité et des finances des compagnies auxquelles elles sont dédiées. Viennent ensuite les monuments mortuaires des compagnies franches. Certains sont excessivement luxueux, d'autres se résument à quelques pierres gravées hâtivement.

En général, les tombes sont vides et constituent plus un monument à la mémoire de celui qui devrait l'occuper qu'une véritable tombe : les mercenaires ont rarement l'occasion de rapatrier les cadavres de leurs camarades morts.

Le tout est organisé et patrouillé par la Guilde des Fossoyeurs qui se charge autant de l'entretien que de la sauvegarde des lieux. Les reliques des fondateurs sont très prisées et peuvent atteindre des dizaines de milliers de pièces d'or. L'ordre de l'Équerre entretient une équipe permanente sur place pour assurer l'entretien des centaines de pièges qui parsèment la nécropole. La grande majorité des tombes des fondateurs sont en effet piégées par les architectes de l'ordre et chaque année, une centaine de voleurs y trouvent la mort. Jusqu'à présent, aucune tombe n'a jamais été pillée, ce qui constitue sans conteste le plus beau compliment que l'on puisse faire aux maîtres d'œuvre de l'Équerre.

Les réseaux souterrains d'Orkhane

Difficulté 20

Orkhane est parcourue d'un réseau de souterrains profondément enterré qui permet de relier entre elles les différentes îles qui composent la ville.

Ce réseau naturel est une merveille de la nature. Des grottes de cristal tintant infiniment, des chutes d'eau, chaudes et parfumées, des tunnels exquisément dessinés permettent de circuler dans un enchantement permanent. Une faune peu farouche parcourait ces couloirs, offrant au voyageur un spectacle charmant et une nourriture abondante (voir « Intrigues »).

Difficulté 10

La République mercenaire n'accueille pas beaucoup d'Harmonistes, essentiellement en raison du faible nombre d'Œuvres anciennes auxquelles il est possible d'avoir accès. La seule communauté d'importance est installée à Sombreçonge et comprend essentiellement des Harmonistes du Décorum.

Difficulté 15

Leurs travaux visent à percer le secret d'une technique de peinture qui pourrait permettre de créer des Tableaux-monde.

Le fondateur de l'école de peinture qui étudie cette technique, Oscuro, serait parvenu à créer des tableaux magiques de taille réduite, qui, sans ouvrir la porte d'un nouveau monde, permettent d'accéder à des régions restreintes.

Difficulté Impossible

Par ailleurs, selon une légende locale, il serait possible de trouver un Génie caché dans un des tableaux dont dispose l'école. Jusqu'à présent, personne n'est parvenu à le découvrir. Un jour peut-être, des Inspirés aventureux parviendront à trouver le fin mot de l'histoire (cf. *Éclat de sang*).

Difficulté 15

Depuis quelque temps, toutefois, un petit groupe d'ogres Inspirés est venu s'installer pour étudier la Geste et l'Accord. Leur maître, leur inspiration, est le légendaire poète mercenaire Yoren At'Hlawk. De nombreuses retranscriptions de ses œuvres, essentiellement des odes à la guerre et des partitions de tambour, sont disséminées au sein des différentes compagnies franches qui ont eu la chance de bénéficier de son aide. Malheureusement, le poète mercenaire est d'origine modéhenne. Si ses interventions sont attendues et vénérées comme la parole des Muses, ceux qui s'attachent à devenir ses disciples sont considérés comme des Modéhens dans l'âme et inspirent une grande défiance. Les Mages de Sombreçonge, peu intéressés par les querelles politiques, les ont accueillis sans faire de manière. Profitant de la relative tranquillité dont bénéficie la ville, les ogres ont monté une école qui s'intéresse officiellement à la pratique des arts pour faciliter l'Emprise, notamment la musique. En réalité, il s'agit d'Arts magiques, ni plus ni moins.

Difficulté 15

Les quatre maîtres qui y enseignent sont tous des ogres. Trois d'entre eux, Barka Stentor, Umkivir Voix-cassée et Gralvon Sans-surnom enseignent la Geste. Leurs cours sont basés sur des citations du maître (Yoren At'Hlawk) ; ils tentent de prouver qu'en fait, le personnage est mort il y a bien longtemps et seul un souvenir, probablement issu d'une Œuvre ancienne, demeure. Si ce devait être le cas, chacune de ses paroles recèlerait, potentiellement, une Œuvre d'Art libre. Or, si les retranscriptions utilisables de ses poèmes sont rares, ses jurons préférés, ses cris de guerre et ses dictons sont très nombreux.

Difficulté 25

Chaque maître a abordé la question sous un angle différent. Tous sont parvenus à des résultats intéressants.

• **Barka Stentor**, qui s'intéresse aux cris de guerre, a fait plusieurs percées dans le domaine de la fusion entre Geste et Accord. Loin des Œuvres monumentales et encombrantes des maîtres du couvent des Saintes Mélopées, il est parvenu à créer un style mêlant hurlements et fragments de poèmes, très rapide et pourtant capable d'affecter des armées entières.

• **Umkivir**, grâce aux jurons du maître est parvenu à créer des Œuvres extrêmement rapides, dont la portée est certes limitée, mais qui sont bien pratiques lorsque l'on manque de temps pour déclamer.

• Enfin, **Gralvon** s'est spécialisé dans les dictons du maître. Ses recherches n'ont pas encore abouti, mais il semblerait que les Œuvres d'Art libre tirées de ces dictons puissent avoir une portée gigantesque, puisque, une fois utilisée, l'Œuvre affecte toute personne qui prononce le dicton en question, même s'il ne s'agit pas d'un Inspiré.

Difficulté 20

• Dirigeant le trio, **Vilma Mill'batailles** se charge de faire en sorte que tout se passe bien. Elle donne elle-même quelques cours de tambour. Elle possède plusieurs œuvres tirées des très rares retranscriptions de morceaux joués par Yoren At'Hlawk. Toutefois, elle est loin d'avoir le talent des trois maîtres de la Geste. Son rôle se borne essentiellement à diriger leurs recherches et à leur servir de muse… C'est grâce à elle que les trois chercheurs sont parvenus à s'installer à Sombreçonge sans encombre, car elle connaît bien l'un des clans ogres installés à demeure en République mercenaire, les Mill'batailles, qui se trouve aussi être une compagnie fondatrice. Son oncle dirige le clan et sur la demande de sa nièce, il a fait pression sur plusieurs compagnies franches pour que les poètes puissent obtenir différentes œuvres.

Le Cryptogramme-magicien

Difficulté 10

Le Cryptogramme-magicien de la République mercenaire est très divers et peu unifié. D'un côté, Sombreçonge abrite une forte communauté de disciples et de Mages non-alignés. De l'autre, de nombreux Mages en mal de ressources sont engagés à prix d'or par les compagnies franches.

La position du Cryptogramme-magicien

Difficulté 15

L'Invisible Demeure a reconnu, peu de temps après l'accession d'Agone de Rochronde au trône d'Urguemand, qu'elle ne parvenait plus à assurer la discipline dans les rangs des membres Citoyens. Le nombre de ces derniers ne diminuait pas malgré tous ses efforts et l'allégeance des Mages mercerins à leur « contrat républicain » primait toujours sur les ordres du Cryptogramme-magicien. La pratique de la magie obéissait avant tout aux salaires mirobolants versés par les compagnies aux Mages qui les rejoignaient et les règles de non-ingérence dans les problèmes politiques systématiquement laissées de côté. Les Hauts Mages de la République mercenaire, sommés de rétablir l'ordre, furent un à un mis à pied faute d'obtenir le moindre succès. Le Cryptogramme-magicien, puisqu'il ne pouvait contrôler les Mages mercerins, décida d'assainir la situation en les chassant de la République et en faisant uniquement appel à des Mages venus d'autres royaumes. Les Académies furent fermées les unes après les autres jusqu'à ce qu'il ne reste plus que celles de Sombreçonge. Et la ville itinérante, particulièrement difficile d'accès, n'a enregistré que deux inscriptions officielles auprès d'un maître autorisé de Sombreçonge pour la période 1445-1450.

Cinq Censeurs ont été envoyés à titre exceptionnel afin d'éradiquer ce foyer de contestation. Désormais, les Corps-francs ont pris les choses en main.

L'assemblée d'Orkhane s'en moque et refuse d'aider le Cryptogramme-magicien. Il y aura toujours des Mages manquant de pièce d'or pour venir s'engager…

Les disciples de Sombreçonge

Difficulté 25

Officiellement, Sombreçone n'abrite que des Mages réguliers. Dans les faits, la forte communauté d'artistes qui réside dans la ville abrite beaucoup de Mages non-alignés et même des Harmonistes qui profitent de la situation afin de se faire passer pour des « Mages particuliers ». La ville, qui a été fondée par plusieurs Mages non-alignés, n'a pas oublié ses origines et continue d'abriter une communauté de parias du Cryptogramme-magicien. Les raisons de l'indulgence de la redoutable organisation à l'égard de Sombreçonge sont inconnues mais beaucoup soupçonnent un accord datant de la fondation de la ville.

Le dur métier de Mage mercenaire

Difficulté 15

La République mercenaire est l'une des zones les plus surveillées par le Cryptogramme-magicien. Les Mages qui travaillent comme mercenaires sont souvent impliqués dans des problèmes politiques et les plaintes pleuvent à leur encontre lorsqu'une bataille est remportée

grâce à eux. Quatre Censeurs sont installés à Orkhane et une trentaine de Mages spécialisés dans le conseil et l'interprétation du code cryptogrammique se chargent de répondre à toutes les questions des Mages mercenaires afin qu'ils puissent savoir jusqu'où ils ont le droit d'intervenir. Néanmoins, les hasards de la guerre ne sont pas toujours prévisibles. Contrairement aux Mages mercenaires engagés dans les combats, les Censeurs ont une vue plus globale des conflits et peuvent se permettre d'intervenir tardivement… Pour les Mages Citoyens, la loi cryptogrammique est une épée de Damoclès qui peut s'abattre à tout moment, sans que les coupables comprennent forcément ce qui motive le châtiment.

Le travail est pourtant extrêmement rentable et les rares Mages à travailler dans des compagnies franches sont très bien payés, quelle que soit leur obédience. Les statistiques officielles du Cryptogramme-magicien font état de soixante-deux Mages engagés au sein de vingt-trois compagnies franches, pour l'année 1455. Les Censeurs sont intervenus dix-sept fois contre ces Mages, tuant quatorze contrevenants.

Démonologie

Difficulté 10

La République mercenaire n'a jamais légiféré sur la démonologie et la Conjuration, ce qui a permis à plusieurs Démons d'accéder à la citoyenneté. Toutefois, il n'existe qu'un seul Advocatus Diaboli dans ce Royaume crépusculaire, à Rougelune, et aucun marchand de couleur. Cet état de fait a endigué l'implantation des fraternités de Conjurateurs, qui préfèrent, et de loin, Abyme. En 1455, trois confréries sont recensées comme compagnies franches. Ce sont les seules de la République mercenaire. Les autres ayant été dissoutes après des décisions de justice — pour des « crimes ordinaires ».

L'Aurore

Difficulté 15

Cette fraternité de Conjurateurs n'a qu'un seul objectif : s'enrichir. Tous les moyens sont bons pour y parvenir et aucun contrat n'est trop infâme pour la « compagnie conjurante ».

Malgré le vide juridique qui entoure la Conjuration, l'Aurore est parvenue à acquérir une énorme influence sur les Conjurateurs de la République mercenaire. Elle est en effet la seule compagnie franche à offrir les services de lance de Conjurateurs et défend ce monopole avec brutalité. Elle dispose à cette fin d'un statut particulier, qui lui permet de conjurer des Démons au titre « d'arme », ce qui évite de laisser trop de ces dangereuses créatures devenir Citoyennes. Jusqu'à présent, elle est parvenue à défendre son privilège. Devenir membre ne demande que le paiement d'une somme symbolique et ses statuts sont remarquablement permissifs : il est plus rentable de s'inscrire auprès de l'Aurore que de s'opposer à elle.

Le clan Sang-noir

Difficulté 15

Bien qu'il s'agisse d'une compagnie franche, le clan Sang-noir ne loue ses services qu'en tant que fraternité de Conjurateurs. Il dispose d'un Advocatus Diaboli qui est aussi leur chaman. Installés dans les collines de Rougelune — les premiers contreforts des monts Drakoniens —, ces ogres ont grâce à lui le contrôle sur la Conjuration dans tout le royaume.

Malgré son statut de compagnie franche, le clan Sang-noir ne loue pas de mercenaires et n'envoie jamais ses membres en opération quelle que soit l'urgence de la requête ou la somme proposée.

Difficulté 20

Ce clan ogre a résolument abandonné la voie de Diurne : organisés en tribus selon un mode de vie particulièrement primitif, ces ogres se sont consacrés à répandre la Ténèbre. Plusieurs Obsidiens les protègent et leur permettent d'asseoir leur autorité sur les deux autres compagnies ogres. Le clan Sang-Noir est en outre sous la protection de Salmac, le Haut Diable de la Guerre.

Ce clan a pour prérogative exclusive de

former des Conjurateurs et d'enregistrer les Connivences.
Le patriarche et l'Advocatus Diaboli du clan ont signé une Connivence qui leur interdit de se déplacer hors du périmètre tenu par leur compagnie ou d'accorder le concours d'un des membres de leur clan. Cette Connivence est destinée à protéger le monopole de l'Aurore et à garantir les faveurs de Salmac. Elle est dépourvue de valeur aux yeux des lois de la République mercenaire. L'assemblée d'Orkhane prononcerait la dissolution de la compagnie si elle apprenait l'existence de cette Connivence, ne voyant en elle qu'un contrat permettant un monopole — ce qui est tout à fait illégal aux yeux des Citoyens et de leurs lois.

Les Serviteurs de la Noirceur

Difficulté 25

Cette compagnie franche est dirigée par un Obsidien que, pour des commodités de prononciation, on a surnommé «Sa Noirceur». Ce Démon est donc Citoyen de plein droit, ce qui n'a pas été sans provoquer de houleux débats juridiques, d'autant plus que les Démons qui composent la troupe et ne restent jamais plus de quelques mois à la surface de l'Harmonde sont eux aussi des Citoyens.
Cet Obsidien régit une équipe de trente officiers, composée pour moitié de Conjurateurs, les « esclaves », et pour moitié de Démons de troisième Cercle, les « serviteursé, ces derniers étant, de fait, eux aussi des Citoyens… Lorsqu'un contrat réclame plus de troupes, les Conjurateurs se contentent d'en invoquer en quantité suffisante.
Quoique Sa Noirceur n'intervienne presque jamais personnellement dans les contrats de la compagnie, elle en fixe tout de même les grandes orientations. Les contrats qu'elle privilégie concernent systématiquement les trois royaumes héritiers d'Armgarde : la Janrénie, Urguemand et la Province liturgique. Son principal souci, moins que de les soutenir, réside dans sa capacité à favoriser l'instabilité politique et à affaiblir tous les partis en présence.
L'objectif de Sa Noirceur est de détruire ces trois royaumes, de les ruiner, de les entraîner dans un cycle sans fin de guerre pour ne laisser que ruine derrière lui. Sa motivation ? Faire payer une rupture de Connivence impériale, la dernière signée par l'empereur d'Armgarde…

Les Terres veuves

Éminence,
Vous allez le découvrir rapidement : les Terres veuves sont une terre de paradoxes.
Les méduses règnent sans partage sur une société esclavagiste. Pourtant, loin d'être des tyrans, elles ont attiré la reconnaissance de leur peuple, subjugué par leur nature. Des hommes libres aux esclaves, tous louent leurs qualités. Cette situation est à nulle autre pareille au sein des Royaumes crépusculaires.
Les artistes sont respectés des Carmes et couvés par les méduses. Pourtant, l'art étouffe et est prisonnier d'un mécénat sans pitié. Ceux qui s'attirent la défaveur d'une méduse ont un sort moins enviable que celui des esclaves.
Les Terres veuves ont la réputation d'être un royaume où règne l'intrigue. Soit, mais ce serait aussi oublier la sororité des méduses et son équivalent parmi les Carmes : la solidarité.
En définitive, vous le découvrirez, il est étonnant de constater jusqu'à quel point les méduses ont su influencer une nation tout entière pour leur ressembler : séduisante mais distante, accueillante mais sans pitié dans son courroux.

Corps

Qui n'a jamais vu une noble Carme n'a jamais connu l'élégance. Robes ouvertes sur le devant faites de satin, velours ou de taffetas keshites; jupons taillés dans des tissus légers qui se laissent entrevoir par de petits retroussis, souliers à haut talon en harmonie avec les bas, parfois de satin mais toujours de couleur rouge, bleue ou blanche; coiffes de dentelle qui laissent respirer les serpents. L'arsenal de la belle Carme ne serait pas complet sans les accessoires : les masques, les loups, les mouchoirs à glands d'or, les éventails importés des Communes, les gants parfumés, les écharpes à franges d'or…
Chroniques satyriques, Tome XVIII,

Corébande

Histoire

Difficulté 10
L'histoire du royaume est indissociable de sa royauté. L'actuelle reine du pays est la reine Sénéca. Son avènement a été un bien immense pour le royaume, après une succession de reines moins affirmées. Malgré son avènement à un jeune âge – 16 ans –, la reine tente de donner un nouvel essor au royaume.
Sénéca est une descendante directe de la reine Siéta, dont le nom célèbre est fréquemment donné à de jeunes méduses. Le règne de celle-ci a été l'une des périodes les plus brillantes des Terres veuves.

Difficulté 25
Dès l'an 1700 avant l'Éclipse, les méduses commencèrent à peupler les Terres veuves, mais rares sont celles qui se souviennent de l'origine de cette migration. Durant la Flamboyance, le pouvoir était entièrement tenu par les prêtresses de la Dame. Ensuite, l'exil de la Dame de l'Hiver et l'avènement du Crépuscule portèrent un rude coup à leur autorité, malgré la constitution de leur ordre en guilde à partir de l'an 15. Soutenues par la guilde des combattantes puis, dès la fin du

Premier Âge, par la guilde des magiciennes, elles maintinrent cependant une stricte autorité sur leurs semblables. Toutefois, dès les premiers siècles, les territoires du Sud virent l'apparition d'un pouvoir indépendant. Certaines méduses commencèrent à vendre les produits de leur art et leurs compétences à l'extérieur, et, en l'an 135, trois sœurs versées dans les arts des Chimères, des Venins et des Esprits fondèrent en même temps leur compagnie. Elles furent rapidement rejointes par nombre de leurs semblables.

Difficulté 30

L'origine de la première migration fut la quête d'une seule méduse, Emaëleth. Animée d'une énergie sans bornes, elle rassembla nombre d'œuvres anciennes et installa son Sanctuaire au sud du pays. Elle fit venir à elle nombre de ses sœurs et leur insuffla l'idée de fonder un territoire indépendant. L'instinct grégaire des méduses et la sororité firent le reste. Les méduses fortunées qui vivaient dans l'Harmonde gagnèrent le Sud, firent construire de grandes demeures, accumulèrent les œuvres d'art et inaugurèrent ainsi les premières Tours noires. Ces écrins abritaient les méduses et leurs joyaux d'art.

Difficulté Impossible

Emaëleth était lancée sur la route des Merveilles et des Excellences, afin de comprendre l'Harmonie au contact de ces créatures mythiques. Sa rencontre avec un dragon auquel elle donna le nom de Meyrandh la transforma. Elle se consacra alors entièrement à la collection d'œuvres d'art et à la création d'un sanctuaire pour celles-ci. Petit à petit, son rêve se transmit à ses sœurs… et un royaume naquit.

Difficulté 20

Le début du Deuxième Âge vit de nombreux conflits d'intérêts opposant les guildes et les compagnies. Les premières, gardiennes des anciennes traditions du Décan, assumaient l'autarcie des écrins ophidiens et ne voyaient guère l'utilité de nouer contact avec les voisins modéhens distants et des Keshites agressifs.

Les compagnies de commerce – Chimères, Venins et Esprits – militaient au contraire pour ouvrir leur Décan aux échanges. Elles recherchaient une reconnaissance officielle, laquelle devait faciliter leur travail et accroître leurs ressources. Dans ce dessein, les compagnies avaient, dès que les Ambassadeurs s'étaient établis en Abyme, financé une représentante officieuse du « Décan carme », chargée de négocier au mieux leurs intérêts.

Cette opposition larvée dura longtemps. Cependant, le pouvoir des guildes s'effaçait au profit des grandes maisons indépendantes et des Mères dirigeantes. À vrai dire, un nouveau pays naissait. Les héritiers modéhens présents n'avaient que peu de contacts avec la fédération des Marches modéhennes mise en place à la mort de Moden-Hen'. Soumis à l'agressivité constante des Keshites et au mépris des Modéhens de l'Ouest, ils cherchèrent protection auprès des étranges Tours noires et des comptoirs des compagnies. Les méduses commencèrent à sortir de leurs écrins et à fonder des manoirs sur les terres des hommes.

La régente de l'une de ces nouvelles Maisons, Lessaëra Conti, commença à s'entendre avec les compagnies dont elle partageait les vues. Elle fit nommer Ambassadrice en Abyme sa propre cousine, Elyséa. Celle-ci commença à parler ouvertement de souveraineté des méduses sur la partie sud-est du continent, à la grande inquiétude des autres Ambassadeurs. Coupant court aux protestations des guildes, Lessaëra envoya via Abyme un message qui revendiquait officiellement l'existence des Terres veuves, mettant en valeur les accomplissements déjà nombreux des méduses en leur domaine. La proclamation de 1140 était signée de son nom, avec le titre de reine des Terres veuves. Entre-temps, les Tours noires avaient été ouvertes et les humains virent avec stupéfaction les immenses richesses artistiques être transférées dans les Maisons.

Lorsque les Keshites entendirent les rumeurs sur l'exhumation de chefs-d'œuvre du passé, ils les réclamèrent, croyant qu'il s'agissait de trésors de Moden-Hen'. Ce fut sans doute une excuse pour envahir les nouvelles Terres veuves, chose qu'ils firent avec facilité.

Alors les méduses entrèrent en résistance. Citons notamment les exploits d'Areza Conti qui furent tels que son nom fut donné aux montagnes qui constituent la frontière des Terres veuves et de l'Empire de Keshe. En 1155, Hassan ibn Nadjib, sultan des Mountaqim et général des armées keshites, fut accusé de

viol par une méduse. Cet acte scella la fin de la guerre – alors que les Keshites se retiraient dans la honte – et le destin des Mountaqim: le bannissement. Dans les Terres veuves tout juste libérées, les humains reconnurent définitivement les méduses comme leurs régentes. La résistance face aux Keshites avait su doter les saisonines d'une aura de prestige immense auprès de la population humaine, qui devint vite la population carme, soumise aux caprices du pouvoir ophidien.

Finalement, en 1161, l'Ambassadrice Elyséa parvint à obtenir la première reconnaissance de la Marche modéhenne et les autres royaumes suivirent. Derniers à accepter l'existence des Terres veuves, les Keshites renoncèrent à la guerre ouverte et nouèrent des relations commerciales, tout en continuant leurs raids surprises sur la frontière.

La lignée Conti dura jusqu'au début du Deuxième Âge. Elle s'acheva par l'histoire sinistre de la reine Eloïra qui, séduite par un satyre du nom de Machiavelli, fut destituée et bannie au profit de Siéta Eleani, fondatrice de la lignée régnante. (cf. *Dramatis Personæ*)

Difficulté 15

La lignée de Siéta commença en l'an 1250. Siéta était Dirigeante et fille de Dirigeante. Elle approchait de sa quarantième année lorsqu'elle parvint au trône et elle régna plus de cinquante ans. Lui succédèrent sa fille Sielara, puis sa petite-fille Meliara, qui eurent toutes les deux des règnes longs et prospères et consolidèrent les acquis de leur lignée.

La reine suivante, Isaléa, sacrée en 1352, était une personnalité brillante et généreuse. Elle pensait, à juste titre, que l'autorité des Terres veuves étant bien implantée, il convenait désormais de faciliter les échanges et d'assouplir les institutions. Elle mena ce projet de front, malgré les oppositions du conseil matriarcal. Cependant, avant de pouvoir imposer ses lois nouvelles au conseil matriarcal, la reine Isaléa mourut, dans la dix-septième année de son règne. Pendant longtemps, son infertilité avait été source d'inquiétude, bien que la plupart des Dirigeantes se félicitassent du fait que la couronne pût manquer d'être transmise à si vacillante lignée. La reine finit cependant par tomber enceinte mais l'accouchement se passa dramatiquement mal et Isaléa mourut en donnant naissance à sa fille, Llesahidë.

Cette dernière régna jusqu'en 1402. Les premières années de son règne, sous la régence du conseil, furent troublées par les intrigues et les jeux de pouvoir visant à gagner l'influence des Dirigeantes les plus en vue. Cependant, à l'âge de 16 ans, Llesahidë surprit le royaume en organisant un coup de force, décrétant qu'elle gouvernerait sans l'appui du conseil et ce, non sans s'être d'abord arrogé le soutien de l'armée et de la Guilde d'Esayhide. Cette décision fit scandale, mais la reine tint bon et organisa un pouvoir autoritaire, fondé sur la glorification et le pouvoir absolu de la lignée siétaenne. Elle mourut cependant jeune, à l'âge de 33 ans, et de nombreuses rumeurs courent encore sur un éventuel empoisonnement.

Première des six dernières reines à donner leur nom aux jours du calendrier carme, Iridia parvint au pouvoir à l'âge de 15 ans après avoir été, au cours de son enfance, l'objet de toutes les attentions des Dirigeantes déchues. Facilement influençable, elle rétablit le conseil matriarcal dans toutes ses prérogatives, en échange de l'assurance que la lignée siétaenne serait respectée. Jusqu'à l'avènement de Sénéca, ses descendantes firent montre du même caractère conciliant et influençable. Cette faiblesse relative permit toutefois l'assouplissement des lois carmes et l'ouverture grandissante du royaume à l'extérieur.

CHRONOLOGIE

-1700 Premières migrations sous la conduite d'Emaëleth

135 Fondation des compagnies de commerce

1140 Début des assauts keshites

1161 Fondation officielle par la reine Lessaëra

1250 Fin de la dynastie Conti ; règne de Siéta

1447 Prise de pouvoir de Sénéca ; établissement de la Guilde de Larezieä

1455 Des Tours noires sont détruites par de mystérieux chevaliers, sans raison apparente.

Les Keshites en profitent pour effectuer de nombreux raids au nord du royaume.

Difficulté 10

Au niveau des droits et des pouvoirs, la population des Terres veuves se divise en trois classes : les méduses, les hommes libres et les esclaves.

Les méduses

Difficulté 10

Les méduses influencent et dirigent les Terres veuves, politiquement, économiquement et socialement. Elles sont les seules à pouvoir remplir des fonctions diplomatiques et commercer en dehors des frontières.

• Le pouvoir

La reine a un pouvoir quasi absolu. Ses décisions ne peuvent être contestées que par un vote du conseil matriarcal à la majorité des deux tiers. La royauté se transmet de manière héréditaire.

Les Dirigeantes sont les trente membres du conseil matriarcal. Nommées à vie par la reine en fonction de leurs mérites, elles sont souvent d'anciennes Mères ou diplomates. Chacune est rattachée à un domaine particulier sans avoir les pleins pouvoirs sur celui-ci. Ainsi, il existe dix Dirigeantes pour les relations extérieures – Bokkor est comptée mais la Lyphane et les Parages sont regroupés – quatre pour les guildes d'artisans, trois pour les artistes, cinq pour les Maisons, six pour les grandes guildes – les Révérées Matria et les Masterëa majores – une représentante du Cryptogramme-magicien, mais pas l'Ancienne qui le dirige, et une Ancienne pour les Tours noires, qui est rarement présente.

Les Patriotes sont des diplomates. Elles sont itinérantes ou sédentaires et, dans ce cas, attachées à un royaume. Leur rôle est de créer ou de renforcer les liens diplomatiques et de promouvoir les Terres veuves. Elles obéissent au conseil matriarcal.

• Les gestionnaires

Les Mères sont les responsables et les gestionnaires des Maisons – domaines. Elles sont donc chargées de l'exploitation agricole et minière des Terres veuves.

Les Maîtresses sont attachées aux guildes des artisans et gèrent le commerce des hommes libres.

• Les guildes marchandes

Les Chimériennes, les Empoisonneuses et les Professeurs composent les guildes marchandes et n'ont aucun pouvoir politique, hormis les trois Masterëa majores. Ces dernières sont les Dirigeantes les plus âgées. Elles ont le statut d'Anciennes et dirigent les guildes depuis Estezia. Les autres membres sont des novices, des initiées et des Masterëa. La progression est basée sur le mérite, mais surtout sur l'intrigue et la cooptation.

• Les guildes sociales

La Guilde de Morandhiaze est la garante du culte de la Dame, ses membres sont les prêtresses et les cinq Pythonissiyaë. La Guilde d'Esayhide est guerrière. Elle a la charge de la sécurité du pays. Ses membres sont les lames dansantes – divisées en grades, baptisées de la cinquième à la première lame dansante – et les cinq Pythonissiyaë, les Maîtresses sanglantes. Enfin, la Guilde de Larezieä regroupe la majorité des méduses Mages appelées simplement les magiciennes et les cinq Pythonissiyaë, les Ensorceleuses. Dans ces guildes, la progression est basée sur le mérite, très peu sur les intrigues.

• Les secrétaires

Les secrétaires regroupent les méduses travaillant aux côtés des Mères, des Maîtresses et des Dirigeantes. Elles sont des conseillères et parfois des confidentes. Leur influence est donc réelle, certaines sont même de véritables éminences grises.

Difficulté 15

Les Anciennes sont les méduses qui se sont retirées dans les Tours noires – traditionnellement lorsqu'elles atteignent l'âge de 55 ans. Craintes et respectées, elles ont un rôle consultatif auprès du conseil matriarcal.

Les intrigantes sont les méduses renommées dans les soirées mondaines. Rentières,

secrétaires ou membres de guildes, elles occupent rarement une fonction d'importance, mais influencent les décisions des Mères, des Maîtresses et parfois des Dirigeantes.

Hommes libres et artistes

Difficulté 10

Les hommes libres regroupent les paysans, les artisans ainsi que la majorité des militaires. Ils n'ont aucune influence politique et, sauf exception accordée par une Dirigeante, les paysans ne possèdent pas de terres et les artisans louent leur magasin. En revanche, ils peuvent posséder une maison.

Les artistes sont un peu à part mais leur statut est proche de celui des hommes libres, bien que beaucoup soient des étrangers.

Difficulté 15

Les paysans sont attachés à une Maison. Ils travaillent en collectivité autogérée. La Mère intervient en cas de litige entre eux. Elle fixe le pourcentage de récolte qu'ils doivent lui vendre ainsi que le prix et décide bien souvent de la nature de la production agricole. Le niveau de vie varie d'un domaine à l'autre mais est plus souvent lié à la Mère qu'à la qualité des récoltes.

Les artisans sont organisés en guildes, en général par corps de métier et par zone géographique. Ainsi, il existe deux guildes des tapissiers à Estezia, une des maroquiniers dans la région de Sagelli, une des encadreurs de Teschi… Ces guildes permettent avant tout d'établir des conventions collectives et de maintenir la concurrence, même si une guilde détient souvent le monopole sur une région donnée. Chaque guilde est dirigée par un conseil élu tous les cinq ans par l'ensemble des membres. Chaque conseil compte entre trois à dix membres suivant les régions, dont la Masterëa et parfois une autre méduse. Ils se réunissent tous les mois ou tous les deux mois. La Masterëa a un droit de veto sur toutes les décisions.

Lorsqu'ils sont des hommes libres, les soldats sont organisés en petites compagnies rattachées à un domaine ou à une demeure. Ils ont trois grades : soldat, sergent et lieutenant. Ce dernier prend ses ordres auprès d'une méduse de la Guilde d'Esayhide détachée auprès d'une Mère ou d'une maîtresse de maison.

Grâce au mécénat, le niveau de vie des artistes qui réussissent est très supérieur à celui des hommes libres. En revanche, ceux qui ne trouvent pas de mécène ou qui ne sont plus à la mode sont souvent très pauvres et finissent par rejoindre la Maraude, par quitter les Terres veuves ou par devenir esclaves…

Difficulté 15

Si les hommes libres n'ont pas de pouvoir politique, ils peuvent toutefois déposer des requêtes auprès de leur Mère ou de leur Masterëa, qui décide de les faire suivre ou non au conseil matriarcal.

Les esclaves

Difficulté 10

Les esclaves n'ont aucun droit. Les méduses à qui ils appartiennent disposent de leur vie comme bon leur semble. Les jeunes méduses sont particulièrement craintes pour leur caractère lunatique lors de la puberté (voir «Us & coutumes»).

De la justice et des peines

Difficulté 10

• L'ordre

La sécurité, les enquêtes sur les crimes de sang, les vols et les arrestations sont gérés par la Guilde d'Esayhide. Les enquêtes sur les malversations financières sont gérées par les guildes – artisanales ou marchandes.

• Procès

Les procès sont présidés par une méduse qui, dans la plupart des cas, décide de la sentence. Les faits sont exposés par la personne qui s'est chargée de l'enquête, il n'existe pas d'avocat. Dans les cas de litiges entre individus, la sentence est décidée par un jury populaire dont la composition varie en fonction de la nature des prévenus, mais est décidée par la juge – il est donc rare que des humains gagnent face à des méduses.

• Peines

Seuls les meurtres de méduses carmes et les viols sont punis de la peine de mort. Pour les autres crimes, les coupables subissent une amende, des châtiments corporels – souvent des injections de venin –, l'esclavage – plus

ou moins éreintant et long en fonction de la gravité des actes – ou l'enfermement dans une Tour noire dont ils ne ressortiront jamais. En cas de peine de mort, les condamnés sont torturés – plus ou moins longtemps en fonction du délit – par des morsures injectant divers poisons et drogues, avant d'être tués.

Difficulté 15

• La vengeance

La vengeance est un droit dans les Terres veuves et le seul droit commun à tous, même aux esclaves. Ainsi, les délits dus à des vengeances sont moins sanctionnés que ceux qui sont « gratuits ». De plus, dans un cas de crime de sang, la victime ou ses proches peuvent déposer une demande de vengeance. Si celle-ci est acceptée accepte, ils pourront participer à l'application de la peine. Dans le cas d'un viol de jeune fille, il est courant que ce soit la mère qui porte le coup fatal au coupable. Parfois, le juge propose aux personnes ayant le droit de vengeance de choisir parmi différentes peines.

• Les Renégates

les Renégates sont les méduses qui s'opposent d'une manière ou d'une autre au pouvoir carme. Durant le règne de Thésaléa, la précédente reine, seules les plus virulentes ou les plus dangereuses étaient traquées et ramenées dans les Terres veuves pour être rééduquées. Avec Sénéca, les lois se sont durcies. Les Renégates sont condamnées à mort et traquées à travers tout l'Harmonde par des lames dansantes et des magiciennes.

• Sénéca et la loi

Depuis l'arrivée de Sénéca, les amendes sont de plus en plus élevées. Les condamnés, souvent incapables de les payer, sont réduits en esclavage.

Quant aux Renégates, la condamnation à mort est officielle, mais rarement appliquée. Depuis deux ans, Sénéca préfère les voir utilisées dans les Tours noires, pour le bien de tous…

Diplomatie

Difficulté 10

Comme beaucoup de choses dans les Terres veuves, la diplomatie et l'intrigue ont été élevées au rang d'art.

À l'intérieur du royaume, les intrigues sont nombreuses mais la sororité ophidienne empêche les débordements. La lutte repose avant tout sur l'éloquence et le bon goût artistique et vestimentaire. La mentalité ophidienne influence l'ensemble du peuple carme. Ainsi les hommes libres, comme les esclaves, intriguent.

La diplomatie avec les autres royaumes est variable. Sénéca a durci celle avec l'Enclave boucanière et l'Empire de Keshe, mais fait fructifier celle avec les anciennes provinces de l'Armgarde.

Intrigues d'hommes libres

Difficulté 12

Les guildes d'artisans, les paysans à l'intérieur d'un domaine et les esclaves privilégiés intriguent souvent pour des luttes d'influence, mais parfois par simple passion du complot. Coups bas, plans machiavéliques et bons mots ravageurs sont communs. L'esprit de vengeance est si répandu que cela n'arrange rien.

Difficulté 15

Malgré cela, la haine n'est pas de mise. L'intrigue et la diplomatie hypocrite sont une façon de vivre, une coutume et un art. Il est donc rare que les situations dégénèrent et, dans ce cas, les méduses sévissent durement. En général, ces dernières s'amusent de ces situations qui prouvent leur emprise sur leur peuple, et se plaisent parfois à s'en mêler.

Intrigues de cour

Difficulté 12

Les méduses sont connues pour leur amour des intrigues et les Carmes ne font pas exception, bien au contraire. Paradoxalement,

les groupes d'influence n'existent pas dans les Terres veuves ou se font très discrets… Les intrigues de cour sont très individualistes. Les méduses intriguent pour leur propre compte, pour la renommée ou l'influence. La raison en est simple : la sororité. Elles placent le bien-être de leur peuple, et par extension des Terres veuves, au-dessus de leur individualité. De ce fait, les luttes et les intrigues ne nuisent pas, ou très peu, à la politique carme.

Difficulté 15

Sénéca verrouille le pouvoir en plaçant des méduses qui lui sont dévouées aux postes clefs. D'après la loi, les Mères sont nommées par la reine mais, depuis un siècle, la tradition voulait que cette charge soit héréditaire. Sénéca a choisi d'appliquer la loi et les nouvelles Mères sont toutes de ses proches. Il en va de même pour les Dirigeantes.

Difficulté 20

Sénéca a récemment obtenu le pouvoir absolu. Onze Dirigeantes lui sont entièrement dévouées. Ceci ne signifie pas qu'elles ne la contredisent jamais, mais leurs opinions sont très proches de celles de la reine. Ainsi, le conseil matriarcal ne peut recueillir les deux tiers des voix pour s'opposer à une décision de la reine.

Fassalya, la Révérée Matria de la Guilde d'Esayhide, a pris une importance politique considérable depuis le couronnement de Sénéca. Elle a notamment la responsabilité d'organiser les enlèvements aux frontières keshites et modéhennes et de les maquiller – souvent en attaques d'Automnins. Froide et dure, elle est une des meilleures alliées de la reine.

Difficulté 30

La Dirigeante Llayissya, chargée des relations avec les Communes princières, est engagée dans différents complots visant à destituer Sénéca. Seule la sororité l'empêche de faire assassiner la reine. Ses buts ne sont pas motivés par une opposition politique mais par le fait que Sénéca n'a pas de fille. Si elle était destituée, une nouvelle reine – et une nouvelle lignée – devrait être élue par le conseil et Llayissya a une grande renommée. Deux Dirigeantes se sont alliées à elle : **Sanazi**, attachée aux relations avec l'Enclave boucanière, qui a vu des années de travail réduites à néant par la politique de la reine, et **Lassinassia**, une responsable des guildes d'artisans, âgée, aigrie et jalouse de la jeunesse de Sénéca.

Ssassiyana est une secrétaire de la Révérée Matria de la Guilde de Larezieä, mais aussi une Conjuratrice chevronnée membre des Serfs de l'Ombre (voir « Démonologie ») et une Renégate. Sa mère était farouchement opposée à l'esclavage et a fini ses jours dans une Tour noire. Ssassiyana n'avait que dix ans. Elle a gardé sa haine du pouvoir carme bien enfouie, se montrant dévouée et fidèle. Ses mensonges perpétuels l'ont conduite à un état proche de la folie, mais elle n'a pas encore sombré. Elle a une grande influence auprès de la Guilde de Larezieä et compte bien l'utiliser pour plonger les Terres veuves dans une guerre totale avec leurs voisins…

Relations diplomatiques

Difficulté 12

• Des relations amicales

Les Communes princières sont le royaume le plus respecté par les Carmes et notamment par les méduses. Il existe en effet de nombreux points communs entre les mentalités et les cultures des deux pays : les intrigues de cour, la fierté, le goût du raffinement, l'importance donnée à l'apparence… Les relations diplomatiques sont donc particulièrement bonnes.

• Nouvelles relations

Avec la Révolte des Femmes, la Janrénie a attiré l'attention des Terres veuves et des relations diplomatiques ont commencé à se nouer entre les deux royaumes. Sénéca est fermement décidée à renforcer ces liens. Elle a doublé le nombre de diplomates présents en Janrénie et a ordonné que le maximum soit fait pour augmenter les relations commerciales.

Urguemand a toujours été considéré comme un royaume fruste, mais avec qui il vaut mieux s'entendre. Profitant de l'explosion artistique du royaume, le conseil matriarcal a envoyé de nombreux professeurs proposer leurs services et Sénéca a augmenté le nombre

de diplomates.

• Des relations ambiguës
Depuis les invasions du Deuxième Âge, les relations entre les Terres veuves et l'Empire de Keshe ont toujours été ambiguës. D'un côté, le pardon est impossible et le désir de vengeance est bien présent dans l'esprit des Carmes. De l'autre, beaucoup respectent le mode de vie et la mentalité de certains clans. Ainsi, les Terres veuves entretiennent de bonnes relations avec les Madjid et les Latifa, mais de très mauvaises avec les Nazir.

• Des relations houleuses
Depuis la création des Terres veuves, les relations avec la Marche modéhenne ont toujours été tendues. Les Carmes ne comprennent pas l'esprit insouciant et naïf des Modéhens, tout comme ils détestent leur hypocrisie : joyeux et accueillants de façade, haineux et médisants par derrière… Depuis l'arrivée de Sénéca au pouvoir, la situation ne fait que s'envenimer et les incidents aux frontières sont de plus en plus nombreux.
Avant Sénéca, les relations avec l'Enclave boucanière étaient plutôt bonnes et les échanges commerciaux nombreux. La mère de Sénéca avait même créé des liens diplomatiques afin de lutter contre l'importance marchande des Keshites. Les Boucaniers en profitèrent pour étendre leur domination maritime tout le long de la côte est de l'Harmonde. Sénéca a décidé de freiner ce développement et a augmenté les crédits alloués à la Marine. Même si cette dernière est encore loin de pouvoir concurrencer celle des Boucaniers, plusieurs navires de ces derniers, considérés trop près des côtes, ont été coulés. La tension monte entre les deux pays. L'affrontement est surtout commercial, mais il risque de dégénérer…

• Des relations anecdotiques
Sénéca ne voit pas l'intérêt d'envoyer des diplomates dans les Parages ou la Lyphane. Les Terres veuves n'ont donc que peu de relations avec ces royaumes lointains et souvent considérés comme barbares. Toutefois, la reine a décidé de maintenir et même de renforcer légèrement les relations commerciales. Comme beaucoup de royaumes, les Terres veuves sont neutres vis-à-vis de la République mercenaire. Enfin, les relations avec la Province liturgique sont quasiment nulles. Ce n'est pas faute d'avoir envoyé des diplomates, mais les Liturges refusent de parlementer avec des méduses et utiliser des humains n'est pas dans la tradition carme…

Difficulté 15
Avec le règne de Sénéca, les liens avec les Princéens se resserrent. La reine aime beaucoup le « style » du royaume, mais surtout son inimitié avec les Boucaniers.
Sénéca et le conseil matriarcal apprécieraient énormément de nouer des relations avec la Province liturgique. Les méduses carmes sont très intéressées par les techniques et les idées des artistes du pays, notamment celles des souffleurs de verre et des maîtres verriers.

Difficulté 20
Sénéca a attaqué et repris plusieurs cols frontaliers keshites tenus par les Nazir – au nord-ouest des Terres veuves. En parallèle, elle a renforcé les accords commerciaux avec les Latifa et les Madjid.

Difficulté 25
Les diplomates carmes en terre princéenne se doivent d'attiser l'antipathie envers les Boucaniers. Ainsi, si la guerre entre les Terres veuves et l'Enclave boucanière devait éclater en mer, les Princéens pourraient envahir les terres.
Les cols keshites ne sont pas les seules choses que Sénéca a fait attaquer, plusieurs caravanes madjid ont disparu corps et biens. Leurs membres ont été réduits en esclavage et les attaques ont été maquillées pour faire croire à des assauts drakoniens ou nazir… Ainsi, Sénéca espère maintenir la division dans l'Empire de Keshe.
Au-delà de l'intérêt artistique pour le royaume, créer des liens avec la Province liturgique pourrait permettre aux Carmes de devenir les diplomates de l'Armgarde. Certaines Dirigeantes ont déjà murmuré la possibilité d'utiliser des émissaires humains pour nouer des relations, mais la plupart y restent farouchement opposés. La solution envisagée est le recours à la corruption subtile, en d'autres termes: aux cadeaux. Depuis deux ans, des peintres carmes travaillent en secret à la réalisation d'une peinture flamboyante (voir « Us & coutumes »), de plus de trente couches, retraçant la vie de Neuvêne.

Difficulté 30

La majorité des membres des Larezieä sont des Patriotes ou appartiennent aussi à une guilde marchande. Elles sont avant tout des espionnes qui œuvrent pour le compte des Dirigeantes. Toute délégation diplomatique abrite au moins l'une d'elles – à l'insu des autres méduses.

Négoce

Difficulté 10

Bien qu'elles ne connaissent pas de pénurie, les Terres veuves commercent avec la plupart des Royaumes crépusculaires.

Difficulté 15

Si le goût du luxe et le marché de l'art expliquent une partie des importations, il faut avouer que les autres servent surtout à maintenir de bons rapports avec les royaumes étrangers. Les méduses carmes ont bien compris que la diplomatie et le négoce étaient indissociables.

Les hommes libres

Difficulté 10

Les paysans ne s'occupent pas de l'aspect commercial de leurs récoltes, ce sont les Mères qui s'en chargent. Quant aux artisans, leurs prix sont fixés par leur guilde et ils ne peuvent exporter sans passer par celle-ci, et donc par une Masterëa.

Les artistes

Difficulté 10

Les artistes ont un statut particulier. La vente d'œuvres à des Carmes est soumise à la loi de l'offre et de la demande mais rares sont les artistes à pouvoir se passer d'une mécène, et celle-ci a son mot à dire sur toutes les ventes. Il est interdit de vendre aux étrangers sans passer par l'une d'elles.

Difficulté 15

Certains artistes, souhaitant dicter leur prix et conserver leur liberté créatrice, se sont regroupés pour tenter de résister à la dictature du mécénat. Les méduses carmes ont violemment réprimé ce qui leur est apparu comme une « tentative de rébellion ».

Difficulté 30

Aujourd'hui, seuls les satyres sont parvenus à conserver un réseau d'entraide fiable entre artistes, où les plus riches viennent en aide aux plus pauvres (voir « Saisons »).

Les guildes ophidiennes

Difficulté 10

• **La Guilde des Chimères** est la plus lucrative des trois guildes marchandes et contrôle tout, de la production à la vente. Elle a ouvert des comptoirs partout, hormis dans les Parages, la Lyphane et la Province liturgique. Son activité dans la Marche modéhenne et dans l'Enclave boucanière devient de plus en plus clandestine.

• **L'Assemblée des venins** contrôle le marché des poisons mais n'ouvre pas de comptoirs à l'étranger. Les clients doivent se rendre dans les Terres veuves.

