

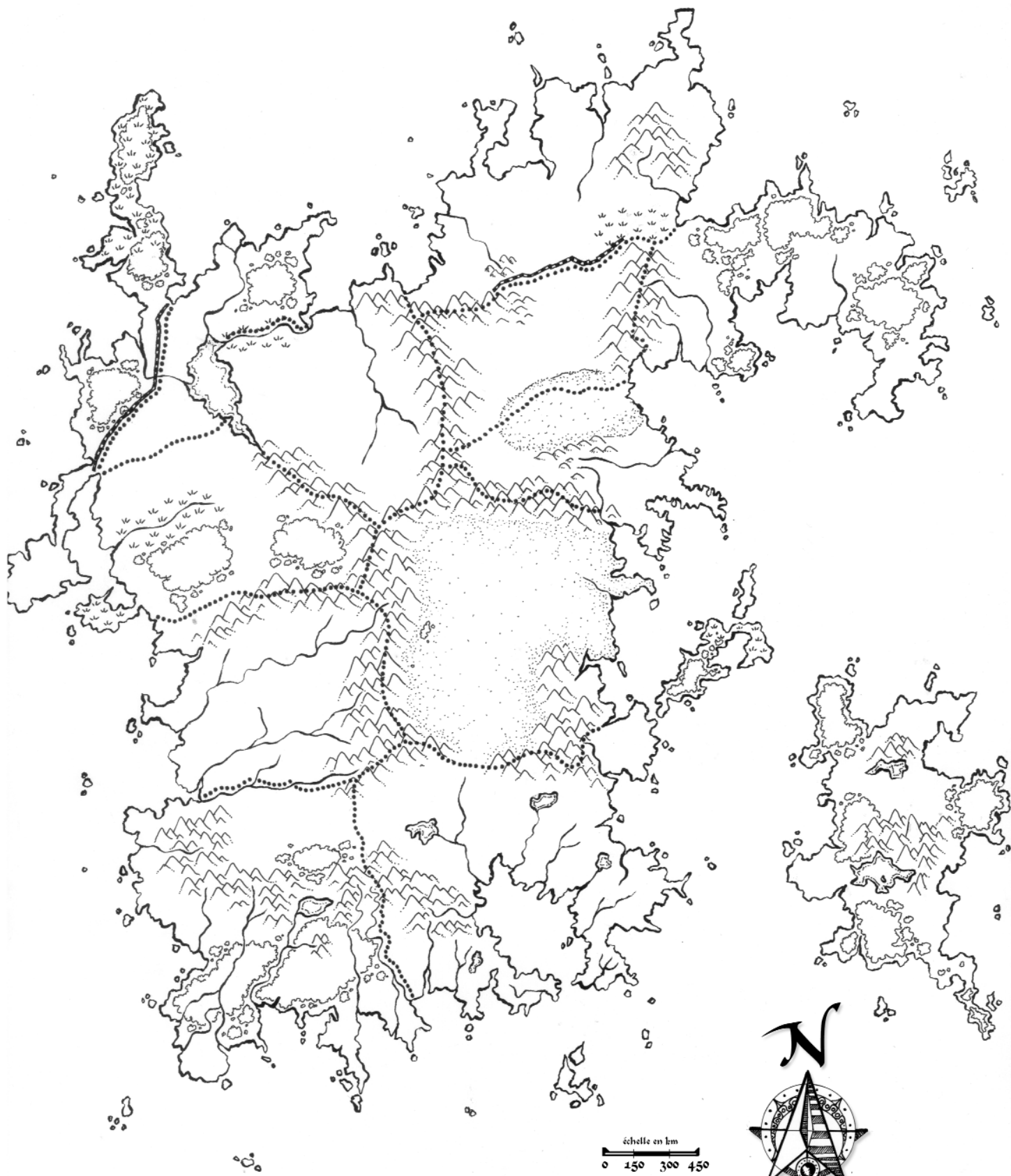
Carte des Royaumes Crépusculaires



Un rude voyage t'attend.
Il t'apportera de grands perils
et de grandes joies.

Et peut-être au bout du chemin
découvriras-tu la clef de ces mystères.
Je veux dire : ce qu'il est advenu
d'Agane de Rochronde.

Agane... Le nom sonne comme
la guerre, il sonne comme la mort.
A toi de le faire sonner
comme l'espoir.