• **La Sororale des Esprits** est la plus grande des trois guildes marchandes. Au-delà de la charge éducative des jeunes méduses et de la tenue des écoles d'art, la Sororale des Esprits a une fonction commerciale importante puisque les professeurs « s'exportent » – principalement dans les Communes princières, la Janrénie et Urguemand.

Difficulté 12

En Urguemand, les professeurs sont essentiellement des artistes qui enseignent aux nobles sensibilité et techniques. En Janrénie, elles travaillent dans les écoles et les universités, mais aussi avec la Loge dans le dessein d'aider certaines Janrénniennes à ne plus être soumises à leurs maris. Enfin, dans les Communes princières, elles sont très recherchées et travaillent essentiellement en tant que professeurs particuliers de jeunes filles nobles, leur enseignant la culture générale, l'éloquence, l'étiquette, l'art de la séduction ainsi que l'utilisation des poisons.

Difficulté 20

Certaines Chimériennes, notamment dans les Communes princières, vendent illégalement

des poisons et des contrepoisons. Ce commerce lucratif est dangereux. Si la méduse se fait prendre, elle risque l'enfermement dans une Tour noire.

Difficulté 30

Tous les professeurs ne sont pas de véritables membres de la Sororale des Esprits, certaines appartiennent à la Guilde de Larezieä.

Autres échanges internationaux

Difficulté 10

• De l'exportation

Les Terres veuves ont des relations commerciales avec la plupart des royaumes. Elles participent activement à la route du thé des Madjid – il existe cent quarante-quatre sortes de thé, dont un tiers contient des drogues – du vin, de l'huile d'Alizio, des vêtements manufacturés, des meubles ouvragés, des faïences, des livres, des tapisseries, des toiles et des sculptures… Les exportations les plus importantes restent toutefois les drogues et les professeurs.

• De l'importation

Les Terres veuves importent aussi de nombreuses marchandises : des tissus keshites et princéens, des denrées exotiques de Bokkor ou des Communes princières, des armes de combat ou d'apparat aux Urguemands et aux Citoyens, du bois aux Modéhens, du cuir des Parages et d'Urguemand, des œuvres d'arts et des prisonniers. Ce dernier marché est très important pour les Terres veuves. Longtemps, l'Enclave boucanière a été le fournisseur privilégié des Carmes mais, depuis les hostilités lancées par Sénéca, le marché s'est tari. Heureusement, Urguemand vend des prisonniers, ce qui a permis aux deux pays de se rapprocher commercialement et diplomatiquement.

XXX DIFF 12 XXX

Les Parages, la Marche modéhenne, la Province liturgique sont les royaumes avec lesquels les Terres veuves commercent le moins. Il en va de même avec Bokkor et les Lyphaniens. Toutefois, l'intérêt de ces derniers pour les livres ouvre des perspectives commerciales. Quant à Bokkor, Sénéca a poussé aux échanges en faisant construire un port dans la petite ville de Schanazia, à l'extrême nord-est du royaume, dans le dessein de concurrencer l'Enclave boucanière sur ce marché.

Esprit

« Votre Excellence, je demande réparation. Cet homme a souillé la chair de ma chair, il a détruit l'innocence de ma fille. Votre sentence a établi sa culpabilité, je demande à être son bourreau. Ceci est mon droit le plus sacré. En respect du principe de vengeance établi par vos aïeules, j'accomplirai ce droit dans le respect de nos coutumes et aurai l'honneur de décider quand mettre fin aux souffrances du condamné. »

Us & coutumes

Note : *lorsque les informations sont au sujet des méduses, ces dernières, si elles sont Carmes, bénéficient d'un bonus de +5.*

Les habitants

Difficulté 10

La plupart des habitants de l'Harmonde le savent : les Terres veuves ne sont pas un royaume cosmopolite. Plus de quatre-vingts pour cent de la population sont des méduses et des humains, à proportion égale. Viennent ensuite les fées noires, les satyres et les minotaures.
Pour ce qui est des humains – en dehors des esclaves – on distingue deux types de physique. Au nord, ils sont bruns, ont la peau olivâtre et le visage anguleux. À l'est et au sud des montagnes du Zéphir, les traits sont plus proches de ceux des Modéhens. Au nord-ouest, les deux physiques se mélangent.

Du point de vue de la mentalité, trois choses distinguent les Carmes des autres peuples :
• l'amour de l'art. Les humains comme les méduses adorent l'art et le placent au-dessus de toute chose.
• l'entraide est très développée, mais pas entre toutes les couches de la société. Son effet néfaste est que les étrangers sont légèrement méprisés. Mépris discret mais perceptible derrière l'accueil chaleureux des Carmes.
• l'esprit de vengeance est une vertu pour les Carmes. Il est très dangereux d'essayer de les duper.

Difficulté 15

Il faut différencier deux catégories d'esclaves: ceux qui effectuent des travaux pénibles – mineurs, ouvriers bâtisseurs, gladiateurs… – et ceux qui sont privilégiés – secrétaires particuliers, employés de maisons… Ces derniers sont souvent des Carmes.

Difficulté 18

Les hommes libres à vouloir quitter le pays sont rares, hormis certains paysans vivant dans des domaines où la Mère est très sévère. Une large majorité du peuple carme est fière d'être dirigée par des femmes aussi belles, aussi raffinées et aussi fortes que les méduses. Beaucoup sont ce que les opposants au régime nomment des « médusés ».
Il faut reconnaître que l'économie du pays est prospère et que, depuis sa création, aucune guerre n'a embrasé le royaume. Enfin, beaucoup sont reconnaissants à la Guilde d'Esayhide d'assurer la sécurité des Terres veuves. En effet, les méduses pourraient utiliser les hommes libres comme chair à cimeterre. Il ne faut pas chercher plus loin les raisons de l'importance de la fraternité et de la vengeance dans les Terres veuves, elles sont directement issues de la mentalité ophidienne qui influence l'ensemble du peuple carme.

Si certains esclaves sont privilégiés, ce n'est pas tant grâce à leurs origines que grâce à leur caractère. Comme certains hommes libres, ce sont des médusés. À tel point qu'ils considèrent la mise à mort due aux caprices des adolescentes avec philosophie : « ce sont les risques du métier ». La plupart de ces esclaves sont des Carmes, mais certains sont des étrangers venus d'autres pays avec le désir d'approcher et de servir les méduses.

Mode

Difficulté 10

Tout est affaire de mode dans les Terres veuves. Les arts, bien sûr, mais aussi les vêtements, l'artisanat, la cuisine et même les mentalités varient au gré des humeurs et des envies des méduses et notamment de la reine. L'exemple le plus connu est la mode des minotaures

apparue après que Sénéca eut pris l'un d'eux comme contre-assassin.

Difficulté 15

Seuls les méduses, leurs esclaves et les artistes sont « victimes » de la mode, principalement les citadins. Les paysans n'en souffrent aucunement et beaucoup d'artisans ont appris à l'utiliser à leur avantage. En effet, les changements de mode obligent les méduses à renouveler leurs garde-robes, leurs bijoux, leur décoration intérieure et extérieure, ce qui profite au marché. Les artisans qui savent s'adapter viennent s'enrichir dans les cités, les autres s'installent dans les domaines les plus excentrés, là où la mode n'a que peu d'emprise.

Difficulté 20

Contrairement aux croyances du peuple carme, ce ne sont pas les Dirigeantes qui font et défont les modes. Même si Sénéca a une grande influence, notamment au niveau artistique et vestimentaire, ce sont avant tout les jeunes méduses qui les dictent. La mode des tissus keshites par exemple est née dans un collège de Sagelli à la fin du XIIe siècle.

Rites funéraires

Difficulté 10

Les esclaves sont enterrés dans des fosses communes. Il en existe une pour cinq à dix mille habitants.

Les hommes libres sont enterrés dans les gardemorts selon des rites institués par les méduses. La cérémonie et la concession sont payantes. Il existe au moins un gardemort par domaine.

Les méduses sont placées dans les demeures de l'Hiver – d'immenses bâtisses où il fait toujours frais, voire froid. Une procession conduit la défunte jusqu'à son lieu de repos. En dehors des bâtisseurs, seuls les méduses et leurs esclaves privilégiés ont le droit d'y pénétrer.

Difficulté 15

Certains esclaves parmi ceux qui travaillent auprès des méduses ou des gladiateurs illustres sont enterrés dans les gardemorts.

Si les hommes libres payent pour leur enterrement, le tarif dépend de leurs ressources et de la qualité de la cérémonie demandée. Les rites sont essentiellement hérités des traditions de Moden-Hen', mais un chant dédié à la Dame est entonné lors de la mise en terre.

Dans le cas des méduses, après « la mise en demeure », des réjouissances sont organisées dans la maison de la défunte – sa dernière maison ou celle de sa naissance, jamais dans une Tour noire. Ces réjouissances sont dues aux croyances des méduses : la mort n'est qu'une transition vers le repos éternel, intimement lié à la nature de l'hiver.

Les demeures de l'Hiver sont une ode à la Dame. Gigantesques, dotées de plusieurs étages et sous-sols, hautes de plafond, elles sont décorées de dentelles de pierre et parfois de glace dans les sous-sols, par des sculptures et des peintures dédiées à l'Hiver. La demeure de l'hiver d'Estezia accueille les reines, elle est la plus ancienne et la plus belle.

Difficulté 20

Beaucoup d'artistes et d'artisans sont enterrés gratuitement dans les gardemorts.

Difficulté 22

Les contre-assassins enterrés avec leur maîtresse se sont suicidés à la mort de cette dernière, sauf en cas d'assassinat où la loi leur permet de la venger.

Exceptionnellement, les artistes renommés sont embaumés et inhumés dans une demeure de l'hiver. Seuls deux satyres et un humain ont eu cet honneur.

Depuis deux siècles, les méduses sont conservées par un processus d'embaumement utilisant des venins et mis au point dans les Tours noires. Elles sont ensuite placées dans des tombes hermétiques en verre dont l'air est vidé afin d'éviter la putréfaction. Les méduses gardent ainsi leur beauté intacte en respect avec la symbolique de l'hiver.

Mariage

Difficulté 10

Sauf exception, les esclaves n'ont pas le droit de se marier.

Les hommes libres se marient selon une cérémonie héritée de l'Empire Flamboyant de Moden-Hen' semblable à celle de la Marche modéhenne. Jusqu'à l'arrivée de Sénéca sur le trône, celle-ci était dirigée par un humain

choisi par les époux. Désormais, ce rôle est alloué à une Morandhiaze.
Les méduses ne se marient pas.

Accouplements et sexualité des méduses

Difficulté 10

Les méduses sont connues pour mépriser les mâles. Beaucoup pensent que leur sexualité se déroule souvent en solitaire ou entre elles hormis durant les fêtes des vendanges. Beaucoup pensent que le but de ces accouplements est purement reproductif. Ceux-là ne font pas attention aux nombreuses rumeurs évoquant le stupre des soirées d'Estezia.

Difficulté 15

En vérité, les méduses apprécient pleinement les rapports sexuels avec des mâles. C'est leur compagnie qu'elles n'apprécient guère. Il n'est donc pas rare qu'elles s'accouplent avec des esclaves – certains sont uniquement destinés à ceci – ou avec des hommes libres, notamment des artistes, les ayant séduites lors d'une soirée mondaine. En outre, les relations durables sont rares.

Lorsqu'elle a dix-huit ans, une méduse doit se prêter à la cérémonie de la défloration qui vise à lui faire perdre sa virginité. La défloration est souvent l'occasion pour une mère d'offrir son premier esclave à sa fille qui, bien entendu, choisit l'individu. Pour peu qu'il soit choisi parmi les médusés, ce mâle sera des plus fidèles. Durant les heures qui précèdent l'acte, les deux futurs amants prennent un bain parfumé, ils sont massés avec des huiles et prennent ensemble un repas délicat relevé d'épices.

Difficulté 18

Les méduses se prêtent de bonne grâce à la défloration. Si la cérémonie n'a lieu qu'après les dix-huit ans révolus, c'est pour s'assurer que la jeune fille est bien en phase avec ses serpents et qu'elle ne gardera pas une image néfaste de l'accouplement. En effet, une défloration ayant lieu à l'adolescence entraîne souvent la mort du mâle, les serpents le tuant au moment de l'orgasme, jaloux de son empathie avec leur maîtresse.
À l'origine, la défloration était souvent pratiquée par des satyres, mais certaines méduses devenaient bien souvent difficiles à contenter – nombre de représentants de la gent caprine savent donner du plaisir au corps des méduses, comme à leurs serpents.

Naissances

Difficulté 10

Rares sont les esclaves qui ont le droit de se reproduire, mais les accidents arrivent. Dans ce cas, les fautifs subissent de nombreux coups de fouet.
Il n'existe aucune célébration particulière chez les hommes libres. Lorsque la situation financière est terrible, il arrive que l'enfant soit vendu à une méduse.
La naissance d'une méduse est toujours l'occasion d'une grande fête dans la demeure de la mère. Les autres bébés sont tués, hormis parfois s'ils sont médusins.

Difficulté 15

Les enfants des esclaves et ceux vendus par des hommes libres sont élevés par des nourrices et sont formés comme futurs esclaves. Ils composent la majorité des esclaves privilégiés.
Lorsqu'une méduse accouche d'un premier médusin, il est courant qu'elle le forme à part pour en faire son contre-assassin.

Difficulté 18

Deux ans après son arrivée sur le trône, Sénéca a demandé que les bébés des méduses ne soient plus systématiquement tués, hormis ceux qui sont issus d'un viol : « il serait dommage de se priver d'esclaves. » La demande de la reine est plus ou moins appliquée suivant les domaines.

Difficulté 20

L'avortement à la suite d'un viol a été pratiqué à une époque. Considéré comme dangereux et traumatisant pour la mère, il est désormais interdit.

Le calendrier carme

Difficulté 12

Les mois sont divisés en quatre semaines de sept jours.
Les noms des six premiers jours – Iridiem, Phédriem, Calisdiem, Amaldiem, Thésaldiem

et Sénécadiem – proviennent des noms des dernières reines et changent à chaque couronnement. Le septième jour est baptisé Jour de la Dame. Il est férié – les hommes libres et les méduses ne sont pas obligés de travailler, mais ces dernières se doivent d'honorer la Dame. Les Morandhiaze célèbrent le culte dans les demeures de l'Hiver ou les maisons des Mères.
Le premier jour du mois est appelé Veraziem et le dernier Noxidiem. Les tierces que ces deux jours composent avec le dernier Jour de la Dame d'un mois forment la triade de la renaissance. Celle-ci représente symboliquement la naissance des « vraies » méduses. Aucune cérémonie ou festivité n'a lieu, mais les hommes libres se doivent d'honorer la Dame par des chants, des musiques ou d'autres compositions artistiques.

Les fêtes

Difficulté 10

• L'anniversaire de la reine (le 12 du phénix) : en théorie la date correspond à l'anniversaire de l'actuelle reine, en réalité elle correspond à celui de Thésaléa. Sénéca a désiré la conserver en hommage à sa mère. La fête commence le soir du 11. Les villes et les Carmes se parent des couleurs des Terres veuves, le blanc et le bleu pâle. Les gâterines (voir « Cuisine ») sont ouvertes toute la nuit et le vin coule à flots. Les méduses et les hommes libres ne se mêlent pas pour autant.
• Les fêtes des vendanges (les deux premières semaines de la harpie) : elles se déroulent durant les vendanges des vignes de lumière dont les cépages se situent au nord-est du golfe des Lambris. C'est le seul moment où les hommes libres et les méduses se côtoient dans les tavernes et dans les vignes – les accouplements étant nombreux dans les champs, à la lumière des raisins. Dans les villes, des combats de gladiateurs sont organisés gratuitement et les méduses rivalisent dans leurs soirées mondaines où les joutes orales vont bon train.
• La fête de la fondation (le 28 du troll) : date anniversaire de la création des Terres veuves, elle est l'occasion de voir défiler la Guilde d'Esayhide dans les rues des cités et d'assister à des spectacles de rue ridiculisant les Keshites. Ces derniers évitent de passer par les Terres veuves à cette date.
• Le solstice d'hiver (nuit du 1er au 2 de la harpie) : situé durant les fêtes des vendanges, le solstice d'hiver est le moment le plus sacré pour les méduses. Elles se revêtent de leurs plus beaux atours blanc et bleu pâle avant de se rendre dans les demeures de l'Hiver (voir « Rites funéraires ») où elles passent la nuit. Elles seules sont autorisées à y pénétrer, leurs contre-assassins gardant les entrées. C'est à cette date que les compagnies mercerines sont les plus nombreuses dans le pays.

Difficulté 13

• L'équinoxe de printemps (1er de la nymphe): aucune fête officielle n'existe mais, dans les domaines de l'Ouest, des festivités semblables à celles se déroulant dans la Marche modéhenne ont lieu. Sénéca les trouve insultantes et les a interdites mais certaines Mères continuent de fermer les yeux.

Difficulté 15

• La fête de la liberté (le 28 du troll) : cette fête a été greffée sur celle de la fondation par Thésaléa. Durant cette journée, les esclaves n'étaient pas tenus de travailler. Lors de sa montée sur le trône, Sénéca l'a abolie sous prétexte du danger qu'elle représentait. Chaque année, en effet, des incidents dus à des esclaves éméchés avaient lieu.
• Le solstice d'hiver : cette date est si importante que nombre d'Errantes reviennent dans leurs terres natales à cette occasion. Durant la nuit, les demeures de l'Hiver résonnent de chants, de musique et de poésie en hommage à la Dame.

Cuisine

Difficulté 12

Le petit déjeuner classique est composé de gâteaux de riz, de fruits et de thé.
Le déjeuner est le repas principal. Il est servi en début d'après-midi et se compose de trois à cinq plats suivant les revenus de la famille. Il est accompagné de vin et de thé.
L'entrée est faite d'amuse-gueule – petits poissons ou crevettes frits, boulettes de riz aromatisées aux herbes ou aux parfums floraux, pains à la viande, tranches de pain trempées dans l'huile d'olive, recouvertes de légumes ou de jambon et grillées.
Le hors-d'œuvre est composé de légumes

ou de poissons marinés dans l'huile, ou de crudités, parfois accompagnés de charcuterie.
Le premier plat est toujours du riz que les Carmes savent cuisiner de mille façons.
Le second plat est composé de viande – rouge pour les méduses – ou de poisson, et de légumes.
Le dessert est généralement un fruit, un gâteau ou une tarte aux fruits parfois arrosée d'essence de fleurs ou de drogues légères.
Le goûter est sacré. Sucré au Sud et salé au Nord, il se compose d'un thé ou d'un verre de vin accompagné de pain et de confiture, de tarte ou de charcuterie. En ville, il est coutumier de le prendre dans des établissements appelés gâterines.
Le souper est servi vers la fin du Crépuscule. Plus léger que le déjeuner, il arrive toutefois qu'il s'ouvre sur des amuse-gueule. Viennent ensuite la soupe, de légumes au nord et de poissons au sud, et le plat de résistance composé de poisson ou de viande et accompagné de riz ou de légumes. Le dessert est semblable à celui du déjeuner. Des vins accompagnent tout le repas.
Le vin est le seul produit agricole d'exportation des Terres veuves. Les plus connus sont les vins de lumière qui ont la particularité de briller dans le noir, mais la plupart sont de piètre qualité, hormis le Rayon de Vilnille, un blanc moelleux sucré – 100 PO la bouteille, 635 pour la cuvée de 1429. Les Carmes exportent tous les types de vins, mais surtout des rouges. Le Civelio et le Trapolino, provenant de domaines à l'ouest du golfe des Lambris, sont les plus cotés – environ 50 PO la bouteille. Depuis quelques années, le domaine de Panchagnio situé dans les terres crayeuses du nord s'est lancé dans la fabrication d'un vin conçu grâce à une double fermentation, le mousso. Certains domaines voisins l'ont adopté pour son aspect ludique: il mousse !

Difficulté 15

Les méduses importent de nombreux mets dits « exotiques », notamment de l'Empire de Keshe et des Communes princières. Les plats à la mode varient régulièrement. À Estezia, il existe de véritables courses à la découverte de nouveaux mets.

Difficulté 20

La production bovine est consommée à quatre-vingts pour cent par les méduses et leurs invités, les vingt pour cent restants étant les pièces les moins nobles, qui sont laissées aux éleveurs. Les méduses ont constaté que les serpents dépérissaient si elles manquaient de viande et en mangent donc beaucoup – rouge de préférence – notamment à chaque déjeuner et souper.

Arts et artisanats

Difficulté 10

Les arts sont un peu l'emblème des Terres veuves. Chaque cité du royaume possède ses boutiques de luthiers, son école de peinture, son conservatoire, ses ateliers et ses artistes de rue. Teschi est connue pour être la cité des artistes et nombreuses sont les méduses à s'y rendre pour acheter des œuvres, louer des artistes ou les financer. Le mécénat est en effet des plus répandus et il est particulièrement bien vu dans les soirées de présenter ses protégés. Impossible de devenir quelqu'un sans le pratiquer.
L'artisanat et notamment l'artisanat d'art sont également très pratiqués : encadrement de tableaux, ébénisterie, maroquinerie, tapisseries, dentelles… Les artisanats les plus cotés par les méduses sont la faïence, la céramique et la poterie.

Difficulté 15

L'art, comme tout le reste, est soumis à la mode et gare aux artistes qui déplaisent ou qui, trop confiants, innovent sans l'accord de leur mécène. Ils risquent de se retrouver à la rue…
L'art a une telle importance qu'il influence les comportements et les mentalités. L'intrigue, la séduction et la vengeance ont été élevées au rang d'art dans les Terres veuves et sont enseignées aux méduses, comme aux humains. Certains gladiateurs, comme Silérius le rusé, sont considérés comme des artistes à part entière.
Depuis quelques années, des méduses offrent des ponts d'or aux orfèvres janréniens pour venir s'installer dans les Terres veuves. Quelques-uns ont accepté, mais cela reste rare et l'importation est toujours importante.

Difficulté 20

Il existe une mode des peintures flamboyantes créées avec l'huile d'Alizio et à laquelle l'artiste a mis le feu. Cette huile brûlant des années, la peinture est éphémère, mais dure longtemps et évolue au fil du temps. Le fin du fin est d'utiliser plusieurs couches de peintures qui apparaissent au fur et à mesure que l'huile se consume.

Le théâtre tragi-comique est particulièrement en vogue. Il a supplanté tous les autres styles. À noter que les comédies sarcastiques n'ont jamais fonctionné dans les Terres veuves, et plusieurs metteurs en scène sont morts après avoir proposé des pièces de ce genre centrées sur le peuple méduse.

Quelques Carmes

Dame Arleti, Empoisonneuse

Dame Arleti travaille à Shezann, une petite ville située à l'extrême sud-ouest du pays, près de la frontière modéhenne. Elle n'a pas choisi de s'y installer, elle a simplement repris les affaires de sa mère. Enclavée sous les Montagnes du Zéphirn, elle n'a pas beaucoup de riches clients. Aucun Citoyen, aucun Princéen ne passa jamais la porte de son échoppe. Ses seuls clients sont des Carmes et des Modéhens. Heureusement, qu'ils sont là, les Modéhens ! Dame Arleti se plaît à les effrayer en leur décrivant le long cheminement du poison dans le corps du blessé et les organes pourrissant un à un. Ainsi, ils la traitent avec déférence et crainte, mais ils l'apprécient et la respectent. Ils ne viennent pas acheter des poisons, non !, mais des remèdes, des antidotes, des baumes et parfois même des conseils. Il faut dire que dame Arleti a sa petite notoriété de l'autre côté de la frontière. En fin de compte, elle est comme beaucoup de ses consœurs, considérée avec crainte, mais fabriquant plus d'antidotes que de poisons… Dame Arleti rêve de finir sa carrière à Estezia, mais pour cela il lui faut des perles, beaucoup de perles. Elle effectue des économies depuis cinq ans et possède déjà une petite fortune.

Note : ce personnage est présenté dans AGONE, page 46.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 43, SBG : 14, SBC : 21, BD : +0
VOL 6

Bases de Compétences
Épreuves : Armes : serpents soporifiques 15, dague 11, Esquive 5, Premiers soins 11, Vigilance 9.
Maraude : Intrigue 12, Poisons 13.
Société : Diplomatie 10, Éloquence 15, Étiquette : noble 10, paysans 12, Intendance 15, Musique : harpe 9, Négoce 12, Us & coutumes : Terres veuves 16.
Savoir : Alphabet : Modéhen 14, Culte : Dame de l'Hiver 13, Herboristerie 12, Histoire & légendes 10, Langue : ophidien 15, keshite 12, modéhen 13, Médecine 11, Saison : Hiver 13, Zoologie (spé : serpents) 11.

Combat
Initiative : 12, serpents soporifiques 11, dague 12
Attaque au contact : serpents soporifiques 18, dague 13
Attaque à distance : -
Esquive : 5
Parade : dague 11
Défense à distance : 2
BD (serpents soporifques) spécial(*), BD (dague) +1

(*) : cf. AGONE, p. 149.

Saliziya, grande couturière

Saliziya était destinée à devenir Empoisonneuse, mais dès son plus jeune âge, elle n'était guère intéressée et préférait se rendre auprès des marchands keshites pour regarder leurs tissus et s'imaginer parer de mille robes. Dès l'âge de douze ans, elle commença à dessiner et à coudre ses propres jupes. À quinze ans, elle avait trouvé sa voie, elle serait couturière, mais pas n'importe laquelle, une grande couturière. Quelques années plus tard, elle se lança en créant des tenues mondaines utilisant des tissus plus légers qu'à l'habitude. Cette idée la fit connaître et des méduses influentes lui commandèrent des jupes et des robes. En 1428, ses travaux révolutionnèrent la mode des tenues mondaines et Saliziya fut conviée à Estezia. Elle est aujourd'hui la plus grande couturière des Terres veuves et a l'honneur de dessiner la plupart des vêtements de Séneca.
Depuis 1428, la tenue mondaine des méduses se compose d'une jupe, d'un corsage et d'une

robe – sorte de manteau ouvert. Les satins, velours, taffetas et keshites sont les tissus les plus souvent employés. Pour les coiffes, seule la dentelle, qui laisse respirer les serpents, est utilisée. La jupe doit être assortie au corsage et se double de un ou deux jupons, taillés dans des tissus légers qui se laissent entrevoir par de petits retroussis. La robe ouverte sur le devant est souvent noire ou bleue. Elle se porte en toute occasion, mais des modèles existent pour la chambre, l'équitation, les cérémonies, les bals... En hiver, elle est doublée de fourrure. Les dessous se composent de chemises de coton ou de dentelle et de brassières portées sous le corsage. Les bas sont pratiquement toujours de couleur rouge, noir ou bleu clair. Les souliers à hauts talons en harmonie avec les bas, sont souvent en satin.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 37, SBG : 12, SBC : 18, BD : +0
VOL 6

Bases de Compétences
Épreuves : Équitation 8.
Maraude : Déguisement 12, Discrétion 8, Poisons 9.
Société : Diplomatie 14, Éloquence 12, Étiquette : nobles 14, Intendance 14, Musique : flûte 12, Négoce 9, Poésie 11, Savoir-faire : grande couture 18 (création), Us & coutumes : Terres veuves 15.
Savoir : Alphabet : Modéhen 14, Culte : Dame de l'Hiver 11, Langue : keshite 13, ophidien 15, Lois 9, Saison : Hiver 12.

Combat
Initiative : 10, serpents soporifiques 11, dague 10
Attaque au contact : serpents soporifiques 13, dague 10
Attaque à distance : -
Esquive : 5
Parade : dague 8
Défense à distance : 2
BD (serpents soporifiques) spécial(*), BD (dague) +1

(*) : cf. AGONE, p. 149.

Zeliastazia, Esayhide

Zeliastazia n'a pas eu la chance de naître aussi attirantes que ses sœurs. Elle n'a jamais eu de choix de vie et dès son plus jeune âge, elle a été formée au métier des armes afin de rejoindre la Guilde d'Esayhide. Elle a beaucoup souffert de sa jeunesse passée à l'écart, mais aujourd'hui, elle est fière. Elle est une Esayhide, tantôt garde frontière près de la Marche modéhenne, tantôt guerrière affrontant des Boucaniers dans la Mer écarlate, elle arbore ses cicatrices avec fierté car elle incarne la liberté et l'indépendance des Terres veuves.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 40, SBG : 13, SBC : 20, BD : +0
VOL : 4

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 10, Équitation 12, Escalade 9, Natation 6, Vigilance 10.
Maraude : Déguisement 11, Discrétion 13, Fouille 8, Intrigue 11, Poisons 9.
Société : Diplomatie 9, Éloquence 11, Étiquette : militaire 10, Intendance 12, Peinture 6, Poésie 7, Us & coutumes : Terres veuves 13.
Savoir : Alphabet : Modéhen 11, Culte : Dame de l'Hiver 11, Géographie 9, Langue : keshite 11, ophidien 12, Lois (spé : Terres veuves) 9, Saison : Hiver 12, Stratégie 9.

Combat
Initiative : 12/10, arbalète légère 17/15, dague 12/10, rapière 14/12, serpents acides 13/11
Attaque au contact : dague 13, rapière 13, serpents acides 16
Attaque à distance : arbalète légère 13
Esquive : 12/10
Parade : dague 11, rapière 12
Défense à distance : 6/5
BD (dague) +1, BD (rapière) +3, BD (serpents acides) spécial(*), BD arbalète légère +6
Armure : Cuir et métal (partielle) prot. 5

(*) : cf. AGONE, p. 149.

Masparti, esclave médusé

Masparti est un des secrétaires particuliers de dame Saniyazia (cf. Silérius dans Les Figures). Il gère son agenda et supervise ses soirées. À l'origine, Masparti était un artiste. Plutôt doué pour le chant et la poésie, il fut remarqué par dame Saniyazia. Elle devint sa mécène, le logea à Sagelli, l'invita dans des soirées et lui permit de se produire sur scène. Mais le succès de Masparti, bien que modeste, lui monta à la tête. Il se crut génial et commença à moins travailler, à vivre au-dessus de ses moyens et à traîner dans des bars et chez des Chimériennes, goûtant aux alcools carmes et aux drogues euphorisantes. Il finit par s'endetter, cru qu'il allait se reprendre, mais rien n'y fit. Il pensa avoir perdu l'inspiration et finit par sombrer dans les drogues. Couvert de dettes, il serait sans doute devenu un esclave amuseur, un bouffon qui aurait fini dans une arène, s'il n'y avait pas eu dame Saniyazia. Elle remboursa ses dettes et le prit à son service.
C'était il y a quatre ans. Aujourd'hui, il ne lui reste que quelques mois d'esclavage afin de la rembourser, mais il aimerait rester à ses côtés si elle l'accepte. Après tout cela fait plus d'un an qu'il est libre d'aller et venir et s'il ne s'est pas enfui, c'est qu'il est heureux ainsi…

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 40, SBG : 13, SBC : 20, BD : +0
VOL 6

Bases de Compétences
Épreuves : Équitation 5.
Société : Éloquence 11, Étiquette : nobles 9, artistes 8, Intendance 10, Musique : Chant 10, Poésie 11, Us & coutumes : Urguemand 10, Terres veuves 11.
Savoir : Alphabet : Armgarde 10, Modéhen 10, Culte : Dame de l'Hiver 6, Géographie 9, Langue : urguemand 11, keshite 10, ophidien 10, Saison : Hiver 6.

Giovanni Brasi, coiffeur ophidien

Giovanni est un satyre libre, mais surtout réputé et riche comme il aime le souligner. Son métier consiste à « coiffer » les serpents des méduses. Art difficile, il nécessite de la prudence, de la patience et beaucoup de doigté. Il faut savoir caresser les serpents – « toujours dans les sens des écailles » précise Giovanni – et les masser grâce à des huiles et des onguents particuliers afin de les pousser à se figer dans une position particulière. Le plus difficile est de parvenir à leur laisser une souplesse non artificielle. Les coiffeurs ophidiens ne sont qu'une centaine à travers les Terres veuves. Leurs services sont donc coûteux. Les tarifs varient en fonction de l'âge de la méduse, plus elle est âgée, moins cela est cher. En effet, l'empathie avec les serpents est très importante pour le maintien de la coiffure. Seuls les meilleurs, souvent des satyres, savent coiffer les jeunes méduses. Ceux-là parviennent à faire tenir une coiffure durant une semaine.
Giovanni est venu dans les Terres veuves pour séduire des méduses. Sa dextérité à caresser les serpents le rendit célèbre, mais causa sa déchéance car rapidement il n'eut plus besoin de séduire pour coucher… Il sombra dans l'alcoolisme et fit la rencontre d'un coiffeur ophidien qui le prit en affection et lui apprit le métier. Son doigté exceptionnel lui permit de se hisser rapidement parmi les meilleurs. Aujourd'hui, Giovanni est un des coiffeurs ophidiens les plus cotés de la capitale. Il a de nombreuses relations parmi les méduses, participe à beaucoup de soirées et est très au fait des artistes en vogue, des modes et des cancans.

CARACTERISTIQUES

TAI : 0, MV : 4, PdV : 43, SBG : 14, SBC : 21, BD : +0
VOL 6

Bases de Compétences
Épreuves : Athlétisme 8, Équitation 7, Survie (spé : forêt) 8, Vigilance 8.
Maraude : Intrigue 14.
Société : Baratin 12, Diplomatie (spé : mondanité) 12, Éloquence (spé : noblesse carme) 15, Étiquette : nobles 13, artistes 8, Musique : harpe 6 , Négoce 10, Peinture 4, Savoir-faire : coiffure ophidienne 16, Sculpture 4, Us & coutumes : Marche modéhenne 10, Terres veuves 11.
Savoir : Alphabet : Modéhen 12, Culte : Dame de l'Hiver 9, Langue : keshite 11, modéhen 11, ophidien 12, Lois 7, Saison : Printemps 12, Hiver 9.

Combat
Initiative : 13, sabots (ruade) 13, sabots (piétinement) 11
Attaque au contact : sabots (ruade) 10, sabots (piétinement) 11
Attaque à distance : -
Esquive : 7
Parade : -
Défense à distance : 6
BD (ruade) +4, BD (piétinement) +6

Genèse

Difficulté 10

Les esclaves ont peu d'intérêt pour la culture de leur pays, ayant assez à faire avec l'horreur de leur condition. Les hommes libres racontent en général une version déformée ou parcellaire de la genèse des méduses Ternes.

Difficulté 15

Pour les méduses Ternes, ce sont les Dames des Saisons qui ont créé l'Harmonde, agençant les différents territoires en fonction du climat qu'elles incarnaient. C'est la raison pour laquelle les méduses apprécient les saisonins du Printemps, car le climat de cocagne de leur pays les place sous sa bienveillance.

Le culte de la Dame rythme les fêtes et le quotidien des méduses. Toutes racontent comment la Dame de l'Hiver fit des méduses les dernières de ses enfants, après les fées noires et les nains, et leur donna en don la beauté et la froideur de l'hiver, la cruauté des sens et la finesse de l'esprit. Puis la Dame dut se retirer pour vivre son propre hiver, non sans promettre à ses enfants qu'elle reviendrait un jour siéger parmi elles.

Les méduses surent alors qu'elles devaient se regrouper pour préparer le retour de la Dame et lui ériger un royaume digne d'elle, en prévision du jour où elle reviendrait arpenter le monde. C'est la raison pour laquelle naquit le royaume des Terres veuves, veuves de l'absence de la Dame de l'Hiver.

Difficulté 20

Certaines méduses se souviennent que leur peuple n'a pas toujours eu la même apparence. L'histoire communément racontée est celle du Seigneur d'En Bas, qui était venu se soumettre à la Dame de l'Hiver, séduit par sa beauté. Il avait son propre peuple, les créatures que l'on appelle les Démons, et se servait d'eux pour bien servir la Dame. Pour lui plaire, il lui offrit de conférer une partie de son pouvoir au peuple chéri de la Dame, les méduses. Il leur offrit alors la chevelure ophidienne. Ce don plut à la Dame qui permit au Seigneur d'En Bas d'emmener en son royaume celles des méduses qui voudraient le suivre et qui devinrent le peuple cousin des méduses pourpres.

Difficulté 25

Enfin, quelques légendes accessibles aux plus érudites racontent l'origine réelle de la migration des méduses dans la région des Terres veuves. Emaëleth, une méduse des temps anciens, considérée comme une prophétesse légendaire, parcourut autrefois l'Harmonde à la recherche de ses sœurs et les engagea à gagner le Sud et à y conduire avec elles toutes les œuvres d'art qu'elles pourraient emporter. La verve et le talent de persuasion d'Emaëleth étaient extraordinaires et aucune ne pouvait entendre son appel et y résister. Une fois dans le Sud, sous la conduite des prêtresses de la Dame, les méduses établirent les premiers domaines agricoles du pays, se lancèrent dans le commerce et assurèrent rapidement la prospérité du pays.

Difficulté Impossible

Emaëleth était en quête de l'Harmonie et recherchait l'enseignement des Excellences, jusqu'à sa rencontre avec le dragon Meyrandh (cf. *Le Bestiaire*, p. 46). Très ancien compagnon des Muses, témoin de l'essor des noirs desseins du Masque, le dragon avait fait retraite dans les montagnes du Zéphyr, où il étudiait l'art de la Geste, pour tenter d'appréhender le secret du devenir de l'Harmonde.

Emaëleth dut attendre longuement avant de pouvoir approcher le dragon, utilisant toutes les ressources de son art. Meyrandh prit finalement la jeune ophidienne sous sa protection, à cause surtout de l'antique don de prescience des méduses.

Leurs entretiens prirent une tournure dépassant l'entendement et l'imagination, aiguisant et affûtant leurs perceptions à tous deux. Le dragon commençait à prophétiser un sombre avenir : le Crépuscule qui s'abattrait sur l'Harmonde. Désespéré, il sombra dans un état de langueur qui le conduisit aux portes de la mort, sous le regard anxieux d'Emaëleth. Pour sauver son ami, la méduse suggéra qu'ils unissent plutôt leurs forces dans le dessein de préserver un peu de la beauté artistique des Muses. Emaëleth fit valoir la sororité de son

peuple, son amour de l'art et démontra au dragon qu'il était possible de créer autour de son antre un territoire qui serait un immense conservatoire artistique…
Elle partit à travers l'Harmonde pour convaincre ses sœurs de se regrouper dans le Sud et de protéger les œuvres d'art. Ainsi naquit le projet des Terres veuves, sous la protection de Meyrandh et d'Emaëleth.

Culte officiel, cultes rivaux

Difficulté 10

Dans les Terres veuves, le seul culte officiellement autorisé est le culte de la Dame, dirigé par les méduses. Les méduses vouent une adoration sans faille à la Dame de l'Hiver et sont convaincues que la Dame reviendra un jour les guider. Cette certitude a assuré la pérennité dus de la mort, sous le regard anxieux d'Emaëleth. Pour sauver son ami, la méduse suggéra qu'ils unissent plutôt leurs forces dans le dessein de préserver un peu de la beauté artistique des muses. Emaëleth fit valoir la sororité de son peuple, son amour de l'art et démontra aux Dragons qu'il était possible de créer autour de son antre un territoire qui serait un immense conservatoire artistique…
Emaëleth commença alors à édifier un Sanctuaire afin de développer au mieux sa Flamme puis, ayant gagné les dons de langue de feu et de discours enflammé, elle partit à travers l'Harmonde pour convaincre ses sœurs de se regrouper dans le sud et de protéger les œuvres d'art. Ainsi naquit le projet des Terres veuves, sous la protection de Meyrandh et l'inspiration d'Emaëleth.

Difficulté 15

Bien entendu, il existe officieusement, surtout chez les hommes libres, des cultes locaux pratiqués en cachette. En général, la plupart des Mères le savent, ferment les yeux et se contentent de châtier par le fouet les manifestations de piété trop ostentatoires.
Certains cultes, cependant, considérés comme déviants et dangereux, sont traqués sans relâche par les autorités de la Guilde de Morandhiaze. Parfois, le conseil matriarcal nie jusqu'à leur existence. Les Renégates possèdent ainsi leur propre culte, baptisé l'Église de Matera amante. Ces méduses prêchent la liberté de conscience et d'affection, et donnent de la Dame de l'Hiver une image douce et aimante, au contraire de la gouvernante terrible que servent les prêtresses du culte officiel.
Les rares esclaves au sein desquels gronde la révolte glorifient des héros réels ou fictifs, ayant réussi par leurs ruses à tromper la fourberie des méduses. Les noms les plus célèbres sont ceux de Machiavelli le satyre, de Khaïbar Mansourah, héros keshite de la guerre de 1140, ou encore de Civiello l'empoisonneur, qui enlevait des méduses pour les priver de leurs précieux poisons. Le culte populaire de ces figures de la révolte donne lieu à un important trafic d'amulettes et de récits fort colorés, dont la possession est réprimée avec la dernière sévérité.

Difficulté 20

Les plus importantes des prêtresses se retrouvent dans la demeure de l'Hiver d'Estezia pour y célébrer les grandes fêtes du solstice. Traditionnellement, les plus dévouées et les plus anciennes d'entre elles, plutôt que de gagner une Tour noire, préfèrent se donner rituellement la mort, sûres de rejoindre ainsi la demeure de la Dame. Cependant, la reine Sénéca tente d'empêcher ces cérémonies rituelles, considérant qu'elles font perdre au royaume des méduses instruites et utiles. Les prêtresses continuent de se sacrifier suivant le rite de l'ancienne tradition, mais la reine a imposé que l'on sacrifie également des Renégates capturées à cette seule fin. À terme, elle espère remplacer les prêtresses par ce macabre sacrifice.

Mythes

Difficulté 10

Maëzel est l'un des personnages les plus populaires des légendes des Terres veuves. C'est un personnage séducteur, libertin, mettant en œuvre toutes sortes de stratagèmes pour gagner l'affection de brillantes méduses et incapable de s'attacher le moins du monde. Les méduses apprécient son côté charmeur, tandis qu'il est un exemple pour les hommes libres et les esclaves. Seuls les Carmes les plus médusés reprochent au personnage son côté irrespectueux.

Difficulté Impossible

Maëzel est en fait une identité d'emprunt assumée par le Masque peu après l'Éclipse. Il tenta en effet de jouer de l'affaiblissement des méduses, de la douleur qu'elles éprouvaient par la double perte du pouvoir de pétrification et de la Dame de l'Hiver, pour les faire basculer de son côté et en faire des intrigantes dévouées, à l'égal des morganes. Certaines méduses basculèrent alors dans la Perfidie, mais la plupart restèrent fidèles à la Dame. Par la suite, certains agents du Masque utilisèrent le surnom de Maëzel, qui leur ouvrait bien des portes. Toutefois, il fut également employé par quelques séducteurs peu scrupuleux se servant de l'aura sulfureuse du personnage, qui finit par devenir légende. Cette légende affirmant que Maëzel est immortel, il est possible que le Masque reprenne un jour la mise du personnage. (cf. *Le Codex des méduses*)

Intrigues

Conflits de succession

Difficulté 15

Sénéca est encore jeune, adulte depuis peu, et tellement absorbée par l'établissement de son pouvoir qu'elle ne s'est jusqu'à présent guère préoccupée d'assurer sa descendance. De ce fait, la plupart des opposantes manifestes à Sénéca au sein du conseil matriarcal rêvent d'être la fondatrice d'une troisième lignée de souveraines. (cf. *Dramatis Personæ*)

La plus ambitieuse des Dirigeantes est **Llayissya**, qui tente depuis l'avènement de la reine de gagner des soutiens au sein même du conseil (voir « Diplomatie »).

Elle ignore cependant qu'elle a une rivale en la personne de **Leeva Romani**, Dirigeante chargée des relations avec le Cryptogramme-magicien (voir «Le Cryptogramme-magicien»).

Difficulté 20

Depuis plusieurs mois, cependant, les activités d'un trio de méduses intrigantes ont commencé à se faire jour, bien que toutes trois œuvrent en fait contre la royauté depuis le jour de leur naissance. **Melenthaë, Elhonea** et **Erzhanne** sont les dernières descendantes de la famille Conti, la première lignée de reines déchue par l'exil d'Eloïra, à la fin du Deuxième Âge. Les deux premières sont sœurs, Erzhanne provient d'une branche cousine. Melenthaë, la plus âgée, est aussi la plus posée des trois. Elle combat Sénéca moins par passion familiale que par désapprobation de sa politique hégémonique et s'oppose calmement au caractère plus vif et prompt de ses cadettes, usant à l'occasion de ses capacités d'Harmoniste pour s'assurer leur docilité. Son but n'étant pas politique, elle intervient avant tout en prenant contact avec les diplomates des différents royaumes ou les personnalités proches du palais, qu'elle influence pour tenter de contrer les projets les plus extrémistes de sa souveraine.

Erzhanne ne tient guère plus que le rôle d'exécutante, du fait de ses talents aussi bien en combat que dans le domaine de la Maraude. Elle a réussi à se faire admettre au sein de la Guilde d'Esayhide, où ses flatteries et son sens de l'à-propos ont fait d'elle une proche de la Révérée Matria Fassalya, et une mine de renseignements pour ses alliées.

Elhonea, en revanche, est la plus fanatique des trois. Elle est prête à tuer pour renverser la lignée siétaenne, avec au cœur l'ambition de rétablir la lignée Conti sur le trône. Elle a ainsi développé ses capacités innées pour l'intrigue et le mensonge, séjournant de nombreuses années dans les Communes princières. Elle est depuis devenue obscurantiste, une voie qui s'accorde avec sa cruauté naturelle et celle de ses serpents.

Difficulté 25

Pour agir, **Elhonea** s'est approchée des principales Dirigeantes, se faisant passer pour une simple courtisane de palais. Elle appartient ainsi à la petite légion de secrétaires qui entoure **Llayissya**, et flatte les ambitions de sa rivale potentielle, décidée à l'assassiner dès qu'elle ne sera plus utile, c'est-à-dire quand Sénéca aura perdu le pouvoir. En tant que Mage, elle a tissé de très bonnes relations avec **Leeva**, dont elle devine les aspirations. Jouant des rêves de grandeur de ses deux alliées, elle les pousse à agir ensemble, comptant qu'elles s'entre-détruiront peut-être au moment critique. De plus, restée en contact avec les Communes

princières, elle en reçoit de fortes sommes, qui lui servent à acheter sous de fausses identités la loyauté des Dirigeantes qui ne sont pas complètement acquises à Sénéca. **Elhonea** pousse **Llayissya** au meurtre, lui offrant de recruter elle-même les assassins nécessaires, mais ce projet suscite encore sa répugnance. En fait, Elhonea espère bien, une fois qu'elle sera suffisamment familière à la cour, pouvoir assassiner Sénéca elle-même. Elle peut passer à l'action à n'importe quel moment, même si une troupe d'Inspirés apparaissait brusquement dans l'entourage de la reine, les faisant disparaître au besoin.

Llayissya, forte du soutien des deux méduses dont elle ignore qu'elles sont des rivales directes, cherche à manipuler l'entourage de Sénéca et en particulier Ashur, son contre-assassin minotaure. Son aréopage de secrétaires compte des jeunes filles proches de la reine qui renseignent la Dirigeante sur ses activités. Tandis qu'Elhonea cherche à gagner des appuis contre la reine, Llayissya tente plutôt de jouer de ses faiblesses et de ses secrets inavouables. Elle est la mieux placée pour découvrir les escapades de Sénéca, qui s'absente parfois de la capitale pour rendre visite à sa mère, la reine Thésaléa, qu'elle n'a pas tuée mais enfermée dans une ancienne Tour noire en ruine.

Difficulté 30

Il existe plusieurs moyens de se méfier des intrigantes précédemment évoquées. Leeva, d'abord. Ses ambitions, qu'elle évoque souvent devant ses proches au sein du Cryptogramme-magicien, restent néanmoins vides de sens et il ne serait pas difficile de la faire revenir à la raison si son implication venait à être découverte.

Quant à **Elhonea**, elle peut également être trahie par ses proches. Melenthaë si elle découvre l'extrémisme de ses positions, et Erzhanne s'il lui est offert un titre de haut rang dans la Guilde d'Esayhide.

Llayissya fait le commerce de substances toxiques dont elle se sert pour manipuler l'entourage de la reine, mais certaines substances sont assez rares pour que le trajet puisse être identifié.

Les ressources princéennes d'Elhonea lui parviennent par l'intermédiaire du sorcier **Liedvas Lanski** (voir « Démonologie ») lequel, désireux d'implanter le Cercle Écarlate dans le royaume, pense que l'Obscurantiste ferait une souveraine plus laxiste, ne serait-ce que par gratitude. Cependant, leur provenance peut être retrouvée car ces mouvements durent depuis déjà un an.

Difficulté Impossible

La formation extrême d'Elhonea l'a amenée à être fréquemment en contact avec des envoyés du Masque, qui ont vu en elle une servante prometteuse. De fait, elle soutient activement les projets des Perfides, bien qu'elle ignore la nature exacte de ceux qu'elle sert, et qu'elle prend pour les membres d'une secte occulte des Communes princières. Elle est cependant totalement corrompue par la Perfidie. Sa sœur **Melenthaë**, en revanche, est Inspirée, mais elle ignore son état. Le vieil homme qui l'a formée à l'Accord est mort sans avoir eu le temps de lui expliquer la genèse du monde. Elle redoute l'extrémisme de sa jeune sœur, mais ignore que leurs conceptions sont antinomiques.

Quand la révolte gronde

Difficulté 10

Les esclaves révoltés ont toujours été un problème récurrent dans les Terres veuves, mais ils n'ont jamais réussi à avoir une emprise assez grande dans la société carme, largement médusée.

Difficulté 15

La révolte prend une dimension nouvelle avec l'union récente de la Cabale du Vent d'Est, de la faction séditieuse des aiglons conduite par le gladiateur Silérius, (cf. *Dramatis Personæ*) et de la fraternité des Serfs de l'Ombre, qui rassemble des Conjurateurs opposés à l'esclavage.

Cette réunion a été rendue possible par la rencontre des deux principales instigatrices de la révolte, la farfadine **Falenn** et la méduse **Ssassiyana**, qui cache soigneusement à ses alliés la nature exacte de la fraternité à laquelle elle appartient, consciente que la farfadine n'aime guère les Conjurateurs (voir « Diplomatie »). Entraînant la révolte autour de Silérius, les deux complices tentent maintenant de coordonner leurs troupes, afin de déclencher une révolte générale aux quatre coins du pays.

Jouant sur le commerce intérieur, Ssassiyana a fait placer des esclaves et des gladiateurs fidèles à sa cause dans la quasi-totalité des domaines du royaume, avec pour mission de préparer la révolte et d'entraîner les autres esclaves avec eux, ce qui est difficile du fait des réticences toujours importantes des médusés.

Difficulté 20

Ssassiyana est en contact avec **Elhonea**, qui a compris ses projets de révolte et les flatte en espérant que la révolte des esclaves sera suffisante pour destituer Sénéca. Elle lui fait profiter de ses crédits princéens, ce qui a permis à la Dirigeante de s'impliquer dans le commerce des esclaves et de placer des individus à sa solde dans les domaines.

Le véritable problème reste la manière d'atteindre les villes, où les troupes royales et la Guilde d'Esayhide sont nombreuses et dévouées à la reine. Quand ce problème sera réglé, l'insurrection commencera. Ssassiyana espère trouver des mercenaires pour régler ce problème.

Difficulté 25

Alinissia, une Inspirée prêtresse du culte de la Dame, a reconnu en Falenn l'une des siennes, et est donc au courant du projet de révolte. Elle le dissimule pour l'instant, faisant échouer les enquêtes des espionnes de Larezieä. Cependant, elle s'inquiète du rôle croissant de Ssassiyana : même ignorant son statut de Conjuratrice, son implication lui paraît cousue de fil blanc.

Difficulté Impossible

Ssassiyana et Elhonea ont en fait été mises en contact par Liedvas Lanski, un Félon qui fait ses délices de la perspective d'une telle agitation. Il se fait passer pour un membre inférieur du Cercle Écarlate alors qu'il est l'un des maîtres de son organisation, et rêve d'un royaume carme en proie à l'anarchie, dans lequel s'épanouiraient Perfidie et Sorcellerie.

Âme

« Quand tu ne peux plus discerner le ciel du sommet des Tours noires, ris, car ce sera ton dernier éclat… »

Arts magiques

Les Harmonistes

Difficulté 15

Les Harmonistes bénéficient naturellement du meilleur accueil possible dans les Terres veuves. Les Accordés de la flûte et du cistre sont les plus fréquents, ayant les meilleures capacités pour louvoyer au sein des intrigues carmes. Les Accordés de la viole peuvent trouver de très bonnes situations dans les domaines de campagne, à l'exemple de Liya Primeronce, lutine accordée servant au domaine de Malezi.

Les Harmonistes de la Cyse obtiennent des positions privilégiées à la cour royale ou dans les grands domaines artistiques. Le plus grand maître de Cyse vivant actuellement en Terres veuves est le nain Vonraheert, accordé de la Cyse et du Décorum, artiste officiel de la cour depuis le règne d'Amaldéa. Âgé de plus de 70 ans, il espérait finir tranquillement son existence en profitant de sa bonne situation, mais l'avènement de Sénéca a représenté un bouleversement considérable. Le vieil Inspiré craint que le durcissement politique ne mette en péril la paix du royaume. En apparence, il s'est rallié de tout cœur à la reine, mais la surveille de près sous ses dehors de courtisan servile et gâteux. Il est de ce fait l'un des meilleurs informateurs de la cour.

Les Harmonistes du Décorum se rencontrent surtout parmi les fées noires, si bien accueillies en Terres veuves. La plus célèbre est la fée noire Chimaéranne, nommée depuis plus de cinquante ans Ancêtre du Cercle noir, la plus célèbre des sociétés d'aïeules du royaume.

Les Harmonistes de la Geste sont les plus fréquents dans ce royaume où l'intuition, la prophétie et les prémonitions sont tellement valorisées. Certaines méduses Inspirées ont été d'ailleurs été découvertes grâce à leur

capacité intuitive à assimiler les rudiments de cet art. Les plus grandes Harmonistes de la Geste de l'histoire des Terres veuves sont les descendantes d'Assandria, la prophétesse (cf. Le Codex des méduses).

Le gynécée d'Assandria

Difficulté 10

Cette école fut fondée par Cassandre, fille de la légendaire Assandria, première Sigile méduse au Conseil des Décans. C'est une école pour jeunes méduses, apparemment ordinaires, dans laquelle un accent particulier est mis sur le travail de l'intuition et du don prophétique de la Dame.

Difficulté 15

Les descendantes de la lignée d'Assandria, toutes Harmonistes, toujours versées dans plusieurs arts dont la Geste, ont dirigé l'école à tour de rôle. Elles jouèrent au cours des Âges un rôle majeur dans la formation des Harmonistes méduses, les dissimulant parmi leurs sœurs Ternes. L'actuelle tenante de la branche aînée est Estheralia, pratiquante de la Geste, du Cantos et du Cistre.

Difficulté 20

La lignée d'Assandria remonte jusqu'à Emaëleth, Inspirée initiatrice du royaume des Terres veuves. Le Sanctuaire d'Emaëleth, situé au cœur des montagnes, est l'un des plus secrets du royaume. Il est jalousement gardé par le dragon Meyrandh, qui y admet difficilement les Inspirés autres que les descendantes de son ancienne alliée. Lors de la constitution du royaume, la reine Lessaëra parvint à trouver le Sanctuaire, car elle était également dotée de la Flamme. Elle exposa à l'esprit d'Emaëleth la division du royaume et son Génie poussa la future reine à accomplir l'unification des Terres veuves. Lessaëra transmit le secret de l'emplacement du Sanctuaire à ses descendantes, mais celui-ci fut perdu avec l'exil de la dernière reine de la lignée Conti. Désormais, le gynécée d'Assandria est le seul gardien du secret du Sanctuaire.

Harmonies corrompues

Difficulté 25

Les méduses Harmonistes sont souvent condamnées à l'isolement, voire au statut de Renégates, le service de l'Inspiration et celui de la politique carme étant souvent incompatibles. Lorsque, par fidélité ou ambition, ces Harmonistes servent les intérêts temporels du royaume avant d'accomplir leur devoir d'Inspirées, elles succombent plus rapidement aux influences de la Ténèbre ou de la Perfidie. C'est ce qu'il advint d'Esta, Harmoniste de l'Accord, ancienne espionne de la Guilde de Larezieä, qui fonda pour complaire au vœu de la reine Sénéca le groupe sinistre des Sœurs de la Désécration, peuplées de méduses à son image, Harmonistes perdues par leur égoïsme et leurs ambitions (cf. La *Sentence de l'aube*, p 137).

Le Cryptogramme-magicien

Situation

Difficulté 10

Dans les Terres veuves, les Mages sont toujours considérés comme des hommes libres et surtout comme des serviteurs précieux par les méduses qui les financent, pouvant payer fort cher les bons offices de ces serviteurs privilégiés. Au sein de la Haute Demeure carme, les méduses sont prépondérantes, même si elles sont minoritaires. Toutefois, les hautes instances du Cryptogramme-magicien considèrent rarement les Mages méduses comme des alliées fiables et ne trouvent d'intérêt en Terres veuves que par l'intermédiaire des serviteurs des grandes Maisons, des Dirigeantes et des secrétaires, qui font les meilleurs informateurs qui soient.

Difficulté 15

La Haute Demeure des Terres veuves est située dans la Tour noire de Lunaïra. Elle est dirigée par une Ancienne, Dame Elisaveta. Cependant, le véritable pouvoir est tenu par la Mère du domaine de Lunaïra, qui représente

COURDESSES 03

le Cryptogramme-magicien au sein du Conseil matriarcal, ce qui lui donne un pouvoir politique considérable.
Le domaine de Lunaïra a été alloué aux Mages du Cryptogramme dès l'avènement de la royauté. Les Mères du domaine ont depuis sa fondation le statut de représentantes du Cryptogramme au conseil matriarcal, désignées par la reine en place. Le domaine de Lunaïra est l'un des plus prospères des Terres veuves, grâce au travail des Mages, jornistes en particulier, qui favorise la prospérité des cultures. C'est un havre dans lequel tous les Mages sont bienvenus.
Autour du manoir, trois dépendances servent de gîtes pour les différentes obédiences, comportant chacun une salle commune et plusieurs chambres. Derrière ces habitations, l'Académie de Lunaïra, la plus grande du pays, draine la majorité des élèves carmes, à l'ombre vigilante de la Haute Demeure visible à l'horizon. La Principale de l'Académie est toujours une méduse, nommée avec l'accord de la Mère du domaine. En contrebas se trouvent les dépendances agricoles où travaillent de nombreux esclaves et quelques hommes libres, sous la surveillance attentive des Mages de la maison.

Les intrigues

Difficulté 15

• Leeva Romani

Née d'une employée mineure de la Sororale des Esprits, Leeva Romani fait partie de ces méduses de moyenne extraction que l'ambition dévore. Les contacts de la compagnie professorale lui permirent de rencontrer des pratiquants de l'Emprise et elle souhaita immédiatement abandonner la carrière d'érudite pour devenir Mage. Elle fut formée à l'Académie de Lunaïra, où son esprit retors et ambitieux la poussa naturellement vers le Trait gris, tandis que son habileté la conduisit au statut de Haut Mage en un temps record. Lorsque la Mère du domaine gagna la Tour noire pour diriger la Haute Demeure, Leeva fut choisie pour reprendre le statut de Dirigeante, ce qu'elle avait toujours espéré.
Cependant, elle ne souhaite pas gagner la Tour noire à son tour, ainsi qu'il est de tradition dans le domaine, car ses ambitions vont plus loin : Leeva a rejoint le Voile (cf. *L'Art de la magie*, p. 51), et espère prendre le pouvoir en Terres veuves avec l'appui de cette faction séditieuse du Cryptogramme-magicien. En effet, en cas de décès prématuré de la reine, Llayissya aurait toutes les chances d'être portée à la succession, mais Leeva imagine qu'avec une bonne campagne soutenue par la magie, elle pourrait s'y opposer. Et puis, un accident est si vite arrivé…

Difficulté 20

• Oppositions larvées

Attentives aux conséquences de l'Éclipse, les Mages méduses se sont très vite constituées en groupe autonome, ayant partie liée avec la Haute Demeure, intervenant dans la plupart des grands événements du pays. Les méduses étant plus facilement portées vers l'Éclipsisme, la Guilde de Larezieä devint rapidement un lieu de trafics d'influence et de renseignements. Elle devint officielle sous le règne de Siéta, qui décida d'employer les ressources des Mages-espionnes au profit de la royauté. Depuis, la Guilde de Larezieä et la Haute Demeure sont souvent en porte-à-faux car, à l'exception de celles qui sont aussi Sycophantes, les Larezieä sont accusées d'être d'une loyauté tiède à l'égard du Cryptogramme-magicien et de sacrifier leur art au profit d'un royaume temporel.

Académies

Les autres Académies du royaume sont mineures, mal connues, parfois cachées et toujours dévolues à l'enseignement de spécialités rares. Récemment fondée, l'Académie de Nelvona forme les méduses de la Guilde de Larezieä, tandis que l'Académie Delezio ne forme par exemple que des Obscurantistes.

Dans le royaume

Difficulté 10

L'attitude des Terres veuves à l'égard de la Conjuration a toujours été ambiguë. D'un côté, les méduses représentent la partie du Décan originel qui a refusé de suivre l'Ombre aux Abysses, et considèrent le royaume des Démons avec méfiance, voire répulsion. D'un autre côté, de nombreuses méduses et Mères de domaines en particulier aiment pouvoir recourir aux services des Démons.

Difficulté 15

La plupart des hommes libres et des esclaves craignent les Démons, par incompréhension, crainte superstitieuse ou même peur de la concurrence. Les Conjurateurs dans les Terres veuves s'arrangeant toujours pour être sous la protection d'une méduse, qu'ils affichent ou non leurs pratiques, ils sont considérés avec un mélange de respect, d'envie et de jalousie dans le cas des esclaves médusés ou des serviteurs particulièrement fervents.

De fait, le degré de pratique et d'acceptation de la Conjuration dépend largement des domaines et de la loi que la Mère choisit d'y faire régner. La reine Sénéca a toutefois fait savoir qu'elle recommandait l'indulgence à l'égard des Conjurateurs, qu'elle considère comme des serviteurs potentiellement utiles.

Difficulté Impossible

Du fait du lien antique qui a lié les méduses et Noxe, ou l'Ombre, les méduses possèdent une tolérance naturelle à l'encontre des Démons. Même ignorante en démonologie, une méduse ne regardera jamais un Démon avec effroi et ne tentera spontanément rien à son rencontre si celui-ci ne se montre pas agressif le premier. Si cette attitude nonchalante surprend des observateurs extérieurs, qu'ils soient proches de la méduse ou non, celle-ci haussera les épaules en disant qu'elle ne voit vraiment pas où est le problème…

Les Conjurateurs

Difficulté 10

La majorité des Conjurateurs s'attachent au service exclusif d'une Mère, d'une intrigante ou toute autre méduse puissante capable de lui fournir richesses et protection. La plupart du temps, pour éviter de se livrer elle-même à une activité dont elle ignore l'effet peut-être néfaste qu'elle pourrait avoir sur ses serpents, la méduse préfère en effet avoir un Conjurateur attitré, dont elle favorise la formation et la progression dans la Ténèbre.

La protection d'une méduse est également nécessaire pour le Conjurateur carme car les Encres de Conjuration y sont fort chères, les Advocatus Diaboli fournisseurs étant rares.

Difficulté 15

Les méduses Conjuratrices sont fréquemment appelées des Mélénérianes, un nom qu'elles prennent au terme d'une épreuve initiatique qu'elles traversent en Abyme. Les écoles de Conjuration fondées par les méduses portent toutes le même nom de Meleneria, du nom de la première des méduses Advocatus Diaboli.

La dernière de ces fondations, Meleneria sanguinis, est celle d'une méduse ténébreuse, Khilaëra, sous l'influence de Liedvas Lanski, un jeune membre du Cercle Écarlate dont elle est tombée amoureuse. Cette fondation est encore officieuse, mais Khilaëra espère bien amener de cette manière un nouveau tournant dans la pratique carme de la Conjuration. En pratique, elle est totalement instable et manipulée par le Sorcier, qui espère beaucoup de cette affaire pour favoriser son avancement au sein du Cercle.

Difficulté 20

Les Advocatus Diaboli qui officient en Terres veuves ont invariablement le profil courtisan des sociétaires (cf. *L'Art de la conjuration,* p. 33). Ils s'arrangent pour être directement protégés par la royauté, préférant le plus souvent mettre cartes sur table en revendiquant d'emblée leurs fonctions et leurs activités. En échange de quelques renseignements sur la pratique des Conjurateurs du pays, ils ont le statut de serviteurs attachés à la maison royale, tout en étant libres d'agir en parfaite indépendance. La plupart des Advocatus Diaboli officiant en Terres veuves se constituent rapidement de

petites fortunes et mènent une vie de notables craints et respectés.

Fraternité

Difficulté 10

La sororité prenant chez les méduses le pas sur toute autre considération, il n'existe pas en Terres veuves de fraternité ayant pignon sur rue. Les Serfs de l'Ombre sont une fraternité, mais appartiennent avant tout aux factions séditieuses qui agitent le pays contre la mainmise des méduses. (cf. *L'Art de la conjuration*, p. 30)

Difficulté 20

Les Serfs de l'Ombre ont gagné récemment un soutien inattendu en la personne de Ssassiyana, la secrétaire de la Masterëa majores de la Guilde de Larezieä (voir « Diplomatie »).

Urguemand

Éminence,
Vous avez été formée à l'ombre du Souffre-jour de Lorgol, au cœur de la capitale urguemande. Vous avez parfois traversé l'Harmonde pour recevoir l'enseignement des Éminences grises. Cependant, que savez-vous d'Urguemand ? Dix-sept barons querelleurs, une résistance farouche à tous ceux qui tentèrent, au fil des siècles, d'envahir leur sol, soit… Mais au-delà de ces lieux communs, découvrez la richesse de la culture urguemande, les mystères de l'Ensanglance ou les secrets du Cœur Obscur.
N'oubliez pas, Éminence, que les baronnies sont au cœur de bien des manigances de l'Ennemi. La trahison d'Agone de Rochronde lui a donné les clefs d'Urguemand et nombre des intrigues qui se nouent aujourd'hui portent sa marque. Il est de notre devoir de guider les Inspirés à travers le Drame… Urguemand est sur le fil du rasoir. Sauront-ils faire pencher la balance du bon côté ?

Corps

" Par le sang de saint Thobald ! Êtes-vous des Janréniennes pour craindre ainsi les épées liturges ? Sire Gaedric, vous attaquerez par le flanc droit. Sire Pierrance, par le flanc gauche. Quant à nous, soldats, nous allons charger ces pourceaux et répandre leurs entrailles dans la fange. Par mon sang, êtes-vous enfin prêts ?"

Histoire

Éminence,
Le chemin que suivirent les baronnies de la chute d'Armgarde à nos jours est pavé de sang, de larmes et d'acier. Les historiens urguemands vous parleront guerres et croisades, sacrifice et noble sang. Les Éternels se jouent-ils d'Urguemand ? Les baronnies n'ont jamais connu une année de paix : des guerres à l'échelle de l'Harmonde aux conflits de frontière entre deux fiefs, les Urguemands n'ont jamais cessé de faire couler le sang.

La naissance des baronnies

Siècle après siècle, les empereurs se sont succédés sur le trône d'Armgarde. Même l'Éclipse ne put l'ébranler. Pour les mortels, l'empire était aussi immuable que le cycle des saisons. De fait, jusqu'à sa chute, sa déchéance fut longue et subtile.

• Les trois provinces (980-990)

Difficulté 20

Erkman XIX ne fut pas un grand empereur, mais sa longévité fut exceptionnelle. En 980, il était déjà vieux de 83 ans. Se sentant incapable de diriger un tel empire, il décida de donner à chacun de ses fils la responsabilité d'une province.
Tanis était l'aînée. Renommée pour sa sagesse et son charisme, elle eût sans doute sauvé l'Armgarde si une femme avait pu régner. Des trois fils, Janren venait en premier : il reçut la province du cœur et la capitale, Ranne. Neuvêne, le deuxième, était un Inspiré

renommé pour son intelligence. Lui échurent les terres du Nord-Ouest, où il put à loisir combattre les forces ténébreuses des Cornes. Le troisième, Urguemand, était le préféré d'Erkman. Plus emporté que ses frères, il incarnait cependant à la perfection les valeurs d'Armgarde. Il eut les terres de l'Ouest.

LA QUATRIÈME PROVINCE

Dans les temps anciens, Armgarde comptait quatre provinces. Trois d'entre elles sont devenues des Royaumes crépusculaires et la quatrième, les Cornes. Ce territoire fut abandonné des mortels lors de l'Éclipse, lorsqu'une ténébreuse créature — certains évoquent le Roi de l'Été corrompu par les Abysses — s'y éveilla et dévasta les cités flamboyantes. En toute hâte, les maîtres de la Geste tentèrent d'emprisonner la bête dans des boucles temporelles. Hélas, la conjonction de l'Éclipse et du sacrifice du zéphyr de mnésys par les pixies (cf. Les Automnins, p. 84) perturba leur Œuvre… La créature disparut bel et bien, mais des tempêtes terribles enfantées par l'œuvre des Harmonistes s'abattirent sur les Cornes. Lorsque les vents du temps les frappaient, une cité pouvait disparaître ou ressurgir du passé, les êtres vivants grandir et mourir en quelques minutes et la créature elle-même réapparaître : les Cornes devinrent les terres du chaos, désertées par les mortels…

• Les Fratricides (991-1001)

Difficulté 20

Sur son lit de mort, Erkman transmit enfin sa couronne, mais contrairement à la tradition, l'empereur agonisant la confia à Urguemand, l'embrassa et rendit son dernier soupir.

Les nobles présents, comme Tanis, y virent un signe : l'empereur avait choisi Urguemand et délibérément écarté Janren du pouvoir. La tradition n'était pas respectée, mais son choix ne pouvait être ignoré. Les nuits qui suivirent restèrent tristement célèbres dans l'histoire armgarite : Janren et Urguemand se disputèrent la couronne sous l'arbitrage de Tanis et de Neuvêne. Lorsque les enfants d'Erkman quittèrent la forteresse, le sort en était jeté : la guerre était déclarée.

Difficulté 15

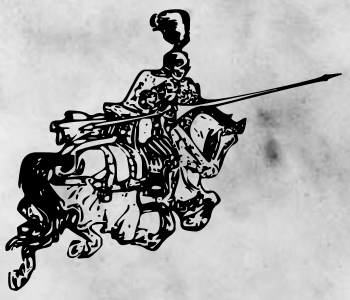
Cette guerre fratricide déchira d'abord Urguemand et Janren, puis Neuvêne lui-même lorsque, resté en retrait, il choisit de se joindre aux combats — les Urguemands restent persuadés qu'il attendait perfidement son heure pour attaquer ses frères affaiblis.

Vint la sinistre conclusion de cette guerre sans vainqueur : conseillé par l'un de ses chevaliers, Urguemand projeta d'assassiner Neuvêne. Il ne s'était joint que tardivement à la bataille et il pensa que ses troupes, peu motivées par cette guerre de succession, se rallieraient à lui et lui permettraient d'écraser son aîné. On sait ce qu'il en fut…

• Les années noires (1001-1089)

Difficulté 30

Lorsque Janren réunit derrière lui ses troupes pour briser le frère sacrilège, un seul homme savait qu'Urguemand serait incapable de mener ses troupes à la bataille. Le prince était fou, et pour cause : ses perfides conseils l'avaient poussé à trahir son idéal chevaleresque et à assassiner son frère. Cet homme était le serviteur favori du Maître du Semblant.



Difficulté 15

Les dix-sept liges d'Urguemand —ses généraux— étaient divisés par le fratricide et l'absence d'explication de leur seigneur. En 1005, l'homme les réunit et leur expliqua la folie d'Urguemand. Il les galvanisa en leur rappelant l'Ensanglance (voir " Cultes ") et les unit derrière sa bannière pour repousser la menace janrénienne.

L'histoire en fit un héros, le premier des Premiers Barons : Aimflède de Lorgol. Ce Félon ne fut pourtant qu'un seigneur de guerre qui laissa se disloquer le royaume qu'il avait " fondé " au nom d'Urguemand. Ce dernier, qui vivait désormais reclus dans sa folie et sa culpabilité, se suicida en 1010.

LA PREMIÈRE ACADÉMIE

Le Cryptogramme-magicien urguemand trouve ses origines dans ces années noires. Les barons se méfiaient des Mages, mais les arguments des Obscurantistes convainquirent le belliqueux baron de Solcramine de les laisser ouvrir une Académie dans le gouffre de Doline. Les Mages profitèrent de la franchise pour construire un village sur ses bords. Devenu un bourg d'importance, Doline est censée être dirigée par un conseil de trois bourgmestres. Dans les faits, ces derniers sont les pantins des Obscurantistes dont l'Académie reste la plus prestigieuse d'Urguemand et constitue un soutien notoire du baron de Solcramine (voir "Diplomatie").

Des siècles de guerre

• Le Premier Baron

Difficulté 15

C'est en 1089, après des décennies de guerre civile entre prétendants à la couronne, qu'Urguemand parvint à nouveau à trouver une stabilité. Orle d'Émelgance reprit le flambeau d'Aimflède de Lorgol en redonnant son sens originel à l'Ensanglance : défendre leurs terres contre l'ennemi ancestral.

En 1090, la Province liturgique profita de l'occasion pour attaquer Urguemand sur un autre front. Cette première croisade, mise en échec par les baronnies du Bouclier, forgea l'identité d'Urguemand dans le sang.

Lors du premier Grand Conclave, en 1091, scellant l'unité retrouvée, les barons désignèrent Orle d'Émelgance comme leur Premier Baron. Ce seigneur de guerre serait désormais élu par ses pairs à la mort de son prédécesseur pour les conduire à la bataille.

• Campagnes et croisades

Difficulté 15

Pendant des siècles, Urguemand fut tour à tour envahi par la Province liturgique et la Janrénie. Les deux seules tentatives des barons pour anéantir leurs frères ennemis, la Guerre des Martyrs et la Révolte des Gueux, furent de cuisants échecs.

En revanche, les baronnies, malgré leur désunion, ne furent jamais vaincues : les Urguemands se battirent comme des wyverns pour défendre leur terre et repousser les envahisseurs.

Dix-sept baronnies ?

Difficulté 15

Dix-sept semble un nombre immuable depuis la chute d'Armgarde. Pourtant, la carte d'aujourd'hui n'a guère de ressemblance avec celle d'alors.

Certaines baronnies ont disparu — Moriondre, en 1357, fut partagée lorsque son baron qui prétendait devenir roi fut vaincu —, d'autres sont nées — lorsque, par exemple, en 1375, le chevalier d'Ardegrif déclara son indépendance au baron de Moughende…

Le souvenir le plus douloureux reste cependant la perte des deux tiers de Sénescendre, à l'époque où la frontière urguemande suivait encore les cimes Brunes. Ces terres payèrent les troupes mercerines, engagées en totalité pour repousser la deuxième croisade qu'avait permise le félon, le baron de Sénescendre.

LA GRANDE CROISADE

En 1255, la fragile alliance des barons concentra tous ses efforts sur les baronnies du Bouclier, lieu de la première offensive liturge. Ceci détourna l'attention de Rochronde qui ne parvint pas à résister au débarquement liturge, bien loin du leurre du premier front… Les barons de Rochronde et d'Émelgance parvinrent à repousser les Liturges dans la péninsule, sauvant Lorgol, alors que de leur côté, les barons continrent l'assaut au nord. Les Liturges occupèrent cependant la péninsule pendant 37 ans, avant d'être repoussés par le nouveau baron de Rochronde.

Le renouveau urguemand

Difficulté 15

Paradoxalement, l'époque de la Grande Croisade fut également celle qui vit la naissance d'une véritable conscience artistique et intellectuelle urguemande. Dans

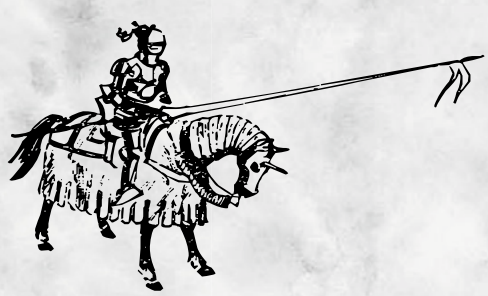
les cités et les campagnes, lettrés, historiens, géographes et autres conteurs révélèrent cette culture commune qui unissait les seigneurs urguemands en dépit de toutes leurs querelles. Les remous qui avaient agité l'Itinérance, la prise de conscience des barons qui découvraient que la suprématie n'est pas qu'affaire de muscles et d'acier permirent aux collèges de prendre leur essor.

Difficulté 10

Les collèges s'imposèrent rapidement comme les centres du savoir et de l'art urguemand. Très largement subventionnés par les barons, ils connurent leur âge d'or au XIVe siècle en devenant des références pour l'Harmonde. Le développement des routes commerciales et la paix relative entre Urguemand et la Janrénie permirent l'entrée d'influences extérieures qui vinrent enrichir les baronnies en sortant Urguemand de son isolement culturel.

Difficulté 15

Les artistes retiennent notamment le nom d'Alléguiore, le fondateur de l'un des fameux collèges de Prestige. Dans les années 1310, il attira l'attention des barons urguemand en fondant ses œuvres — peintures et sculptures — sur une symbolique complexe inspirée de l'héraldique. Couleurs et motifs, proportions et positions, ont une — et souvent plusieurs — significations… Nombre d'érudits tentent encore de comprendre les sens cachés de ses œuvres les plus complexes alors qu'abondent mille légendes sur les secrets qu'elles dissimulent.



LA GRANDE CROISADE

Date	Événement
990	Mort d'Erkman XIX
991-1001	Les Fratricides
1001	Assassinat de Neuvêne
1005	Aimflede de Lorgol " Premier Baron " Fondation d'Urguemand
1010	Suicide d'Urguemand
1089-1090	Guerre Urguemand - Janrénie
1090-1091	Première croisade
1091	Orle d'Émelgance Premier Baron
1105-1115	Guerre des Martyrs
1120-1132	Révolte des Gueux et occupation de la Janrénie
1145-1146	Deuxième croisade
1255-1292	La Grande Croisade
1293	Naissance d'Alléguiore
1300	L'alliance automnine
1342	Guerre de Faërens
1357	Disparition de la baronnie de Moriondre
1376	Création de la baronnie d'Ardegrif
1382-1383	Quatrième croisade
1413-1415	Guerres crépusculaires (cinquième croisade)
1450	Rochronde échappe de peu à une prise de pouvoir des drakoniens (" Noces de cristal ")
1451	Des troubles dans le Cryptogramme-magicien de Lorgol (cf. " Pavane pour un Mage défunt " in L'Art de la magie)
1452	Une série de crimes frappe les lutins et les farfadets de Lorgol (cf. " Les Fleurs de la guerre " in La Sentence de l'aube)
1455	Attaque des Mille Tours par les chevaliers Mandalore repoussée par les Mages Le port de Lorgol est mis à feu et à sang au cours des combats.

Les seigneurs urguemands

Difficulté 10

• Les barons

Ces dix-sept seigneurs possèdent un pouvoir considérable, chacun d'eux étant " roi " en son domaine. Il n'y a pas de séparation des pouvoirs en Urguemand : c'est le baron qui juge, établit les lois et les fait appliquer.

• Les chevaliers

Difficulté 10

Exercer une telle influence sur de si vastes territoires serait impossible sans le soutien de vassaux fidèles. Les premiers d'entre eux sont les chevaliers : hommes de guerre compétents, conseillers, ils secondent leur suzerain et relaient son autorité.

Les barons confient à la plupart de leurs chevaliers des fiefs qu'ils doivent de gouverner au nom de leur suzerain. Ils rendent la justice et font appliquer les lois, collectent les impôts — et en reversent une bonne part au baron. Ils ont en échange les mêmes devoirs que les barons : protéger la terre et le peuple.

Difficulté 15

Les chevaliers sans terre se divisent en deux catégories. Les premiers sont des liges du baron qui vivent près de lui et le secondent directement. Auréolés d'un prestige certain, ils peuvent détenir une influence considérable sur la baronnie.

Les seconds sont les fils aînés des chevaliers qui attendent le décès de leur père pour lui succéder, et les cadets de famille. Ces derniers n'ont plus de chevalier que le titre, qu'ils ne transmettront d'ailleurs pas à leur descendance.

En moyenne, une baronnie compte vingt à quarante fiefs et cinquante à cent chevaliers. Les fiefs peuvent avoir une taille très variable, allant du quartier d'une cité à une région entière de la baronnie.

• Le noble sang

Difficulté 10

Le titre et le fief se transmettent de père en fils aîné. Contrairement à une idée reçue, la noblesse n'est cependant pas qu'une affaire de naissance. Le titre peut se gagner ou se perdre. Le cas le plus fréquent est celui de soldats s'étant distingués par une exceptionnelle bravoure, attachés aux valeurs morales de la chevalerie et ayant versé leur sang pour Urguemand. Cet anoblissement passe par la cérémonie de l'adoubement (voir " Us & coutumes ").

LA PLACE DES FEMMES

En théorie, seul un homme peut prétendre au pouvoir en Urguemand, mais les exceptions abondent… Il n'est pas rare de voir des femmes à la forte personnalité s'imposer à la mort de leur époux, et assurer la régence en attendant de voir leur enfant atteindre sa majorité (16 ans) ou des filles uniques prendre le titre de leur père en épousant un fantoche.

Le Premier Baron et le Vrai Serment

Difficulté 10

En 1415, lorsque Agone de Rochronde prit le pouvoir, il décida de donner une ampleur nouvelle au rôle de Premier Baron. Jusque-là, celui-ci n'avait qu'un rôle de diplomate et de chef de guerre, n'entrant en action que lorsque Urguemand dans son ensemble était menacé.

Difficulté 15

Agone profita de sa position de sauveur d'Urguemand et de la défaite cinglante des barons, due essentiellement à leur désorganisation, pour s'approprier un certain nombre de pouvoirs. Il fit d'abord de Lorgol sa capitale, le domaine du Premier Baron. Ensuite, il retira aux barons une partie de leurs privilèges en s'immisçant notamment dans le commerce, la justice et en renforçant son rôle dans la diplomatie.

Parallèlement, Agone créa l'Ost urguemand, une troupe placée directement sous ses ordres et dans laquelle tous les chevaliers du royaume devraient servir à tour de rôle. Dans l'idéal, ce service obligatoire permettrait aux

chevaliers urguemands de lier des amitiés et de développer un esprit de corps loin de la traditionnelle désunion.
En 1419, le Noir-de-lance vit le jour. Cet ordre de chevalerie se compose de duellistes fidèles qui lui sont entièrement dévoués et où l'armure de plaques et la flamberge traditionnelle ont laissé la place aux épées et aux rondaches.
D'autre part, Agone mit en place un impôt qui lui permit de créer une administration capable de le seconder : le Premier Serment.

Difficulté 20

Le nom de Premier Serment était une provocation pour faire comprendre aux barons que le serment de fidélité prêté à Urguemand et au suzerain était insuffisant pour protéger les baronnies… Agone créa également le Vrai Serment, une organisation secrète fortement liée à la Maraude chargée d'espionner, de faire chanter et de contrôler l'information afin de faire avancer la cause urguemande.

Les baronnies

Difficulté 15

• **Le Bouclier** (1-Arboline, 2-Grisaie, 3-Solcramine, 4-Gardogne, 5-Frimaspre)
Ces cinq baronnies du Nord d'Urguemand ne sont que fondrières et landes balayées par les vents. Entre escarmouches et accidents de frontière, elles restent en permanence mobilisées contre la menace des royaumes limitrophes. Véritables bastions des traditions urguemandes, refusant toute évolution, elles méprisent " l'affaiblissement " moral et militaire d'Urguemand.

• **Le Cœur** (6-Moughende, 7-Valcœur, 8-Ardegrif, 9-Morbise)
Ces riches baronnies à l'agriculture et au commerce florissants forment le fer de lance d'une évolution sociale et culturelle favorisant les échanges et le commerce, dans laquelle les traditions chevaleresques deviennent petit à petit reliques du passé.

• **La Vieille Garde** (10-Émelgance, 11-Rochronde, 12-Boicérule, 13-Sénescendre)
Ces baronnies marquées par les croisades liturges sont traditionnellement désignées comme les plus anciennes d'Urguemand. Le sang de leurs seigneurs remonte à l'aube des temps armgarites. Aujourd'hui, elles sont déchirées entre un attachement très fort aux anciennes valeurs urguemandes et l'influence moderniste d'Agone de Rochronde et de Lorgol.

• **Les Hautes Terres** (14-Farence, 15-Moscagne, 16-Istremont, 17-Louvelle)
Ces domaines qui descendent des pics urguemands jusqu'aux collines de Valcœur et de Morbise en passant par les hauts plateaux de Moscagne se tiennent traditionnellement à l'écart des affaires urguemandes. L'isolement géographique devient ainsi isolement culturel : un voyageur non averti pourrait même penser changer de pays !

DES NOMS DES BARRONIES

Contrairement à une idée reçue, le baron ne porte pas forcément le nom de sa terre.
Les seigneurs de Farence sont ainsi des Faërens, mais le nom de leur baronnie a évolué avec la langue urguemande. Louvelle est parfois nommée Arghul, du nom d'une cité aujourd'hui détruite par une coulée de lave. Quant à la famille de Richevaux, elle dirige Morbise depuis la disgrâce du baron de Moriondre et de ses alliés en 1357…

Les terres franches

Difficulté 10

La plupart des terres urguemandes sont des fiefs confiés aux chevaliers par leurs suzerains. Ces derniers n'ont alors qu'un droit de regard sur ces terres, que le vassal gouverne à sa guise.
Dans les terres franches, les barons n'ont plus aucun pouvoir. Les plus importantes d'entre elles sont les grandes cités, auxquelles les barons n'ont qu'à contrecœur accordé l'indépendance. Les Académies entrent aussi dans cette catégorie et en théorie, cette franchise reste confinée entre leurs murs. Pourtant, on voit souvent les paysans des environs rendre tribut aux Mages plutôt qu'à leur seigneur…
Enfin, un certain nombre d'enclaves saisonines ont aussi ce statut. Relativement rares et peu étendues, il s'agit souvent de régions isolées correspondant aux anciens écrins.
Les franchises ne sont accordées que très rarement et le plus souvent en échange d'un

impôt, ou de services — l'assistance de l'Équerre pour fortifier la demeure du baron, la bénédiction du Vent de Pollen… Seul un baron peut accorder une franchise.

La loi et la justice

Difficulté 10

On distingue en Urguemand deux sortes de justice. La basse justice est l'affaire des roturiers. Les juges sont les baillis, sous l'autorité de leur suzerain, ou plus rarement les chevaliers eux-mêmes. Dans les cas les plus graves, ou si des personnalités importantes sont impliquées, l'accusé ou le plaignant peut faire appel auprès du seigneur local ou de son sénéchal.

Difficulté 15

La haute justice concerne la noblesse. Les juges sont cette fois-ci les barons, qui délèguent en général cette tâche à leur sénéchal pour les affaires mineures. Notez qu'un baron n'a qu'exceptionnellement à rendre compte de ses actes devant ses pairs. La Januenne, une cour regroupant tous les barons et présidée par le Premier Baron lui-même, n'est saisie que dans des cas gravissimes. La trahison du baron de Sénescendre, en 1145, en est l'exemple le plus célèbre.

Difficulté 10

La loi et les châtiments encourus sont assez simples, voire expéditifs, et très variables d'une baronnie à l'autre. La peine de mort est en général réservée aux assassins, aux brigands et autres voleurs récidivistes, et dans certaines baronnies à ceux qui pactisent avec les Abysses.

L'affaire se complique dans les cités, où la jurisprudence fait force de loi. Les juristes y ont par ailleurs inventé un droit très complexe, qui reste une référence dans l'Harmonde entier.

Notez qu'en Urguemand, on ne rend pas un jugement, mais une sentence.

La Maraude

Les barons, baillis et sénéchaux se veulent très sévères avec les criminels, leurs sentences impliquant souvent les oubliettes ou la potence. Pourtant, guildes et Échiquiers font de certaines villes de vraies forteresses de la Maraude. Lorgol notamment est tristement célèbre pour ses Bas-Quartiers où même les gardes sénéchaux n'osent se rendre.

Par ailleurs, les barons n'arrivent officiellement pas à juguler le brigandage qui ravage les campagnes et les forêts. Bien organisés, disposant de refuges sûrs et du soutien d'une frange de la population, les brigands sont une véritable plaie pour Urguemand et rendent les voyages particulièrement périlleux.

Le secret de cette puissance réside dans l'alliance des Princes Voleurs et des barons. Afin de ne pas perdre leur pouvoir au profit des marchands et autres usuriers, et de réduire le pouvoir des cités franches, ceux-ci soutiennent la Maraude.

Diplomatie

D'Urguemand à l'Harmonde

Difficulté 10

Agone de Rochronde, dès la fin des Guerres crépusculaires, assouplit largement la diplomatie urguemande en harmonisant les voix discordantes des baronnies. Engageant une politique d'ouverture et diminuant largement les exigences douanières des baronnies, il a donné à Urguemand une envergure diplomatique digne de sa puissance.

Difficulté 20

Siniath Panangol, l'ambassadeur en Abyme, est un proche ami d'Agone. Il fut celui qui poursuivit sans dévier le projet du Premier Baron, même lorsque ce dernier cessa de faire entendre sa voix, collaborant notamment avec Aleym d'Ousteval et le Vrai Serment.

• Des accords mutuels

Difficulté 10

La Janrénie fut le premier pays à avoir bénéficié de l'effort diplomatique consenti par le Premier Baron. Agone offrit son appui aux femmes janrénniennes tout en accueillant une partie des Mages en fuite, notamment des Éclipsistes alléchés par l'aura du Premier Baron.

Difficulté 25

Lors d'un conclave qu'il tint en 1416, Agone conclut un accord avec les barons : Urguemand se rapprocherait du nouveau pouvoir janrénien, rappelant que ce régime pacifiste valait bien mieux que de belliqueux seigneurs à leurs frontières, mais chacun d'entre eux serait libre, s'il le désirait, de soutenir officieusement les exilés tant que cela n'interfèrerait pas directement avec le processus de paix.

Difficulté 20

Dans le même ordre d'idées, l'Enclave boucanière fut contactée par les représentants du Premier Baron. Agone désirait conserver la place centrale d'Urguemand sur les routes commerciales et avait donc intérêt à ce que les Boucaniers empêchent le développement du commerce maritime. D'un autre côté, les Boucaniers avaient besoin de la nourriture et du bois qu'Urguemand pouvait leur offrir et avaient tout à gagner dans un pacte de non-agression mutuel — leurs activités sur la mer Échancrée étaient de toute manière réduites.

• Un climat de défiance

Le cas de la Province liturgique, ce frère ennemi, est à part. Rien ne semble pouvoir apaiser la haine que se vouent Liturges et Urguemands depuis les Fratricides, soigneusement entretenue par les croisades et les conflits de frontière dans les marais du Nord.

Difficulté 10

Les relations sont plus nuancées avec la République mercenaire : les Urguemands, si attachés à leur terre, ne peuvent comprendre ces hommes uniquement motivés par l'argent. De plus, la perte de la plus grande partie des terres de la baronnie de Sénescendre reste un souvenir douloureux pour les Urguemands et l'importance stratégique de ce domaine pour la République mercenaire envenime les relations à la frontière.

Difficulté 15

Les tribus keshites, si elles sont satisfaites des " progrès " de la législation commerciale urguemande, en veulent toujours plus alors que les barons, en l'absence d'Agone de Rochronde, reprennent peu à peu leurs vieilles habitudes. Les relations sont de plus tendues entre les Nazirs et les montagnards d'Istremont qui prétendent au contrôle des rares cols des monts Drakoniens. En revanche, les princes marchands de Dyonne ont établi des accords commerciaux très profitables avec la tribu des Ardachîr (voir " Lois " in L'Empire de Keshe).

Difficulté 15

Les relations avec les Terres veuves sont de plus en plus nombreuses. Les Urguemands sont bien conscients que Séneca désire faire de son pays l'une des toutes premières puissances de l'Harmonde, mais quelle importance ? Même si les rumeurs défavorables se multiplient sur le régime carme, les relations commerciales sont fructueuses et les Terres veuves si lointaines…

• Des relations anecdotiques

Difficulté 10

Les relations sont plus que rares avec les autres Royaumes crépusculaires. Les Urguemands sont a priori bienveillants envers les Modéhens, qu'ils pensent être les dignes héritiers de Moden-Hen', ainsi qu'envers les Paragéens et les Lyphaniens, considérés avec un respect teinté de condescendance.

Quant aux Communes princières, elles divisent Urguemand et les relations se font au coup par coup. À la fois symbole de civilisation et modèle pour la jeunesse urguemande, elles restent inconstantes dans leurs rapports avec les diplomates qui s'inquiètent de leurs mœurs étranges et des sombres pouvoirs de leur noblesse.

Agone de Rochronde

Difficulté 15

“ Ce nom sonne comme la guerre, il sonne comme une prière… ”

Disciple de l’Éclipse, initié aux secrets du Souffre-jour et maître du Ténarbre de Lorgol, le héros des baronnies est à la fois haï et vénéré par son peuple. Vénéré pour avoir vaincu les armées unies pendant les Guerres crépusculaires, mais aussi pour avoir déjoué le complot des Obscurantistes janréniens. Pour avoir été le symbole de la résistance lors de l’occupation janrénienne et liturge, pour avoir fait relever la tête aux vaincus. Il est aussi haï et craint pour le sombre mystère qui l’auréole. Il a usé des pires chantages et des pires manipulations pour gagner le soutien des barons vaincus ; conservant cette emprise pour asseoir son pouvoir sur les baronnies, il s’est octroyé un rôle bien au-delà de celui traditionnellement réservé au Premier Baron. Certains ont même vu en lui un potentiel roi. Les barons sont prêts à mourir pour un homme qu’ils voudraient pouvoir tuer… un paradoxe tout urguemand.

Les barons lui reprochent peut-être plus encore le mystère dont il s’est entouré. Semblant délaisser les apparitions publiques, il ne communiquait plus que par l’intermédiaire de son premier secrétaire, Aleym d’Ousteval et de son administration, le Premier Serment.