La carte des Royaumes Crépusculaires

Cette pochette contient une superbe carte (60 x 84 cm) en COULEUR des Royaumes crépusculaires ainsi qu'un scénario inédit que l'Éminence Grise pourra mettre en scène dans le royaume de son choix.

AGONÉ

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan

Déplacement dans l'Harmonde

Jean-Baptiste Lullien

Les Seigneurs de Basse-Brume

Grégoire Laakmann

Avec l'aimable participation de
Damien Rocroy et Sébastien Célerin

Carte de l'Harmonde

Didier Graffet

Logo Agone

Franck Achard

Maquette

Patrick Mallet

Chargé de gamme

Mathieu Gaborit

Direction éditoriale

Sébastien Célerin, Frédéric Weil

Suivi de fabrication

Nicolas Hutter

XUup release



Multisim Éditions

13, passage du Clos Bruneau
75005 PARIS
info@multisim.com

Prix : 80 FF (12,20 Euros)
ISBN : 2-84476-050-3



Le voyage est l'affaire d'une poignée d'individus qui ont fait de cette activité une profession souvent fort rentable. Se rendre dans les villes ou villages voisins est une entreprise difficile et très intimidante pour la majorité de la population. Quant à visiter des endroits situés à plus d'un ou deux jours de marche, c'est-à-dire à plus d'une cinquantaine de kilomètres, cela relève de l'exploit. Des endroits éloignés, comme les grandes capitales, les fiefs voisins ou plus loin encore, les pays étrangers, on ne connaît que des légendes ou des rumeurs, quelques récits de voyageurs pour les plus curieux ou les plus chanceux.

Voyager sur de longues distances réclame en effet un ensemble de qualités indispensables : un certain courage car les routes ne sont pas sûres, et en cas de problème, on ne peut compter que sur soi ; mais aussi de réelles compétences dans la mesure où d'une part les cartes sont rares et imprécises, de sorte qu'il faut donc souvent connaître la route par cœur, et d'autre part afin d'organiser le voyage : encore une fois, en cas de difficulté, le voyageur aguerri sait qu'il n'aura personne pour l'aider, lui prêter ce qu'il a oublié, le renseigner lorsqu'il est perdu. Pour finir, il faut encore disposer tout simplement des moyens matériels de voyager. Sac à dos, monture, animaux de bât, provisions de voyage, tout cela coûte fort cher à l'échelle d'un paysan ou d'un artisan, à supposer qu'il sache où se les procurer.

Déplacement dans l'Harmonde

Se déplacer

Suivant le moyen de locomotion employé, les déplacements vont se faire dans des conditions et à des vitesses tout à fait différentes. En réalité, le premier facteur est tout simplement l'état des infrastructures de déplacement. Dans les Parages, voyager relève de l'inconscience. Il n'y a pratiquement pas de route, aucun pont et les pillards pullulent. À l'inverse, les Communes princières se sont dotées d'un magnifique réseau de routes dallées qui permet des voyages sûrs et rapides...

Chaque voyage relève donc du cas particulier. Cependant, quelques règles générales peuvent être établies.

Le tableau ci-contre indique, en fonction d'un certain nombre de paramètres, la distance moyenne qu'un voyageur seul, dans des conditions idéales, peut parcourir. Par conditions idéales, on entend une route plate et entretenue, une météo adaptée — ni chaleur, ni froid en excès, pas de précipitations — et un voyageur en bonne forme.

Note : les voyages par mer ne sont pas pris en compte : un navire se déplace à des vitesses très variables, de l'ordre de 3 à 10 km/h, mais en permanence (24h/jour), ce qui signifie qu'ils peuvent parcourir, dans des circonstances idéales, environ 100 km en une journée. Mais une période de calme plat peut tout aussi bien les immobiliser complètement.

DISTANCE PARCOURUE EN FONCTION DU MODE DE DÉPLACEMENT

À PIEDS...

Moyen de locomotion	vitesse	distance parcourue en une journée (8 heures de voyage au moins)
TAI -2	1,5 km/h	12 km
TAI -1	3 km/h	24 km
TAI 0	5 km/h	40 km
TAI 1	7 km/h	55 km
TAI 2	10 km/h	80 km
TAI 3	15 km/h	120 km

À DOS DE...