Le Premier Baron

Difficulté 10

Malgré les efforts d’Aleym d’Ousteval et du Vrai Serment, le mensonge n’a plus cours. Le “ suzerain parmi ses pairs ” a été déclaré mort par le Conclave, l’assemblée des barons. D’ici quelques mois, un nouveau Premier Baron sera élu. Trois prétendants tentent aujourd’hui de gagner le soutien de leurs pairs (cf. *Dramatis Personæ,* p. 16).

Difficulté 15

Bohémond de Solcramine est l’incarnation de la chevalerie urguemande. Âgé de 46 ans, il s’est distingué sur les champs de bataille et son nom évoque la mort parmi les Liturges. Le soutiennent les barons de Grisaie, Gardogne, Frimaspre et Farence. Pour la plupart, ils règnent sur des baronnies situées sur les frontières liturges ou janréniennes et ont besoin d’un symbole de la puissance urguemande à la tête des baronnies.

Phénicène de Moughende est quant à lui le modèle du baron tourné vers l’avenir. Appartenant à la jeune génération, il veut guider Urguemand dans une ère de progrès sans pour autant renier ses racines et ses traditions. Son charisme et la réussite indéniable de sa politique à Moughende sont ses principaux atouts.

Erdhence de Rochronde est le fils d’Ewelf et d’Arbassin. Sa jeunesse et l’aura ambiguë de son oncle ne jouent pas forcément en sa faveur, mais il est soutenu par les barons de Sénescendre, Émelgance et Arboline qui voient en lui les qualités d’Agone alliées à une plus grande tempérance. Erdhence est Jorniste et possède le soutien inconditionnel de Lorgol, pour qui il est un avatar de saint Dualde — l’un des trois saints patrons de la capitale urguemande qui incarne l’aventure et la fougue.

UNE RÉVOLUTION ?

Difficulté 20

Urguemand se transforme en s’ouvrant sur l’Harmonde. L’influence de la Janrénie et de Préceptorale ainsi que celle des caravanes keshites se heurtent à un mode de vie inchangé depuis des siècles, ainsi qu’à des seigneurs pour la plupart peu disposés à laisser s’échapper le pouvoir absolu dont ils disposaient. Agone de Rochronde aurait sans doute pu faciliter cette transition — qu’il a d’ailleurs largement contribué à amorcer — mais son absence a laissé le royaume désemparé et peut-être plus désorganisé qu’avant les Guerres crépusculaires.

C’est la personnalité du futur Premier Baron qui déterminera l’avenir des baronnies : celui-ci aura à choisir entre une évolution inéluctable mais culturellement difficile à admettre et une sclérose qui serait fatale à ce puissant royaume.

Les cités urguemandes

Difficulté 10

Doline, Lorgol, Andride et Dyonne possèdent un point commun : l'indépendance. L'essor des cités urguemandes s'est accéléré depuis la fin des guerres, prenant de court les barons les moins prévoyants. Leur place dans cette société féodale reste encore floue et aucune ville ne peut prétendre servir de modèle pour le reste d'Urguemand.

Difficulté 15

Ces cités, qu'elles aient acquis le statut de terre franche ou non, sont le théâtre de multiples luttes d'influence entre les seigneurs féodaux, la bourgeoisie marchande et la Maraude.
À Quidrame, les chevaliers les plus prestigieux d'Urguemand se livrent une lutte à peine voilée pour avoir l'honneur de diriger la garnison — et donc la cité — alors qu'à Dyonne, les trois princes marchands, alliés à la Maraude, sont prêts à tout pour faire de leur cité un centre névralgique du commerce dans l'Harmonde. C'est cependant à Andride et à Rahndrame que la situation est la plus instable, cristallisant les contradictions entre le système féodal et les aspirations des bourgeois.

ANDRIDE

La cité forestière est au cœur d'une lutte impitoyable entre le baron de Boicérule et ses sept maestrebourgs, compliquée par l'influence des farfadets et la haine que leur vouent les discrets lutins de Boicérule. Grâce au chevalier d'Andride, la ville gagna sa franchise en 1413. Les roturiers quittèrent alors en masse leurs villages forestiers écrasés de taxes pour venir habiter cette terre de liberté. La population d'Andride explosa au point de déborder des limites du fief pour gagner sur les terres de chevaliers fidèles au baron, créant de très importants contrastes entre les différents quartiers. Entreprenants et ambitieux, les maestrebourgs — dont le chevalier d'Andride fait partie — ont réussi à faire passer la route du thé par leur cité, mais les incessantes agressions du baron les obligent à assurer la protection des caravanes tout au long de la traversée de Boicérule.

Négoce

Les barons sont très imaginatifs lorsqu'il s'agit de limiter le pouvoir des marchands et de tirer profit de la position stratégique d'Urguemand sur les routes commerciales. Si l'émancipation des villes a permis à la bourgeoisie marchande de se libérer quelque peu du carcan imposé par la noblesse, elle a également vu le développement d'un droit commercial très complexe régissant les échanges entre les baronnies, les villes et les différents acteurs commerciaux.

Artisans et corporations

Difficulté 10

Il n'est pas simple de vendre en Urguemand. Si dans les villages et les bourgs de moindre importance, l'artisan doit au plus s'acquitter auprès de son seigneur d'une redevance en fonction de son revenu, il doit obligatoirement, dans les cités, adhérer à une corporation. Ces organisations fondées sur les corps de métiers diffèrent grandement dans leur forme, allant du simple conseil à la guilde tentaculaire regroupant tous les acteurs d'un même pan de l'économie de la ville.

Difficulté 15

Les corporations prélèvent leur écot sur la redevance, qu'elles collectent pour leurs membres, et remplissent en échange un certain nombre de fonctions. De simples collecteurs de taxes, elles deviennent interlocuteurs privilégiés voire conseillers précieux en matière d'économie. Elles défendent leurs membres auprès des autorités, embellissent les rues et les quartiers où elles rassemblent leurs échoppes, assurent leur sécurité ou négocient des contrats d'envergure avec les négociants étrangers…

Difficulté 20

Il y a un revers à la médaille… Les accords avec la Maraude sont légion. Les concurrents gênants sont éliminés ou mutilés, la protection devient synonyme d'extorsion, etc. Les corporations deviennent en Urguemand une

véritable force politique, mais loin d'offrir à leurs membres un pouvoir démocratique, elles reproduisent le plus souvent le schéma féodal en le cachant derrière conseils et assemblées.

Commercer en Urguemand

Difficulté 10

Depuis plusieurs décennies, les marchands acquièrent en Urguemand un pouvoir financier considérable. En contrepartie, ils doivent obtenir auprès de leur seigneur une patente pour exercer, depuis le simple boutiquier jusqu'au négociant possédant plusieurs caravanes. Cette redevance annuelle, calculée selon un barème complexe, représente une très importante source de revenu pour les seigneurs. Ceux-ci s'arrogent par ailleurs le droit de contrôler le négoce grâce à leurs intendants et imposent de nombreuses restrictions quant aux marchandises échangées.

Difficulté 15

Depuis la fin des Guerres crépusculaires, pendant laquelle les Keshites, les Princéens et les Modéhens se sont joints aux envahisseurs janréniens et liturges, les barons ont compris l'importance des routes commerciales et les enjeux qu'elles représentent pour ces royaumes. Auparavant, ils les considéraient simplement comme des sources de revenus via les lourdes taxes qu'ils leur imposaient.
Il s'agit désormais de les ménager. Les taxes ont baissé, mais elles se sont multipliées : péages sur les routes, les ponts ou les cols, à l'entrée des cités, voire entre les quartiers, avec des quotas, des marchandises interdites, des contrôles réguliers, le tout étant fonction de la baronnie ou de la cité… Le Premier Serment tente cependant d'harmoniser cette législation trop complexe, avec plus ou moins de succès.

Difficulté 20

Pour importer une marchandise, un négociant étranger doit remplir nombre de déclarations et obtenir des autorisations de passage sur les routes qu'il emprunte. Si, en pratique, elles sont toujours accordées, ce n'est que contre monnaie sonnante et trébuchante. En outre, un certain nombre de seigneurs n'hésitent pas à passer des accords avec des bandes de brigands afin de rançonner ces caravanes, justifiant ainsi la nécessité de prélever de nouvelles taxes pour sécuriser leurs campagnes…
Toutes ces restrictions ont évidemment favorisé le développement de réseaux de contrebande très efficaces, parfois même à l'initiative des barons !
Le marché noir propose des alcools, des drogues, des Élémentäs, des esclaves, des Danseurs et nombre d'autres merveilles illicites… Ces trafics entrent parfois même en ligne de compte dans les négociations entre les barons et les marchands étrangers : les caravaniers keshites savent bien qu'ils paient aussi pour que certains de leurs chariots ne soient pas inspectés ou que nul ne vienne vérifier l'origine de certaines drogues…

Du commerce harmondien

Difficulté 15

Dans son ensemble, Urguemand exporte essentiellement des armes et armures de qualité vers la République mercenaire, les Terres veuves et la Marche modéhenne, ainsi que des œuvres d'art, du papier, des vivres et du bois — surtout vers l'Enclave boucanière.
En échange, les cités importent nombre de produits de luxe : vêtements, bijoux, orfèvrerie, alcools, surtout en provenance des Communes princières et, dans une moindre mesure, des Terres veuves ou de l'Enclave boucanière.

Esprit

“ Qu’il soit désormais connu que dans les veines de Sire Maldeceps coule le noble sang. Je le prends aujourd’hui comme vassal, et lui confie les terres que son père a su avant lui gouverner avec sagesse. Ces armes seront les siennes, il les portera toujours avec fierté et honneur.
Les liens sont scellés : il a bu mon sang et offert le sien à Urguemand. ”

Cérémonie d’hommage du chevalier de Maldeceps au baron de Grisaie

Us & coutumes

Des visages des figures

Difficulté 10

• Le physique

Demandez à un caravanier keshite de décrire les Urguemands. Il vous parlera d’hommes bruns aux yeux marron ou bleus, de grande taille et de forte stature. Ce faisant, il négligera grandement la diversité des peuples urguemands. Car si la moyenne s’inscrit peu ou prou dans cette vision, il n’y a pas grand-chose en commun entre les puissants montagnards aux cheveux roux de la baronnie de Louvelle, dans les contreforts des cimes Brunes, et les malingres paysans des baronnies du Bouclier, dans les marais de la frontière avec la Province liturgique. Pour ce voyageur, l’Urguemand a un visage carré, aux traits sans finesse et des mains démesurées aussi aptes à manier les lourdes épées que la cognée ou la houe. Il remarquera aussi, avec un sourire dédaigneux, que les femmes urguemandes sont massives, sans grâce et bien trop grandes à ses yeux. C’est sans doute par orgueil, ou ignorance, qu’il oubliera l’élégance et la finesse du visage des belles dames des cours baronniales ou la beauté simple et fascinante de ces jeunes paysannes que les travaux des champs n’ont pas encore usées.

• Le vêtement

S’il est honnête, il vous vantera cependant le travail de qualité des tailleurs urguemands, qui savent faire de la tunique simple en usage de nos jours un vêtement pratique et confortable, loin des excès des costumes princéens. Là encore, il est difficile de se résumer à des généralités : un Urguemand est un habitant de sa baronnie avant d’être un Urguemand. Les coupes et les couleurs varient donc d’un domaine à l’autre, mais surtout d’une cité à l’autre, influencées par les goûts des seigneurs et des cours étrangères. Le pourpoint lorgolien est plutôt bleu ciel et gris clair, en drap de laine assez léger, alors que les habitants de Quidrame préfèrent d’épaisses tuniques dans les tons ocre et gris pierre.

Difficulté 15

Aujourd’hui, la mode — pour ceux qui ont les moyens de s’en préoccuper — est aux fourrures et aux manches bouffantes à la princéenne. Les jeunes gens aiment rassembler leurs cheveux en une queue de cheval retenue par un anneau d’or, comme les bretteurs de Sasmiyana, et tendent à délaisser les lourdes épées de leurs aïeux pour la finesse de l’escrime, au grand dam de leurs pères peu habitués à voir s’exercer des influences étrangères sur leurs baronnies. Les femmes issues de familles aisées, nobles ou marchandes, séduites par le vent de liberté et d’indépendance propagé par les Sœurs de Tanis, tendent, elles, à copier les robes et les bijoux janréniens.

• L’attitude

Difficulté 10

Plus que le physique, c’est sans doute l’attitude des Urguemands qui marque les étrangers. Notre caravanier keshite notera — avec une certaine irritation — que ces hommes et ces femmes, qu’ils soient simples artisans ou riches seigneurs, vous regardent toujours fièrement, comme s’ils étaient persuadés de leur supériorité.

Difficulté 15

Un marchand de Moughende parlera de la noblesse naturelle de son peuple, mais, plus objectivement, il suffit d’observer les Urguemands à la dérobée pour se rendre compte que cette attitude hautaine ne vaut que pour ces étrangers venus s’enrichir à leurs dépens — et pour les marchands en général.

L'histoire, le sang et la terre

• L'histoire

Difficulté 10

La Cyse et la Geste furent les arts de prédilection d'Armgarde. Il n'est donc pas étonnant qu'Urguemand soit une terre de respect et de tradition : partout, on peut contempler les vestiges du passé et les bibliothèques content avec force détails les hauts faits de nos ancêtres. Les Urguemands sont fiers de leur histoire. Chacun est capable de raconter comment tel héros défendit tel pont pendant les Guerres crépusculaires ou comment un sage vieillard parvint à un accord avec les lutins, garantissant la fertilité des cultures de son village pour une génération. Il suffit de voir le respect avec lequel sont traités les historiens dans ce royaume et le nombre d'hommes et de femmes du commun — sans mentionner les nobles — qui tiennent soigneusement à jour leur arbre généalogique.

• Le sang

Difficulté 15

Les répercussions sur la vie de tous les jours sont nombreuses : les Urguemands sont persuadés qu'un peu de l'âme et de l'esprit de leurs ancêtres sont transmis aux descendants. Ainsi, le petit-fils d'un héros sera honoré et respecté pour les hauts faits de son grand-père. En revanche, ils attendront bien plus de lui que du commun des mortels. Le descendant d'un félon, lui, aura à payer les conséquences de la vilenie de son aïeul. Naître dans une telle famille, c'est s'assurer un mauvais départ dans la vie ! En outre, il n'est pire mésalliance pour le descendant d'un grand homme que de mêler son sang à celui d'une famille honnie…

Difficulté 10

Les Urguemands respectent leurs anciens. Dans d'autres royaumes, on les oublie dès qu'ils ne peuvent plus travailler ou porter une arme. On sait ici la valeur de la mémoire et de l'expérience. Ces vieillards finissent leur vie entourés de leur famille, à qui ils prodiguent leurs conseils, prouvant chaque jour la valeur des années.

LES CHRONIQUES DU SANG

Difficulté 15

Dans chaque village, on trouve les Chroniques du Sang, conservées par l'ancien du village ou le bourgmestre. Dans ces volumineux ouvrages, un lettré, le chroniqueur, note les événements importants pour le village, ainsi que les hauts faits et les vilenies de ses habitants, et ce, depuis des siècles. En nulle autre terre, on ne peut trouver de tels témoignages sur le passé, à mille lieues des habituelles chroniques dédiées aux guerres et aux révolutions. Dans les cités, comme à Dyonne, la tradition s'est parfois perdue. À Quidrame, elle a perduré sous la même forme dans chaque quartier, mais à Moughende, elle a évolué en un simple registre des naissances et des décès…

Difficulté 20

Un fait ne cesse cependant d'inquiéter les érudits urguemands : ce sont souvent des lettrés de Préceptorale qui tiennent ces registres. Ces mêmes érudits ne peuvent ignorer l'origine liturge de l'ordre et craignent que les multiples vexations dont peuvent être victimes les Itinérants urguemands ne les poussent à offrir leur loyauté aux échevins liturges…

Difficulté 25

Pire, ce sont parfois les frères d'un havrefoi qui détiennent ces chroniques, où elles se trouvent à la disposition des soldats de la sainte parole (cf. *Les Organisations*, p. 48). Car derrière ces relais accueillants se cachent des piliers de l'évangélisation liturge.

L'ancien du village — dans les familles nobles, le membre le plus âgé de la lignée — est communément nommé le patriarche. Il conduit les rites de l'Ensanglance et est généralement le garant du respect du culte des saints (voir " Cultes ").

• La terre

Difficulté 10

La troisième valeur qui guide chaque jour la vie urguemande est le lien à la terre, l'Ensanglance. En droit urguemand, les serfs

sont liés à leurs terres comme leurs bœufs. Il ne s'agit pas d'esclavage : le serf n'appartient pas au seigneur, qui n'a pas droit de vie ou de mort sur lui. Celui-ci, qu'il soit baron ou chevalier, appartient aussi à sa terre : il a le devoir de la protéger, elle et ceux qui y sont liés. C'est ce devoir qui lui confère ses droits et légitime la couleur de son sang.

Difficulté 15

Pour un Urguemand, la terre est sacrée. Elle apporte la vie et doit donc être protégée des envahisseurs, qu'ils soient marchands ou croisés. En toute logique, seuls les natifs des baronnies ont le droit de posséder une terre, ou même une demeure dans les cités. Même les puissants marchands princéens ou les dignitaires étrangers ne peuvent que louer leurs résidences.

Note : *le lien des urguemands à la terre va bien au-delà de simples traditions, et se mue en une forme de culte animiste qui règle les rites célébrant la naissance ou la mort, qui seront donc abordés dans la partie "Cultes".*

Des chevaliers aux bourgeois

Difficulté 10

Pendant des siècles, les héritiers des dix-sept liges d'Urguemand ont eu tout pouvoir dans les baronnies. Leur sang justifiait leur intervention dans tous les domaines de la vie, de la justice aux arts en passant par le commerce et, bien entendu, la guerre.

Difficulté 15

Le premier écueil à ce pouvoir fut l'indépendance du Cryptogramme-magicien. Au fil des siècles, de nombreux corps de métiers et classes sociales cherchèrent eux aussi, tout en s'inscrivant dans la hiérarchie féodale, à acquérir un statut officiel et une certaine indépendance. Ces remaniements trouvèrent leur origine dans les grandes cités où naquirent les corporations : à Moughende notamment, le maître guise conseille le baron Phénicène, alors qu'à Andride, les maestrebourgs ont pris le pouvoir et luttent aujourd'hui contre leur baron.

Difficulté 10

Si aujourd'hui, l'évolution sociale et la place de plus en plus importante des cités urguemandes dans l'économie des baronnies tendent à favoriser de telles corporations, il reste un corps de métier toujours méprisé par Urguemand : les marchands, mis au ban par leurs compatriotes…

Difficulté 15

Les nobles les considèrent comme des parvenus, sans s'avouer qu'ils craignent leur puissance montante. Pour les dominer, tous les moyens sont bons : lourdes taxes, difficultés administratives, vexations et mépris social sont le quotidien de ces roturiers entreprenants dont la fortune excède souvent celle des chevaliers, parfois celle des barons. Le peuple ne les apprécie pas plus : dans l'esprit des Urguemands, les marchands sont associés aux vautours modéhens et keshites qui s'allièrent aux Janréniens et aux Liturges lors des Guerres crépusculaires. En conséquence, malgré la position sociale à laquelle ils pourraient prétendre de par leur richesse et leur culture, les marchands se trouvent isolés et d'une certaine manière, encore moins bien considérés que les serfs.

La chevalerie

Difficulté 10

Lorsqu'un soldat mercerin pense à Urguemand, il imagine les puissants chevaliers en armure, creusant dans leurs rangs de sanglantes tranchées avec leurs lourdes épées. Il évoque aussi le code de la guerre hérité d'Armgarde que seule la Janrénie partageait avec Urguemand, scellant ce lien ambigu entre les frères ennemis. Un code dont chaque chevalier se doit d'être l'incarnation, valorisant le respect de l'ennemi, les pratiques guerrières franches et courtoises, et réprouvant les pillages, le meurtre inutile des gens du peuple ou la félonie. Les chevaliers sont organisés en ordres aussi anciens que la Flamboyance. Transcendant le lien de vassal à suzerain, ces derniers réunissent les chevaliers autour d'un corps de traditions, de valeurs souvent liées à un domaine ou à une histoire devenue légendaire.

Difficulté 15

Cette image du chevalier en armure semble pourtant désuète à la majorité des jeunes seigneurs urguemands. Sur les traces d'Agone de Rochronde et de sa jeunesse tumultueuse, la noblesse d'aujourd'hui a tendance à renier ces valeurs du passé et à considérer avec condescendance les reliques que sont leurs armures ancestrales. Certains collèges enseignent désormais un art du combat plus léger, favorisant la vitesse à la puissance et où la targe et l'épée — voire la rapière — sont devenues les armes de prédilection. Pour l'heure, les collèges de Prestige restent attachés aux valeurs d'Urguemand, satisfaisant ainsi les souhaits de la noblesse traditionaliste.

Difficulté 20

Selon les personnalités, les réactions vont de l'opposition directe entre les barons ou les chevaliers et leurs enfants — l'exemple type en est le baron d'Émelgance — à un encouragement à suivre la voie de son temps — comme pour le baron de Moughende (cf. *Dramatis Personæ*, pp. 14-17). Entre les deux, tous les intermédiaires restent possibles: pensez à l'éducation ambiguë que le très respectable baron Erdhence de Rochronde donna à son fils Agone…

Aujourd'hui, les anciens ordres de chevalerie agonisent : certains d'entre eux ont même disparu ! Avec l'essor des cités et des artisans bourgeois, les élèves du collège de Larmine les plus audacieux constatent avec une certaine ironie qu'Urguemand a finalement autant changé que la Janrénie ces quarante dernières années…

Adoubement et hommage : le noble sang

Difficulté 10

Mille légendes content les aventures de jeunes soldats anoblis après un acte héroïque. Trois conditions sont traditionnellement requises pour prétendre à l'adoubement : démontrer une exceptionnelle bravoure, verser son sang pour Urguemand et être inspiré des valeurs du royaume.

Ces trois conditions ne suffisent pourtant pas : en dernier ressort, c'est la terre qui décide. En effet, depuis la chute d'Armgarde, les Urguemands sont liés à leur terre par l'Ensanglance (voir " Cultes "). Comme celui des chevaliers d'Urguemand, le sang des nobles d'aujourd'hui est lié plus intimement avec les baronnies que celui des roturiers, et il s'agit de savoir si le sang du prétendant à l'adoubement subira l'étrange alchimie qui fera de lui un noble.

Difficulté 15

La cérémonie de l'adoubement est très semblable à celle de l'hommage, par laquelle un chevalier prête serment de vassalité à son baron et obtient de lui sa protection et, le plus souvent, un fief. Elle a lieu en public et réunit tous les nobles de la baronnie. Si son déroulement exact varie d'une baronnie à l'autre, elle est toujours composée de quatre étapes essentielles :

Le serment de vassalité : agenouillé, vêtu d'une simple tunique aux couleurs du domaine, le futur chevalier prête serment de fidélité à Urguemand puis à son suzerain.

L'ensanglance : le patriarche, parfois le baron lui-même, ouvre les veines de son vassal dont le sang s'écoule sur la terre du domaine. Lorsque le chevalier tombe inanimé, le baron inspecte son sang. S'il reste rouge, clair et fluide — le sang d'un roturier — le prétendant est achevé. Son nom sera déshonoré. S'il est d'un brun-rouge très sombre, le chevalier est pansé, car son sang est alors celui d'un noble (voir " Cultes ").

La protection : le suzerain s'engage en retour à accorder sa protection à son vassal.

L'investiture : il confirme ensuite le rang du chevalier, lui remet ses armes et son armure, éventuellement un fief, puis fait couler son sang sur la bouche du vassal évanoui, liant leurs destins à jamais.

Les collèges

Difficulté 15

Les collèges sont une véritable institution en Urguemand. Leur apparition remonte au XIIIe siècle, lorsque les barons décidèrent de s'affranchir de l'influence de Préceptorale, qu'ils voyaient comme une arme subtile et dangereuse dirigée par la Province liturgique. Les plus prestigieux datent presque tous de cette époque.

Pour les barons, les collèges devenaient une arme sociale permettant de rivaliser avec leurs voisins sur d'autres domaines que les champs

de bataille et de ne pas prendre de retard sur leurs voisins liturges et janréniens. Pour s'assurer de la fidélité des principaux, ils en firent leurs vassaux au même titre que leurs chevaliers.

Difficulté 10

Il existe en Urguemand six collèges de Prestige. C'est ainsi que l'on nomme les établissements les plus renommés des baronnies, ceux qui accueillent les jeunes nobles urguemands. On y entre souvent dès 10 ans, pour en sortir cinq ou six années plus tard.

Les autres collèges sont bien moins reconnus. Plus nombreux, ils accueillent les enfants des riches bourgeois et autres marchands ou n'ont qu'une importance locale, comme le collège de la Plume verte d'Ardegrif, dont les quelques élèves, s'ils sont bien nobles, sont tous nés sur les terres de la baronnie.

LES COLLÈGES DE PRESTIGE

Le plus célèbre est le collège d'Arpègne, le collège des barons, qui forme les futurs puissants d'Urguemand aux arts du pouvoir et de la guerre. On enseigne au collège d'Armelame les finesses de l'art de la guerre — c'est-à-dire les Compétences d'Épreuves. Le collège d'Enstrelune regroupe les plus savants érudits urguemands, et les cadets de familles y deviennent historiens, juristes ou encore géographes. Le collège de Larmine enseigne l'art de la rhétorique, les subtilités des jeux du pouvoir, et forme diplomates et ambassadeurs. Le collège d'Angrepierre, lui, se consacre à la sculpture et à l'architecture dans une fructueuse collaboration avec l'Équerre. Le collège d'Alléguiore réunit quant à lui historiens et artistes autour du symbolisme et de l'héraldique.

Le plus mystérieux de tous est sans doute le Souffre-jour dont les Éminences grises ont été massacrées en 1413, suite aux révélations de Lerschwin. On murmure pourtant qu'il se serait relevé de ses cendres et qu'Agone de Rochronde en serait le principal.

Le calendrier urguemand

Difficulté 10

En Urguemand, l'année commence au printemps pour s'achever en hiver. Traditionnellement, le peuple n'use cependant pas des mêmes références : pour lui, l'année s'achève au dernier jour de l'été — **le crépuscule**, où chacun prie ses ancêtres de lui permettre de voir la nouvelle année — et commence le premier jour de l'hiver — **l'aube**, occasion de cérémonies célébrant le renouveau de l'année dans les baronnies.

Difficulté 15

L'automne est en effet la saison des maléfices, où l'on ne doit rien entreprendre, ni rien achever. On s'arrange par ailleurs toujours pour que les enfants ne naissent pas en automne — période pendant laquelle ils ne sont pas non plus conçus.

Ainsi, le jour de l'aube, pas question de se laisser emporter dans une liesse de mauvais aloi : les enfants conçus pendant la harpie risquent en effet de naître pendant l'automne. Le premier jour de l'hydre est nommé jour de la chance : on y marie moult jeunes couples et les plus anciens y réveillent leurs ardeurs.

Les jours de fêtes varient ensuite énormément selon les lieux, étant intimement liés aux cultes pratiqués (voir " Cultes ").

Arts et artisanats

• Les lettres

Difficulté 10

Dès le début du XIIe siècle — une fois les remous des Fratricides apaisés et la situation politique stabilisée — les nobles ont cherché à renouer avec leur histoire, trouvant dans le passé des racines sur lesquelles asseoir leur pouvoir. Historiens, hagiographes et généalogistes se sont multipliés, entraînant dans leur sillage un renouveau des belles-lettres. Si la poésie ne passionne qu'exceptionnellement les barons, la chanson de geste, glorifiant leurs aïeux, rencontre quant à elle un franc succès tant auprès des nobles que du bas peuple. Un conteur saura toujours trouver un repas gratuit et un lit chaud pour passer la nuit.

Difficulté 15

Cette tradition orale s'appuie sur une œuvre écrite monumentale, dont les plus anciens volumes remontent au début de la Flamboyance, et qui tend à se démocratiser avec les progrès rapides de l'imprimerie. Si les échevins de Préceptorale tentent de freiner cette technique pour protéger leurs frères copistes, ils ne peuvent toutefois enrayer le progrès là où ils ont le moins d'influence, là où le savoir se diffuse le plus vite : au cœur des cités.

• Des classiques au symbolisme

Difficulté 15

Lors du renouveau urguemand, les barons redécouvrirent l'importance de l'art dans la civilisation armgarite. De cette période faste pour les érudits comme pour les artistes naquirent deux mouvements.

Le premier est l'armgarisme : fiers de leur histoire et des splendides vestiges de l'empire, les barons poussèrent les artistes à faire renaître les œuvres du passé. Lettrés et artistes travaillèrent de concert — notamment grâce aux collèges — mais la fébrilité artistique qui caractérisa les premières années de ce mouvement retomba assez vite : reproduire les œuvres d'un autre temps a ses limites. Aujourd'hui, l'armgarisme est plutôt une étape de formation — l'étude des classiques — qu'un courant artistique en tant que tel.

Le symbolisme ou alléguiorisme — du nom de son théoricien — est né dans le sillage de l'armgarisme. Alléguiore, en étudiant l'héraldique armgarite et urguemande découvrit un univers de symboles qu'il décida de prolonger par la peinture et la sculpture. Les barons, si attachés à leurs blasons, ne purent qu'être sensibles à ce courant qui perdure encore de nos jours. Il devint une source d'inspiration très importante pour les Urguemands dans l'ornementation de leurs façades (voir " Architecture ") ce qui lui assura une diffusion très importante et une influence majeure dans l'histoire des arts urguemands — à part dans les baronnies du Bouclier d'où il est traditionnellement banni et où l'armgarisme garde toutes les faveurs du noble sang.

L'armgarisme ne reconnaissait à l'art qu'une fonction esthétique. Avec l'alléguiorisme, l'art devint vecteur de sens.

Difficulté 18

Les alléguioriens usèrent à l'infini des symboles — motifs, couleurs, proportions, positions — pour faire passer des messages de plus en plus abscons. Rechercher les significations d'une œuvre devint un jeu d'esprit pour les Urguemands. En parallèle, l'alléguiorisme s'étendit peu à peu à la musique et aux belles-lettres dans les milieux les plus modernistes des cités, avec un succès mitigé : peu de gens y comprennent quelque chose…

Difficulté 20

L'alléguiorisme est banni du Bouclier à cause de sa proximité avec le courant abstrait liturge. Nul ne sait aujourd'hui si l'un naquit de l'autre, mais les barons du Bouclier préfèrent s'en tenir aux traditions, l'héritage d'Armgarde.

Quelques Urguemands

Ornemanistre, maître sculpteur à Rahndrame

Sculpteur de façade… En Urguemand, on n'est un homme accompli que lorsque l'on a fondé un foyer et sculpté la façade de sa demeure (voir " Architecture "). Même si cette pratique est assez mal vue, il n'est pas rare pour un riche négociant ou un artisan un peu fortuné de faire appel à un sculpteur de façade pour faire de sa demeure la plus belle du quartier. La plupart du temps, cette tractation se fait en cachette — on peut compter sur la discrétion des maîtres sculpteurs ou des jeunes artistes pour lesquels il s'agit souvent d'un premier contrat — et comme il est de coutume de ne pas révéler cette façade avant qu'elle ne soit achevée, le métier de sculpteur de façade, s'il n'existe officiellement pas, est finalement très lucratif.
Maître Ornemanistre officie à Rahndrame. Dans cette ville construite sur les falaises dominant l'embouchure de la Similondine, sculpter une façade requiert non seulement du talent, mais aussi de l'audace et des compétences certaines en escalade. Très discret, il dirige une entreprise florissante proposant la construction de passerelles et d'échafaudages, et offre ses talents de sculpteur aux nobles et aux bourgeois. Officieusement, il est également le plus doué des sculpteurs de façade de la rive Nord.
Maigre et dégingandé, avec son crâne dégarni, ses dents gâtées et son éternel tablier bleu délavé, Maître Ornemanistre ne paie pas de mine. Malgré une voix aiguë au ton mielleux, la haute société de Rahndrame sait bien ce qu'elle doit à cet insupportable sculpteur qui pourrait révéler ce que tout le monde murmure. Non, Rahndrame n'est pas bénie de Cysèle, et sa bourgeoisie pas plus que son aristocratie n'excellent en sculpture… Maître Ornemanistre joue de cette position confortable pour supplanter ses concurrents dans la construction des passerelles de Rahndrame, et placer ses œuvres et celles de ses apprentis chez tous ses anciens clients…
En sous-main, il a également des accords avec certains représentants de la Maraude. Il leur fournit des renseignements au sujet des demeures sur lesquelles il travaille. Il révèle parfois certaines faiblesses de ses clients en échange de la protection de l'Échiquier et de quelques coups de main contre des concurrents trop ambitieux ou des clients potentiels mais récalcitrants.

Caracteristiques

TAI : 0, MV : 4, PdV : 46, SBG : 51, SBC : 23
VOL 6

Bases de Compétences
Épreuves : Escalade 14.
Maraude : Intrigue 13.
Société : Savoir-faire : architecture 15, Sculpture 16.

Ohmwhom, membre du clan de la Songemance

Le clan de la Songemance est depuis des lustres l'allié du chevalier de Sèmerime, dans la baronnie de Morbise. Composé d'une trentaine de géants adultes, il se consacre à l'équilibre de la région en aidant les humains à vivre en harmonie avec leur environnement. En effet, les géants connaissent depuis longtemps le curieux lien qui s'établit entre l'Harmonde et les humains d'Urguemand (voir " Cultes " et " Saisons "). C'est lors d'une épidémie de crépuscœur (cf. AGONE, p. 191), en 1323, qu'un villageois désespéré décida de quérir l'aide d'un clan de géants des monts Drakoniens. Intrigués par cet humain qui plaidait si bien la cause de son village, deux géants décidèrent de lui porter assistance. Au bout de quelques mois, c'est tout le clan de la Songemance qui s'installait dans le fief de Sèmerime.
Ohmwhom se consacre à l'étude du lien entre le sang et la terre urguemands. Il voit dans cette étonnante alchimie une éventuelle porte de salut pour l'humanité, tout en observant avec amertume

que ce lien n'a pas rendu les humains plus sages pour autant…
Drapé dans son épaisse tunique brune, Ohmwhom parcourt Sèmerime à longueur d'année, à l'écoute des Désirs de l'Harmonde (cf. *Le Codex des géants*), exerçant son empathie et apportant ses conseils aux villageois ou même au chevalier. Plus proche des humains que ses frères de clan, il a depuis longtemps rompu la voie de l'isolation pour étudier de plus près la société humaine et son influence sur l'Harmonde. Cette fascination le pousse à étudier les Désirs des humains liés à la terre, menant parfois ses investigations jusqu'à la limite du malsain. Il lui est parfois difficile d'oublier que les humains ne sont pas, comme les animaux, entièrement gouvernés par leurs instincts. Si ses sages conseils sur la gestion des cultures ou des ressources forestières sont le plus souvent suivis avec application, ses conseils maritaux fâchent plus souvent qu'ils ne satisfont les jeunes villageois.
Ohmwhom, raisonnant en terme d'harmonie et voyant l'avenir de la région sur des décennies, a parfois la tentation de poursuivre les investigations de sa perfide aïeule Smhomgmha, qui préconisait de renforcer le lien entre les Urguemands et la terre pour les forcer à se plier à l'Harmonie et aux lois naturelles… Quitte à faire d'eux des animaux en favorisant leurs instincts au détriment de leur intelligence ! Si aujourd'hui il réprouve encore ce raisonnement, il se surprend parfois à conclure qu'il s'agirait d'une solution sage et efficace…

CARACTERISTIQUES

TAI : +3, MV : 10, PdV : 151, SBG : 50, SBC : 75
VOL 7

Bases de Compétences
Savoir : Géographie 17, Herboristerie 14, Histoire & légendes 16, Médecine 15, Saison : Été 15, Zoologie 14.
Occulte : Harmonie 13.

Combat
Initiative : 4, bâton de marche géant 7
Attaque au contact : bâton de marche géant 12
Attaque à distance : -
Esquive : 5
Parade : bâton de marche géant 11
Défense à distance : 2
BD (bâton) : +41

Épitogyne, membre de la Guilde Fuligine

Épitogyne est née fille d'un riche marchand d'Andride. Délaissant très vite l'étouffante atmosphère de la cité forestière, elle dirigea ses pas vers Lorgol, où elle réalisa de brillantes études de droit commercial. Fidèle au milieu qui l'avait vu naître, elle décida de se joindre à la Fuligine. Cette guilde propose ses services aux marchands afin de les conseiller dans les litiges qui les opposent à la noblesse ou aux autres négociants, ou même de préparer leurs opérations de manière à tirer le meilleur parti des multiples contraintes régissant leur commerce.
Au fil des années, la silhouette jeune et pleine d'entrain d'Épitogyne s'est peu à peu assombrie. Les jeunes gens admiratifs la courtisaient pour son sourire, ses cheveux noirs de jais et sa peau si claire. Aujourd'hui, peu remarquent la silhouette vêtue d'une ample toge noire qui déambule dans les rues de Lorgol, sa démarche boitillante et son visage amer, figé dans un sourire mauvais. Pourtant, cinq années, seulement, ont passé depuis qu'elle s'est jointe à la Fuligine. Si elle en est déjà l'un des membres les plus importants, c'est qu'elle a rapidement gravi les marches du pouvoir au sein de la guilde. Pour cela il n'est qu'un seul prix : celui des Abysses. Car la Fuligine emploie des Démons pour conseiller les marchands dans les cas les plus complexes, et seuls

les Conjurateurs capables de faire appel aux Ambrés peuvent prétendre diriger. Épitogyne est ambitieuse et désireuse de prouver au monde entier qu'une femme peut faire aussi bien qu'un homme. Elle en paie le prix avec fierté, mais non sans regret…

CARACTERISTIQUES

Royaume : Urguemand
Peuple : humaine
Âge : 32 ans
Taille : 1 m 58 (TAI 0)
Poids : 54 kg
MV : 4

Caractéristiques Flamme : 0/0

Corps : 0/3
Bonus de Corps : +3
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 7
RÉSistance : 6

Esprit : 0/7
Bonus d'Esprit : +7
INTelligence : 8
VOLonté : 8

Âme : 0/0
Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 8
CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : –
MEL : 6
EMP : –
TIR : 6
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
MD : +0

Points d'héroïsme : 0
Pouvoirs de la Flamme : aucun
Pouvoirs de Saisonin: aucun
Ténèbre : 75
Perfidie : 0
Pouvoirs corrompus Aucun

Compétences :
Épreuve : Arme : dague 6.
Maraude : Intrigue 8.
Société : Baratin 6, Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette: noblesse 6, marchands 6, Intendance 7, Négoce 7, Peinture 5, Us & coutumes 8.
Savoir : Alphabet : Armgarde 7, Langues: urguemand 8, keshite 8, Lois (spé : commerce)8.
Occulte: Démonologie 9.

Avantages, bienfaits
Conjuration Cercle I à III, Diablotin expérimenté, Nyctalopie.
Défauts, peines
Diablotin farceur, Cauchemars, Démon facétieux, Somnambule, Insomniaque, Mépris, Déviance sexuelle, Scarifications lunaires, Jumeau lunaire, Obsession de l'ombre.

Combat
Initiative : 16, dague (mêlée) 16, dague (jet) 18
Attaque au contact : dague 17
Attaque à distance : dague 15
Défense au contact : Esquive : 6
Parade : dague 15
Défense à distance : 3

Conjuration
POT 16
Invocations usuelles
Maître des faux pas (DIFF 13, cf. L'Art de la Conjuration, p. 88)
Soldat (DIFF 15, cf. L'Art de la Conjuration, p. 89)
Compagnon souriant (DIFF 17, cf. L'Art de la Conjuration, p. 94)
Protecteur tournoyant (DIFF 27, cf. L'Art de la Conjuration, p. 95)

V

Architectures régionales

Difficulté 10

Le voyageur a coutume de dire que les demeures d'Urguemand sont aussi variées que ses paysages. Du torchis à la roche en passant par le bois, ses habitants ont su au fil des siècles s'adapter aux ressources locales pour bâtir leurs demeures.

Difficulté 15

• Le Bouclier

Les bâtisses du Bouclier sont le reflet de la guerre. Froides et hautes, construites dans le granit bleu, elles sont conçues pour résister aux raids liturges et quiconque possède assez de fortune n'hésite pas à les faire fortifier. Ici, toutes les bourgades sont ceintes de massifs remparts aux nombreuses tours de guet, et même les plus humbles demeures possèdent de solides volets de chêne et voient leurs fenêtres barrées par de lourdes barres de fonte. Point de chaume ou de bois ici, sauf pour la charpente. Les toits sont d'ardoises et ne craignent pas les torches de l'ennemi. Pourtant, de place en place, on trouve souvent les restes noircis d'une demeure calcinée, dont les pierres ont été pillées… Gargouilles et autres bas-reliefs ornent les soubassements des toits, les bordures des portes et des fenêtres et sont autant de figures aux airs de Démons destinées à effrayer les enfants de Saint Neuvêne.

• Le Cœur, Sénescendre

Par contraste, les demeures des basses collines du Cœur et de Sénescendre sont souvent des constructions de plain-pied faites de torchis et de chaume. Fragiles, mais accessibles à un peuple qui n'a pas les moyens de se procurer pierres et tuiles : il suffit d'user de la paille de ces bassins céréaliers. Dans le Sud pourtant, les demeures de pierre volcanique se font plus fréquentes à mesure que l'on approche des cimes Brunes, ces anciens volcans endormis, et les toits sont de tuile rouge.

• Farence

Dans les monts Ocrelune, les Farençais ont choisi d'utiliser la roche jaune orangée de leurs montagnes pour construire leurs murs et leurs toitures. Ces demeures basses dont le toit touche le sol se confondent ainsi avec le paysage et les plus habiles — ou les plus prudents — savent user de ce mimétisme pour protéger leurs demeures des pillards. Les seigneurs n'hésitent pas à profiter des lieux les plus inaccessibles pour bâtir leurs forteresses, donjons élancés surplombant les abîmes rocheux, et habitent le plus souvent les forteresses du passé, merveilles architecturales de l'empire éternel.

q

• Moscagne

Les demeures du haut plateau de la forêt de Moscagne ont subi l'influence des Chênais lutins et rappellent aux voyageurs celles de l'architecture symbiotique modéhenne. Intégrant fréquemment ces grandes roches moussues qui jalonnent la forêt, elles sont un assemblage de pierres non taillées et de grandes quantités de mortier. Souvent rehaussées de plantes grimpantes, leurs poutres sont sculptées par des villageois qui mettent un point d'honneur à avoir une demeure plus belle et plus fleurie que celle de leur voisin. Dans le village de Séneval, les habitants cultivent même une variété de liseron dont les fleurs pâles brillent, dans les premières heures de la nuit, d'une blafarde lueur orangée…

• Émelgance et Rochronde

Les demeures de ces baronnies ne sont pas sans rappeler celles du Bouclier. Les habitants de la Vieille Garde savent bien qu'ils sont un lieu d'attaque privilégié pour les Liturges, et construisent donc, quand ils le peuvent, leurs demeures en conséquence. Dans la péninsule de Rochronde, la campagne et les marais sont jalonnés de bâtisses datant de la Grande Croisade, telle la célèbre Adelguêne. Les habitants de Rochronde, pragmatiques, ont dédié ces nombreuses églises et chapelles à leurs propres saints et y pratiquent l'Ensanglance sur une zone de terre nue située dans le chœur.

Sculptures de façades

Difficulté 10

L'observateur attentif à la recherche d'un dénominateur commun le trouvera facilement : les Urguemands aménagent et embellissent leurs demeures dans la mesure de leurs maigres moyens, sculptant et peignant de manière à révéler sur leur façade la personnalité et la profession du maître de maison. C'est particulièrement vrai dans les cités où commerçants, artisans, mais aussi bourgeois, érudits ou nobles rehaussent ainsi leurs demeures, allant parfois jusqu'à faire disparaître la roche nue…

Difficulté 15

À Candréol, dans la baronnie d'Émelgance, les habitants se sont consacrés à la mosaïque, et les murs forment une véritable tapisserie de céramique dont les scènes se répondent les unes aux autres.

Difficulté 25

Cette mosaïque est en fait un immense Tableau-monde dont les motifs changent à chaque fois qu'un habitant choisit de reprendre la mosaïque de sa demeure. Le cœur de l'enchantement est la demeure du chevalier, le mesnil de Candréol, un Vestige dont la mosaïque date de la Flamboyance. Les Inspirés peuvent pénétrer dans le tableau par la porte en trompe-l'œil représentée sur la façade du mesnil. Ils y découvriront un univers mouvant composé de carreaux de céramique, un double de la cité datant de la Flamboyance.

Des hameaux aux cités

Difficulté 15

Dans les campagnes, les serfs rassemblent le plus souvent leurs demeures en hameaux de trois à dix foyers, mais les fermes isolées ne sont pas rares. Celles-ci sont cependant le plus souvent fortifiées : elles constituent en effet des cibles privilégiées pour les nombreux brigands urguemands. Ces hameaux regroupent l'essentiel de la population.

Les villages, comptant dix à trente foyers, possèdent le plus souvent des fortifications — palissades de pieux, remparts bas —, une auberge ou une taverne et éventuellement un relais de malle-poste. Parfois, ces villages se trouvent au pied des remparts de la forteresse du chevalier, cherchant la protection de leur seigneur contre les brigands et les raids des fiefs voisins. Ces villages sont souvent dirigés par un ancien — le patriarche — ou l'homme le plus cultivé, l'aubergiste par exemple.

Les bourgs urguemands comptent trente à cent foyers. Ils sont construits sur des routes majeures, souvent à proximité de la forteresse seigneuriale. En général dotés de remparts et d'une milice, ils sont dirigés par le chevalier ou un bourgmestre choisi par celui-ci.

Ensuite viennent les cités, dont la moyenne compte mille cinq cents à cinq mille âmes. Elles s'organisent en général comme les bourgs, mais les corporations y deviennent plus organisées, les quartiers acquièrent leur propre individualité et certaines deviennent parfois des terres franches.

L'Équerre

L'influence de l'Équerre dans l'architecture des cités urguemandes est évidente. Souvent, les seigneurs font appel aux nains pour organiser le développement d'une ville et éviter le chaos urbain qui ne manquerait pas de s'installer sans schéma directeur — ce qui ne signifie pas que l'Équerre bâtit la ville ! Il se dégage ainsi de ces grandes cités une harmonie et une impression d'ensemble très particulière à Urguemand.

Ces villes ne sont cependant pas des blocs monolithiques montés sur le même modèle : lorsqu'un seigneur demande une œuvre d'une telle envergure, les nains de l'Équerre forment spontanément des fraternités présentant différents projets. Celles-ci se livrent alors une concurrence féroce pour faire accepter leur projet — qui correspond en fait à une véritable philosophie de l'architecture — et gagner prestige et reconnaissance de la part de la communauté naine entière.

Il faut noter que l'Équerre urguemande travaille en collaboration avec les héritiers d'Armgarde, notamment au travers du collège d'Angrepierre de Moughende.

Les cités urguemandes

Outre sa tentaculaire capitale, Urguemand compte sept cités majeures : Andride, Dyonne, Moscagne, Moughende, Pont-aux-Cendres, Quidrame et Rahndrame. Chacune possède

son identité et son architecture propre, liées à son histoire.
Le plus souvent, ces cités, comme d'autres de taille inférieure, sont bâties sur d'anciennes villes armgarites qui furent détruites pendant les Fratricides. Dans certaines subsistent des quartiers historiques ou des Vestiges… L'exemple le plus célèbre est bien sûr Lorgol et ses Mille Tours, mais Quidrame a sa Cité des Lames, immense cité-forteresse capable d'abriter plusieurs dizaines de milliers de soldats, Moughende son krach de l'Équerre, véritable cité naine dans la cité humaine, et Andride sa vieille ville, quartier dont les plus anciennes demeures sont des arbres magiquement altérés pour prendre la forme d'habitations humaines et d'où, par décret, le feu est banni — les habitants utilisent les feux-follets pour s'éclairer.

Cultes

Au commencement des temps

Difficulté 20

" Les Urguemands attachent beaucoup d'importance à l'histoire, mais peu aux mythes — même s'il est vrai que la frontière entre les deux est parfois floue. J'avoue être sidéré par leur manque d'intérêt pour l'origine de leur monde, des étoiles ou des saisons. Alors même qu'ils vous content avec force détails les exploits plus ou moins imaginaires du guerrier dont la statue orne depuis des siècles la place du village ! Pour eux, le monde naît avec Armgarde. La légende la plus courante conte la création de l'empire éternel par quatre princes-guerriers unis contre une sombre menace — le Septentrion, je présume. Quatre princes pour quatre provinces. Il s'agit sans doute là d'une référence inconsciente aux quatre Muses…

Difficulté Impossible

L'Éclipse n'affecta pas l'Armgarde comme elle le fit pour les autres Royaumes crépusculaires, car l'empire était protégé par la magie de ses maîtres de la Geste. Pour les Urguemands, la Dame de l'Automne s'allia à l'Ombre afin de combattre les hommes, mais leurs légions furent repoussées par l'armée des chevaliers-lumières dirigés par le Gardien de l'Équilibre — régulièrement confondu avec l'empereur armgarite. Au milieu de ce galimatias, il est intéressant de noter que Janus et les Lueurs apparaissent régulièrement sous une forme altérée alors même que la Dame de l'Automne et l'Ombre sont belles et bien désignées comme telles. Du Masque évidemment, il n'est fait nulle mention. "

Témoignage d'un parrain saisonin à son protégé

Dyonne

Difficulté 15

Cité commerçante par excellence, Dyonne est au carrefour de la plaine urguemande, de la République mercenaire et de la montagne. Écartée de la route du thé, elle tente par tous les moyens d'attirer les caravanes modéhennes en arguant de sa position favorable par rapport au col le plus fréquenté des cimes Brunes.

Difficulté 10

Les ruelles étroites de Dyonne sont sales et mal entretenues, et la ville, construite essentiellement en bois, n'attend qu'une imprudence pour flamber comme elle l'a déjà fait à trois reprises. Seule l'enceinte des Caravanes, isolée du reste de la ville par une muraille de pierre, se distingue par ses belles demeures et ses larges rues pavées. Sa foire permanente attire les voyageurs en quête de bonnes affaires, et notamment la noblesse et la bourgeoisie des baronnies voisines.

Difficulté 15

L'arène commerciale n'est cependant pas la seule sur laquelle se battent les puissants de Dyonne : les trois princes marchands de cette fière cité franche sont en perpétuelle guerre d'influence avec le baron de Morbise, qui ne supporte pas de voir tant de richesses lui échapper chaque jour. Ses impôts sévères sont le prix à payer pour l'indépendance de la cité.

La terre et le sang

Difficulté 15

À l'aurore, Urguemand sortit de sa tente et vit son armée rassemblée. La vision était glorieuse, la lumière timide teintant de violine les armures de ses chevaliers. Les premiers, ses dix-sept liges, prirent la parole et prêtèrent serment : ils jurèrent de toujours se battre pour leurs terres et leur suzerain, et scellèrent ces mots en s'entaillant le poignet pour que leur sang abreuve la terre. Suivant leur exemple, les chevaliers d'Urguemand firent de même, liant à jamais leur sang et leur terre.

Cette bataille qui sera connue dans les siècles à venir sous le nom de l'Ensanglance fut l'une des plus grandes victoires d'Urguemand. Le rituel fut désormais répété avant chaque bataille et les simples soldats eux-mêmes se joignirent aux chevaliers.

Chroniques du Sang d'Urguemand,
Sire Grégore d'Armancenet

Depuis des siècles et malgré les innombrables guerres qui déchirent les baronnies, les Urguemands restent indéfectiblement unis par un lien transcendant le simple partage d'une histoire et d'une culture communes : l'Ensanglance.

Le rite de l'Ensanglance

Difficulté 10

Lorsqu'un enfant naît, il est de coutume de lier son destin à celui d'Urguemand en reproduisant le geste originel des liges.

Difficulté 15

Le rite est également pratiqué lorsqu'un Urguemand quitte son lieu de naissance pour venir habiter dans une autre région des baronnies, ou lors des veilles de bataille ou des moments qui précèdent un événement important de la vie d'un Urguemand.

Difficulté 10

Son déroulement exact varie, mais certaines étapes fondamentales restent incontournables. Le rite est pratiqué par le patriarche assisté des parents de l'enfant.

La proclamation : écho du serment de l'Ensanglance lui-même, la proclamation consiste simplement en l'annonce du nom complet de l'enfant.

L'ensanglance : le patriarche entaille la peau de l'enfant et fait s'écouler son sang sur la terre nue.

Le soin : par un simple pansement, une cautérisation ou tout autre moyen, le patriarche referme la blessure de l'enfant.

Dans certaines baronnies, il est de bon présage que l'Ensanglance soit pratiquée en présence d'une personne de valeur qui deviendra, d'une certaine manière, le parrain de l'enfant : les parents espèrent qu'un peu de l'âme du parrain accompagnera l'enfant dans son existence.

Difficulté 15

Dans les familles nobles, le rituel reste le même dans l'esprit mais se déroule en un lieu symbolique du domaine : un légendaire champ de bataille, le jardin de la forteresse…

Dans le cas de l'héritier d'un baron, le rituel est pratiqué en présence de tous les vassaux, qui sauront ainsi que dans ses veines coule bien le noble sang.

DE LA NATURE DE L'ENSANGLANCE

Lorsque les chevaliers d'Urguemand prêtèrent le serment de l'Ensanglance, ils firent naître au cœur de l'Harmonde un mouvement aussi imprévisible et mystérieux que celui qui donna naissance aux Dames des Saisons.

À sa manière, l'Harmonde entendit les chevaliers et accueillit leur sang, ce sang qu'il avait goûté à tant de reprises depuis quelques années. À chaque fois qu'un homme prêtait ce serment, à chaque fois qu'un soldat tombait sur le champ de bataille et offrait son sang à la terre, l'Harmonde apprenait à mieux connaître ces mortels prêts à mourir pour lui.

Cette connaissance devint si intime qu'une étrange alchimie naquit entre la terre et le sang des chevaliers, les premiers à avoir prêté le serment de l'Ensanglance. Leur propre sang se modifia pour prendre la couleur des terres du Nord gorgées du sang des mortels, un brun-rouge si sombre qu'il paraît noir : le noble sang.

Note : *ce lien mystique a des conséquences décrites dans les avantages et défauts (voir Annexes) et la partie consacrée aux Saisons.*

Dans le cas de l'héritier d'un chevalier, le rituel se pratique en général en présence de son suzerain.

RITES FUNÉRAIRES

Difficulté 15

Les rites funéraires urguemands sont destinés à faire fusionner l'âme du défunt avec sa terre. Selon les baronnies, les morts sont soit enterrés à même la terre, soit incinérés avant que leurs cendres ne soient dispersées.

Les corps de ceux qui ont déshonoré leur nom ou échoué à l'anoblissement subissent un traitement particulier : leurs restes sont conservés à l'abri du sol dans une vasque ou un cercueil hermétique

Les cultes des saints

Difficulté 10

Les Urguemands ne vénèrent ni la personnalité déformée d'un saint du passé, ni un être créateur suprême, comme les saisonins. En revanche, il y a des héros, des sages, des artistes, des chefs valeureux qui marquent de leur empreinte la terre où ils ont vécu. Les Urguemands honorent leur mémoire et s'attirent leur bienveillance simplement en ne les oubliant pas. Une statue sur une place, une plaque commémorative au coin d'une rue, un poème répété comme une prière, des contes à la veillée, il y a mille façons de faire revivre le souvenir d'un être cher.

Difficulté 15

Ces cultes sont très locaux : ils se perpétuent en fait sur la région où a vécu et agi la personne ainsi vénérée. Le plus souvent un village ou un quartier, parfois une cité entière ou un fief, il en existe des centaines sur une seule baronnie ! Lorsqu'un Urguemand voyage, il ne manque pas de s'enquérir des saints locaux et honore ces personnalités qu'il découvre pour la première fois.

Ces cultes survivent quelques générations, puis de nouveaux héros viennent remplacer leurs aïeux. Le souvenir des saints Fondateurs (cf. *Dramatis Personæ*, p. 11) est perpétué à Lorgol depuis des millénaires ! En revanche, on a déjà oublié Médulien, cet homme qui empêcha une guerre sanglante et inutile entre deux chevaliers de Valcœur… Pourtant, dans ces fiefs, on va quérir un médulien lorsque l'on a besoin d'un arbitre pour résoudre un litige.

Dans les campagnes, la manière de rendre hommage à un saint se perpétue simplement de génération en génération. Traditionnellement, le patriarche fait autorité. Si le village a besoin de la bénédiction d'un saint, c'est lui qui décidera quelle offrande sera appropriée ou de quelle manière les villageois devront l'honorer. Toutefois, dans des communautés plus importantes, un véritable clergé se met parfois en place. C'est notamment le cas dans les cités urguemandes. D'un simple écheveau de traditions, le culte des saints se mue alors en religion…

Des rituels quotidiens

Difficulté 10

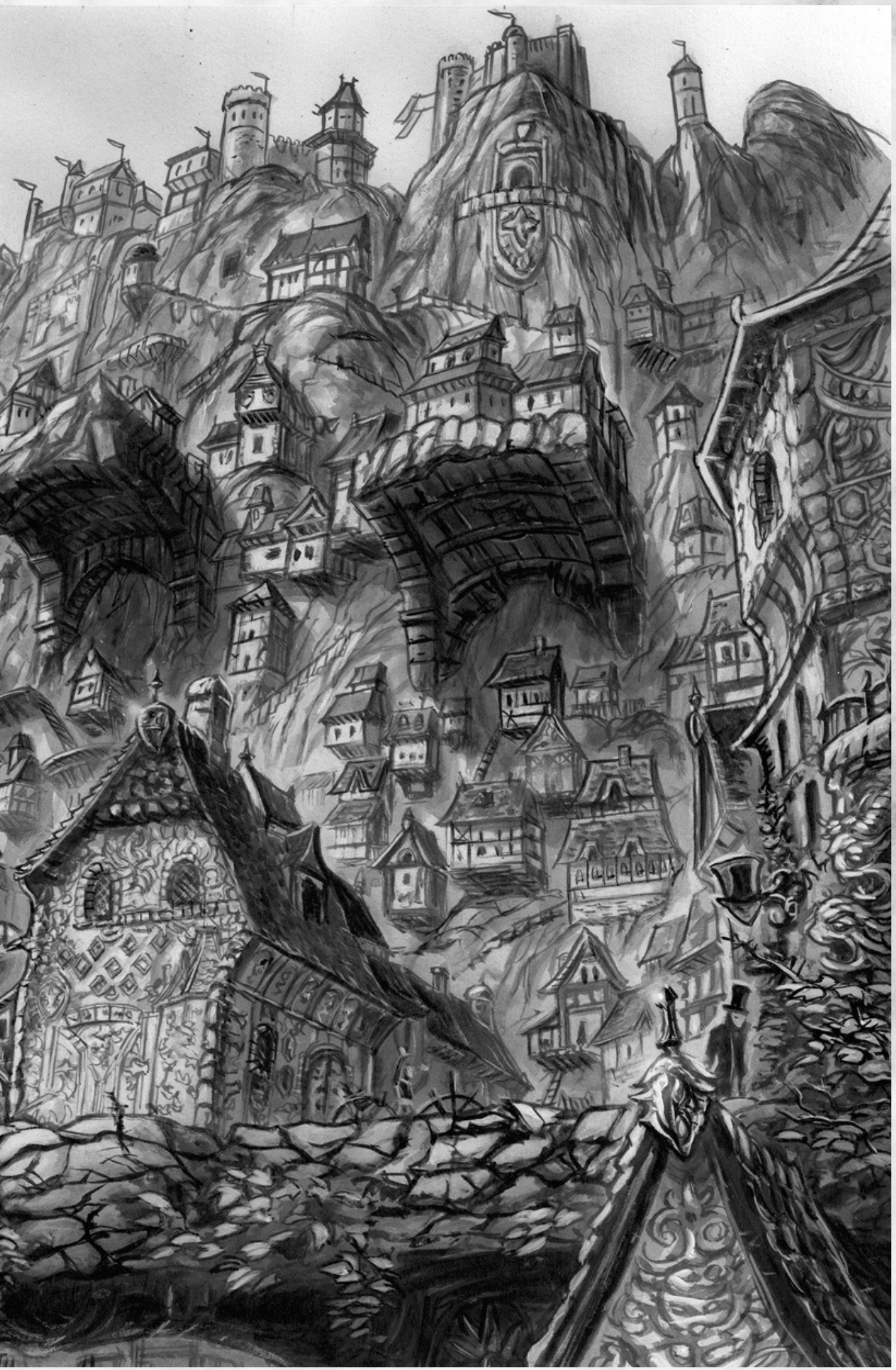
Un geste, une expression, une litanie pour conjurer les Démons ou les pixies, un motif que tous les ébénistes de la région incluent dans leurs travaux, ces petits riens forment une toile inextricable de traditions entremêlées auxquelles les Urguemands portent une attention marquée.

Difficulté 15

Tous les Urguemands réalisent ces petits rituels quotidiens. Certains ont perdu depuis longtemps leur signification. Nul ne se rappelle plus pourquoi le feu ne doit jamais s'éteindre lorsqu'un meurtre inexpliqué a frappé un village, même en plein été. Les érudits supposent un rapport avec le feu caché des invocateurs de Démons. Nul ne sait non plus pourquoi, à Pont-aux-Cendres, tout le monde emprunte le gué en période de sécheresse, au lieu d'utiliser le magnifique ouvrage qui a valu son nom à la cité.

S

COURDESSES 03



NEUVÊNE

Difficulté 15

Pour les Urguemands, Neuvêne n'est ni plus ni moins que l'un de leurs saints. Un certain nombre d'Urguemands lui vouent ainsi un culte complètement indépendant de la liturgie et renient l'idée d'une supériorité de Neuvêne sur les autres saints.

Les Urguemands taxent d'hérétique le culte liturge qu'ils considèrent comme une insulte faite à Neuvêne : pour eux, le clergé a remanié l'histoire afin de servir ses propres intérêts, ce qui représente la pire insulte qui puisse être faite à un défunt.

Difficulté 25

Cette attitude a donné naissance à un groupuscule connu sous le nom d'Enfants de Neuvêne. Ces hommes et ces femmes, pour la plupart issus de la baronnie d'Arboline (cf. *Les Cahiers gris*), mènent une lutte discrète contre la Liturgie, tentant de faire revenir dans le droit chemin les nombreux réfugiés liturges et les Urguemands convertis. Les Enfants de Neuvêne comptent un nombre relativement important de membres de Préceptorale.

m

Saisons

Le Printemps

Difficulté 10

• Lutins et farfadets sont extrêmement nombreux en Urguemand. Les premiers se concentrent essentiellement dans les deux grandes forêts, mais se retrouvent également dispersés dans tout le royaume. Souvent, les Chênais vivent en relative harmonie avec la communauté paysanne. Les Urguemands apprécient ces saisonins qui comprennent si bien leur attachement à leur terre. La fête du Pollen pendant le mois du troll (cf. Le *Codex des lutins*) est l'occasion de grandes réjouissances dans les villages humains aussi!

Difficulté 15

• Les farfadets règnent sur les cités. Leur rôle dans l'émancipation et le développement des villes urguemandes n'est certes pas à négliger, et leurs Échiquiers — ouverts aux guildes humaines — contrôlent la Maraude de presque toutes les cités urguemandes. Quant aux marchands farfadets, ils sont un élément moteur dans le développement des corporations qu'ils dirigent parfois.

Difficulté 10

• Les satyres sont plus rares en Urguemand. Ils sont appréciés pour leur sens du mot juste et leurs qualités artistiques. Si leurs frasques leur valent pourtant bien des inimitiés, les humains rient de bon cœur du cocufiage de leurs voisins… Jusqu'à ce que leur arrive la même mésaventure.

L'Été

Difficulté 10

• Les ogres sont très nombreux en Urguemand. Attirés par les incessantes batailles auxquelles se livrent les chevaliers, ils constituent une part non négligeable des armées et une source de revenu très appréciable pour les tavernes, à Quidrame notamment. Ils évitent par contre la baronnie de Sénescendre qui hait par tradition tout ce qui ressemble de près ou de loin à un

ENSANGLANCE ET SAISONINS

Il est impossible aux saisonins de se lier à la terre comme le font les humains. Leur sang ne peut en aucun cas entrer en résonance de cette manière avec l'Harmonde. Le noble sang ne les concerne donc pas…
Les humains pensent que cela est dû à leur absence lors des Fratricides, lorsque fut pour la première fois établie l'Ensanglance.
Les saisonins sont, à leur manière, plus proches de l'Harmonde que les humains — puisque leurs Dames sont elles-mêmes nées de l'Harmonde —, mais leur lien à leurs créatrices passe avant toute autre allégeance, et rend ainsi impossible l'Ensanglance.

mercenaire (voir " Histoire " in La République mercenaire).

Difficulté 15

• Les géants sont rares et peu appréciés en Urguemand : les humains craignent ces créatures qui peuvent les écraser par inadvertance. Seules certaines campagnes apprécient ces saisonins : celles qui ont su mettre leurs craintes de côté et comprendre la profonde empathie qui lie les géants à l'Harmonde.

ENSANGLANCE ET EMPATHIE NATURELLE

L'Ensanglance fait entrer les humains dans la création harmonique. Leur créateur les a voulus indépendants et donc capables de prêter allégeance aux puissances de leur choix — dans ce cas, l'Harmonde.
Une conséquence inattendue en est la possibilité pour les géants d'appliquer l'Empathie naturelle (cf. Le Codex des géants) et donc les Questions et Désirs aux humains liés par l'Ensanglance — DIFF +5.

L'Hiver

Difficulté 15

• Les fées noires sont rares mais très respectées en Urguemand, où l'on apprécie la sagesse des années. De plus, le rôle d'Amertine pendant les Guerres crépusculaires a donné une impulsion majeure au Cercle des Oubliés de Lorgol qui est devenu le plus important d'Urguemand. Les autres cercles majeurs sont ceux d'Ocrelune, Moughende et Rahndrame.

Difficulté 10

• Les nains apprécient énormément Urguemand: cette région d'Armgarde fut la première de l'Harmonde à accepter l'Équerre. Son siège à Moughende et son influence dans la vie de la cité en sont les exemples les plus frappants.

Difficulté 20

De leur côté, les clans nains sont assez nombreux dans les monts Ocrelune et Drakoniens. Dans ces derniers, certains œuvrent de concert avec les humains pour contenir les drakoniens.

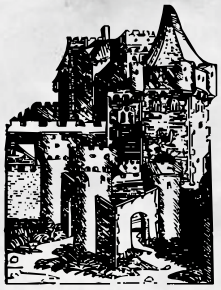
Difficulté 15

• Les méduses sont en revanche assez mal vues des Urguemands. Leurs serpents, leur attitude hautaine et les légendes courant sur les Terres veuves — l'esclavage, la politique de Séneca — les rendent relativement impopulaires. Les comptoirs des Chimériennes à Lorgol, Moughende et Pont-aux-Cendres sont pourtant prospères…

CÉLIANA D'ARDEGRIF

Difficulté 20

Celiana, baronne d'Ardegrif, a pris les rênes du domaine lors du décès tragique de son époux, 8 ans après leur mariage. Si nul ne conteste la légitimité du mariage, nombreux sont ceux qui soupçonnent la méduse d'avoir précipité la mort d'Elvalin d'Ardegrif. Malgré toutes les rumeurs et les préjugés, Dame Celiana gouverne ses terres sans partage. Inspirée, habituée aux jeux du pouvoir dans les maisons carmes, elle porte en elle l'espoir de la baronnie : l'enfant d'Elvalin, conçu peu de temps avant sa mort, seule possibilité pour une femme saisonine de continuer à gouverner — en assurant une régence.



Moscagne, cité de la naissance et du déclin

Cela ne fait que cent cinquante ans que Moscagne apparaît sur les cartes urguemandes. En effet, cette cité pourtant ancienne s'était cachée lors du pacte qui poussa les saisonins à se retirer du monde dans leurs écrins (cf. *Les Automnins*). Les lutins y ont bâti, sur les ruines d'une cité flamboyante, l'une de leurs plus étranges cités végétales. Car Moscagne a deux marraines : le Printemps et l'Hiver. De nombreux nains et fées noires s'y réfugièrent avec les lutins, forgeant une atypique alliance saisonine, et construisant une cité qui ne cesse d'étonner les voyageurs : Vestiges, prouesses architecturales des nains et art végétal des lutins en ont fait un joyau unique sur l'Harmonde, que les fées noires ont su rendre vivant… Ici les demeures protègent leurs habitants, les statues vous content les temps anciens et les fontaines pleurent leurs mères endormies par l'Appel.

Intrigues

Le Premier Baron

Difficulté 10

Le Grand Conclave. Cette prestigieuse assemblée se réunira dans quelques mois pour élire le nouveau Premier Baron et décider ainsi de l'avenir d'Urguemand. Dans les baronnies se nouent complots et alliances, une véritable pépinière d'intrigues dans laquelle, Éminence, vos Inspirés pourraient bien rapidement se retrouver englués.

Si Phénicène de Moughende semble le candidat le plus favorisé, Bohémond de Solcramine a obtenu les voix des barons du Bouclier et de Farence. Quant à Erdhence de Rochronde, il s'assure le soutien de trois baronnies qui risquent cependant de se tourner vers les deux autres prétendants, s'il ne se montre pas plus vindicatif (voir plus bas).

• Incidents de frontière

Difficulté 20

La situation est pourtant instable. Il suffirait d'un incident plus important que d'habitude avec les Liturges pour que les barons, hantés par le souvenir des croisades, se tournent vers le symbole de la résistance aux Liturges: Bohémond. Le chevalier de Soubresaule, vassal de Bohémond, a décidé de passer à l'action. Il a contacté le baron de Gardogne et tous deux vont unir leurs efforts pour provoquer un incident frontalier majeur. Leur cible est un primicier frontalier (voir " Lois " in La Province liturgique), Enguenaud, connu pour couvrir un important réseau de contrebande. En menaçant ses intérêts, avec un brin de chantage et quelques pots-de-vin, il devrait être facile de le pousser à attaquer un poste-frontière où se trouvera malencontreusement le baron de Gardogne… Les choses devraient facilement dégénérer par la suite.

• Aleym d'Ousteval et le Vrai Serment

Difficulté 25

Il est une autre personne à l'influence majeure qui n'a pas dit son dernier mot : Aleym d'Ousteval est, de fait, le maître actuel du Premier Serment — l'administration mise en place par Agone — et du Vrai Serment — sa police secrète.

Inspiré, il est au courant des enjeux de la lutte menée par Agone et ne croit pas à sa disparition. Le Conseil des Décans, de son côté, ne l'a pas informé du destin de son maître (cf. Le Violon de l'automne). Il fait donc tout son possible pour retarder le Grand Conclave. Ses agents sillonnent Urguemand pour désorganiser les barons et semer le doute, pour faire entendre au peuple qu'Agone de Rochronde n'est pas mort et que les barons sont en train de commettre une erreur cruciale.

Cette politique désespérée est très risquée: l'influence du Vrai Serment et, à travers lui, d'Aleym d'Ousteval est suffisamment importante pour déstabiliser Urguemand. S'il allait trop loin, les corporations n'hésiteraient pas à profiter de l'agitation pour provoquer une révolution qui les arrangerait bien…

h

LES MINOTAURES

Difficulté 10

Les minotaures ne constituent pas, et de loin, la première population saisonine urguemande. Pourtant, leur force, leur intégrité et leur sens de l'honneur leur permettent de prétendre à une place de choix. Si leur physique monstrueux effraie les serfs des campagnes les plus reculées, ils sont désormais très bien intégrés dans les zones plus " civilisées ".

• Les charges

Difficulté 10

Les seigneurs urguemands apprécient les qualités des minotaures et n'hésitent pas à leur confier des postes de confiance. Nombre d'entre eux sont ainsi capitaines des gardes voire contre-assassins, des fonctions finalement assez faciles à atteindre car les seigneurs apprécient la crainte et le respect qu'inspirent de tels soldats.

Avec leur physique impressionnant et leur caractère méthodique, les seigneurs leur offrent assez fréquemment des postes de bourreaux, voire de baillis — qui défierait un tel gardien des lois ?

Difficulté 15

Les minotaures plus indépendants d'esprit proposent souvent leurs services de précepteur et maître d'armes, tout en dirigeant parfois en parallèle une petite compagnie mercenaire. Certains chevaliers peu fortunés préfèrent offrir un tel maître à leurs enfants plutôt que l'enseignement des très coûteux collèges. Les minotaures savent en général très bien inculquer aux enfants rebelles le sens de la discipline. Certains les utilisent même pour mater cette jeunesse plus attirée par les paillettes princéennes que par le sens du devoir.

Enfin, les minotaures moins attachés aux armes se proposent parfois comme intendants des nobles, des riches marchands — qui ont parfois du mal à leur faire admettre que truquer quelques comptes peut aider la compagnie — voire des fiefs.

• La Garde diurne

Difficulté 15

À Grisaie, ogres et minotaures ont constitué une garde d'élite — la Garde diurne — chargée d'appliquer le Décret des Ombres. Les Conjurateurs et autres Advocatus Diaboli de Grisaie ont le droit de pratiquer la démonologie à condition qu'un garde diurne surveille leurs demeures et les accompagne dans leurs déplacements. Sévère et incorruptible, la Garde diurne a la charge de recenser tous les pratiquants de la Conjuration, de contrôler le commerce des encres — même si une efficace contrebande s'est mise en place — et d'éviter tous les débordements que peuvent occasionner les Démons invoqués. La Conjuration ne doit pas perturber la vie des Griséens — le baron connaît les méfaits engendrés par les farces douteuses des diablotins ou les exigences désastreuses des Opalins. Les Connivences doivent, de fait, n'impliquer que le Conjurateur. Accessoirement, les gardes diurnes veillent aussi à ce que les Conjurateurs respectent bien leurs engagements : pas question qu'un Démon en colère ne vienne semer le trouble!

Difficulté 20

La Garde, très hiérarchisée et dirigée par un minotaure du nom de Cyngale, ne rend de comptes qu'auprès du baron.

Difficulté 25

Cyngale s'en sert pourtant pour faire avancer la cause de la Renégade dont il est un membre actif.

• La Renégade

Difficulté 20

La Renégade urguemande s'enlise (cf. Les Organisations). Tiraillée entre les rêves de bataille du Grand Cornu Klav le géant et la subtilité nécessaire pour coordonner les actions de membres possédant des charges fort utiles pour faire avancer la cause, elle se retrouve, de fait, désemparée, sans réel chef.

Difficulté 25

Pour preuve, le désastre de Frimaspre: au terme de tortueuses intrigues et grâce à l'aide de son cistre, le conseiller du baron de Frimaspre, un minotaure Inspiré du nom de Blanchécrin, parvint à faire du chevalier Corne Brisée l'héritier du domaine. Le minotaure ne resta cependant pas longtemps au pouvoir : le Flambeau du Vrai Sang (voir " Intrigues ") réussit à exiler Blanchécrin en le discréditant auprès du nouveau baron, et, involontairement, de la Renégade. Sans son appui, Corne Brisée fut rapidement englué dans les complots et assassiné…

Difficulté Impossible

L'erreur tactique d'Aleym d'Ousteval semble incompréhensible. De fait, celui-ci n'est pas tout à fait maître de ses décisions. Le bouffon Bifas le Noir, un Félon lié à la Cour des Miracles de Lorgol, trie soigneusement les informations que ses hommes fournissent au Vrai Serment. Il a lui-même intercepté la missive du Conseil des Décans qui informait Aleym que le Premier Baron était mort… Et renvoyé un courrier de circonstance aux saisonins. D'aucuns murmurent que le Masque lui-même aurait aidé son sinistre bouffon…

En tout cas, celui-ci est désormais chargé de manipuler Aleym d'Ousteval, et la prochaine étape est d'ampleur : prendre progressivement le contrôle du Vrai Serment. Pour réaliser ce projet, sa tactique est simple : corrompre certains membres de l'organisation et en faire des Marionnettes, voire des Maliciés. Il ne devrait pas être trop difficile à des personnes bien informées de voir circuler les Drachmes…

Erdhence de Rochronde

Difficulté 10

Aujourd'hui Rochronde tremble. De colère, car les barons ont déclaré la mort du sauveur d'Urguemand. De tristesse, car cette décision a frappé Ewelf au cœur. Celle-ci sent plus que jamais le poids des années peser sur ses épaules, mais elle est bien décidée à ne pas laisser les barons gâcher l'œuvre de son frère. Pour cela, il lui faut faire de son fils Erdhence le nouveau Premier Baron.

Difficulté 20

La situation n'est cependant pas si simple : d'abord, Erdhence lui-même n'est pas enthousiaste à l'idée de devenir baron, et encore moins Premier Baron. Plus attiré par les préceptes du Cryptogramme-magicien que par le code de la chevalerie, se sentant trop jeune mais incapable de refuser quoi que ce soit à sa mère, il préfère ignorer l'agitation ambiante pour se consacrer à ses véritables passions : l'Emprise et l'histoire de Lorgol.

Il serait de plus le premier Mage à devenir baron, si l'on excepte Agone. Une situation qui n'est pas pour plaire à la Haute Demeure (voir " Le Cryptogramme-magicien "), ni à tous les barons. Ergrym, Sycophante éclipsiste, est chargé de favoriser le rival d'Erdhence, le chevalier Eliame de Fondriance. Ce fils d'un cousin d'Agone s'élève aujourd'hui en rappelant aux chevaliers les anciennes traditions qui ont toujours séparé la magie de l'épée. S'il est encore peu écouté — Erdhence a les faveurs de Lorgol et des Rochrondais, sans parler de sa prestigieuse ascendance —, il gagne peu à peu du terrain parmi ces chevaliers qui se rendent compte de l'immaturité d'Erdhence.

La Corne Australe

• La situation dans les Cornes

Difficulté 10

Loin des intrigues de cour, il est d'autres enjeux qui attirent aujourd'hui l'attention des baronnies. L'un d'entre eux est la Corne Australe, cette grande péninsule située à l'ouest d'Urguemand. Comme l'ensemble de ces terres balayées par le chaos, elle est restée désertée des mortels pendant des siècles (voir " Histoire ").

Difficulté 20

Pourtant, en 1257, les Liturges y envoyèrent des colons en espérant prendre le contrôle de ces terres à l'importance stratégique dans la lutte contre Urguemand. Le projet ne rencontra que peu de difficultés jusqu'à l'automne 1281. Saint-Cofre, la plus importante colonie, disparut sans laisser de traces : pas une pierre, pas un cadavre… Des pèlerins découvrirent pourtant en 1290 les ruines de Saint-Cofre et les corps atrocement mutilés de ses habitants. Ils déclenchèrent alors une panique qui atteignit son paroxysme en 1291, lorsque l'enfer balaya la colonie de Sainte-Alguerre. En l'espace d'une nuit, les Liturges avaient vieilli d'une trentaine d'années et, brisés par la folie, s'étaient entretués. Nul ne sut jamais ce qu'il leur était advenu, mais les Liturges fuirent ces terres du démon et abandonnèrent leurs projets de colonisation.

• La colonisation urguemande

Difficulté 15

En 1429, une expédition financée par le collège d'Enstrelune découvrit dans la Corne Australe une magnifique cité flamboyante,

déserte mais en parfait état, que les historiens identifièrent comme Entrelace. Les merveilles qu'ils rapportèrent attisèrent bien vite les convoitises et balayèrent les sinistres légendes qui couraient sur la Corne Australe. D'autres expéditions se montèrent et en 1434, le baron d'Émelgance finança la colonie de Port Galerne quand celui de Valcœur finançait celle de Sierne. Chacun plaça un chevalier à la tête de sa colonie et attendit en retour des merveilles ramenées des ruines flamboyantes. Bien vite, ces colonies exploitèrent également la flore et la faune locales pour rapporter des mets étranges et forts prisés dans les cours d'Urguemand.

Difficulté 20

La vie dans ces colonies n'est cependant pas si idyllique que l'imaginent les jeunes marins : aventures et découvertes, avec la gloire au bout du chemin, certes… Mais les colons parlent encore le soir du funeste destin des colonies liturges et les nouveaux habitants d'Entrelace évoquent à mots couverts les cris mystérieux qui déchirent parfois la nuit.

Enfin, les chevaliers qui se trouvent à la tête des colons à Sierne, Entrelace et Port Galerne commencent à se lasser de la tutelle de leurs seigneurs… Les alliances se construisent et l'on parle déjà, dans les tavernes, de la naissance d'une nouvelle baronnie. Le chevalier de Sombrance, à Sierne, se voit déjà baron. Il a de plus le soutien des corporations de Rahndrame qui espèrent en retour s'assurer l'exclusivité des découvertes de leurs alliés.

Le Flambeau du Vrai Sang

Difficulté 15

Cette société secrète naquit sous la Flamboyance, en réaction aux troisièmes Guerres des Poussières qui avaient vu l'adoubement d'ogres et de minotaures. Jaloux de ces saisonins qui accédaient à leurs privilèges, des nobles se réunirent afin de les destituer et de remettre l'empereur dans " le droit chemin ". Leurs complots furent couronnés de succès, et le Flambeau du Vrai Sang disparut avec eux. Du moins est-ce ce que les historiens crurent jusqu'à l'assassinat d'un baron satyre un siècle plus tard. Au fil des siècles, le Flambeau du Vrai Sang apparut et disparut au fil des intrigues de palais, sans qu'aucun lien apparent n'existe d'une époque à l'autre : le Flambeau était plus un symbole, un point de ralliement pour des nobles xénophobes et jaloux. Leur lutte ne se limita d'ailleurs plus seulement aux saisonins pour atteindre des humains adoubés et selon eux inaptes à endosser leurs nouvelles responsabilités.

Difficulté 25

Aujourd'hui, la société est de nouveau réapparue, sous l'impulsion du baron de Grisaie qui a rapidement rallié des chevaliers de toutes les régions d'Urguemand. Le Flambeau compte à l'heure actuelle une quinzaine de membres influents qui ont réussi à faire chuter le baron Corne Brisée de Frimaspre (voir " Saisons ") et qui concentrent désormais leurs efforts sur la baronne d'Ardegrif. À moins, Éminence, que l'un de vos Inspirés ne vous semble une cible de choix pour ces conjurés.

L'erreur tactique d'Aleym d'Ousteval semble incompréhensible. De fait, celui-ci n'est pas tout à fait maître de ses décisions. Le bouffon Bifas le Noir, un Félon lié à la Cour des Miracles de Lorgol, trie soigneusement les informations que ses hommes fournissent au Vrai Serment. Il a lui-même intercepté la missive du Conseil des Décans qui informait Aleym que le Premier Baron était mort… Et renvoyé un courrier de circonstance aux saisonins. D'aucuns murmurent que le Masque lui-même aurait aidé son sinistre bouffon…

En tout cas, celui-ci est désormais chargé de manipuler Aleym d'Ousteval, et la prochaine étape est d'ampleur : prendre progressivement le contrôle du Vrai Serment. Pour réaliser ce projet, sa tactique est simple : corrompre certains membres de l'organisation et en faire des Marionnettes, voire des Maliciés. Il ne devrait pas être trop difficile à des personnes bien informées de voir circuler les Drachmes…

Difficulté Impossible

La société n'est cependant pas qu'un symbole et renaît bien souvent sous l'impulsion du Maître du Semblant qui y trouve matière au Drame… Le Flambeau compte aujourd'hui trois Marionnettes — dont le baron de Frimaspre — et un Malicié en la personne de son plus fidèle chevalier.

Âme

“ Ma mie,
Je vous l’avoue… j’ai pleuré devant la beauté des Mille Tours. J’ai entendu le chant des sirènes du Cœur Obscur, et senti l’âme d’Ocrelune s’immiscer dans mon esprit. J’ai goûté aux sombres charmes des Abysses, et tremblé devant la puissance des Mages de Doline. Pourtant, Éneryne, aucune de ces merveilles n’a su parler à mon cœur comme votre simple regard le fait aujourd’hui… ”

Entendu un soir de la harpie à Lorgol

Harmonie

Reliefs urguemands

Difficulté 15

Lorsque les Muses conçurent Urguemand, elles imaginèrent sans doute de rassembler une éminente variété de climats et de paysages sur une seule région. Depuis les frontières Est — les monts Ocrelune et Drakoniens, qui culminent à plus de cinq mille mètres — et Sud — la chaîne de volcans des cimes Brunes — le relief descend progressivement vers le Croissant, cette mer encastrée entre la Corne Australe et la Muraille, longue succession de falaises culminant parfois plus de deux cents mètres au-dessus des flots.

La première étape de cette lente descente est le haut plateau de Moscagne. Cette ancienne forêt couvre une région très vallonnée dont l’altitude moyenne est d’environ mille deux cents mètres. La deuxième est une région de collines et de vallées qui s’étend du haut plateau aux plaines qui constituent les baronnies côtières, le Bouclier et la moitié Ouest des baronnies de Boicérule, Ardegrif et Moughende. Cette progression pourrait paraître régulière s’il n’était le titanesque coup de poignard de l’Ombril et la majestueuse Similondine.

La Similondine

La Similondine est l’unique fleuve urguemand. Alimenté par de nombreux affluents, son cours a été régulé en l’an 786 lors de la construction du grand barrage d’Angrepierre, merveille d’architecture ésotérique située aux frontières des baronnies de Moughende, Ardegrif, Émelgance et Arboline. Géré par une guilde de nains indépendante, il permet aux solides navires à fond plat qui descendent le fleuve de poursuivre leur chemin jusqu’à Rahndrame en utilisant un ingénieux mécanisme de poutres, de poulies et de cordes, qui suspend et descend les embarcations au-dessus du vide jusqu’au niveau inférieur. Et si le cours de la Similondine est trop tumultueux en aval pour être remonté, ce n’est plus le cas en amont : de nombreux navires le descendent et le remontent chaque jour pour livrer leurs marchandises dans les nombreux ports qui émaillent son cours et ses affluents.

La Similondine et la Source

Difficulté 10

Le fleuve urguemand est une énigme que nul érudit n’a jamais su résoudre. La Similondine se jette en effet dans le Croissant, à Rahndrame, et, déjà puissante, prend naissance dans ce lieu étonnant qu’est la Source.

Difficulté 15

La Source se trouve sur un petit plateau situé aux frontières de Valcœur, Moughende et Ardegrif, sans appartenir à aucune des trois baronnies. Ce lac aux profondeurs insondables a exactement la forme d’un cercle. Il est entouré d’une végétation luxuriante et semble accueillir tous les oiseaux de la création — notamment les célèbres oiseaux urguemands (cf. *AGONE*, p. 54). De la Source naissent deux puissants cours d’eau — collectivement dénommés la Similondine — dont l’un gagne le Croissant et l’autre, l’Ombril. Ici naissent également les similondes, ces curieuses créatures qui ont donné leur nom au fleuve. Vivantes, elles sont constituées d’eau rassemblée autour d’un curieux squelette osseux. Mortes, elles perdent immédiatement toute cohésion, et ne subsiste que le squelette…

Difficulté Impossible

La Source est en fait une Perfection aquatique inaccessible aux mortels. Dans ses profondeurs se trouve un écrin de corail et de marbre où vit une Merveille unique en son genre, la Similonde. Bien plus grande, mais très semblable à ses enfants les similondes, elle garde depuis des millénaires la couche de sa mère Nuance en pleurant sa disparition. La légende veut que de ses larmes naisse le double fleuve…

L'Ombril

Difficulté 15

L'Ombril est une profonde cicatrice dans le cœur de l'Harmonde. Des hautes collines de l'Est, le relief descend par paliers sur plusieurs centaines de mètres pour former le lac du Cœur-Obscur, quelque cent vingt mètres sous le niveau de la mer. Ses eaux noires et profondes sont alimentées par de majestueuses chutes : celle de la Similondine bien sûr, mais également celles de six rivières descendues des collines. C'est un spectacle enchanteur que ces cascades dévalant les marches de la grande dépression, ces plateaux successifs qui accueillent, autour de petits lacs d'eau claire, une végétation luxuriante et une faune protégée par l'inaccessibilité de ce refuge. De petits villages se nichent parfois sur ces reliefs, mais la construction la plus impressionnante est sans conteste le manoir du baron de Valcœur : pour moitié construit sur le vide, il domine de toute sa splendeur les noires eaux du lac, une centaine de mètres en contrebas. Ses cinq tours élancées, construites il y a des siècles par les architectes d'Armgarde et son paradisiaque jardin entretenu avec amour s'accordent à la démesure du lieu. Noyé dans les perpétuelles brumes de la grande cascade, défiant les lois de l'architecture, c'est l'un des sujets de peinture les plus représentés des baronnies.

Difficulté 20

Le niveau du Cœur Obscur ne varie jamais malgré l'apport des sept cours d'eau de l'Ombril. Rares sont les érudits à avoir percé le secret de ce lac, et seulement au prix de coûteuses Connivences : le Cœur Obscur est en fait l'une des plus importantes sources du Moloch-an-Arion, le fleuve des Abysses (cf. *Abyme*, p. 30) dont les eaux alimentent la plaine d'Outrerive.

Difficulté 25

L'Ombril naquit lors de la Guerre des Éternels, au terme d'une bataille opposant Lueurs et Démons et de laquelle l'Ombre sortit vainqueur. La puissance déployée par les plus puissants soldats de la horde démoniaque bouleversa le relief de l'Harmonde et fit naître cette profonde dépression.

LA SIRÈNE DU COEUR OBSCURE

Difficulté 20

Les étranges sirènes du Cœur Obscur possèdent la clef des mystères de l'Ombril, mais elles gardent obstinément leurs secrets. Une peau d'ébène et des écailles d'obsidienne, un chant si puissant qu'il couvre même le fracas de la grande cascade, ces créatures enchanteresses sont pourtant des vassales de l'Ombre qui refusent tout contact avec les mortels.

Difficulté Impossible

Habitant le lac depuis des millénaires, elles sont les gardiennes de ses profondeurs et interdisent à quiconque d'explorer le Cœur Obscur, qui est en fait une prison pour les derniers survivants de la Garde de l'Aurore. La garde personnelle de Diurne pendant la Guerre des Éternels… Une trentaine de Lueurs si puissantes qu'elles pourraient rivaliser avec les Vermillons, mais réduites en captivité et affaiblies par des millénaires d'obscurité et de torture.

Le feu des cimes Brunes

Difficulté 15

Nombre d'érudits se disputent au sujet des cimes Brunes. Pour certains, les éruptions surviennent lors d'un trop plein d'énergie dans l'Harmonde. Pour d'autres, il s'agit des conséquences de la colère d'un Haut Diable. Un clan d'ogres établi dans les cimes Brunes voit dans les éruptions une mystérieuse alchimie entre Diurne (le feu) et l'Ombre (les sous-sols). Tous ont cependant observé que les éruptions majeures ne se produisent que lorsqu'un danger menace Louvelle. La dernière grande éruption, qui ravagea douze villages situés sur les pentes de l'Âtre, remonte à 1410…

Difficulté Impossible

En réalité, la créature qui dort au cœur de l'Âtre est un titan. Les rêves prémonitoires qui agitent son sommeil millénaire sont responsables des plus grandes éruptions.

Ocrelune

Les Éternels ne furent pas les seuls architectes à faire d'Urguemand un écrin de magie. Les Armgarites furent renommés à travers tout l'Harmonde pour les merveilles architecturales qu'ils offrirent à l'empire immuable : les Vestiges.

Difficulté 15

Puissant rempart opposé aux drakoniens lors des guerres automnines en 1300, la forteresse d'Ocrelune fut construite en même temps que Drémone (cf. Les Chroniques des crépusculaires), sept siècles avant l'Éclipse. Elle est le symbole de l'alliance des royaumes humains et des peuples saisonins contre les drakoniens en 1300 : sans réellement combattre ensemble, les royaumes concertèrent leurs attaques et repoussèrent l'offensive automnine. La guerre s'acheva avec la chute de la puissante forteresse drakonienne de Souffleroc en 1302, prise par une armée de l'Été et de l'Hiver.
Construite dans la pierre des monts Ocrelune, sa quadruple enceinte est à même de briser tous les assauts, et les architectes du monde entier viennent y étudier les techniques du passé.

Difficulté 25

Ceux-ci ne s'attardent pourtant jamais, terrorisés par la sombre atmosphère du lieu. Car Ocrelune a une âme… que lui a offerte un puissant cercle de fées noires qui habitent toujours la forteresse. Accordée au baron, la forteresse est une entité pensante et belliqueuse qui abrite en son cœur des secrets plus anciens que les Danseurs. La clef de l'Art ancien de la Cyse se trouve peut-être dans ses salles oubliées…

i

OCRELUNE

Nature : Vestige, âme accouchée par les fées noires (cf. *Le Codex des fées noires*).
Richesse : 10
Émotion primaire : sens du devoir
Émotions secondaires : colère (contre toute menace militaire) et violence (pendant un assaut).

Caractéristiques
PER : 8
INT : 10, VOL : 15
CHA : 8

Compétences
Épreuves : Vigilance 10.
Société : Éloquence (spé : soldats) 8.
Savoir : Histoire & légendes (spé : Armgarde) 7, Langue : armgarde 8, Langue: urguemand 8, Saison : Automne 4, Saison : Hiver 5, Stratégie (spé : Ocrelune) 10.
Occulte : Cyse 8, Harmonie 4.
Avantages : Télépathie (toute personne dans son enceinte), Contrôle (cf. *Le Codex des fées noires*, p. 25).