Moyen de locomotion	vitesse	distance parcourue en une journée (8 heures de voyage au moins)
Poney, âne, carriole	5 km/h	50 km
Boeuf, charrette, chariot	3 km/h	30 km
Cheval, chameau, alcheron	7 km/h	60 km

OU EN VOLANT

Moyen de locomotion	vitesse	distance parcourue en une journée (8 heures de voyage au moins)
MV 9	20 km/h	200 km
MV 15	30 km/h	300 km
MV 20	40 km/h	400 km

Forcer l'allure

Dans des circonstances exceptionnelles ou au moyen d'une organisation extrêmement précise, il est possible d'augmenter considérablement la distance parcourue, par exemple en disposant de relais afin de changer régulièrement de chevaux.

On peut aussi faire appel à ses propres capacités afin de dépasser ces conditions de voyages relativement « confortables » afin d'aller plus vite. Il est évident, par exemple, qu'un géant peut très facilement se déplacer beaucoup plus rapidement du fait de sa prodigieuse endurance — et taille !

En épuisant les montures, ou au prix d'un jet de RES contre DIF 20, on peut doubler la vitesse de progression. La DIF du jet est augmentée de 5 par journée où ce rythme est maintenu, un échec indiquant que le voyageur n'en peut plus et doit se reposer quelques jours afin de reconstituer ses forces. Au bout de deux à trois jours de ce traitement, les montures meurent, en général, d'épuisement.

En tuant les montures ou en s'imposant un effort redoutable (jet de RES contre DIF 30), il est possible d'aller encore plus vite et de multiplier par trois son allure. Cette fois, la DIF du jet est incrémentée de 10 par journée où ce rythme est maintenu avec les mêmes conséquences en cas d'échec et une journée de ce traitement suffit à tuer sa monture.



Ce qui peut ralentir

Méconnaissance du terrain

Le fait de ne pas connaître son chemin, dans le cadre ou celui-ci est clairement balisé, lorsque l'on suit une route par exemple, induit sur de très longs trajets des pertes de temps significatives (de l'ordre de 10 %) dues aux contingences du repos et aux inévitables erreurs de direction. Sur de courtes distances, l'allongement du voyage est négligeable. En revanche, dans un milieu moins favorable, en montagne ou dans un bois, il n'y a pas de limite au ralentissement. Mais on peut considérer que seule une chance insolente pourrait faire tomber la durée du voyage en dessous de deux fois le temps normal.

Voyage en groupe et caravane

Le fait de voyager en groupe offre un certain nombre d'assurance (entre autre, la sécurité du nombre) mais fait voyager plus lentement. Il n'y a pas de règles claires pour gérer ce genre de situation, mais on peut estimer que le rassemblement de plus de cinq personnes peut augmenter la durée d'un voyage jusqu'à un tiers, lorsqu'il s'agit de passagers inexpérimentés, tandis qu'un groupe d'une vingtaine de cavaliers bien entraînés et supérieurement organisés (comme un groupe d'éclaireurs) pourrait voyager aussi vite qu'un individu seul.

Les routes des grands royaumes

Chaque royaume accorde une priorité différente à l'entretien et à l'extension de son réseau routier. Suivant l'état de celui-ci et le relief, la progression va donc être plus ou moins rapide. Voici un petit résumé des facilités de voyage dans les grandes régions de l'Harmonde. À noter que ces indications ne doivent servir qu'à donner une idée des possibilités de déplacement, en aucun cas prendre le pas sur l'aventure : ainsi, si les conditions de voyages sont « mortelles » cela ne signifie en aucune manière que nul ne peut s'y diriger, mais simplement que personne n'y organise de voyage régulier et que le danger y est omniprésent.

Les Communes Princières

L'essentiel du territoire est plat, la progression est donc rapide. Par ailleurs, le réseau routier princéen est parmi les meilleurs de l'Harmonde — c'est l'un des seuls qui ne soit pas pavé mais dallé. On trouve des auberges très régulièrement et l'accueil y est plutôt bon. En revanche, l'éclatement du système politique princéen a fait que les réseaux de relais de poste sont rares et peu développés. Enfin, le climat relativement sec est assez propice au voyage. Les routes ne sont quasiment jamais bloquées par la pluie ou la neige dans les plaines.

Condition de voyage : optimale (déplacement normal), difficiles (déplacement à 2/3) le long des frontières.

Particularités : impossible de « forcer l'allure » en organisant des relais de chevaux en dehors des environs de Tslana et de Shushan.