ARTS MAGIQUES

Flamerolle, maître antagoniste à Lorgol

L'antagonisme est un mouvement artistique initié par trois maîtres peintres habitant les Mille Tours de Lorgol, qui virent leur atelier soudain happé par l'ombre du souffre-jour la nuit où Agone s'introduisit dans la demeure des Obscurantistes renégats. Leurs toiles, achevées ou non, subirent un étrange remaniement : les couleurs disparurent, les reliefs s'accentuèrent et se chargèrent d'ombre et d'angoisse.
Les artistes décidèrent de consacrer leur vie à étudier ces peintures et à reproduire leur style. Ils nommèrent leur art antagonisme en souvenir d'Agone de Rochronde et de son teint de cendres, et employèrent désormais comme pigments cendres et extraits d'arbruls ou de roses de suie.
Flamerolle devint en 1440 l'élève du dernier des trois maîtres survivants. Cet homme d'une

trentaine d'années, aux cheveux teints en noir et au visage maquillé de gris — la marque des antagonistes — habite dans la tour de ses maîtres, sous l'ombre du souffre-jour, et consacre son existence à l'étude des propriétés du Bois Noir. Se spécialisant dans la peinture de monuments de Lorgol, il a découvert qu'en mélangeant cendres du souffre-jour et Pigments de l'Hiver, ses peintures retrouvaient l'indéfinissable qualité des œuvres originelles de 1415. Il poursuit aujourd'hui ses études, cherchant un moyen de lier la magie des Pigments à celle du souffre-jour. Il espère ainsi capter l'âme du Ténarbre et en obtenir, dans ses peintures, des informations sur les agissements des Éternels, des Inspirés et des sbires du Masque, ou réussir à contrôler grâce à ses œuvres les mouvements du Ténarbre.
Flamerolle est de plus le coordinateur d'une lutte feutrée, mais impitoyable contre la puissante Confrérie de l'Ordre droit (cf. Les Organisations, p. 32) qui a juré sa mort. Le maître possède cependant un allié inattendu dans cette lutte : l'Advocatus Diaboli Isella Perhyène, qui œuvre dans les Mille Tours, est un mécène de premier ordre qui espère secrètement que les études de Flamerolle sur le Bois noir lui donneront un avantage sur son rival Pareris, qui officie dans les Hauts Quartiers.

p

Sangriline, maître armurier à Quidrame

Brun, le cheveu rare, Maître Sangriline est le tyrannique maître des forges baronniales de Quidrame. D'un naturel colérique et emporté, il maintient une discipline de fer dans ses ateliers. Maîtres, ouvriers et apprentis redoublent d'efforts lorsque se profile sa silhouette obèse dans l'ombre de leur forge.
Artiste de l'excellence, Maître Sangriline ne ménage pas plus sa peine que celle de ses ouvriers. Spécialisé dans l'armurerie de prestige, il délègue les tâches de tous les jours à ses subalternes, tout en surveillant de près la qualité de leur travail. Ses armes sont chères, mais ce sont les meilleures. Quoi qu'en dise le maître guise de Moughende…
Influencé par l'alléguiorisme, il travaille le métal en y incluant des symboles complexes qui, selon lui, subliment ses armes et armures et entrent en résonance avec l'âme des objets, leur conférant une solidité et une qualité inégalables. Ses œuvres influencent l'art de la forge urguemand au point que l'on parle aujourd'hui de l'école alléguioriste de Quidrame, dans laquelle l'étude symbolique est portée par les formes, les textures et les alliages — Maître Sangriline travaille notamment la carmine, un métal rougeoyant très rare que l'on ne trouve que dans les profondeurs de l'Âtre, le plus grand volcan des cimes Brunes — et lui permet de percer le refus systématique du symbolisme des barons du Bouclier, si sensibles à l'art de la guerre…
Plus occasionnellement, ces motifs sont également l'occasion de travailler l'Éclat pour en faire des Reliques. Son chef-d'œuvre est l'armure du chevalier d'Outrefondre, un vassal du baron de Gardogne, une merveille qui a cependant mené les armées perfides sur ses traces.
Inquiet de la présence de sbires du Masque dans les baronnies du Bouclier, Maître Sangriline joue de toute son influence sur Quidrame pour se renseigner et subtilement — ou non — contrôler les débordements de la lutte que mènent les chevaliers pour commander les garnisons.
Son principal adversaire est Beltien, le maître des forges des Hautes-Cendres, situées elles aussi à Quidrame. Maître armgariste, Beltien est un Malicié possédant une influence majeure sur le baron de Gardogne. Ayant deviné que Sangriline est un Inspiré, il tente actuellement de le discréditer en construisant un écheveau complexe d'intrigues pour prouver un lien entre Sangriline — et l'alléguiorisme — et les maîtres forgerons liturges de l'abstrait (voir " Us & coutumes " in La Province liturgique).
S'il ne trouve pas rapidement des alliés, Maître Sangriline risque fort de tomber sous les coups de cet adversaire retors, d'autant que, n'ayant pas deviné sa vraie nature, il considère Beltien comme un concurrent estimé, presque un ami.

Le Cryptogramme-magicien

Le pouvoir matériel est ton frère ennemi

Charte du Cryptogramme-magicien, article II.

Depuis la dernière croisade

Difficulté 10

Au terme des Guerres crépusculaires, Agone de Rochronde imposa ses volontés à la moribonde Haute Demeure de Lorgol. Avec l'appui des Obscurantistes d'Orchal et des Éclipsistes de L'Étincelle, il dirigea le Cryptogramme-magicien urguemand de 1415 à 1420. Il leva l'Interdit de noble sang : les nobles urguemands purent entrer dans les Académies qu'Agone ouvrit grâce aux nombreux Mages venus chercher en Urguemand une terre d'accueil, loin de la Révolte des Femmes ou de l'étouffant pouvoir liturge.

Difficulté 15

La situation était intolérable pour l'Invisible Demeure : s'il avait sauvé le Cryptogramme-magicien urguemand du complot de Lerschwin, Agone n'avait jamais suivi l'enseignement d'une Académie et il bafouait les règles les plus anciennes de l'ordre. L'article deux de la charte était traîné dans la boue alors que les Mages étaient plus nombreux que jamais en Urguemand.

Difficulté 25

En 1420, Agone rétablit le Haut Conseil. Ces sept Mages dirigeraient la Haute Demeure tout en restant fidèle au Premier Baron, du moins pendant quelques années… L'Invisible Demeure ne pouvait rien contre Agone, mais elle décida de profiter de l'occasion pour reprendre Urguemand en main. Il fallait agir discrètement. Si l'ordre avait immédiatement pourchassé et puni tous ces Mages qui s'étaient introduits dans les arcanes du pouvoir, qu'ils soient nobles ou conseillers, il aurait déclenché une guerre aux conséquences désastreuses. L'Invisible Demeure préféra envoyer ses Sycophantes. Ce fut une décennie de chantage, d'assassinats et de manipulations, grandement facilitée par l'absence chronique du Premier Baron.

En 1435, l'Invisible Demeure contrôlait la Haute Demeure et réorientait la politique mise en place par Agone de Rochronde.

Luttes de pouvoir

Difficulté 10

Le Cryptogramme-magicien urguemand est en passe de devenir le plus puissant de l'Harmonde, mais il est également celui qui reste le plus instable : déchiré entre l'influence d'Agone et celle de l'Invisible Demeure, le massacre de la Grande Galerie et l'afflux des Mages janréniens et liturges, le pouvoir et la charte, il est le théâtre d'une lutte dont les enjeux ne sont ni plus ni moins que l'avenir de la magie en Urguemand et du Cryptogramme-magicien dans son ensemble.

Urguemand aujourd'hui compte trois grandes factions de Mages.

Difficulté 20

Le Voile est très puissant. Environ 20 % des Mages urguemands appartiennent à cette faction bien décidée à rebondir sur son échec de 1415, lorsque Agone mit à bas la conspiration des Obscurantistes janréniens.

Le Voile compte dans ses rangs nombre de nobles puînés qui voient dans le Cryptogramme-magicien une revanche sur leurs familles : leur naissance les a écartés du pouvoir ? Ils deviendront les maîtres d'un empire magique, alliant la puissance de leurs Danseurs avec la noblesse de leur sang.

Difficulté 25

Le Loup gris est l'un des trois maîtres du Voile. Ce Haut Mage éclipsiste se cache sous l'identité d'un échevin de la Haute Demeure de Lorgol et étend ses rets à travers tout Urguemand, manipulant le Voile urguemand qui ignore tout de son identité réelle.

Difficulté 15

Le Noble Sang fut fondé en 1428. Il regroupe des Mages de sang noble qui, loin de se laisser manipuler par le Voile, restent fidèles à l'enseignement des Codats et des préceptes traditionnels du Cryptogramme-magicien. Ils

connaissent l'existence du Voile contre lequel ils luttent activement, défendant les idéaux originels de l'ordre, école de l'excellence créée pour l'étude des Danseurs et de l'Emprise. Erdhence de Rochronde appartient au Noble Sang.

Difficulté 20

La faction fidèle à l'Invisible Demeure compte bien profiter de la disparition confirmée du Premier Baron. Les Mages urguemands doivent peu à peu revenir dans le droit chemin et quitter les seigneurs pour revenir vers les Danseurs. Censeurs et Sycophantes poursuivent leur œuvre tout en préservant la bienveillance des barons à l'égard des Mages. Pas question de discréditer un Mage pour lui faire quitter son poste de conseiller, par exemple.

Les obédiences

Difficulté 15

L'importance relative des obédiences a grandement évolué ces dernières années. Le prestige des Obscurantistes et des Éclipsistes depuis les Guerres crépusculaires n'a cessé d'augmenter et les Académies jornistes ont peu à peu été délaissées par les néophytes.
Aujourd'hui, les sept membres du Haut Conseil sont trois Obscurantistes, trois Éclipsistes et un Jorniste, et le Cryptogramme-magicien urguemand compte environ 40% d'Obscurantistes (6 Académies), 40% d'Éclipsistes (5 Académies) et 20% de Jornistes (3 Académies).

Démonologie

Le rapport aux Démons

Difficulté 10

Le plus gros de la population urguemande est constitué de serfs dont l'univers se résume, le plus souvent, à quelques lieues de champs et de bois, un seigneur et une vie de misère… Dans ces conditions, il n'est pas étonnant que, par ignorance, le peuple craigne les Démons et ceux qui les invoquent, cantonnés malgré eux aux rôles de méchants dans les contes qui constituent l'essentiel de la culture paysanne. Les minotaures, satyres et autres Obscurantistes y sont d'ailleurs assimilés…
Cette attitude vaut pour l'ensemble d'Urguemand, mais les roturiers les plus avertis et la plupart des puissants urguemands ont une attitude plus nuancée à l'égard des Conjurateurs, qui varie selon les régions.

Difficulté 15

• Dans le Bouclier, les Urguemands sont très hostiles aux créatures des Abysses. En Solcramine, Gardogne et Frimaspre, les Conjurateurs sont brûlés vifs par la population, parfois par le seigneur quand celui-ci arrive assez vite… Il est intéressant de noter d'ailleurs que ces réactions sont très semblables à celles des Liturges — un avis qu'il ne vaut mieux pas formuler devant témoin…
En Grisaie, la Garde diurne surveille les Conjurateurs et protège ainsi la population. Leur statut est du coup plus nuancé : si le minotaure qui garde la porte est garant du Conjurateur, pourquoi ne pas utiliser ses services ? S'ils vivent assez mal cette constante surveillance, les Conjurateurs savent que c'est là le prix à payer pour la pratique de leur art… Et peut-être qu'avec le temps, les mentalités évolueront suffisamment pour que leurs talents soient reconnus à leur juste valeur.

Difficulté 25

En Gardogne, les choses ne sont pas aussi simples qu'il y paraît : lorsque le baron parvient à mettre la main sur un Conjurateur, il lui offre de choisir entre la mort et l'enrôlement dans

une garde spéciale : la Fange. Envoyés dans les marais, à la frontière liturge, ils constituent des bataillons de Démons censés garder la frontière, voire attaquer les plus proches postes de garde liturges.
Les Conjurateurs ne peuvent fuir cette vie de misère : cette zone des marais n'est pas traversable sans les services d'un passeur, et le terrible Maître Fange surveille ses troupes.

Difficulté Impossible

Nul n'a jamais vu le véritable visage du Maître Fange. Celui-ci s'est un jour présenté au baron de Gardogne, le visage caché, pour lui proposer la constitution de cette garde si particulière. Le baron accepta : cela le débarrasserait des Conjurateurs tout en les rendant utiles…
Le Maître Fange est en fait un puissant lutin ténébreux qui teste dans les marécages les possibilités sans fin offertes par la démonologie alliée à la magie du Pollen. Ses créations démentes hantent les marécages et sont la source de bien des cauchemars, tant parmi les Liturges que les infortunés Fangeux.

Difficulté 15

• Dans la Vieille Garde, la Conjuration est mal vue mais pas interdite. Elle reste en fait assez rare sauf à Lorgol où les Démons, tout en restant cachés, rendent nombre de services appréciés tant des puissants que des simples citadins. Le sujet est tabou : nul n'en parle, mais tout le monde en profite…

• Dans les baronnies du Cœur, les mentalités évoluent progressivement et quelques Conjurateurs parviennent désormais à vivre de leur art. La situation est en fait éminemment variable selon les domaines et susceptible de changer du jour au lendemain. À Pont-aux-Cendres, la baronne Celiana fait expulser sans autre forme de procès toute personne trafiquant avec les Abysses… Alors qu'à Dyonne, une compagnie mercenaire emploie des Démons pour escorter les caravanes qui se rendent à Andride.

• Dans les Hautes Terres, les Conjurateurs sont fort rares : les montagnards ont décidé qu'ils n'avaient pas besoin des Démons et ont donc choisi une hostilité de principe, mais sans le fanatisme du Bouclier. À noter qu'en Louvelle, les Démons, terrifiés par les volcans, font les pires difficultés et se montrent très exigeants au niveau des Connivences…

Les Frères de Cendres

Difficulté 15

Cette puissante fraternité (cf. *L'Art de la conjuration*) possède au moins une demeure dans chaque baronnie. Elle se fait passer pour une société d'érudits — historiens, hagiographes, géographes et autres linguistes — dont l'ambition est de rassembler toutes les informations possibles sur le passé et la culture urguemands.
Cette couverture idéale leur permet de bénéficier d'une très bonne image et parfois même de subsides de la part de mécènes. Nul ne s'étonne des curieuses habitudes de vieux savants toqués, et il paraît bien normal que la fraternité dispense des cours à ses nouvelles recrues.
Il faut noter que la fraternité emploie de véritables érudits — ignorant de ses visées — afin de parfaire sa couverture et que nombre de ses membres, qui restent urguemands avant tout, se passionnent réellement pour ces études.

Annexes

Herboristerie

Vous trouverez ici la liste des plantes les plus étranges de l'Harmonde.

La Rareté d'une plante désigne sa difficulté au jet de PER+Herboristerie pour en trouver une et la difficulté au jet d'INT+Herboristerie ou Poisons pour savoir leur vertus curatives ou toxiques.
Pour trouver une plante, la difficulté est modifiée par les conditions décrites dans le tableau des modificateurs..

MODIFICATEURS À LA DIFFICULTÉ DU JET DE PER+HERBORISTERIE	
Bonnes conditions climatiques	-5 à -1
Météo déplorable	+ 1à +5
Même royaume, environnement semblable ou voisin	+3
Même royaume, autre environnement	+5
Royaume voisin, même environnement	+5
Royaume voisin, environnement semblable ou voisin	+8
Royaume voisin, environnement vraiment différent	+10
Autre royaume, même environnement	+10
Autre royaume, environnement semblable ou voisin	+13
Autre royaume, environnement vraiment différent	+15

Légende des références à la gamme

A AGONE
Ab Abyme, le recueil de scénario du coffret
B Le Bestiaire
CG Les Cahiers Gris
CG2 Les Cahiers Gris II : Les Organisations
C.S. Le Codex des Satyres
MdJ Le Monarque des jonquilles
RC Les Royaumes Crépusculaires
Sda La Sentence de l'aube
VdA Le Violon de l'Automne
VenA Vivre en Abyme, le livret dédié aux joueurs du coffret

LISTE DES PLANTES

Nom de la plante	RAR	Note ou description	Localisation	Référence
COMMUNES PRINCIERES				
Perles princières	11	Champignon	Sauf villes	B p.26
ENCLAVE BOUCANNIERE				
Anglue	19	Algue	Rocs près de la mer	B p.27
Cocotiers, Palmiers	12	Arbre	Îles et côtes	A p.36, Sda p.96
Langoureuse	25	Sorte de varech	Mer	B p.28
Mangon	14	Petite mangue	Bordure des plages	Sda p.103
Orchidée	19	Grande fleur	Jungle	A p.36
Pourprette	10	Fleur mauve	Sauf mer	A p.36
EMPIRE DE KESHE				
Arbre-roi	Seul	Encore jeune	Sanctuaire	Sda p.141
Cactus	20	Broméliacée	Près des monts	A p.41
Café de Morabie	18	Café serré	Morabie	VenA p.8, RC p.XX
Canne à sucre	18	Cultures	Oasis	A p.41
Céréales	17	Cultures	Oasis	A p.41
Chanvre et pavot	19	Arbuste et fleur	Oasis	A p.41
Dattier	15	Arbre	Oasis	A p.41
Nénuphar des sables	27	Nénuphar carnivore	Désert	B p.27
Olivier	16	Arbre	Oasis	A p.41
Palmier	16	Arbre	Oasis	A p.41
Vigne	25	Cultures	Oasis	A p.41
Souffreau	31	Arbre, explosif	Désert	VenA p.8
Tabac	18	Cultures	Oasis	Sda p.27
JANRENIE				
Aiguillard	15	Grand conifère	Forets en montagne	A p.58
Arbre-roi	Seul	Arbre géant	Cime première	RC p.XX
Arciel	12	Fleur	Montagnes	A p.58
Espéria	16	Mousse	Forets	B p.25
Parasites végétaux	18	Mousses et lierres	Près de Lyphane	A p.58
Sfarigace pourpre	17	Fleur vivace	Collines venteuses	B p.25
LYPHANE				
Hamzak	23	Arbre	Steppe	B p.26
Mélancolia	14	Petites herbes	Steppe	B p.26
Orpain	12	Plante vivace	Brousailles	B p.25, RC p.XX
Parténia	13	Fleur	Steppe en hiver	A p.28
Sfagalia	18	Mauvaise herbe	Steppe	B p.28
MARCHE MODEHENNE				
Arbre à Lucioles	15	Sorte de chêne	Plaines	B p.20
Arbre-roi	15	Arbres géants	Dans Frabourg et…	A p.48
Arrache-cœur	27	Plante agressive	Marais, mangrove	CG2 p.70
Attrape-visage	26	Plante charognarde	Cadavres	CG2 p.69
Choréphage	31	Arbre	Forets	B p.27
Cicatrine	29	Mousse curative	Monts de l'ouest	CG2 p.70

Cordelierre	18	Lierre mobile	Jungles denses	CG2 p.70
Fleur de malice	20	Fleur perfide	Côtes	VdA p.108
Fleur pulsante	22	Fleur	Orée des forets	CG2 p.69
Jourdeuil	20	Fleur jaune	Foret au soltice d'été	MdJ p.15
Mandragore	25	Cultures	Proche des satyres	C. S p.19
Pouss-pouss	30	Champignon	Mangroves	CG2 p.17
Sartang	27	Lierre assassin	Jungle, mangrove	CG2 p.69

PARAGES

Astrale	27	Fleur médicinale	Montagnes	A p.32
Sfagalia	18	Mauvaise herbe	Plaine, forets	B p.28
Slogveihm	28	Conifère	Face nord des monts	B p.25
Spinasse	30	Grande fleur	Nord du Ben Morkh	B p.29

PROVINCE LITURGIQUE

Aiguillard	20	Grand conifère	Montagnes	A p.58
Arciel	12	Fleur	Montagnes	A p.58
Espéria	16	Mousse	Foret	B p.25
Sfarigace pourpre	17	Fleur vivace	Collines venteuses	B p.25

REPUBLIQUE MERCENNAIRE

Aspivert	28	Plante carnivore	Marais	B p.28
Fleur de cendre	12	Fleur	Champs de batailles	A p.51
Langoureuse	30	Sorte de varech	Mer	B p.28
Mélancole	22	Sorte de saule	Près des fleuves	A p.51
Morcylence	18	Sorte de pin	Foret	A p.51

TERRES VEUVES

Alizio	18	Olivier lumineux	Domaines méduses	A p.44
Amants criminels	22	Fruits rouges	Rivière, à l'ombre	B p.27
Arbre à Lucioles	19	Sorte de chêne	Plaines	B p.20
Fleur de malice	20	Fleur perfide	Côtes	VdA p.108
Hystério	22	Mousse	Près des végétations	B p.26
Korantre	14	Moisissure	Roches Pourpres	CG p.81
Perles de Somnule	25	Lichen	Falaises du litoral	MdJ p.50
Vigne de lumière	14	Cultures	Domaines méduses	A p.44

URGUEMAND

Arbre à Lucioles	19	Sorte de chêne	Plaines	B p.20
Arbrul	20	Arbres morts-vivants	Baronnies brûlées	A p.55
Colchique	17	Lilas vénéneux	Prés	Au p.81
Espéria	16	Mousse	Foret	B p.25
Rose de suie	23	Roses	Jardins, plaines	B p.26
Souffre-jour	Seul	Arbre vif	Lorgol	B p.30

ABYME

Arbre-roi	Seul	Arbre-géant	Q. modéhen	Ab p.13
Lierre Abymois	19	Lierre de la nuit	Q. du Lierre	Ab p.22
Rose dormante	14	Rose ouverte la nuit	Q. du Lierre	Ab p.22
Sylve	10	Sorte d'aubépine	Q. du Lierre	Ab p.22, B p.26
Valériane argentée	13	Feuilles lumineuses	Q. du Lierre	Ab p.22

BOKKOR

Alfectis	30	Petit champignon	Jungle	B p.29
Anglue	19	Algue	Rocs près de la mer	B p.27
Bec de Wyvern	16	Champignon	Cote est	B p.26
Orchidée	19	Grande fleur	Jungle	A p.36
Palmier	12	Arbre	Îles	A p.36
Pourprette	10	Fleur mauve	Sauf mer	A p.36

CORNES

Flore encore inconnue.

ÎLE DE L'AUTOMNE

Fleur-étoile	16	Orchidée lumineuse	Tintinabule	VdA p.92
Fleur de malice	20	Fleur perfide	Fronèles	VdA p.108
Gibois	12	Liane étrangleuse	Fronèles	VdA p.93

MONTS DRACONIENS

Voir flore des pays voisins.

MONTS EIGLOPHIENS

Voir flore des pays voisins.

MONTS OCRELUNES

Voir flore des pays voisins.

MONTS TARIANDER

Voir flore des pays voisins.

D'UN PEU PARTOUT…

Agressive	8	Plante annuelle	Forets feuillues	B p.25
Alraûne	25	Mandragore abyssale	Près des Malsuinteux	C. S p.28, Sda p.144
Arches mordorées	22	Plante grimpante	Cités et constructions	B p.27
Chenure	28	Lierre parasite	Forets de feuillus	B p.28
Epygre	20	Sorte de primevère	Près des cours d'eau	B p.29
Hypnodon	30	Petites fleurs rouges	Plaines	B p.30
Malsuinteux	35	Arbre tordu	Satyre ténébreux	C. S p.27
Mandragore	25	Cultures	Proche des satyres	C. S p.19
Opposum	15	Arbuste à fruits	Colinnes	B p.29
Ordovolubilis	30	Plante à Danseurs	Tertres à la Tarasque	B p.30
Orpain	12	Plante vivace	Brousailles	B p.25
Satyrigon	17	Sorte d'ergot	Champs de céréales	B p.29
Sylve	10	Sorte d'aubépine	Rivières tranquilles	Ab p.22, B p.26
Trèfle d'eau	21	Plante vivace	Marécages	B p.26

Les drogues Keshites

Les drogues sont pour beaucoup de Keshites une véritable passion. Tous les Keshites en consomment, au moins occasionnellement. On peut trouver dans le désert à peu près tous les psychotropes présents dans l'Harmonde, ainsi que quelques spécialités locales, présentées ci-dessous.
Toutes ces drogues sont vendues plus ou moins coupées de diverses substances destinées à les rendre moins puissantes, moins chères ou plus parfumées. Il est donc toujours possible de trouver des versions pures de ces drogues, plus puissantes, mais aussi plus dangereuses.

Le kawa

Rareté : 5
PUI : 10
Le kawa est une graine bokkori que l'on fait infuser dans de l'eau chaude ou de l'alcool. Le breuvage noir qui en résulte est consommé brûlant et sucré. On effectue pour le consommateur un jet de RES dont la DIFF est fixée par la PUI du produit. En cas de réussite, le consommateur est plongé dans une euphorie légère. Il ressent beaucoup moins le besoin de sommeil, et peut en consommant du kawa toutes les quatre heures se passer de dormir pendant 48 heures. En cas d'échec, le consommateur part d'un rire dément et surexcité qu'il ne peut réprimer. Après quatre heures de rire ininterrompu au cours desquelles il ne peut ni parler ni viser, il tombe brutalement endormis pour trois bonnes heures.
Les effets euphorisant du kawa durent deux heures. Pendant ce temps, le consommateur reçois un malus de -2 à tous ses jets sociaux : un rien le fait rire, ce qui ne facilite guère la discussion. De plus, des troubles de l'équilibre l'empêchent de viser normalement. Tous les jets impliquant TIR reçoivent également un malus de -2.

Le bang

Rareté : 15
PUI : 15
Le bang est une plante dérivée du chanvre et du pavot qui pousse sur des sols riches en Éclat. On le fume sous forme séchée. On effectue pour le fumeur un jet de RÉS à la DIFF fixée par la PUI de la substance. En cas de réussite, le consommateur est lentement submergé par les Émotions contenues dans l'Éclat, déterminées par l'Éminence. Peu à peu, il sombre dans un état de semi-conscience où des images du passé liées aux Émotions passent devant ses yeux. Quelques heures plus tard, le consommateur s'endort.
Si le jet échoue, le consommateur est totalement submergé par les Émotions de l'Éclat. Celles-ci se substituent à sa raison et il n'agit que conformément à ces Émotions pendant une heure avant de s'endormir profondément pour une demi-journée. En cas de fumble, l'effet est encore plus dévastateur, puisque le délire dure deux fois plus longtemps. Lorsqu'un consommateur a effectué trois fumbles au court de sa vie lors de la consommation d'un bang, il meurt au fumbles suivant, foudroyé.

Le kriff

Rareté : 15
PUI : 20
Le kriff est une pâte issu du mélange d'excréments d'onagre et d'un cocktail d'herbes poussant dans des oasis proches du Grand Nerkh. Il se fume dans des pipes de palmier. Cette drogue, redoutablement puissante, entraîne une dépendance dès la première prise (c'est-à-dire qu'elle confère le Défaut Drogué présenté infra Avantages & Défauts).
Lors de sa consommation, on effectue pour le fumeur un jet de RÉS dont la DIFF est fixée par la PUI du produit. En cas de réussite, le consommateur est plongé dans un étrange état de flottement, comme s'il nageait dans un océan soyeux de tissus. Cette sensation très agréable est un des motif de la grande consommation du kriff. Mais plus encore, le consommateur est rendu insensible aux sensations de faim, de soif, de douleur et de fatigue pendant les six heures que durent les effets du kriff. Il réussit automatiquement ses jets de RÉS avec une MR de 0, n'a aucun malus dû aux blessures graves ou aux blessures critiques non mortelles. Ainsi, il peut traverser à pied le désert sans vivres, jusqu'à ce que son corps cesse de fonctionner (c'est-à-dire lorsque le jet qu'il devrait effectuer à une DIFF supérieure ou égale à 35). Là, le fumeur tombe mort d'épuisement.
Si le jet de RÉS échoue, les effets sont les mêmes, mais le consommateur perd définitivement un point de PER : la consommation du kriff

rend progressivement aveugle. Si le jet est un fumble, le consommateur est aveugle. Seul une Guérison absolue pourra lui rendre la vue.
Consommé pur, le kriff a des effets décuplés. Sa PUI est de 30 et les effets durent 24 heures.

Le nufud

Rareté : 25
PUI : 25
Le nufud est une boisson issue de la dissolution de kriff dans une liqueur secrète produite par les Carmes. Cette drogue est d'une incroyable violence, et le consommateur en est rendu dépendant dès la première prise (c'est-à-dire qu'elle confère le Défaut Drogué).
Lors de l'absorption, on effectue pour le consommateur un jet de RÉS dont la DIFF est fixée par la PUI de la substance. En cas de réussite, il sombre dans l'inconscience pendant six heures. Là, il a la sensation de sortir de son corps, et de s'envoler. Le consommateur peut alors se rendre partout dans le désert, et nulle part ailleurs, traverser les murs, les montagnes, etc. Son esprit peut se déplacer jusqu'à 200 Km/h et jusqu'à une altitude de 3 000 m, et peut accélérer et décélérer sans aucune limitation. Cela dit, il est totalement sourd. Cet esprit est invisible, sauf aux individus sous l'emprise du kriff, qui voient automatiquement les esprits de ceux qui sont sous l'emprise du nufud. Au court de la transe, le consommateur peut effectuer un test VOL à une DIFF 15. En cas de réussite, il peut apparaître là où son esprit observe sous une forme fantomatique pendant une heure. Celle-ci ne peut produire aucun son, ni agir sur son environnement.
Si le test de RÉS est un échec, les effets sont les mêmes, mais le consommateur perd définitivement deux points de PER : le nufud, comme le kriff, rend progressivement aveugle. Après la perte de 4 points de PER, on estime que le consommateur a perdu l'usage de la vue. Un fumble est dramatique : le consommateur reste éternellement en transe, car le nufud refuse de quitter ses veines. Seule une Guérison absolue peut sortir le consommateur de cet état.

y

Zoologie

Voici les créatures les plus typiques ou dangereuses de l'Harmonde. Nous n'avons pas classé ici les agents de l'Ennemi, car ils sont plus chasseurs que chassés.

La Rareté d'une créature représente à la fois la difficulté au jet de PER + Chasse pour en trouver une et la difficulté. au jet d'INT + Zoologie pour en connaître ses mœurs ou l'emploi que l'on peut en faire.
Pour la chasse, la difficulté est modifiée par les conditions décrites dans le tableau des modificateurs. Les chaînes montagneuses sont considérées comme des royaumes pour ce qui est du calcul de cette difficulté.

Modificateurs à la difficulté du jet de PER+Chasse	
Bonnes conditions climatiques	-5 à -1
Météo déplorable	+1 à +5
Même royaume, environnement semblable ou voisin	+3
Même royaume, autre environnement	+5
Royaume voisin, même environnement	+5
Royaume voisin, environnement semblable ou voisin	+8
Royaume voisin, environnement vraiment différent	+10
Autre royaume, même environnement	+10
Autre royaume, environnement semblable ou voisin	+13
Autre royaume, environnement vraiment différent	+15

Légende des références à la gamme
A AGONE
Ab Abyme, le recueil de scénario du coffret
Au Les Automnins
B Le Bestiaire
CG Les Cahiers Gris
CG2 Les Cahiers Gris II : Les Organisations
C.N. Le Codex des Nains
DP Dramatis Personae
RC Les Royaumes Crépusculaires
Sda La Sentence de l'aube
VdA Le Violon de l'Automne
VenA Vivre en Abyme, le livret dédié aux

LISTE DES ANIMAUX

Nom de l'animal	RAR	Note ou description	Localisation	Référence
COMMUNES PRINCIERES				
Esprits animaux	20	Animal-Élémentä	Partout	RC p.XX
Bison	15	Gibier	Plaines	A p.25
Bœuf musqué	14	Gibier	Plaines	A p.25, CG p.143
Bouquetin	12	Gibier	Passe Radieuse	C. N. p.18
Cervidés	14	Gibier	Foret, plaine du nord	A p.25, p.26
Loup gris	16	Prédateur	Plaines	A p.25, CG p.144
Louveau	18	Loup géant	Passe Radieuse	C. N p.18
Mastodonte	21	Sorte d'éléphant	Grande muraille	B p.18
Ours des cavernes	19	Prédateur	Basses montagnes	A p.25, CG p.144
Tigre d'Aswald	17	Grand tigre brun	Foret, plaine, mont	B p.23
ENCLAVE BOUCANNIERE				
Albâtre	15	Grand albatros Roufs		CG p.42
Azurion	10	Crabe bleu	Sauroponte	Sda p.96
Cétacés	17	Divers	Mer	A p.36
Droc	21	Nain cannibale	Sauf villes	B p.11
Espade	16	Poisson	Tortage-la-rouge	Sda p.98
Kumpaï	12	Sorte de cabri	Côtes et îles	A p.36
Kraken	25	Calamar géant	Mer, fleuves, lacs	A p.36, B p.17
Mange-vent	18	Oiseau-courier Roufs		CG2 p.18
Molosse	17	Chien géant	Îles, terres	A p.36, B p.19
Obulle	22	Coquillage	Près des roufs	CG p.43
Sirène	25	Merveille	Mer, fleuves, lacs	A p.36, B p.41
Tortue marine géante	13	Grosse tortue	Tortage-la-Rouge	A p.37
EMPIRE DE KESHE				
Araignée venimeuse	18	Venin de VIR 14	Oasis	A p.41
Bovidés	17	Élevage	Oasis	A p.41, CG p.143
Chameau	15	Élevage	Caravane, oasis	A p.41, CG p.143
Cheval	22	Élevage	Caravane, oasis	A p.41, CG p.143
Corail	16	Toute les couleurs	Mer	A p.43
Dromadaire	14	Élevage	Caravane, oasis	A p.41
Eale	20	Cheval-éléphant	Désert	B p.11
Onagre	17	Sorte d'âne	Caravane, oasis	B p.20
Pangolin	15	Sorte de tatou	Oasis et désert	RC p.XX
Parandre	17	Gros cerf velu	Monts Drakoniens	A p.41
Scorpion	17	Venin de VIR 19	Partout	A p.41
Sirène	23	Merveille	Mer	A p.42
Zugoth	22	Ver des sables	Désert	B p.25
JANRENIE				
Chien	15	Souvent sauvages	Plaines et forets	A p.58, CG p.144
Drakaigle	20	Argent à noir	Plaines	A p.58, B p.10
Hastara	12	Herbivore	Forets	B p.17
Loup	23	Prédateur	Plaine et forets	A p.58, CG p.144
Louveau	16	Loup géant	Plaines et monts	A p.58, B p.17
Ours	15	Prédateur	Montagnes	A p.58, CG p.144

Rapaces	15	Faucons, aigles…	Montagnes	A p.58, CG p.144
LYPHANE				
Anthropophage	16	Hommes déviants	Mont Loulan	A p.28
Auroch	20	Sauvages	Steppe	A p.28
Cheval	10	Élevage	Partout	A p.28, RC p.XX
Chien	18	Élevage	Par Bor Bagmur	CG p.144, DP p.86
Faucon	18	Chasse	Steppes	A p.29, CG p.145
Flurek	17	Aspic volant	Steppe en hiver	A p.28
Griffon des Roches	15	Élevage	Mazdak	C. M p.14,
Loup	14	Prédateurs	Steppe	A p.28, CG p.114
Mammouth	20	Ancêtre de l'éléphant	Steppe	A p.28, CG p.112
Mastodonte	19	Sorte d'éléphant	Steppe	B p.18
Ours brun	17	Prédateurs	Forets et mots	CG p.144
Suinteux	18	Sorte de crocodile	Marais et lacs	B p.23
Zénék	15	Araignées	Dans l'Hamzak	B p.26
MARCHE MODEHENNE				
Aigle géant	26	30 m d'envergure	Monts de l'ouest	A p.51, CG p.98
Alchéron	14	Herbivore de 4 m	Forets	B p.7
Amielle	18	Sorte d'abeille	Plaine, foret, jungle	CG2 p.71, p.72
Aragne	21	Petite araignée	Foret, mangrove	CG2 p.73
Araignée royale	14	Sorte de tarentule	Mangrove	CG2 p.73
Cygne enchanté	27	Béni par les Muses	Lacs de Cyniel	Sda p.42, B p.52
Dromadaire	15	Domestique	Caravane modéhène	CG2 p.17
Efémere	30	Fée des fleurs	Dans les fleurs	A p.48
Elval	22	Amis des lutins	Près des lutins	B p.12
Gourde	12	Sorte de moustique	Sauf montagnes	CG2 p.73
Hérisaure	25	Hérisson géant	Forets	VdA p.101
Lamantine	20	Lamantin titan	Grands fleuves	A p.52, CG p.6
Oléane	13	Cheval-girafe	Arbres à Lucioles	B p.20
Pégase	27	Cheval ailé	Amis de Learesfara	DP p.82, B p.53
Pierron	16	Cailloux vivants	Collines	A p.49, B p.21
Salanistre	28	Lézard lithophage	Villes	A p.49, B p.22
Syldes	25	Arbre animé	Forets	CG p.125
Wyvern	17	Grand lézard volant	Forets sombres	B p.51
PARAGES				
Aigle géant	18	30 m d'envergure	Montagnes	A p.32, CG p.98
Aurochs	14	Sauvages	Plaines	A p.32
Cabre	12	Chèvre sauvage	Montagnes	A p.32
Cétacés	17	Divers	Mer en été	VdA p.73
Griffon des roches	19	Oiseau de pierre	Zones rocheuses	B p.16
Loup	12	Blancs : RAR 21	Au nord sauf hivers	A p.32, CG p.144
Ours	15	Blancs : RAR 17	Hauts rochers	A p.32, CG p.144
Sanglier	12	Gibier	Forets	Sda p.145
Tigre d'Aswald	15	Sombrecrâne	Monts eiglophiens	A p.32, B p.23
Wyvern	22	Grand lézard volant	Forets sombres	B p.51
Yack	15	Élevage	Villages	A p.32
PROVINCE LITURGIQUE				

Araignée des marais	20	Araignée géante	Marais	B p.8
Canore	17	Gros chiens	Plaines	A p.61
Cheval	14	Élevage	Plaines	A p.61, CG p.143
Darde	15	Guêpe-serpent	Marais, plaine	B p.9
Faucon corné	27	Rapace	Forets	A p.61, B p.13
Loup	18	Prédateur	Forets	A p.61, CG p.144
Sanglier	12	Gibier	Forets	A p.61
Suinteux	22	Sorte de crocodile	Marais, lacs	B p.23

REPUBLIQUE MERCENNAIRE

Charognard	12	Vautour à long bec	Champs de batailles	A p.51
Droc	15	Nain cannibale	Sauf villes	B p.11
Lamantine	1	Lamantin titan	Sombreçonge	A p.52, CG p.6
Loup	13	Prédateur	Plaines	A p.52, CG p.144
Sanglier	16	Gibier	Bosquets	A p.52

TERRES VEUVES

Basilique	Seule	Capturée	Montagnes du Zéphir	VdA p.105
Murène géante	17	Prédateur	Mer	VdA p.50
Oléane	18	Cheval-girafe	Arbres à Lucioles	B p.20
Papillon d'augure	31	Papillon magique	Vignes de lumière	A p.44
Zénith	25	Phénomène magique	Oiseaux	A p.44

URGUEMAND

Araignée des marais	15	12 pattes, 1 m	Marais	B p.8
Cerf	16	Gibier	Forets	A p.54
Guêpe d'ombre	19	Insecte de 4 cm	Boiseries, Greniers	Au p.108
Loup	16	Prédateur	Forets	A p.54, CG p.144
Oiseau urguemand	15	Sauvage ou dressé	Plaines, forets	A p.54
Oléane	18	Cheval-girafe	Arbres à Lucioles	B p.20
Sanglier	12	Gibier	Forets	A p.54
Suinteux	20	Sorte de crocodile	Marais et lacs	B p.23
Tarentule des sous-bois	22	Araignée	Sous-bois	Au p.104

ABYME

Abeille Safran	10	Abeille lumineuse	Nuit	VenA p.8
Altéraë	17	Métamorphes	Q. des Brumes	Ab p.26
Dryade	25	Merveille	Maisons closes	VenA p.9
Lucioles	10	Insectes lumineux	Mont aux lucioles	Ab p.18
Maitre-Géant	Seul	Géant gigantesque	Grande Place	VenA p.7
Nymphe	23	Merveille	Maisons closes	VenA p.9
Poisson d'égout	12	Carnivore	Canaux	VenA p.6
Poulpard	10	Pieuvre empathe	Le Puits	Ab p.21
Salanistre	30	Lézard lithophage	Ambassades	Ab p.28, B p.22
Sirène	22	Merveille	Maisons closes	VenA p.9

BOKKOR

Autruche	10	Gros oiseau	Lieux dégagés	A p.39
Cétacés	17	Divers	Mer	A p.36
Corail	8	Rouge et vert	Barrière de corail	A p.39, Sda p.115
Droc	21	Nain cannibale	Sauf villes	B p.11

Kraken	25	Calamar géant	Mer, fleuves, lacs	A p.36, B p.17
Kumpaï	12	Sorte de cabri	Côtes, îles	A p.36
Molosse	17	Chien géant	Îles, terres	A p.36, B p.19
Sirène	22	Merveille	Mer, fleuves, lacs	A p.36, B p.41
Wyvern	18	Esprits ailés	Jungle, villes	B p.51, Sda p.114
CORNES				
Centaure	15	Merveille	Forets, jungles	A p.65, B p.33
Griffon des roches	14	Oiseau de pierre	Zones rocheuses	B p.16
Harpie	18	Merveille	Zones habités	A p.65, B p.35
Hydre	24	Excellence	Lieux souterrains	A p.65, B p.48
Iris noir	22	Gros oeil	Jungles	A p.65
Katiade	17	Aspect de nymphe	Bel endroit naturel	A p.65
Seigneur-rat	12	Hommes-rats	Grottes, marais	A p.65, B p.22
Tarasque	27	Excellence	Mers	A p.65
Tigre d'Aswald	14	Grand tigre brun	Jungles, forets	CG2 p.87, B p.23
Wyvern	16	Lézard Volant	Jungles	A p.65, B p.51
ÎLE DE L'AUTOMNE				
Ameur	20	Coquillage	Plages	Sda p.141
Dragon	25	Excellence	Drakoniens	VdA p.93, B p.46
Hérisaure	18	Hérisson	Forets	VdA p.101
Lucioles	15	Insectes	Porte-Naufrage	VdA p.92
Melonex	20	Ameur	Plages	Au p.43
Sirènes	15	Merveilles	Mer, rivières, lacs	VdA p.85, B p.41
MONTS DRACONIENS				
Darde	16	Guêpe-serpent	Basses montagnes	B p.9
Dragon	25	Excellence	Drakoniens	Au p.71, B p.46
Drakaigle	18	Gris à blanc	Pics inaccessibles	A p.58, B p.10
Loups	12	Prédateur	Bas et moyen monts	A p.58, CG p.144
Murène blanche	17	Serpent d'eau douce	Lacs souterrains	B p.19
Ours des cavernes	14	Prédateur	Basses montagnes	A p.25, CG p.144
Parandre	16	Gros cerf velu	Versant keshite	A p.41
Rapaces	12	Faucons, aigles…	Toute la montagne	A p.58, CG p.144
MONTS EIGLOPHIENS				
Hérisaure	28	Hérisson géant	Drakoniens	VdA p.101
Murène blanche	16	Serpent d'eau douce	Lacs souterrains	B p.19
Ours des cavernes	14	Prédateur	Basses montagnes	A p.25, CG p.144
Tigre d'Aswald	14	Grand tigre brun	Versant princéen	B p.23
MONTS OCRELUNES				
Drakaigle	18	Gris à blanc	Pics inaccessibles	A p.58, B p.10
Loups	12	Prédateur	Bas et moyen monts	A p.58, CG p.144
Ours des cavernes	14	Prédateur	Basses montagnes	A p.25, CG p.144
Rapaces	12	Faucons, aigles…	Toute la montagne	A p.58, CG p.144
MONTS TARIANDER				
Drakaigle	18	Gris à blanc	Pics inaccessibles	A p.58, B p.10
Ours des cavernes	14	Prédateur	Basses montagnes	A p.25, CG p.144

Loups	12	Prédateur	Bas et moyen monts	A p.58, CG p.144
Louveau	17	Gros loup	Passe Radieuse	C. N p.18
Rapaces	12	Faucons, aigles…	Toute la montagne	A p.58, CG p.144
D'UN PEU PARTOUT…				
Animaux-Maestres	30	Animaux parlants	Selon l'espèce	VdA p.103
Basilique	32	Fusion d'excellences	Lieux retirés	VdA p.105
Behemot	26	Homme des neiges	Monts enneigés	B p.8
Charognard	19	Chien-nain	Villages abandonnés	B p.9
Elwir	25	Fées-peintres	Sauf villes	B p.12

Saisons

Légendes

• **Très rares** : le Décan évite cette contrée, pour certaines raisons. La présence de l'Inspiré ne sera pas sans provoquer de vives réactions.
• **Rares** : il y a quelques individus isolés, mais sinon, le Décan n'est pas représenté.
• **Inhabituels** : le Décan est certes présent dans cette contrée mais en croiser un membre reste exceptionnel.
• **Peu courants** : les saisonins n'attirent plus sur eux les regards, certains ont même des Charges.
• **Fréquents** : le Décan est pleinement intégré dans la vie de la contrée, beaucoup de saisonins participent aux Charges.
• **Communs** : les saisonins sont inévitables, on en croise à chaque instant, ils font corps avec le royaume.
• **Majoritaires** : la majorité de la population de le contrée appartient à ce peuple.

Démographie saisonine

	Communes princières	Empire de Keshe	Enclave Boucanière	Janrénie	Lyphane	Marche Modéhenne	Parages	Province liturgique	République mercenaire	Terres Veuves	Urguemand
Huamins	Commun	Commun	Commun	Majoritaire	Commun	Commun	Commun	Majoritaire	Majoritaire	Commun	Commun
Luitns	Rare	Peu courant	Inhabituel	Rare	Rare	Fréquent	Peu courant	Très rare	Très rare	Inhabituel	Peu courant
Farfadets	Fréquent	Peu courant	Peu courant	Inhabituel	Très rare	rare	Très rare	Très rare	Peu courant	Rare	Peu courant
Satyres	Fréquent	Peu courant	uel	Peu courant	Très rare	Fréquent	Très rare	Très rare	Très rare	Peu courant	Inhabituel
Ogres	Peu courant	Inhabituel	Peu courant	Inhabituel	Très rare	Rare	Inhabituel	Très rare	Fréquent	rare	Peu courant
Minotaures	Rare	Rare	Peu courant	Rare	Peu courant	Très rare	Inhabituel	Très rare	Peu courant	Peu courant	Fréquent
Géants	Inhabituel	Fréquent	Rare	Inhabituel	Peu courant	Peu courant	Fréquent	Très rare	Très rare	Rare	Rare
Fées noires	Peu courant	Rare	Rare	Inhabituel	Fréquent	Inhabituel	Très rare	Très rare	Rare	Fréquent	Peu courant
Nains	Peu courant	Peu courant	Inhabituel	Très rare	Rare	Inhabituel	Fréquent	Inhabituel	Rare	Très rare	peu courant
Méduses	Peu courant	Inhabituel	Inhabituel	Peu courant	Rare	Très rare	Rare	Très rare	Inhabituel	Commun	Rare

LES POPULATIONS URBAINES

Cité	Population	Commentaire
COMMUNES PRINCIERES		
Sasmiyana	2 millions d'habitants	port gigantesque
Abbadrah	1 million d'habitants	cité orgiaque
Tslana	800 000 habitants	orfèvres réputés
Shushan	500 000 habitants	tisserands réputés
Lakmashi	500 000 habitants	forgerons réputés
Sablama	150 000 habitants	cité rebelle
EMPIRE DE KESHE		
Qaysaria	20 000 habitants	rassemblement annuel
ENCLAVE BOUCANIÈRE		
Tortage-la-Rouge	8 000 habitants	capitale (cf. *La Sentence de l'aube*, p. 97)
Médusia	3 500 habitants	flotille dirigée par des méduses
Fort-franc	2 000 habitants	fortin colonial
Roc-Chacal	1 000 habitants	
JANRÉNIE		
Ranne	1,5 million d'habitants	capitale industrieuse
Lorum	100 000 habitants	port industrieux
Vierna	80 000 habitants	cité en plein essor industrieux
Mortencre	75 000 habitants	
Goléanne	65 000 habitants	port
Sternemarbre	50 000 habitants	port
Féroux	30 000 habitants	avant l'Éclipse, le port abritait 300 000 âmes
Jorline	30 000 habitants	
Oubliance	20 000 habitants	
Péloran	10 000 habitants	véritable lazaret du pays
LYPHANE		
Mazdak	120 000 habitants	commerce de chevaux
Bukrosha	20 000 habitants	capitale
Malikta	8 000 habitants	port et commerce de soie
Torgut	6 000 habitants	port de pêche
Nejma	3 000 habitants	port de pêche
Etshah	2 000 habitants	culture du thé
MARCHE MODÉHENNE		
Arnel	50 000 habitants	capitale
Madénie	20 000 habitants	grand port du Sud
Fraine	17 000 habitants	
Cyniel	15 000 habitants	cf. *La Sentence de l'aube*, 39
Laedysse	12 000 habitants	
Yveline	10 000 habitants	
Hyppolite	8 000 habitants	
Myriade	6 000 habitants	
Doryphore	6 000 habitants	

Hautoyance	5 000 habitants	dans le pays-luth
Magnolia	3 000 habitants	dans le pays-luth
Riveverte	2 000 habitants	dans le pays-luth
Gransaule	2 000 habitants	dans le pays-luth
Floralie	1 000 habitants	dans le pays-luth
PARAGES		
Kaernach	10 000 habitants	port cosmopolite
Nordheim	7 000 habitants	capitale
Bodhra	2 000 habitants	
Klanpar	1 000 habitants	ville troglodytique
PROVINCE LITURGIQUE		
Liturgia	100 000 habitants	capitale en construction
Neuvêne	80 000 habitants	
Ville-Tanis	50 000 habitants	
Ronde-Cité	50 000 habitants	cité franche
ABYME	1 million habitants	cité des ombres
RÉPUBLIQUE MERCENAIRE		
Orkhane	20 000 habitants	atteint 500 000 habitants lors des grands rassemblements militaires.
Sombreçonge	14 000 habitants	cf. *Éclat de sang*, p. 48
Rougelune	13 000 habitants	
Kofre	8 000 habitants	cité des voleurs
TERRES VEUVES		
Estezia	75 000 habitants	capitale, cité lacustre
Sagelli	50 000 habitants	porte du désert, cité marchande
Teschi	28 000 habitants	ville des artistes
Sœurs Mezdi	23 000 habitants	cités jumelles
URGUEMAND		
Lorgol	500 000 habitants	port cosmopolite et prospère
Moughende	55 000 habitants	cité en plein essor
Pont-aux-cendres	28 000 habitants	port fluvial de passage
Andride	22 000 habitants	cité forestière peuplée de miséreux
Dyonne	20 000 habitants	cité commerçante
Rahndrame	15 000 habitants	port
Quidrame	15 000 habitants	cité garnison
Moscagne	13 000 habitants	population majoritairement saisonine

Avantages & Défauts

Communes princières

Avantages

Noble de jais (selon le titre, Charge)
Prérequis : Intrigue 5, Intendance 5, Démonologie 5.
Vous êtes un noble de jais, l'un des courtisans Conjurateurs de la cour d'un Prince. En tant que tel vous disposez de nombreux avantages.
Votre richesse est importante et vous possédez des terres dans les Abysses, terres que vous ne pourrez sans doute jamais visiter. Vous gagnez automatiquement 10 points de Ténèbre et la possibilité de conjurer des Démons du premier Cercle. Prenez soin de définir avec votre Éminence Grise un nombre de Démons du premier Cercle correspondant à la moitié du chiffre inscrit dans la colonne « Vassaux abyssaux » du tableau ci-contre. Votre Éminence Grise définira pour sa part la moitié restante selon son bon vouloir. Ces Démons sont issus de vos terres. Vous possédez donc un bonus de +10 lorsque vous les conjurez ainsi que des facilités pour lier des Connivences avec eux. Lorsque vous accèderez à un nouveau Cercle de Conjuration, vous et votre Éminence Grise devrez à nouveau définir vos vassaux démoniaques de ce Cercle, et ce jusqu'au troisième Cercle. Libre à vous de décrire vos terres abyssales et les marchandises dont vous pouvez faire le commerce avec l'accord de votre Éminence.
Il est vraisemblable que vous fassiez partie d'une société envers laquelle vous avez des obligations.

Noble de jais

Coût	Titre	Vassaux abyssaux
5	***Stotske***	2
6	***Bogatyr***	4
7	***Voivode***	6
8	***Knias***	8

Arbitre des mœurs (variable, Charge)
Prérequis : Intrigue 5, Géographie 5.
Vous êtes l'un des personnages les plus courtisés de la société princéenne, un arbitre des mœurs ou un héraut doré. Vous jouez le rôle de juge et de jury des occasions mondaines. Vous mesurez les pulsations du cœur de la vie sociale princéenne.
Pour 2 points, vous êtes un héraut doré, l'assistant d'un arbitre des mœurs. Vous connaissez intimement votre Cité-État et avez à votre charge le maintien du réseau de renseignements de votre maître. Beaucoup de personnes seront prêtes à acheter vos faveurs car elles sont synonymes d'ascension sociale et de bonne réputation.

Prérequis : satyre, Intrigue 8, Étiquette 8, 20 points de création cumulés dans les Compétences de Société.
Pour 4 points, vous êtes l'arbitre des mœurs de votre cité. Les nobles vous craignent et vous courtisent car vous êtes la clé de leur ascension sociale. Un simple mot de vous fait les échecs et les succès. Veillez cependant à rester digne en toutes circonstances et à vous vêtir avec toute l'extravagance de votre Charge.

Prestance (2, Charge)
Certaines personnes doivent se préparer et se vêtir avec soin pour projeter une aura de confiance en soi et d'élégance. Pas vous. Chacun de vos gestes exsude de charisme et de maîtrise. Chacun vous accorde naturellement le respect qui vous est dû et les femmes (ou les hommes) vous envient secrètement.
Cet Avantage offre un bonus de +2 dans toutes les occasions sociales mais offre également quelques avantages non quantifiables : vous ne pouvez pas être ridicule. Que l'on vous humilie et vous semblerez tragique. Soyez en colère et vous serez l'image même de la fureur.

y

Empire de Keshe

Avantages

Charges typiques keshites		
Charge	**Coût**	**Prérequis**
Sultan	7	Survie 5, Intrigue 8, Baratin 7, Diplomatie 8, Éloquence 5, Étiquette : Keshites 5, Intendance 5, Négoce 8.
Sayed	5	Survie 5, Intrigue 5, Diplomatie 5, Intendance 5, Négoce 7.
Cheik	4	Survie 5, Négoce 5.
Cha'ir	3	Étiquette : Keshite 7, Poésie 5, Alphabet : Septentrien 5, Histoire & légendes 5.
Lutin jardinier	3	Intendance 7, Herboristerie 5.
Favorite de Harem	2	Intrigue 5.
Première épouse	2	Intrigue 5.
Fakir/devin	2	Aucun.
H'âkim	2	Alphabet : Septentrien 5, Histoire & légendes 5.

Charmeur de serpents (3, Âme)
Vous avez la rare capacité de charmer les serpents. Les profanes s'imaginent que vous les hypnotisez par vos mouvements pendulaires ou grâce à votre instrument – une sorte de flûte – mais ils se trompent : vous leurs parlez, tout simplement, grâce à d'imperceptibles sifflements. De fait, les serpents sont plutôt bien disposés à votre égard, ne vous piquent jamais, et pour peu que vous vous rendiez aimable vis-à-vis d'eux, acceptent de vous rendre de menus services ne risquant pas de les mettre en danger.
De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +3 pour tout jet de Société avec des méduses ou des drakoniens.

Disciple d'un kâhin (4, Arts)
Vous avez suivi les enseignements d'un kâhin, devin étrange du désert dont le savoir est empreint de l'héritage flamboyant de la Geste ancienne. Inspiré, vous savez utiliser ce savoir perdu dans la pratique de l'Art libre. Aussi, lors de tout jet destiné à la réalisation d'une Œuvre de Geste, vous bénéficiez d'un bonus de +2.

Défauts

Albinos (4, Corps)
Une terrible malédiction pèse sur votre famille depuis sept générations : votre peau et vos cheveux sont blancs comme le lait, et vos yeux sont rouges. Le soleil veut vous tuer. Pour chaque heure que vous passez sous le soleil en n'étant pas intégralement emmitouflé (l'habillement vous prend une demi-heure chaque matin), vous devez faire un jet de RÉS contreDIFF 15. Pour chaque point de votre Marge d'échec, vous subissez un point de dégât dû aux brûlures solaires.

Poète ampoulé (4, Esprit)
Vous êtes amoureux de la langue magnifique des Keshites. Si amoureux que chacune de vos paroles est un poème. Vous ne pouvez rien dire simplement, et vous devez utiliser la moindre occasion de faire des métaphores. Ainsi, vous ne pouvez dire à quelqu'un «Tu mens!», mais plutôt «Tes paroles sont de miel, mais ta langue est celle d'une vipère!». Vous ne pouvez pas dire « Salut, et bonne route ! » mais plutôt « Nos routes se séparent comme les rameaux d'un palmier. Puissent les Prophètes t'être favorables dans les trames secrètes du destin ».
Évidemment, cette façon de parler ne facilite pas vos relations avec les gens, qui ne comprennent que rarement votre verbe extraordinaire. Tous vos jets de Société reçoivent un malus de –2.

Drogué (3, Âme)
Vous avez suffisamment fréquenté le désert pour en avoir adopté les plaisirs les plus secrets. Vous êtes dépendant à l'une des drogues qui s'y consomment. Vous devez régulièrement consommer votre substance

favorite, à choisir parmi le kawa, le bang, le kriff et le Nufud (voir « Herboristerie » pour les effets de ces drogues). La régularité de consommation dépend de la drogue que vous avez choisie. Si vous n'êtes pas en mesure de consommer votre dose, le manque se manifeste rapidement. Tous vos jets reçoivent un malus de –3, malus qui augmente de –1 à chaque jour supplémentaire passé sans consommer votre substance favorite.

DROGUÉ

Drogue	Fréquence de consommation
Kawa	Trois fois par jour
Bang	Deux fois par jour
Kriff	Chaque jour
Nufud	Un jour sur deux

Enclave boucanière

CHARGES TYPIQUES BOUCANIÈRES

Charge	Coût	Prérequis
Guide *	3	Étiquette : Boucaniers 5, Intendance 5.
Ancêtre *	**4**	Étiquette : Boucaniers 6, Intendance 6, Us & coutumes: un royaume au choix 3, Us & coutumes : un second royaume au choix 3.
Capitaine au long cours	4	Arme : au choix 5, Géographie 5, Navigation 7.
Maître-armateur	2	Intendance 5, Peinture 3, Sculpture 3.
Maître-marchand	3	Diplomatie 4, Intendance 5, Négoce 5.
Maître-timonier	3	Astronomie 3, Géographie 3, Histoire & légendes 5.
Maître-marin	**4**	Acrobatie 3, Géographie 5, Navigation 5.
Maître-pêcheur	3	Survie 5, Chasse 5, Navigation 5 .
Maître-liserin	5	Équivalent à la Charge « Seigneur » in AGONE p. 97.
Mystique des Lisières	3	Histoire & légendes 5, Baratin (spé : intimidation) 5, Démonologie 5, Harmonie 3.

* Cette Charge vous donne accès aux informations contenues dans les bibliothèques et salle des cartes du Tableau-monde des arbres pétrifiés, vous octroyant un bonus de +5 à tout jet de connaissance concernant l'Enclave boucanière ou les Compétences Géographie, Us & coutumes,

Avantages

Âme océane (4, Âme)
La mer résonne en vous. Vous sentez le flux et le reflux de votre sang dans vos veines à tel point que, lorsque vous dormez, celui-ci s'accompagne parfois du chant des sirènes. Cet Avantage ne se rencontre que dans l'Enclave boucanière. Sur un jet de Volonté contre DIFF 15, vous êtes capable de vous concentrer et de vous rappeler le chant des sirènes. Dans ce cas, votre prochain test de Volonté pour résister à la Perfidie sera automatiquement réussi. Qui plus est, il est impossible à quelque pouvoir perfide ou Œuvre corrompue de pénétrer vos rêves, pas même aux herminards des Communes princières.

Danseur canonisé (variable, Emprise)
Votre Danseur est différent des autres. Peut être doit-on voir là l'influence des Muses ou celle de la dévotion des Boucaniers, mais il est plus vif, plus brillant, plus radieux. Son corps est recouvert de cristaux de sel miroitants qui se rejoignent sur sa tête pour former un diadème salin. Il est merveilleux… et puissant.
Ce Danseur est considéré comme un Danseur surdoué (cf. *AGONE*, p. 105). Le coût de cet Avantage dépend de la qualité du Danseur (cf. table « Danseur surdoué » in *AGONE*, p. 105, ajouter 1 à ce coût).
Ses Danses possèdent également une particularité liée aux Arts magiques : elles les délitent. Utilisé contre une Œuvre, une Danse de même Seuil ou de Seuil supérieur détruira cette dernière. Si elle est de Seuil inférieur à

celle de l'Œuvre attaquée, elle l'affaiblira tout de même, au bon vouloir de l'EG.
Utilisée de manière offensive contre une Excellence ou une Merveille, les Danses de votre Danseur canonisé gagnent un bonus de +5.

Esclave d'un baiser (2, Âme)
Suite à un naufrage ou à une bataille navale vous vous êtes noyé. Vous êtes mort, mais une sirène impériale, l'une de ces rares Merveilles à avoir côtoyé les Muses elles-mêmes, a eu pitié de votre sort. Son baiser vous a ramené à la vie et ses bras fins vous ont déposé sur une plage boucanière avec un goût d'écume à la bouche et un doux parfum dans l'âme.
Vous avez depuis découvert que votre sang s'est mué en écume et que vous pouvez respirer sous l'eau. Par contre si vous ne vous immergez pas dans de l'eau salée au moins une heure par semaine, votre corps commence à se décomposer, vous faisant perdre 1 PdV par jour qui ne peut être guéri autrement que par un pèlerinage en haute mer.
La sirène attend également certainement quelque chose de vous.

Défauts

Cartographe involontaire (1, Arts)
Poussé par un pari, ou inconscient, vous avez fait l'erreur de consommer une rasade d'or bleu à l'état liquide. Contrairement aux autres, vous avez survécu, changé. Votre peau est désormais couverte d'un tatouage complexe qui présente une carte exacte de vos environs dont l'échelle varie au gré du temps. Ce désavantage fait de vous un être très convoité. Nombre de capitaines seraient prêts à payer cher pour vous détenir comme esclave ou tout du moins obtenir votre peau tannée, ne serait-ce que pour pouvoir repérer la position des récifs mouvants qui jonchent certains fonds de l'Enclave. De même la Maraude serait ravie d'une carte qui révèle les passages secrets et les caches de n'importe quelle bâtisse.
Les nuits sans lune, votre carte se mue en un étrange Tableau-monde. Celui-ci représente un pays caverneux dans lequel un peuple albinos tente désespérément de combler des brèches par lesquelles s'engouffre l'océan. En arrière-plan, le tableau dévoile une merveilleuse cité troglodytique.

Terrestre (2, Corps)
Vous étiez fait pour vivre sur le plancher des vaches, pas pour monter sur des navires et risquer de perdre votre vie sur l'océan. La mer vous terrifie. Plus que ça, elle vous rend malade. Vous n'aurez jamais le pied marin.
Sur un navire, vous devez réussir un jet de RÉS contre DIFF 15 pour éviter d'être malade et d'être incapable d'agir pour toute la journée. Même en cas de réussite, vous devez impérativement faire quelque chose pour ne pas ressentir le mal de mer et subissez un malus de –5 à toutes vos actions (ce malus est de –10 si vous échouez au jet).

Triste (1, Arts)
Les vagues de la joie se brisent sur les récifs de votre âme. Quelque chose vous est arrivé qui vous a ôté à jamais votre capacité à rire ou à vous amuser. Peut-être avez vous perdu l'amour de votre vie ou été déçu par une vie sans histoires, en tout cas il est bien difficile de vous arracher un sourire.
Vous souffrez d'un malus de –1 à toutes vos actions liées à la fête ou à la joie – y compris les œuvres artistiques. Il vous arrive fréquemment de rester plongé dans de longues heures de mélancolie taciturne.

Janrénie

Avantages

Boîte à bijoux (variable, Charge)
Vous possédez quelques-uns des bijoux truqués des artisans janréniens. S'en servir nécessite un jet d'AGI + Passe-passe parfois limitant Discrétion. Celui qui vous examine doit réussir un jet de PER + Fouille contre DIFF 20 pour les détecter, sauf pour les Yeux de chat.

Industrieux (2, Corps)
Vous possédez un bonus de +3 pour construire des objets manufacturés dans la Compétence de Savoir-faire associée.

Lié à Belphégor (5, Esprit)
Belphégor est le Haut Diable des Inventeurs. Il hante profondément vos rêves depuis votre tendre jeunesse. Vous avez passé un accord ensemble très récemment. Contre votre âme, il vous procure sa connaissance infinie. Chaque

Charges typiques janrényennes

Charge	Coût	Prérequis
Commismaire*	7	Intrigue 8, Diplomatie 8, Éloquence 7, Intendance 7, Négoce 6, Alphabet : Armgarde 5, Langue : au choix 5, Lois (spé : Janrénie) 7.
Maire-siégeante**	5	Intrigue 5, Diplomatie 5, Éloquence 5.
Maire	4	Intendance 5, Lois 5.
Duc***	4	Intrigue 7.
Contre-assassin	4	PER 8, MÊL 7, Arme : rapière 5, Vigilance 8, Premiers soins 5, Discrétion 7, Poisons 5, Herboristerie 5.
Courorcier	4	Arme : au choix 5, Chasse 5, Discrétion 5, Lois 4, Zoologie (spé: dressage) 6, Connaissance des Danseurs ou Démonologie ou Cryptogramme 5, Avantage « Animal familier (chat) » p. 137 du Bestiaire gratuit.
Chuchoteur	3	Vigilance 5, Déguisement 5, Discrétion 5, Serrurerie 5, Diplomatie 5, Lois 5.
Espionne	3	CHA 7, INT 7, Arme : épinglette 5, Baratin (spé : séduction) 5, Discrétion 5, Intrigue 5,Us & coutumes : un royaume au choix 5.
Diplomart	3	Diplomatie 8, Alphabet : Septentrien 5, Histoire & légendes 5, Langue : keshite 7.
Magistrat	3	Étiquette : justice 5, Lois 5.
Prêtre Ciréen	2	Alphabet : Armgarde 5, Astronomie 5, Culte : CIR 5.
Sœur de Tanis	2	Premiers soins 5, Diplomatie 5, Alphabet : Armgarde 5, Culte : Tanis 5, Culte : Liturgie 3.

* Sauf Commismaire Logique à la Paix en Janrénie, dont l'office est occupé par Orience de la Mirandole.
** Préciser à quelle Commission Logique vous appartenez.
*** Vous choisirez votre ville parmi : Goléanne, Lorum, Oubliance, Péloran, Sternemarbre, Vierna

Boîte à bijoux

Coût	Description
1	Un Œil de chat : cette Gemme de Danseur est montée en monocle et permet la détection des Danseurs. La DIFF du jet de PER + Harmonie est diminuée de 5. La DIFF à l'attaque de la manœuvre « Tarir la source du Mage » est diminuée de 5, même pour un Inspiré. La difficulté des jets de Perception ne concernant pas les Danseurs est augmentée de 5. Posséder une telle Gemme est un crime aux yeux des Voltigeurs et des Censeurs du Cryptogramme-magicien et est puni de mort.
2	Choisissez trois objets parmi : une bague à poison, un gros bracelet creux pouvant contenir une encre de Conjuration ou un Diablotin, une ceinture faisant office de corde de 5 mètres, un collier de perles qui se cassent en touchant le sol et répandent de l'huile pour faire glisser les poursuivants, une broche pour cacher des documents, un pendentif à Élémentä, un anneau à poivre pour le souffler aux yeux d'un indésirable, une petite boîte à double fond ou l'objet que l'Éminence voudra bien mettre en place.
3	Choisissez deux objets parmi : une broche à aiguille escamotable (Arme : épinglette), un éventail à lames rétractiles (Arme : lamelle), un pendentif à cristal coupant comme un rasoir (Arme : lamelle), un manteau lesté par de petites lames en acier (Arme : manteau janrénien), un grand chapeau à bords coupants (Arme : chapeau janrénien), une bague à aiguille dissimulée (Arme : épinglette), de grosses boucles d'oreilles se séparant de leur base pour former des petites lames (Arme : lamelle).

nuit, vous pouvez échanger des points dans les Compétences suivantes : Premiers soins, Poisons, Serrurerie, Diplomatie, Éloquence, Astronomie, Chirurgie, Géographie, Herboristerie, Histoire & légendes, Lois, Médecine, Stratégie, Zoologie, chacun des Savoir-faire, des Alphabets et des Langues. Une spécialisation compte dans l'échange pour un point de Compétence. Mais toute chose a son prix : chaque déplacement d'un point vous procure un point de Ténèbre que la Noirceur ne peut pas absorber. Vous commencez aussi avec 10 points de Ténèbre, la Peine et le Bienfait associés.

Défauts

Recherché (variable, Charge)
Vous avez intrigué contre le gouvernement janrénien et avez été découvert. Votre tête a été mise à prix pour l'équivalent d'un an de votre salaire d'alors mais la somme ne saurait être inférieure à 10 000 sous. Pour 3 points, il s'agit de Chuchoteurs qui veulent votre peau. Si vous êtes Mage, le Défaut à 5 points vous attirera la foudre des Courorciers en plus des Chuchoteurs.

Vieux jeu (4, Charge)
Délestée de ses biens, votre famille est noble. Elle a fui la Révolte des Femmes en 1415. Pour cette raison, votre nom est inscrit dans l'index noir de la Loge. Si elle devait apprendre votre existence, vous gagneriez le Défaut « Recherché » à 3 points. Vous pouvez acheter le Défaut « Réputé mort » (*AGONE* p. 98, version à 4 points) comme un Avantage à 3 points afin de bénéficier de ses effets.

Lyphane

Avantages

Ancien (5, Charge)
Prérequis : Diplomatie 8 ou Éloquence 8, Culte: Tengri 6, Défaut « Vieillard » (cf. *AGONE*, p. 103).
Vous êtes âgé et on vous a demandé de devenir l'Ancien de votre clan. Votre grande sagesse est reconnue par tous, ce qui fait de vous une des personnes les plus importantes de votre clan.
Choisissez la caste (gramor, bathkar, chaman ou Gengis) dont vous êtes issu. Pour un point de plus, vous êtes l'un des Anciens du Galmash.
Note : Cet Avantage permet d'être l'Ancien d'un clan dès la création, mais l'accession à ce statut peut se faire en cours de jeu sans acheter cet Avantage. L'Éminence est seul juge de l'opportunité d'un tel changement.

Naissance bénie (2, Âme)
Les circonstances de votre naissance sont particulières et les chamans de votre clan ont découvert qu'elles répondent à une des prémonitions de Khukaï. Vous êtes appelé à un grand destin, tout le monde dans votre clan le sait et le fait savoir aux Lyphaniens qu'il rencontre. Vos jets de Société bénéficient d'un bonus de +1 face à des Lyphaniens.
Vous devez définir avec votre Éminence les circonstances de votre naissance et la prophétie vous concernant.

Défauts

Apparence étrangère (variable, Charge)
L'un de vos ancêtres était esclave et cela se voit.
Pour un point, il s'agit d'un ancêtre lointain, seule une caractéristique vous distingue : la couleur des yeux ou des cheveux, la taille, la forme du nez, etc. Les Lyphaniens le voient mais n'en tiennent pas compte, enfin tant que vous n'êtes pas opposé à un Lyphanien de souche.
Pour trois points, il s'agit d'un ancêtre récent et votre physique détonne vraiment. Vous cumulez plusieurs des caractéristiques ci-dessus. Vous avez dû prouver votre valeur plus souvent que les autres, et les minima des Compétences de Charge sont augmentés de 1. Vos jets de Société subissent un malus de 2.
Dans les deux cas, il paraît peu probable que vous deveniez un Aîné ou plus.

Naissance maudite (2, Âme)
Votre naissance était annoncée, ainsi en ont jugé les chamans de votre clan. Malheureusement pour vous, la prophétie est de mauvais augure. Rares sont les personnes au courant car les chamans ne désirent pas influencer votre destin. Peut-être avez-vous tout fait pour combattre la fatalité : refuser de devenir Loup de la steppe car la prophétie concernait un guerrier, quitter

votre clan car la prophétie concerne le clan de votre naissance… Mais la prophétie peut vous rattraper à tout moment et vous vivez dans la terreur de la voir s'accomplir.
Vous devez déterminer avec votre Éminence les circonstances de votre naissance ainsi que la teneur de la prophétie.

CHARGES TYPIQUES LYPHANIENNES

Charge	Coût	Prérequis
Kagan	5	Arme : arc composite 8, Équitation 8, Diplomatie 6, Éloquence 6, Culte : Tengri 6, Stratégie 6.
Gengis	4	Arme : arc composite 7, Équitation 7, Diplomatie ou Éloquence 5, Culte: Tengri 4, Stratégie 5.
Chaman	3	Alphabet : Septentrien 5, Culte : Tengri 7, Histoire & légendes 7, Éloquence ou une Résonance 7.
Bathkar	3	Arme : lasso 5, Équitation (spé : dressage) 7, Culte : Tengri 4, Zoologie (spé : chevaux) 7.
Loups de la steppe	2	Arme : arc composite 7, Équitation 7, Culte : Tengri 4.
Gramor	0	Équitation 5, Culte : Tengri 3.
Madesk	-1	Aucun.
Esclave	-3	Aucun.
Chef de clan	1	Posséder la Charge « Ancien » ou « Kagan », Diplomatie 8, Éloquence 8.
Aîné	1	Posséder la Charge « Chaman », « Bathkar » ou « Gramor », Diplomatie ou Éloquence 6.
Anciens (caste des)	0	Posséder une Charge à partir de « Gramor » ainsi que le Défaut «Vieillard» (cf. *AGONE* p. 103)

Être Lyphanienne

Les Avantages et Défauts suivants permettent de créer une Inspirée lyphanienne.

• **Défaut : Clan rigoureux (3, Société)**
Votre clan pense que les femmes ne valent pas mieux que les esclaves. Vous ne pouvez accéder à une quelconque Charge d'importance.

• **Avantage : Clan modéré (1, Société)**
Votre clan estime les femmes ont leur place dans son fonctionnement, mais qu'elles doivent y rester. La seule issue, en dehors du mariage, serait d'être chaman.

• **Avantage : Clan tolérant (2, Société)**
Vous avez la chance d'être née dans un clan qui considère les femmes presque à l'égale des hommes. Toutes les carrières vous sont ouvertes, à condition de prouver tous les jours que vous êtes deux fois meilleure qu'un homme.

Le tableau suivant donne les Charges accessibles ainsi que leur augmentation de coût.

Clan	Avantages	Coût supplémentaire	Compétences
Modéré	Chaman	+1	+2 à tous les minima
Tolérant	Chaman	0	+2 à tous les minima
	Bathkar	+1	+2 à tous les minima
	Loup de la steppe	+2	+3 à tous les minima

Marche modéhenne

Avantages

Charges typiques modéhennes

Charge	Coût	Prérequis
Olamaistre	5	Diplomatie 5, Culte : druidisme 7, Lois 6.
Sénateur	4	Éloquence 5, Lois 7.
Druide	3	Us & coutumes : Marche modéhenne 7, Culte : druidisme 6, Histoire & légendes 7.
Troubadour/ Trouvère	2	Intrigue 7, Musique 7, Poésie 7, Histoire & légendes 7.
Grillon	3	Anthémonien, Chasse (spé : insectes) 6, Musique : au choix 5, Savoir-faire: spectacle d'insectes 7, Us & coutumes : Marche modéhenne 7, Histoire & légendes 7, Zoologie (spé : insectes) 7.
Maître-cooshee	5	Arme : bâton modéhen 7, Survie 7, Vigilance 7, Chasse 7, Zoologie 5, Harmonie (spé : cooshee) 5.
Franc-Jardinier	3	Lutin, Intendance 5, Alphabet : Moden-Hen' 5, Culte : druidisme 6, Lois (spé : lois druidiques) 6.
Officier de l'Ost d'Émeraude	2	Arme : bâton modéhen 5, Arme : épée de vif-bois 5, Arme : bola 5, Athlétisme 5, Stratégie 5.
Officier de la Garde druidique	2	Arme : bâton modéhen 5, Arme : épée de vif-bois 5, Arme : bola 5, Vigilance 5, Un art au choix à 5, Stratégie 3.

Maître-cooshee (5, Charge ; humain uniquement)
Vous êtes lié à un cooshee et vous travaillez au service des Druides en pourchassant les criminels et les monstres échappés de la forêt de Frabourg. Vous êtes d'une efficacité surnaturelle avec votre compagnon enchanté. Votre lien symbiotique avec lui vous confère quatre avantages :
-Vous êtes lié télépathiquement au cooshee – seules des images et des émotions peuvent être transmises. Vous pouvez communiquer avec lui s'il est à moins de 12 kilomètres de vous. De même, vous pouvez voir, entendre, sentir et goûter à travers les sens du cooshee s'il est à moins de 12 kilomètres de vous.
-Vous pouvez transférer vos blessures sur le cooshee et vice versa.
-Si vous combattez avec votre cooshee, vous bénéficiez d'un bonus de groupe de +2 et d'un bonus harmonique de +2 soit un bonus total de +4.
-Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets de Volonté contre la Perfidie.
En contrepartie, il est évident que vous devez bien traiter votre cooshee. De même, au fi des ans, vous devenez de plus en plus cooshee et de moins en moins humain. La solitude, la nature et la chasse deviendront vos grandes passions. Enfin, si le cooshee meurt, vous tomberez à terre en vous tordant de douleur avant de sombrer dans un profond chagrin qui vous paralysera totalement pendant quelques heures. Vous perdrez immédiatement la moitié de vos points de Volonté et de Résistance. Vous serez à jamais amoindri et à tel point marqué par la tristesse que vous mourrez rapidement de chagrin.

Danseur de Sarabande (5, Emprise)
Vous êtes entré en possession d'un Danseur à l'empathie extrêmement développée et par conséquent très doué pour les Sorts intuitifs. Vous ne vous expliquez pas ses capacités et vous ignorez totalement quelle est sa véritable origine. Une chose est sûre : vous regardez désormais l'Emprise intuitive d'un autre œil. En termes de règles, déterminez l'Empathie de ce Danseur comme vous le faites habituellement mais majorez-la de +3.

LE COOSHEE

Les cooshees sont des animaux enchantés (cf. Le Bestiaire p. 52) qui vivent dans la forêt de Frabourg. Ce sont des chiens de grande taille au pelage argenté et aux yeux violets. Ces chasseurs patients et puissants aiment la compagnie des hommes. Ils ont le pouvoir de se lier à jamais avec un enfant humain, créant ainsi les Maîtres-cooshees. Leur habitat de la forêt de Frabourg est connu pour les monstres qu'elle abrite. Néanmoins, tous savent aussi que les cooshees chassent ces abominations et qu'ils viennent au secours des humains en danger dans la forêt ou dans ses abords.

Écrin : 5 (pelage)

TAI : -1
MV : 4

Caractéristiques
AGI : 10, FOR : 7, PER : 11, RÉS : 6
INT : 3, VOL : 9
CRÉ : 5, CHA : 7

Caractéristiques secondaires
MÊL : 9,TIR : 10, ART : 6, PdV : 60, SBG : 20, SBC : 30, BD : +0

Compétences
Morsure 10, Griffe 8.
Épreuves : Athlétisme 8, Escalade (spé : arbres) 8, Esquive 8, Survie (spé : forêt de Frabourg) 10, Vigilance 10
Maraude : Camouflage 8, Chasse 10, Discrétion 8, Fouille 7.

Combat
Initiative : 21, crocs 19, griffes 19
Attaque au contact : crocs 19, griffes 18
Attaque à distance : -
Esquive : 18
Parade : -
Défense à distance : 4

Armes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom. + BD	TAI	Portée
Morsure	-2	0	0	+3	-1	-
Griffes	-2	+1	0	+2	- 1	-

Art magique
POT Accord : 15
Le cooshee est capable d'exécuter, grâce à ses aboiements, des Œuvres équivalentes aux effets du tambour jusqu'à un Seuil de 15.

Note : *Si un cooshee est lié à un Maître-cooshee, le pouvoir de son écrin à faire disparaître la Perfidie ne fonctionne plus. En effet, en se liant à son maître, le cooshee l'a purifié de toute Perfidie, épuisant à jamais ce pouvoir.*

Souvenir de Luth (3, Saison ; humains uniquement)
Par le passé, vous avez rencontré Luth, le premier des lutins, alors que vous ignoriez qui il était. Depuis, les Décans du Printemps vous ont appris sa véritable nature et son souvenir joyeux panse vos plaies de cœur. Vous bénéficiez désormais d'un bonus de + 1 à tout jet de Volonté visant à vous décourager et votre Compétence de Saison : Printemps augmente de 1.
Parfois pourtant, certaines visions néfastes hantent vos songes mais vous ignorez leur nature (l'EG pourra se référer à la section « Intrigues » pour plus d'éclaircissements).

Défauts

Agitateur des Rotondes (2, Charge)
Sans être forcément un Sénateur, vos prises de position partisanes à l'égard d'un pouvoir accru des Rotondes ont attiré l'attention sur vous. Les Druides vous considèrent comme une personne gênante et, sans vouloir vous éliminer, ils doivent bien reconnaître que vous réduire au mutisme les arrangerait grandement. Pour un point de plus, vous vous êtes attiré l'inimitié personnelle de Sangmel.

Destructeur d'Éclat (1 + 1 par Danseur – maximum 4–, Emprise)
Afin d'aider les Orfœuvres dans leur sauvegarde des Vestiges de la Flamboyance, vous avez été amené à sacrifier un ou plusieurs Danseurs, violant en cela l'article 1 de la charte du Cryptogramme. Le nombre exact est égal au coût de ce défaut – 1. Le pire dans tout cela est que vous avez attiré l'attention d'un Censeur qui, de ce fait, enquête à la fois sur vous et sur les Orfœuvres.

Parages

Avantages

Bénédiction printanière (variable, Saison)
Vous êtes lié de manière étrange à la nature. Les Fhrüls semblent vous apprécier et ne pas avoir peur de vous : vous êtes capable de parler aux plantes et de leur demander leur aide, bien que vous ne compreniez pas leur langage. Très peu en dehors des géants et des lutins originaires des Parages possèdent ce don précieux. C'est toutefois un Avantage à double tranchant : si vous venez à décevoir la nature qui vous chérit, la réaction de cette dernière sera d'une violence terrible.
Cet Avantage donne gratuitement le niveau 5 en Saison : Printemps si vous ne le possédez pas au départ. Il coûte 5 points ou 3 pour les géants et les lutins.

Objet sacré (2, Art)
Pour un acte prestigieux, vous vous êtes vu remettre un objet sacré des mains d'un artisan. Qu'elle soit le produit de l'onagrie ou de la forge, c'est une pièce d'une qualité exceptionnelle dont la beauté ne peut être que le fruit de la bénédiction des Muses.
L'objet sacré apporte à son possesseur un bonus de +2 à un jet. Son domaine d'action dépend de sa forme : une lance sera par exemple assimilée au domaine Épreuves et ne pourra aider son porteur que pour une Compétence qui lui est liée, tandis qu'un collier d'ornement se verra davantage associé au domaine Société.

Défauts

Paria (variable, Charge)
Prérquis : Survie 6.
Vous n'êtes d'aucun clan. Que vous appartenez à une bande de Détrousseurs ou que vous soyez seul, vous ne pouvez compter sur l'aide des grands clans des Parages. Il vous faut chaque jour lutter pour votre survie et vous n'avez pas le moindre moment de répit. Ce Défaut rapporte 1 point. Si vous le prenez pour 3 points, vous êtes un Parjure : votre clan vous a banni pour avoir violé la Coutume. Même les Détrousseurs ont peur de votre malédiction que vous devez cacher pour survivre.

Connivence de dupe (4, Esprit)

Prérequis : Charge Conjurateur à 3 (cf. *L'Art de la conjuration*, p. 30).
Le jour où vous êtes parvenu presque par hasard à conjurer un authentique Démon du quatrième Cercle, ce dernier en échange de ses services vous a demandé d'aider sa maîtresse. Ce jour-là, vous auriez sans doute mieux fait de vous ouvrir la gorge. Vous avez désormais une mission : préparer la venue de l'Ombre sur les Parages. La Faille doit être de nouveau

ouverte, et tous les Démons appartenant au moins au troisième Cercle vous demandent en guise de Connivence de préparer des foyers de résistance dans les Parages.
Tant que vous avancez dans votre quête, vos Conjurations bénéficient d'un bonus de +2. Si jamais vous deviez cesser de progresser ou pire, si vous trahissiez vos engagements, vous seriez considéré comme un briseur de Connivences, les Démons vous désobéiraient et d'autres Conjurateurs pourraient avoir pour tâche de se débarrasser de vous…

Les Fhrüls

Les Fhrüls sont en réalité des Élémentäs artificiels d'un genre particulier. La présence du Printemps dans les Parages fait qu'il est bien plus facile d'extraire un Élémentä lié à cette Saison ici que partout ailleurs dans l'Harmonde ; de plus, les effets produits par l'ingestion d'une telle créature sont sans comparaison. La méthode d'extraction est sensiblement la même que celle décrite dans le supplément Le Bestiaire :
• L'Élémentaliste doit tout d'abord trouver un lieu consacré à la nature, marqué par le Printemps (une forêt, une source…).
• Il doit dépenser cinq points d'expérience représentant son investissement dans le rituel.
• Il doit enfin réussir un jet de CRÉ + Saison: Printemps, limitant Harmonie contre DIFF 20.

Les personnages bénéficiant de l'Avantage Bénédiction printanière ou possédant la Charge de chaman ont un bonus de +5 à leur jet pour extraire un Élémentä du Printemps.
N'importe qui peut alors ingérer l'Élémentä. Les effets sont puissants mais également aléatoires. C'est à l'Éminence Grise de décider les effets à appliquer au moment de l'ingestion.

En raison de leur lien privilégié avec le Printemps, les personnages possédant le don de Bénédiction printanière, de même que les chamans, ne connaissent aucune accoutumance provenant de l'absorption d'un tel Élémentä. Les autres doivent effectuer un jet de VOL contre DIFF 15 pour ne pas en devenir dépendant. La difficulté augmente de 2 pour chaque nouvelle prise. Un échec entraîne une nombre de semaines égal à sa Marge d'échec. Le personnage devra alors se procurer un Élémentä paragéen par semaine sous peine de perdre chaque jour un point temporaire dans chacune des quatre Caractéristiques physiques à tour de rôle.

Effets élémentaires

•Augmente une Compétence de la famille Société de +5 pendant une dizaine de minutes.
•Augmente le score de Décorum de +10 pour exécuter une Œuvre de Printemps.
•Augmente la caractéristique RÉS ou CRÉ de +3 pendant une période de 5 minutes.
•Double pour un jour le nombre de PdV regagnés par guérison naturelle.
•Abaisse la virulence d'une maladie de 10 pendant une journée.
•Donne une armure naturelle de 5 sans malus. Cette protection s'ajoute à celle de l'utilisateur pendant une heure.

Province liturgique

Avantages

Marque de Neuvêne (2, Âme)
Les traits de votre visage ne sont pas sans rappeler ceux de Saint Neuvêne. Vos interlocuteurs, s'ils sont Liturges, s'en rendent compte immédiatement et sont aux petits soins pour vous. Ils peuvent vous prendre pour un descendant du Saint ou même pour sa réincarnation et cela vous accorde bien des avantages sociaux – les tests de Société effectués dans ces conditions ont un bonus de +1 –, mais peut aussi vous apporter des inconvénients : tous vous invitent à manger, vous demandent de faire des sermons, de présider des crémations, de raconter des histoires…

Relique de Saint Neuvêne (4, Âme)
Vous possédez une des trois reliques de Saint Neuvêne (cf. *Dramatis Personæ*, p. 19).

f

CHARGES TYPIQUES LITURGIQUES

Charge	Coût	Prérequis
Frère évangélisateur	2	Discrétion 5, Baratin 6, Culte : Liturgie 6.
Inquisiteur	2	Arme : au choix 7, Culte : Liturgie 7.
Vicaire	2	Us & coutumes : Province liturgique 6, Culte : Liturgie 6.
Maître verrier	2	Sculpture 7.
Clerc d'un ordre	3	Diplomatie 5, Culte : Liturgie 7.
Soldat de la foi	3	Arme : au choix 7, Déguisement 5, Discrétion 5, Culte : Liturgie 5.
Archevêque	4	Diplomatie 5, Éloquence 5, Us & coutumes : Province liturgique 8, Alphabet : Armgarde 5, Culte : Liturgie 8.
Inquisiteur (officier)	4	Arme : au choix 8, Culte : Liturgie 7.
Primat	5	Diplomatie 5, Éloquence 5, Us & coutumes : Province liturgique 8, Alphabet : Armgarde 5, Culte : Liturgie 8.

LES TROIS RELIQUES DE SAINT NEUVÊNE

Nature : Relique
Richesse : 3/3/4
Émotion primaire : Fanatisme / Adoration/ Espoir
Émotions secondaires : Adoration et Espoir / Fanatisme et Espoir / Adoration et Fanatisme
Description : une phalange qui, sous le soleil, ressemble à une pépite d'or / idem, mais celle-ci est plus petite / une vertèbre humaine.
Pouvoir : +1 à tous les jets liés au Corps / +1 à ceux liés à l'Esprit / +1 à ceux liés à l'Âme.

Note : celui qui possède les trois Reliques voit les bonus doublés. La relique « de l'Esprit » est possédée par Jean-Eudes d'Oustremance.

Vraie foi (variable, Âme)
Vous êtes un Liturge sûr de sa foi et de son bon droit. Votre dévotion est telle que la peur n'a plus prise sur vous et que votre foi permet de déplacer des montagnes. Tous les deux points investis dans cet Avantage vous confèrent un point de bonus à vos jets pour résister à l'Effroi.
Il n'est pas nécessaire d'être affligé du Défaut « Vrai Liturge » pour posséder la vraie foi. Votre conviction est telle qu'elle peut se passer du respect des rituels et autres règles temporelles de l'Église : vous êtes en relation directe avec Saint Neuvêne.

Défauts

Né la nuit du jeûne (2, Charge)
Vous êtes né lors de la nuit du jeûne (voir «Us & coutumes»). Heureusement pour vous, vous avez crié, mais vous portez la marque du croissant de lune et tout Liturge sait ce qu'elle signifie. Vous êtes donc mal accueilli dans la Province liturgique, les auberges ont rarement une chambre pour vous, vous êtes régulièrement accusé de délits commis dans les régions où vous passez… Vous courez même le risque d'être lapidé dans les régions où l'ordre fondamentaliste est puissant.

Vrai Liturge (2, Esprit)
Vous avez la foi en Saint Neuvêne et respectez à la lettre le dogme de la Sainte Église ainsi que celui de l'ordre auquel vous appartenez. Vous devez donc choisir ce dernier (voir « Lois ») ou en créer un en accord avec votre Éminence Grise. Dans ce cas, n'oubliez pas que le vœu d'obéissance est commun à tous les ordres. Vous risquez d'être considéré comme un véritable illuminé au sein de votre Compagnie, surtout si elle comporte des saisonins…

h

République mercenaire

Avantages

Charges typiques mercerines

Titre	Coût	Prérequis
Homme du rang	1	Arme : au choix 5.
Officier	3	CHA 6, Arme : au choix 5.
Fondateur	5	CHA 8, Arme : au choix 8, Éloquence 8, Stratégie 8.

Sous-officier d'expérience (variable, Charge)
Prérequis : CHA 6, Arme : au choix 5.
Vous avez longuement exercé le métier de mercenaire en tant que sous-officier. Pour 3 points, vous disposez d'un réseau de contacts très étendus, qui vous fournit des renseignements sur les affaires militaires de tout l'Harmonde. Pour 5 points, cet Avantage offre en plus des amis dans tous les milieux militaires de l'Harmonde ; chaque fois que vous rencontrez un mercenaire, un soldat, un milicien ou toute autre personne exerçant le métier des armes, vous faites un jet de CHA + Intrigue contre DIFF 15 – 25 si l'interlocuteur est issu d'un endroit particulièrement isolé. En cas de réussite, vous connaissez, si ce n'est votre interlocuteur (vous avez livré une bataille ensemble, avez tenu une garnison ou les Muses savent quoi encore), du moins un ami proche mort ou disparu. Le soldat est dès lors considéré comme un ami.

Fondateur (5, Charge)
Prérequis : CHA 8, Arme : au choix 8, Éloquence 8, Stratégie 8.
Vous êtes un fondateur. En tant que tel, vous êtes idolâtré en République mercenaire et disposez d'une armée de mercenaires surentraînés.

Mercenaire de longue date (1, Charge)
Prérequis : Arme : au choix 5.
Vous avez combattu dans toutes les batailles de l'Harmonde. Sans bénéficier d'une véritable réputation, vous avez l'air d'un soldat et avez l'art d'entretenir d'excellentes relations avec les soldats, mercenaires, miliciens et autres individus exerçant le métier des armes. Vous bénéficiez alors d'un bonus de +2 aux jets de relations sociales.

Défauts

Porte-poisse (3, Charge)
Vos compagnons meurent tous jeunes et dans des conditions terribles. C'est un fait connu et reconnu. Aucun mercenaire n'acceptera d'engagement de votre part et même vos subordonnés non combattants seront enclins au fatalisme et à la désertion. L'Éminence est invitée à donner raison à cette attitude fataliste en faisant effectivement mourir dans des circonstances désagréables les gens qui vous suivent.

Interdiction de l'Assemblée (5, Société)
Vous avez été frappé d'une interdiction d'exercice et de jouissance du mercenariat. Quel que soit l'acte qui motive ce châtiment, il a dû être extraordinairement grave et entraîner la mort de dizaines de personnes. En République mercenaire, vous risquez d'être mis en pièces par la foule en furie si vous veniez à être reconnu (un bon déguisement est un minimum pour espérer survivre plus d'une journée) ; ailleurs, tous les soldats, miliciens et autres individus exerçant une fonction militaire seront enclins au mépris, à la peur ou à la haine. Les interactions sociales avec eux subissent un malus de 5 points. Jamais ils ne se lieront d'amitié avec vous.

d

Avantages

Charges typiques carmes

Charge	Coût	Prérequis
Maître vigneron	2	Intendance 6, Savoir-faire : œnologie 6, Herboristerie 5.
Contre-assassin	2	Arme : au choix 7, Vigilance 7.

Mécène (1, Société)
Prérequis : une Compétence artistique à 6 ou plus.
Vous êtes un artiste sponsorisé par une Maison. Vous n'avez plus de souci à vous faire, votre bourse est toujours remplie. Vous pouvez voyager assez librement, sous prétexte de « chercher l'inspiration ». Ceci étant, votre Maison exige que plusieurs œuvres de qualité soient exécutées par an et que vous teniez votre langue quant à ses affaires.