Lyphane

En dépit de sa géographie relativement plate, la steppe lyphanienne n'est guère propice au voyage. Les routes sont rares, au mieux fait de terre battue par les chevaux, jamais entretenue. Il faut encore ajouter que les perpétuelles querelles de clans et le banditisme omniprésent rendent le voyage dangereux et éprouvant. Inutile de préciser qu'on y trouve pratiquement aucune auberge ni relais de poste. Par ailleurs, en hivers, la neige rend les déplacements très difficiles.

Conditions de voyage : difficiles (déplacement à 2/3) mauvaises (déplacement à 1/3) en hiver.

Note : avec beaucoup d'or, l'organisation de relais de chevaux est aisée (déplacement x 3 possible).

Les Parages

Est-il besoin d'expliquer les difficultés infinies qui attendent les voyageurs en ces terres désolées ? Il n'y a de route que lorsque les loups les tracent. Les clans attaquent

bien souvent les étrangers à vue « à tout hasard ». Le climat est infernal et rend la progression au mieux très malaisée en été, pratiquement impossible en hiver. Inutile de chercher auberges ou relais de poste, que les paragéens méprisent souverainement.

Conditions de voyages : catastrophiques (déplacement réduit à 1/10).

Note : on peut s'y procurer des Grands Aigles, qui ne souffrent aucunement de ces difficultés (déplacement normal).

L'Enclave Boucanière

L'enclave Boucanière ignore quasiment l'usage de la route. Tous les déplacements s'y effectuent par mer, ce qui est nettement plus facile. Pour les fous qui souhaiteraient malgré tout s'enfoncer dans les terres, les volcans et les montagnes arides n'abritent que de féroces groupes de drakoniens.

Conditions de voyage : mortelles (déplacement impossible) vers l'intérieur des terres/optimales, par mer (déplacement normal).

L'Empire de Neshe

Bien qu'il soit couvert de déserts accablés par une chaleur mortelle, l'empire est une terre plutôt facile pour le voyageur. S'il n'ignore pas les précautions élémentaires de la survie dans le désert, il voyagera rapidement et en sécurité. Les caravanes sont fréquentes, relativement bon marché, rapides et bien organisées. Les routes ne sont pas toujours de grande qualité, mais scrupuleusement entretenues et objets de soins constants.

Conditions de voyage : malaisées (déplacement à 3/4).

Note : on peut se rendre pratiquement n'importe où en accompagnant les caravanes très efficaces qui parcourent le désert (déplacement à 3/4 avec elles). Le voyageur solitaire qui s'épuise à forcer l'allure risque la mort dans le désert.

Les Terres Veuves

Les Terres veuves constituent, dans le panorama très contrasté des conditions de voyages de l'Harmonde, une honnête moyenne. Les grandes routes sont pavées et correctement entretenues, mais les petits chemins sont souvent troués d'ornière et tout juste maintenus en état pour la circulation des troupeaux.

Le climat est assez favorable, mais les auberges assez rares. S'il existe un système de relais de poste, il est inaccessible aux étrangers, encore que l'or puisse aplanir bien des difficultés.

Conditions de voyage : malaisées (déplacement à 3/4).

Note : l'organisation de relais de chevaux est possible (déplacement x 2).

La Marche Modéhenne

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, sous son apparence sylvestre, la Marche est un petit paradis pour le voyageur. S'il n'existe que peu de grandes routes, qui ne sont jamais

pavées, la nature extraordinairement clémente maintient ouverts des sentiers faciles et des sentes agréables. La progression est vraiment aisée, même si le voyageur démuné de guide aura bien du mal à se repérer.

On ne trouve guère d'auberge et pratiquement aucun relais de poste, mais les habitants sont très accueillants et les montures ne manquent pas. Enfin, le climat est doux, tout à fait propice au voyage.

Conditions de voyage : optimales (déplacement normal).

Note : on peut non seulement organiser aisément des relais de montures (déplacement x 3) mais aussi utiliser des Grands Aigles dans les montagnes.

La République Mercenaire

Aussi curieux que cela puisse paraître, le voyageur qui veut s'aventurer dans ces contrées relativement inhospitalières n'aura pas tant de mal. Les déplacements de troupes nombreuses ont forcé les mercerins à développer un réseau routier digne de ce nom, qui relie les grandes villes entre elles. En revanche, on trouve peu d'auberges et la nourriture est rare ; de plus la faune et la flore sont franchement dangereuses. Enfin, les hivers sont excessivement rudes mais le reste de l'année, le voyage n'est pas si difficile.

Conditions de voyage : malaisées (déplacement x 1/4)/mauvaises (déplacement réduit à 1/3) en hiver.