Connaissance des sentiers (variable, Art)
Sans posséder un des fameux Tableaux-monde des sentiers de l'Art, vous en connaissez le tracé. Pour chaque point investi dans cet Avantage, vous connaissez un sentier qui relie deux Tableaux-monde de ce réseau – cinq sentiers au maximum. Vous ne connaissez ni l'emplacement, ni les propriétaires des tableaux que vous ne savez pas rejoindre.

Faveur noire (2, Charge)
Vous pouvez demander audience à une Ancienne des Tours noires. Celle-ci pourra vous révéler un secret lié à aux recherches de sa tour, vous permettre d'interroger un cobaye ou de pratiquer une expérience. En revanche, vous ne pouvez vous déplacer librement dans la Tour noire ni en consulter librement les archives.
À vous et à votre Éminence de déterminer l'origine de cette faveur. Vous avez pu rendre un service important aux Terres veuves ou être vous-même un érudit dont les lumières sont si demandées que cette faveur en serait le prix.

Galériand (3 ou 5, Charge)
Vous avez été accepté dans une Galériande, à vous et à votre Éminence de préciser laquelle. Vous pouvez y trouver le gîte et le couvert et même vous y mettre au vert pendant quelque temps. Les membres de la Galériande vous font confiance. Bien évidemment, ils sont prêts à vous enseigner les Arts secrets qu'ils connaissent.
Si vous dépensez 5 points au lieu de 3, vous êtes non seulement le membre d'une Galériande précise, mais aussi connu de toutes les autres. Si ces dernières ne sont prêtes ni à prendre des risques pour vous ni à vous enseigner leurs Arts secrets, elles peuvent tout de même vous aider dans une moindre mesure.

Défauts

Serviteur vagabond (2, Charge)
Vous étiez l'un des serviteurs privilégiés d'une Maison, occupant probablement une charge. Malheureusement, la Maison qui vous employait fut détruite, bannie ou désavouée. Ou pire, vous avez été «renvoyé pour faute».
Désormais, vous errez dans les Terres veuves, certes avec le statut d'homme libre, mais aussi avec l'ombre de votre déshonneur. À votre approche, les portes claquent et les regards se détournent.
Si votre Maison est déchue, vous êtes peut-être rongé par l'ardent désir de la venger ou de lui restituer sa place. Si vous avez été renvoyé, votre vœu le plus cher est de retrouver votre ancienne charge, dans cette Maison ou dans une autre.

Urguemand

Avantages

Charges typiques urguemandes

Note liminaire : nombre des Charges présentées dans AGONE pp. 95-98 s'adaptent parfaitement à Urguemand.

Charge	Coût	Prérequis
Bailli	2	Diplomatie 4, Lois 6.
Sénéchal	4	Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette : nobles 5, Lois 8, Avantage «Noblesse» (cf. *AGONE* p. 96)
Patriarche	1	Us & coutumes : Urguemand 6, Culte : Ensanglance 6, Culte : saints urguemands 5.

Note : s*i vous êtes noble, vos veines charrient très certainement le noble sang. Il vous suffit de laisser quelques gouttes de votre sang pour prouver votre noblesse.*

Ensanglance (automatique, Charge)
Vous avez subi, comme tout Urguemand, le rituel de l'Ensanglance. La cicatrice laissée par la cérémonie prouve votre appartenance aux baronnies, et vous épargne ainsi la méfiance réservée aux étrangers.

Marque d'Urguemand (1, Corps)
Urguemand a posé sa marque sur vous. Dans les jours qui ont suivi votre Ensanglance, votre apparence s'est modifiée pour acquérir un ou plusieurs signes distinctifs propres à votre région. Ainsi, sur les pentes de l'Âtre en Louvelle, la plupart des villageois ont les cheveux roux et les yeux noirs. Ces signes sont fort biens vus des Urguemands qui considèrent avec respect de telles marques. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 lors de vos interactions sociales avec les gens de la région.

Marque des princes (2, Corps)
L'Ensanglance a considérablement modifié votre apparence. En Louvelle par exemple, vos cheveux seront d'un roux flamboyant, et vos yeux noirs parsemés de braises. Ceci vous vaut le respect et l'admiration des Urguemands, vous conférant un bonus de +3 lors de vos interactions sociales avec les gens qui sauront reconnaître ces signes (les habitants de la région et tout ceux qui réussiront un jet de INT + Us & coutumes : Urguemand contre DIFF 15).

Note : *ceux dans les veines desquels coule le noble sang possèdent très fréquemment cet Avantage.*

Défauts

Orphesang (1, Charge)
Vous êtes Urguemand, et pourtant vous n'êtes pas lié à la terre. Toute personne un peu observatrice se rendra compte que vous ne possédez pas les cicatrices caractéristiques à vos poignets, et se méfiera instinctivement de vous. Vous subissez un malus de 2 lors de vos interactions sociales avec ces personnes.

Sang clair (3, Corps)
Vous êtes noble, et pourtant dans vos veines coule un sang rouge vif et fluide. Si vos sujets ou vos pairs venaient à l'apprendre, vous seriez immanquablement déshonoré, sinon mis à mort. Les circonstances qui vous ont permis de prendre le pouvoir sans subir l'Ensanglance seront à définir avec votre Éminence.

h

Manœuvres et bottes secrètes

Communes princières

Manœuvres

ATTAQUE FURTIVE (ACTION)
Condition : posséder une arme maniable à une seule main et une cape ou un vêtement ample tenu à mauvaise main.
Init. : –3
L'art du duel a atteint son sommet dans les Cités-États. Les façons de combattre fleurissent et disparaissent au gré des écoles de duel et des danses martiales. L'attaque furtive est le fruit de la plus récente de ces modes : combattre en tenant dans une main son arme, le plus souvent une rapière, et dans l'autre une cape. La cape est tendue devant l'arme pour cacher celle-ci à l'adversaire qui ne peut alors pas se préparer à l'attaque du bretteur.
Si cette manœuvre réussit, le défenseur subit une pénalité de – 10 à sa parade.

RIPOSTE DE SOIE (RÉACTION/ACTION)
Condition : obtenir une MR de 5 ou mieux au jet de parade, affronter un adversaire de TAI inférieure ou égale, posséder une arme maniable à une seule main et une cape ou vêtement ample tenu en main.
Att. : –5
Fruit des recherches de la même école que l'attaque furtive, cette manœuvre utilise elle aussi une cape dans le combat, mais d'une manière bien plus offensive. En utilisant cette manœuvre, le bretteur — après avoir paré l'attaque de son adversaire avec sa rapière — riposte en enroulant son vêtement autour de l'arme et du bras de son adversaire et tire violemment sur celui-ci.
En termes de jeu, la MR de la manœuvre doit être supérieure à FOR + bonus de défense de l'arme. Si la MR est supérieure de 10 points, le bretteur engourdit le bras de son adversaire qui subit alors un malus de –5 à ses actions. La riposte de soie compte comme une action gratuite.

UN HOMME À TERRE (ACTION)
Condition : posséder une arme de TAI 0 ou plus.
Init : +1 Att : –5 Dommages: x2
Les plus grands guerriers des Communes sont sans nul doute les soldats qui gardent la Grande Muraille. Soumis aux attaques incessantes des créatures de la Lyphane et des cavaliers des steppes, ces hommes ont développé des techniques de combat impressionnantes dans leur capacité à donner la mort. Ces techniques et ces bottes se transmettent dans les nombreuses fraternités guerrières qui parsèment le mur, ou lors des tournois qui opposent les hommes de ces fraternités.
Un homme à terre est sans doute la plus connue de ces manœuvres. Utilisée contre un cavalier, elle consiste pour le guerrier à se jeter à terre sous les pattes du cheval pour l'éventrer tout en évitant de se faire piétiner par la bête.
Une réussite à cette manœuvre multiplie les dégâts de l'arme par deux sur le cheval et, dans la plupart des cas, le met hors-combat. Un échec soumet le guerrier à deux attaques de sabot.

Bottes secrètes

L'ÉTAU DE LA VEUVE (ACTION) [ACROBATIE, 24]
Condition : être une femme et avoir une relation sexuelle d'au moins cinq minutes avec un partenaire (ou plusieurs avec un malus supplémentaire de 5). La victime de cette botte a le droit à un test de RÉS. Si elle ne fait pas plus que le résultat du jet d'AGI + Acrobatie de l'attaquante, elle décède. Même en cas de réussite elle perd la moitié de ses PdV (pas de Blessure critique).

Cette botte secrète est particulière dans le sens où elle ne s'utilise qu'à mains nues, au cours d'un acte sexuel avec un (ou plusieurs tant qu'il y a pénétration simultanée) personnage(s) masculin(s). Par des contorsions complexes et une maîtrise avancée de ses organes intimes, son utilisatrice parvient à déclencher un tel plaisir chez sa " victime " qu'elle entraîne sa mort par arrêt cardiaque. Un médecin ignorant tout des capacités des Veuves noires ne pourra que conclure à une mort naturelle.

LA SOPRANADE (ACTION) [RAPIÈRE, 20]
Condition : obtenir une MR de 10 ou plus.
D'une feinte habile, l'attaquant transperce le bas-ventre de son adversaire et réduit à néant son appareil génital. La victime doit réussir un test de RÉS contre DIFF 10 pour ne pas succomber sur le coup. Elle tombe dans tous les cas au sol, le plus souvent en pleurs et sera à tout jamais stérile (impossible à soigner par Chirurgie, mais la magie peut opérer).
Chez un adversaire masculin, une MR de 15 ou plus permet en outre soit de ramener à soi l'organe tranché, soit d'obtenir une tranche suffisamment précise pour assurer qu'au bout de quelques jours la voix de son adversaire mue pour redevenir celle d'un jouvenceau.

Empire de Keshe

Manœuvres

MARCHANDAGE ARMÉ (ACTION)
Init. : spécial Déf. : -2
Grâce à cette manœuvre, qui ne fonctionne que sur les non-Keshites, l'attaquant effectue divers mouvements tarabiscotés accompagnés d'insultes gratinées qui trompent l'adversaire. Juste après le tirage de l'Initiative, le joueur annonce qu'il compte utiliser cette manœuvre. Il ne peut attaquer grâce à elle que le combattant ayant la plus haute Initiative. Le joueur effectue un jet de MÊL + Baratin dont la DIFF est égale à l'Initiative de la cible. Si ce jet est un succès, l'Initiative du personnage du joueur est d'un point supérieur à celle du combattant le plus rapide. Le combat reprend normalement. Le personnage ayant entrepris un marchandage armé doit obligatoirement attaquer le personnage que cette manœuvre a ciblé.

EMPRUNT KESHITE (ACTION)
Init. : +4 Déf. : -4
Cette manœuvre ne peut être tentée que contre un adversaire qui n'a pas encore dégainé. Elle consiste à s'avancer sur l'adversaire prestement et à se saisir de son arme avant que celui-ci ait pu faire quoi que ce soit. Pour ce faire, un jet de MÊL + Passe-passe contre une DIFF égale au score d'Initiative de la victime doit être réussi. Si c'est le cas, le Keshite se retrouve armé de l'arme de son adversaire incrédule.

MORT RIDICULE (RÉACTION)
Init. : +0 Att. : +3 Déf. : -2
Au moment où il reçoit un coup, le Keshite l'évite en feignant de tomber théâtralement au sol avec un râle de douleur. Cela nécessite la réussite d'une esquive. Une fois au sol, se faisant passer pour mort, le Keshite peut tenter une attaque traîtresse s'il n'a pas encore attaqué ce tour !

Bottes secrètes

POUDRE AUX YEUX (ACTION) [BAGARRE, 20]
Condition : le combat doit se faire sur une surface sablonneuse.
Le Keshite donne un coup de pied raffiné dans le sable, et le projette dans les yeux de son adversaire en réussissant un jet de MÊL+Bagarre. Si cette giclée de sable n'est pas esquivée, la prochaine action de la victime sera un échec automatique.

TMIROIR, MIROIR… (RÉACTION) [CIMETERRE, 25]
Condition : avoir le soleil de face, obtenir une MR à la parade de 5 au moins.
Au moment où il pare, le Keshite oriente la lame de son cimeterre pour que le soleil s'y reflète et aveugle l'attaquant. Profitant de cet instant d'inattention, le Keshite prolonge alors le mouvement de sa parade en une attaque gratuite, comme s'il s'agissait d'une riposte (cf. AGONE p. 182). Cette attaque gratuite n'est pas cumulable avec une éventuelle riposte.

Enclave boucanière

Manœuvres

LA MORT VIENT D'EN HAUT (ACTION)
Init : +5 Att : –5 Déf. : +5
Les Boucaniers sont tristement célèbres pour la discrétion de leurs attaques. Ils ont développé un ensemble de manœuvres utilisant les lianes des arbres de la jungle des Lisières, ou des cordes des navires.
La mort vient d'en haut consiste à se laisser pendre au bout d'une corde pour frapper son adversaire au passage et se mettre immédiatement hors de portée des armes de contact. Si l'Initiative de l'adversaire est

inférieure de 5 à celle du Boucanier, il ne peut pas attaquer ce dernier au contact car ce dernier s'est mis à distance.

COMBAT SUSPENDU

Les guerriers liserins font une grande utilisation des lianes et aiment en général se suspendre pour combattre. Pratiquer une telle forme de combat impose un limitant lié à la Compétence d'Acrobatie à l'assaillant. L'inconfort de cette position lui donne également un malus de –5 à tous ses jets et divise sa vitesse de déplacement par deux, sauf sur un jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 15.
Cette position permet en revanche d'atteindre son adversaire par surprise dans des conditions où ce serait normalement impossible et occasionne à ce dernier un malus de –10 à ses jets d'attaque contre son adversaire.

COUP D'ESBROUFFE (ACTION)
Init : –3
Les Boucaniers ne sont pas les meilleurs guerriers de l'Harmonde, mais ils agissent avec panache et apprécient la valeur de la reddition. Si la manœuvre coup d'esbrouffe débouche sur la mort ou l'incapacité de l'adversaire, le combat se déroule dans une telle effusion de sang et de sauvagerie que des ennemis non Inspirés (et non gagnés à la cause d'un Éternel) doivent réussir un jet de VOL contre DIFF 15 pour ne pas fuir.

CHANGER DE MAIN (ACTION)
Condition : posséder une arme se maniant à une seule main.
Init : –1 Att. : –5
Pour déstabiliser son adversaire, le Boucanier jongle avec sa lame pour la faire passer de main en main et ainsi percer la parade de son adversaire.
Elle s'assortit souvent d'un commentaire moqueur comme "j'ai quelque chose à t'avouer: je ne suis pas vraiment gaucher". Le malus " mauvaise main " est compris dans les modificateurs de la manœuvre. Il ne s'applique pas si l'attaquant est ambidextre ou s'il attaquait précédemment avec sa mauvaise main (auquel cas, le malus s'appliquait jusqu'à la manœuvre).
L'adversaire, s'il pare, subit un malus de –10 à sa parade.

Bottes secrètes

LA HARPONADE (ACTION) [HARPON, 20]
Condition : avoir réussi son attaque au round précédent avec une MR de 10, avoir un adversaire d'une TAI égale ou inférieure à la sienne.
Inspirée de la chasse à la baleine, cette botte consiste en l'utilisation d'une arme à distance accrochée à une corde solide, le plus souvent un harpon, pour frapper un adversaire et le ramener violemment à soi.
En cas de réussite de cette botte, la douleur cause un malus de –10 à la victime de la manœuvre et l'adversaire tombe à terre à la merci du Boucanier.

LA FOCADE (RÉACTION) [ESQUIVE, 24]
Condition : être dos à une surface solide (mur, mât…), combattre un adversaire armé d'une arme tranchante ou perforante.
D'un saut habile, le Boucanier évite l'arme de son adversaire qui se plante dans le support derrière lui, retombe dessus et profite de son élan pour riposter.
Cette Botte offre une attaque automatique au Boucanier sous forme de riposte immédiatement après son esquive. Cette attaque se fait avec un bonus de +5 pour l'élan.

Janrénie

Manœuvres

TARIR LA SOURCE DU MAGE (ACTION)
Condition : avoir une arme perforante de mêlée, de trait ou de lancer ou être un prédateur du Danseur.
Att. : –5 pour un chat ou affilié, –10 pour un Inspiré, –15 pour un Terne Déf. : –5
Le combattant vise le Danseur d'un Mage. En cas d'utilisation d'une arme de lancer ou de trait, on détermine la DIFF avec les tableaux de tir d'AGONE, p. 174 (le Danseur a une TAI –3). Avec une arme de mêlée, si le Danseur se trouve sur le Mage adverse, l'attaquant devra percer la défense de celui-ci. Sinon, le Danseur oppose un jet de défense 15 + 1d10.
Pour chaque tranche de 5 points de dégâts,

LES ARMES JANRÉNIENNES

• La hastarane
Le soufflet, gonflé par la bouche à l'aide d'un tuyau, est construit à partir des poumons de la hastara (cf. Le Bestiaire p. 16) et se tient sous l'aisselle. La trompe de l'animal est montée sur une longue sarbacane de 2 mètres qui possède un tiroir dans lequel on place les aiguilles d'aiguillard. Une pression sur le soufflet accumule l'air qui est relâché d'un coup à l'aide d'une gâchette, mécanisme emprunté à l'arbalète. L'arme sert d'instrument de musique dans le folklore janrénien. La sarbacane est alors remplacée par une sorte de flûte.

On place une aiguille dans l'arme en une action. On peut positionner jusqu'à trois fléchettes dans l'arme.

• Le manteau janrénien
Lesté de lames de cristaux et de métal coupantes, cette arme rare est meurtrière entre des mains expertes. Elle demande un Avantage pour être manié (voir Avantage " Boîte à bijoux "). Le manteau donne un bonus de +5 à l'Initiative au premier round d'un combat si l'adversaire n'avait jamais vu cette arme. La compétence Arme : manteau janrénien englobe Arme : capes et manteaux. Porter un manteau janrénien donne un malus de 5 aux jets de discrétion.

• Le chapeau janrénien
Possédant des bords tranchants en métal, ce grand chapeau rond peut être lancé ou utilisé en arme de mêlée, ou parfois d'appoint. Il fait un mètre de large. Comme le manteau janrénien, il donne le +5 à l'Initiative dans les mêmes conditions et nécessite l'Avantage " Boîte à bijoux ". La parade est impossible : le métal du chapeau n'est pas assez rigide pour contrer une arme.

Armes de mêlée

Nom	Init.	Att.	Déf.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Cape	+1	–2	–10	aucun	2	7	+0
Manteau janrénien	+2	–1	–5	+3 (T)	3	6	+1
Chapeau janrénien	+0	+0	–5	+2 (T)	2	5	+0

Arme de lancer

Nom	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Chapeau janrénien	+3	+0	FOR x 3	+2 (T)	4	4	+0

Arme de trait

Nom	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Hastarane	+1	+2	60 m	+4 (P) à +12 (P)	5	6	+1

l'attaquant retire un point d'Endurance au Danseur. Un Danseur blessé interrompt sa Danse. Un Danseur arrivant à zéro en Endurance meurt.

TIR AUX DRAKAIGLES (ACTION)
Condition : se servir d'une hastarane.
Init. : –3 Att. : –1 Déf: seulement passive
Le combattant peut choisir de tirer et recharger d'une aiguille son arme ou placer deux aiguilles dans la hastarane. Il ne bénéficie pas de réactions pour ce tour.

EMMÊLER (ACTION)

Condition : se servir d'une cape (ou de tout autre vêtement : pourpoint, manteau…).
Att. : –5 (compétence Arme : manteau janrénien)
L'attaquant recouvre le défenseur, ou son arme, de la cape. Le défenseur s'emmêle alors dans la cape. Il doit retirer la cape en une action dans ce tour en abandonnant son attaque ou au tour prochain s'il a déjà attaqué. Il ne peut pas tenter d'action ou de réaction tant que la cape est sur lui. L'attaquant se retrouve sans

sa cape ou son manteau après cette action. La cape est souvent lacérée et inutilisable après cette manœuvre.

DÉFENSE CHEVALERESQUE (RÉACTION)
Condition : avoir l'Initiative sur l'agresseur d'un allié, être à MV m de l'allié.
Déf. : –4
Cette manœuvre permet la protection d'un allié. Le défenseur ne peut effectuer qu'une parade classique contre une arme de mêlée ou une défense passive contre une attaque de tir. En cas de réussite, le défenseur encaisse les dommages éventuels à la place de la cible de l'attaquant. Les Danseurs d'un mage sont considérés comme ses alliés. Les Danseurs d'un mage allié ne sont pas considérés comme les alliés du défenseur.

Bottes secrètes

ART DU PAISIBLE AMOUR (ACTION) [ÉPINGLETTE], QUELLES TRIPES ! (ACTION) [LAMELLE], RAMASSE TES AFFAIRES (ACTION) [MANTEAU JANRÉNIEN] [16 POUR LES ÉLÈVES DU COLLÈGE DES PAISIBLES AMOURS OU 24]
Condition : obtenir l'Initiative au premier tour de combat sur tous les combattants, réussir un jet d'attaque avec une MR de 10. La cible ne doit pas porter d'armure en métal à l'endroit visé.
L'attaque provoque un coup critique " Bas-ventre transpercé " (cf. AGONE p. 178) pour l'épinglette ou " Ventre ouvert " pour les autres armes. Certains bijoux ayant une pointe dissimulée sont considérés techniquement comme des épinglettes ou des lamelles (voir Avantage " Boîte à bijoux ").

PARADE D'INTREVISE (RÉACTION) [RAPIÈRE, 12 POUR LES CONTRE-ASSASSINS D'INTREVISE OU 20]
Condition : l'adversaire doit avoir une arme de TAI 0 ou moins, réussir une parade avec une MR supérieure à FOR + bonus défense de l'arme de l'attaquant.
Le défenseur fait sauter l'arme des mains de l'adversaire et la récupère au vol. Si la manœuvre est une réussite, les dommages de l'adversaire sont réduits à 0. Si la MR n'est pas suffisante, l'adversaire conserve son arme mais aura un malus de –2 à l'Initiative le tour suivant. On ne peut placer cette botte qu'une fois par combat.

Lyphane

Manœuvres

ESQUIVE À CHEVAL (RÉACTION)
Condition : posséder l'Avantage " Animal familier " avec son cheval.
Le défenseur ne fait qu'un avec sa monture et lorsqu'il pressent un danger, le cheval le sent également. Il aide son maître à esquiver et lui confère un bonus à l'Esquive égal à son AGI.
On raconte que certains étrangers ont réussi à utiliser cette manœuvre avec d'autres montures qu'un cheval.

ART DU SERPENT (ACTION)
L'attaquant utilise un lasso pour attraper une cible. Il lui faut tout d'abord la capturer grâce à un jet de TIR + Arme : lasso contre un jet d'Esquive de la cible. Il faudra ensuite maintenir la cible prisonnière de la boucle. Chaque tour, un jet de FOR en opposition déterminera si la cible reste emprisonnée, l'attaquant bénéficiant d'un bonus supplémentaire de +3 à chaque tour.
Si l'attaquant est à cheval et que la corde a été préalablement attachée à la selle, il peut tenter un jet d'AGI + Équitation contre DIFF 15 en plus de ses autres actions du tour. S'il réussit, la FOR du cheval viendra s'ajouter à la sienne pour retenir sa cible.

TIR À L'ARC AVANCÉ (ACTION)
Condition : avoir appris l'arc auprès d'un maître lyphanien.
Les Lyphaniens ont développé de nombreuses manières d'utiliser des arcs, des méthodes qui leur permettent d'utiliser des arcs qu'ils ne pourraient utiliser sans cela.
- Tir à l'arc avec les pieds :
Init. : –2 Att. : –3 Dommages: +3
Cette manœuvre nécessite de posséder la spécialisation " avec les pieds " dans la compétence d'arc associée (composite ou classique) et permet de tirer avec un arc nécessitant une FOR minimum de 1,5 fois la sienne.

ARMES LYPHANIENNES

Armes de lancer

Nom	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Lasso	+1	0	FOR x 4 m	–	4	5	0

Armes de trait

Nom	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Arc composite à 2 hommes	+4	+1	200 m	+10 (P)	10	4	+1
Arc composite à 3 hommes	+4	+1	300 m	+15 (P)	15	5	+2

- Tir avec harnais :
Init. : –1 Att. : –1 Dommages : +2
Un harnais appelé tyrkal permet aux Lyphaniens de manipuler des arcs nécessitant une FOR minimum de 1,5 fois la sienne, mais l'AGI minimum est augmentée de 1. La spécialisation " tyrkal " est nécessaire pour pouvoir utiliser le harnais.

- Tir à deux archers :
Init. : –1 Att. : –1 Dommages : +2
Deux archers peuvent se réunirent, un qui maintient l'arc et vise, l'autre qui tire. Chaque archer doit posséder la compétence d'arc associée. La FOR de chaque homme doit être au minimum de 1/2 (arrondi au supérieur) de la FOR minimum nécessaire pour l'arc. L'homme qui maintient l'arc doit faire un jet d'AGI contre DIFF 15. S'il rate son jet, le tireur subit un malus de 5.

- Tir à trois archers :
Init. : –1 Att. : –1 Dommages : +2
Cela se passe comme pour le tir à deux archers, sauf que la FOR minimum doit être de 1/3 (arrondi au supérieur) de la FOR minimum nécessaire pour l'arc. Les deux assistants doivent réussir le jet d'AGI sous peine de gêner le tireur.

- Tir instinctif
Init. : +4 Att. : –3
L'archer ne vise pas sa cible. Il bande son arc et tire immédiatement, au jugé. Ce tir est employé pour la chasse sur du gibier rapide, comme les lapins par exemple.

- Tir à l'arc monté
Init. : +2
L'archer dirige sa monture avec les genoux afin de lui indiquer la direction et l'allure à prendre afin de faciliter son tir pendant qu'il vise sa cible. Le malus dû au limitant Équitation est diminué de 2 par tour passé à viser.

Bottes secrètes

LE SAUT DU LOUP VOLANT (RÉACTION) [ACROBATIE, 12 POUR LES LOUPS DE LA STEPPE OU 24]
Condition : être à cheval, avoir une main de libre et un côté dégagé, réussir un jet d'Acrobatie contre DIFF 20.
Au lieu d'esquiver, le cavalier va sauter de cheval tout en se tenant d'une main à la selle. Il courra le temps d'éviter l'attaque puis reviendra en selle. S'il réussit, le cavalier évitera ainsi toute attaque ne venant pas du côté où il touche le sol.
Cette réaction se fait au détriment de toutes les actions restantes.

LE CROC DU LOUP VOLANT (ACTION) [ARME PERFORANTE, 16 POUR LES LOUPS DE LA STEPPE OU 24]
Condition : être à cheval face à un adversaire au sol, posséder une arme de métal – capable de perforer – dégainée.
Cette botte est pratiquée par les Loups de la steppe ayant préféré les armes de métal des Paragéens à l'arc. L'attaquant sautera de son cheval au galop sur son adversaire, arme en avant afin de le transpercer. Il devra pour cela réussir un jet d'Acrobatie, limitant Équitation contre DIFF 20. La MR obtenue s'ajoute à son jet d'attaque pour embrocher sa cible.

f

Marche modéhenne

Armes modéhennes

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dommages	FOR	AGI	TAI	Portée
Bâton modéhen	+2	+2	+2	+5 (C)	5	5	+1	–
Épée de vif-bois	+1	+1	+1	+4 (P/T)	5	4	+0	–
Bola	+3	+2	–	+1(₵)/spécial	5	6	-1	FOR x 3 m

Si l'épée de vif-bois blesse un adversaire, des échardes resteront dans la blessure l'accroissant au fur et à mesure. La victime doit faire un jet de RÉS chaque tour jusqu'à ce qu'on les lui enlève. Si elle échoue à son jet, elle perd MR négative PdV. Il faut faire un jet d'AGI + Premiers soins contre DIFF 15 ou d'AGI + Chirurgie contre DIFF 10 pour enlever ces échardes.
Le bola sert à capturer ses adversaires ou à les étrangler. Il n'occasionne des dégâts que s'il est utilisé pour étrangler. En cas d'usage pour capturer, aucun dégât n'est occasionné. Par contre, si la MR de l'attaque est suffisante pour occasionner une Blessure grave, les bras de l'adversaire sont immobilisés ou il tombe à terre, les jambes ficelées. Dans les deux cas, l'adversaire ne subit aucun dégât mais ne peut pas bouger tant qu'il n'est pas débarrassé du bola (jet de FOR contre DIFF 20 si ce sont ses bras qui sont immobilisés, deux tours pour enlever le bola si ce sont les jambes).

Manœuvres

MISE EN GARDE ANCELINE (RÉACTION)
Condition : se battre à mains nues, ne pas porter d'armure.
Init. : –5 Att. : +0 Déf. : +3
Dommages : +1
Le combattant se relâche et fait croire qu'il n'a pas de garde. Ce faisant, il détend tous ses muscles, si bien que ces derniers réagiront beaucoup plus vite lorsqu'ils seront sollicités. Si le combattant réussit sa défense — le plus souvent une esquive, sauf si l'adversaire se bat aussi à mains nues — il a la possibilité de contre-attaquer aussitôt pour toucher son adversaire. À noter que cette manœuvre est l'une des rares qui permet d'avoir deux attaques par tour.

ROTATION DU BÂTON (ACTION OU RÉACTION/ACTION)
Condition : se battre avec un bâton modéhen contre un ou deux adversaires.
Init. : –2 Att. : –3 Déf. : + 5
Dommages : –5
La bâton modéhen est l'arme de prédilection des habitants de la Marche. Grâce à cette technique, le Modéhen peut affronter jusqu'à deux adversaires en même temps. Il fait tournoyer son bâton à l'aide de ses deux mains pour frapper conjointement ses ennemis. Il dispose ainsi d'une attaque puissante qui le protège également de ses adversaires. Les dégâts occasionnés sont subis par tous les adversaires en même temps et ceci ne compte que comme une action/réaction.

SAUT RETOURNÉ (ACTION)
Condition : se battre contre un adversaire contre qui on a utilisé la manœuvre Rotation du bâton à l'attaque précédente et réussir un jet d'AGI + Acrobatie contre DIFF 10.
Init. : –2 Att. : +3 Déf. : –4
Dommages : +5
Après avoir rossé son adversaire, le Modéhen fait un saut acrobatique où il tourne sur lui-même pour imprimer à son bâton une force d'inertie qui enverra son ennemi dans l'inconscience. Si le Modéhen, avec cette manœuvre, occasionne à son adversaire une Blessure grave, ce dernier est projeté à FOR du Modéhen mètres où il restera évanoui pendant dix minutes.

Bottes secrètes

L'INTUITION DU DANSEUR (RÉACTION) [DANSEUR, 25]
Condition : être conscient de l'attaque dont on va faire l'objet, avoir une Initiative inférieure de 5 points au maximum à l'attaquant, réussir un jet de Potentiel d'Emprise contre Seuil du Sort + 5

De par leur pratique du pouvoir, les Mages modéhens savent qu'ils courent des risques à tout moment. Ils ont donc développé un lien particulier avec leur Danseur afin qu'il puisse lancer un Sort précis en cas de danger. Ce Sort est généralement défensif et se détermine au moment de l'apprentissage. Dès que le Mage est en danger, il peut faire appel à cette botte et lancer ce Sort en magie instantanée. Le lien étroit tissé avec le Danseur fait que le Seuil n'est plus multiplié par 2 mais seulement majoré de 5.

L'ÉMERVEILLE MODÉHENNE (ACTION) [BÂTON MODÉHEN, 28]
Condition : avoir l'Initiative et être visible de ses adversaires.
Les bâtons modéhens sont cerclés de deux morceaux de cristal taillé à leurs extrémités. Certains Modéhens ont découvert qu'en faisant tournoyer leur bâton d'une certaine façon et à une vitesse précise, ils pouvaient créer une fascination hypnotique quasi instinctive chez leurs adversaires. Dès que le combattant fait tournoyer son bâton, il fait un jet de MÊL + Arme : bâton modéhen, limitant Charisme. Ses adversaires doivent faire un jet de VOL contre son score. S'ils échouent, ils restent immobiles, fascinés par le mouvement du bâton, sans rien faire. À chaque tour, le Modéhen et ses adversaires refont leurs jets. La fascination hypnotique cesse sur une victime si elle est attaquée (elle pourra agir au tour suivant) ou si le Modéhen cesse son action. Deux détails :
– les personnes sortant de leur fascination ou arrivant après le début de cette botte secrète ne sont pas affectées par les effets de l'émerveille modéhenne.
– le maître du bâton ne peut fasciner plus de CHA adversaires.

y

Parages

Manœuvres

FAUCHER (ACTION)
Condition : avoir une arme tranchante de taille +1 au minimum, avoir une taille d'au moins un point supérieure à celle de l'adversaire.
Déf. : –3
L'attaquant porte un coup en effectuant le mouvement le plus large possible avec son arme. Cette tactique est principalement utilisée contre les lutins et autres créatures de petite taille comptant sur leur incroyable agilité pour s'en sortir. Le fait de faucher son adversaire inflige à ce dernier un malus de – 5 à son jet d'Esquive. Cette manœuvre n'affecte en rien la parade du défenseur.

JE VAIS TE TUER ! (ACTION)
Condition : avoir une TAI inférieure à celle de son adversaire, se battre à mains nues.
Init. : +3 Déf. : –5
Les lutins de Twyl sont craints pour leur hargne et leur férocité au combat. Offensé, un membre de ce clan se jettera sur son ennemi pour le mordre, le griffer, bref faire pleuvoir sur lui une pluie de coups destinés à faire perdre tous ses moyens à la victime. Si l'attaquant a eu l'Initiative ce tour-ci et qu'il parvient à toucher sa cible, le défenseur devra effectuer un jet de Volonté contre DIFF la MR de l'attaquant. S'il échoue à ce test, il ne pourra pas effectuer d'action offensive avant le tour suivant.

ENCHAÎNEMENTSAUVAGE(RÉACTION/ACTION)
Condition : obtenir une MR de 10 et plus à un jet de parade.
Le défenseur dévie si bien l'arme de son adversaire qu'il le place en situation délicate et en profite pour enchaîner avec un coup de tête, de genou ou de poing. Il peut attaquer immédiatement avec la compétence "Bagarre". Cette attaque est gratuite et ne compte pas dans la limite d'actions du personnage. La victime du coup de tête ne peut utiliser que sa défense passive même si elle n'a pas encore effectué de défense ce tour-ci.

Bottes secrètes

LA TOUPIE BARBARE (ACTION) [ÉPÉE OU HACHE À DEUX MAINS, 24]
Condition : avoir l'Initiative, avoir un adversaire à deux mètres de soi, obtenir une MR de 10 ou plus à l'attaque.
Déf. : -5
L'attaquant bondit, son arme brandie au-dessus de sa tête, tournoie sur lui-même avant de se rétablir sur ses jambes ; sa lame suit le mouvement et part alors au niveau du cou de l'adversaire avec une force inouïe. Si la botte est réussie, la tête du défenseur tombe au sol en tournant.

L'ÉPÉE, LES BRAS, LES DENTS… (ACTION) [BAGARRE, 20]
Condition : avoir plusieurs adversaires, avoir l'Initiative.
Déf. : –5
Le personnage est submergé par ses adversaires ; sa force combattive est telle qu'il se jette dans la bataille en hurlant, frappant, mordant, griffant telle une bête enragée. Il peut porter une attaque sur chacun de ses adversaires avant que ceux-ci ne puissent riposter, à la seule condition de n'employer chacune des armes qu'il possède qu'une seule fois. Il pourra donc frapper avec une épée, puis un bouclier, puis avec un coude, un genou et enfin mordre son adversaire. Toute attaque ayant trait avec le corps de l'attaquant ou une arme improvisée sera résolue par l'utilisation de la compétence Bagarre. Chaque attaque au-delà de la première subira un malus cumulatif de –2 : la deuxième attaque s'effectuera à –2, la troisième à –4, etc.

d

Province liturgique

Manœuvres

COLÉE SANGLANTE (ACTION)
Condition : avoir une épée en main.
Init. : +1 Att. : +3 Déf. : –5
L'attaquant effectue une attaque rapide comme l'éclair, oubliant d'assurer sa défense, afin d'enchaîner une attaque d'estoc et une attaque de taille au cou de son adversaire.

PURIFICATION PAR LE FEU
Condition : être armé d'une torche garnie de feu grégeois.
Init. : –3 Att. : –2 Déf. : –2
Dommages : +3
L'attaquant manie sa torche avec une dextérité extrême. Si l'attaque porte, le défenseur reçoit de plein fouet une attaque d'estoc qui répand sur lui une partie du feu grégeois de l'arme. Il prend donc feu s'il porte sur lui le moindre objet ou vêtement inflammable. Jusqu'à ce qu'il réussisse un jet d'AGI + Esquive (DIFF 15), il subit 10 points de dommages par tour (au lieu des 5 traditionnels d'une torche). Les Démons n'aiment pas cette manœuvre…

Bottes secrètes

ILLUMINATION DE LA FOI (RÉACTION/ACTION) [ÉPÉE, 16]
Condition : être armé d'une épée et d'un Livre sacré de guerre, être éclairé, disposer encore d'une action dans le tour.
Plutôt que de parer l'attaque de son adversaire, le défenseur effectue une manœuvre d'éblouir (cf. *Le Codex des ogres*, p. 19). Il doit donc réussir une esquive puis un jet AGI + Esquive opposé à INT + Arme de l'opposant. S'il réussit les deux jets, le Liturge peut enchaîner avec une attaque de son Livre sacré de guerre contre la défense passive de son opposant.

GRANDE CROIX (ACTION) [ÉPÉE, 24]
Condition : être armé de deux épées et être éclairé.
Le combattant exécute le même mouvement que ci-dessus, mais avec encore plus de précision. La lumière est si forte qu'elle interdit au défenseur d'utiliser une réaction et qu'elle blesse les Démons. Ces derniers encaissent 10 points de dégâts, auxquels vient s'ajouter l'éventuel score de vraie foi du combattant.

ARMES LITURGES

• **torche :** nourrissant une passion profonde pour le feu, les Liturges utilisent ardemment les armes enflammées, notamment des torches recouvertes de feu grégeois, une matière particulièrement inflammable. Pour des méthodes de combat plus complètes, vous pouvez vous référer au Codex des ogres, p. 18. Sachant que pour tout non-ogre, l'usage d'armes enflammées entraîne un malus de –1 (–2 la nuit) sur tous les jets.

• **Livre sacré :** Les inquisiteurs et certains soldats liturges ne se séparent jamais de leur Livre sacré. Mieux, ils ont fait fabriquer une version spéciale de l'ouvrage, afin qu'il se transforme en véritable arme de guerre. La couverture de celui-ci est faite du plus résistant des cuirs et se trouve renforcée d'une armature en acier ainsi que d'un cadenas tenu par une lourde chaîne. Les Liturges l'utilisent donc indifféremment comme fléau ou comme bouclier.

Nom	Init.	Att.	Déf.	Dommages	FOR	AGI	TAI	POT feu
Torche	–1	0	Aucune	+2 (C)	3	1	0	5
Livre sacré	–2	–1	+3	+3 (C)	5	6	0	–

RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

Manœuvres

LE PANTALON SUR LES JAMBES (ACTION)
Condition : être victime d'une tentative de viol ; avoir une arme dissimulée sur soi.
Init. : +4 Att. : +4
Dommages: ignore l'armure
Cette manœuvre consiste à attendre le moment le plus favorable pour porter une attaque redoutable qui, si elle porte, occasionne automatiquement la Blessure critique de perforation (7) " Bas-ventre transpercé ".

DÉPLOIEMENT DU FANTASSIN LOURD (RÉACTION)
Condition : être en armure complète, être un mercenaire mercerin, utiliser sa défense naturelle.
Cette manœuvre permet d'exploiter au mieux son armure. Plutôt que tenter une parade, le guerrier s'arrange pour que le coup porte sur une zone particulièrement bien protégée. Son armure est majorée de cinq points. Au lieu d'un niveau en Compétence d'arme, cette manœuvre réclame au moins un niveau en Esquive.

TECHNIQUE DE L'ÉCLAIREUR (RÉACTION)
Condition : avoir au plus une veste d'armure, esquiver une attaque.
Déf. : –2
Si l'adversaire ne parvient pas à toucher, sa marge d'échec est ajoutée au prochain jet, d'attaque ou de défense.

ENCERCLEMENT (ACTION)
Condition : être au moins à deux contre un, ne pas attaquer.
L'utilisateur de cette manœuvre choisit quelle attaque l'adversaire pare et comment sont positionnés les combattants, tant que l'un d'entre eux au moins fait face à l'adversaire. Au lieu d'un niveau en Compétence d'arme, cette manœuvre réclame au moins un niveau en Stratégie.

DÉFENSE ORGANISÉE (RÉACTION)
Condition : être au moins à deux contre un, ne pas attaquer.
L'utilisateur de cette manœuvre choisit lequel de ses alliés l'adversaire attaque et comment sont positionnés les combattants, tant que l'un d'entre eux au moins fait face à l'adversaire. Au lieu d'un niveau en compétence d'arme, cette manœuvre réclame au moins un niveau en Stratégie.

d

Terres veuves

Manœuvres

INITIATIVE (ACTION)
Condition : ne pas être en terrain découvert.
Init. : + niveau de Discrétion
Att. : + niveau de Discrétion
L'attaquant utilise ses capacités de dissimulation pour surprendre son adversaire, au premier tour du combat et seulement à celui-ci. Sur une MR de + 5, l'adversaire est désarçonné par la rapidité de l'attaque et perd sa prochaine action.

DISTRACTION (ACTION)
Condition : avoir un CHA de 8 ou plus.
Init. : –3 Att. : + CHA
L'attaquant retarde son action pour impressionner son adversaire par son charisme et sa grâce au combat. Ce dernier doit réussir un jet de VOL en opposition au CHA de son adversaire. En cas d'échec, il perd sa réaction pour le tour concerné. Cette manœuvre ne peut réussir qu'une fois par adversaire donné.

COUP EMPOISONNÉ (ACTION)
Condition : avoir une arme, tranchante ou perforante, empoisonnée (nécessite la compétence Poisons à 5 ou plus).
Init. : –5
L'attaquant prend du recul pour viser une zone sensible et/ou un défaut de l'armure afin d'assurer une meilleure action de son poison de lame. L'attaque ignore les protections d'armure de l'adversaire. En cas de succès, ce dernier endure automatiquement l'effet mineur du poison, et la difficulté de son test de RÉS pour résister aux effets les plus virulents est majorée de la totalité de la MR de l'attaque.

Bottes secrètes

COUP EN TRAÎTRE (ACTION) [DAGUE, 16]
Condition : obtenir une MR de 10 sur son attaque, puis réussir un jet d'Acrobatie contre DIFF 15, OU d'Athlétisme contre DIFF 20.
Cette botte consiste, après une attaque particulièrement réussie, à anticiper la prochaine attaque de l'adversaire pour lui porter un coup fatal au défaut de l'armure. Si le déplacement est réussi, l'attaquant se retrouve dans le dos de son adversaire, et lui inflige instantanément une Blessure grave, sans réaction possible et sans prendre compte de l'armure.
Cette botte ne peut se faire qu'à la dague, mais celle-ci n'est pas obligée d'être l'arme principale, et peut être comptée comme une attaque supplémentaire de la main gauche sans qu'il soit nécessaire de posséder l'Avantage " Ambidextrie ".

DÉSARMEMENT (RÉACTION)
[SERPENTS, 20]

Condition : obtenir une MR de 10 sur sa parade ou son esquive
Cette botte créée dans les casernes de la Guilde d'Esayhide permet à une méduse avantagée en défense d'utiliser ses serpents pour désarmer son adversaire. Les ophidiens s'enroulent autour du poignet de l'adversaire et le tordent, infligeant une vive douleur qui force le désarmement. Cette botte n'est possible que si la différence de TAI entre les adversaires est de 1 ou moins.

Urguemand

Manœuvres

BRISE-LAME (RÉACTION/ACTION)

Condition : utiliser une rondache, l'arme de l'adversaire est une épée de TAI 0, réussir un jet de parade avec une MR 10.
Déf. : –5
L'attaquant tente de bloquer et briser l'épée de son adversaire dans le crochet de la rondache. Il doit pour cela, une fois la parade réussie, réussir un jet de Force contre DIFF 18. La MR doit dépasser FOR + bonus défensif de l'arme. Cette manœuvre compte comme une riposte – action gratuite.

VOIE DU SANG (ACTION)
Condition : se battre sur les terres où l'on a reçu l'Ensanglance. Pour un chevalier, cela vaut pour son fief entier, pour un baron, pour sa baronnie entière. Seuls les humains sont donc concernés (voir " Cultes " in Urguemand)
Init. : +2 Att. : +3 Déf. : +1
Un combattant urguemand peut faire appel à cette concrète démonstration de la réalité de

ARMES URGUEMANDES

• **Flamberge** : cette épée à deux mains à la lame ondulée est l'arme traditionnelle des nobles urguemands. Les vagues ralentissent le glissement de l'épée adverse sur la lame et provoquent des vibrations qui surprennent l'adversaire non préparé.
• **Rapière flamberge** : cette rapière possède une lame ondulée et donc les mêmes avantages que la flamberge.
• **Rondache** : petit bouclier rond possédant en son centre un crochet brise-lame.

Armes et boucliers urguemands

Nom	Init.	Att.	Déf.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Flamberge	0	0	+2	+8 (T)	8	4	+1
Rapière flamberge	+2	+1	+1	+4(P/T)	6	0	0
Rondache	–3	0	+3	+1 (C)	3	4	–1

l'Ensanglance en versant son sang sur la terre qu'il s'apprête à défendre et sur sa lame. Son sang doit continuer à s'écouler pendant le combat pour qu'il conserve cet avantage. En termes de jeu, la blessure qu'il s'inflige lui fait perdre deux points de vie plus un point de vie par round.
Les effets stoppent au bout de 10 rounds (le temps nécessaire pour que la blessure arrête de saigner). De plus, il ne peut rien faire d'autre qu'esquiver pendant qu'il s'inflige la blessure (soit un round).

Bottes secrètes

DÉCAPITER (ACTION) [ÉPÉE À DEUX MAINS, 16]
Condition : obtenir une MR de 10 et plus, se battre contre un adversaire dépourvu de protection au cou et de même TAI ou juste inférieure.
Par tradition, seuls les barons et éventuellement leurs plus valeureux chevaliers connaissent cette botte qui terrorise les armées liturges. Certains se sont faits une spécialité de la pratiquer à cheval, auquel cas le limitant Équitation doit être appliqué, la TAI de l'adversaire doit être de 0 ou +1, mais la MR exigée passe à 8.

RIDICULE (ACTION) [RAPIÈRE OU RAPIÈRE-FLAMBERGE, 20]
Condition : obtenir une MR de 5 ou plus.
Inventée par un talentueux et insolent bretteur de Rahndrame, cette botte est extrêmement appréciée des jeunes nobles urguemands. Elle consiste simplement à couper les liens qui retiennent les vêtements de l'adversaire : lacets, ceintures, bretelles, etc. Celui-ci, ridiculisé, est de plus gêné par ses vêtements, et subit des malus à la discrétion de l'EG. Le fin du fin reste d'accompagner la botte d'un poème ou de quelque bon mot, de préférence mordant.