Note : les relais de postes sont fréquents, mais réservés aux militaires (en profiter nécessite des pots de vins très coûteux), et permettent d'organiser des relais de chevaux performants (déplacement x 3).

Urguemand

Le royaume bénéficie d'un réseau routier disparate qui se relève difficilement de la dernière invasion liturge. On y voyagerait difficilement si les barons n'étaient tellement pressés de rétablir le trafic sur lequel les taxes sont nombreuses. De plus la fraternité de Préceptoral qui parcourt les routes en permanence vient fréquemment en aide aux voyageurs en difficulté. Malheureusement, en retour le banditisme est un fléau national.

On trouve de nombreuses auberges, souvent neuves, des relais de poste fréquents.

Le climat est assez mauvais, mais pas au point de gêner réellement le voyage.

Conditions de voyage : difficiles (déplacement à 2/3).

Note : les relais de postes sont très nombreux. On peut y organiser des relais de chevaux aisément (déplacement x 3). Par ailleurs de nombreuses caravanes modéhennes et keshites traversent le pays.

La Janrénie

Vaste plaine, la Janrénie est un royaume bien desservi par un très correct réseau de routes pavées, entretenues à grand

frais par la couronne. Depuis la révolte des femmes, les auberges et les relais de postes se sont multipliés, des ponts supplémentaires ont été construits, bref le pays a tenté de se faire plus accueillant pour le voyageur. Son seul point faible demeure le climat glacial.

Condition de voyage : optimale en été (déplacement normal), difficile (déplacement réduit à 2/3) au printemps et à l'automne/malaisée (déplacement réduit à 1/4) l'hiver.

Note : il est possible d'organiser des relais de chevaux (déplacement x 2).

La Province Liturgique

En dépit d'efforts notoires pour rattraper un retard certain, le réseau de route de la province est dans un état lamentable. Pour l'essentiel, les forces liturges se sont en effet orientées vers la mer. Par ailleurs, la paranoïa ambiante a laissé le pays sans auberge, avec un puissant réseau de relais de postes exclusivement réservé au clergé et à l'armée. Seul point positif, le climat est plutôt doux.

Conditions de voyages : mauvaises (déplacement réduit à 1/3).

Note : circuler dans la province liturgique réclame un nombre peut commun d'autorisation pour les étrangers.

Les Cornes

... sont l'enfer du voyageur. Climat désespéré, absence totale de route, population nulle, faune et flore violemment hostile.

Condition de voyages : mortelles (bien des dangers attendant les voyageurs qui s'y aventurent).





Les Seigneurs de Basse-Brume

ans le cadre de leurs Charges, les personnages vont être amenés à découvrir que le domaine voisin est soumis à une étrange influence et que les enfants y ont pris le pouvoir. Pour rétablir la situation, il faudra lutter contre un Inspiré très jeune mais précoce et déjà tenté par le Masque. Malheureusement, la Perfidie n'est jamais si facile à déceler.

L'Intrigue

Amorce

Votre Éminence,

Il faut bien le dire, ce qui suit n'est que le résultat d'une erreur. Une erreur datant de dix ans qui a pour nom Adelphe. Vous vous en souvenez peut-être, Orphyde le médusin avait été chargé par les Décans de confier la Flamme à un garçon de la région. Malheureusement, sur sa piste s'était lancée la compagnie du traître Milfaugon, désireuse de s'approprier le Don précieux. Par une nuit noire, acculé et blessé, Orphyde aperçut une fenêtre ouverte. C'est ainsi qu'il se hissa dans la chambre du jeune Adelphe. Il lui confia la Flamme afin d'être sûr que Milfaugon ne serait pas satisfait. Puis il repartit afin de sauver sa propre vie.

Désormais, Adelphe était un Inspiré. Et sa Flamme était d'exception ! Puissante et lumineuse, elle aurait dû assurer un fier destin au garçon. À l'orée de ses douze ans, il découvrit son potentiel. Alors qu'il jouait avec ses camarades dans un grenier, une vive dispute déclencha sa colère. Adelphe voulut hurler sa rage, mais ce fut une vague de flammes qui déferla. L'incendie ravagea le bâtiment et tua l'un des enfants. Les autres furent terrorisés. Et Adelphe comprit que, désormais, il n'était plus vraiment un garçon comme les autres.

Malgré tout, il était insatisfait. Les adultes continuaient à le traiter en enfant, même si, depuis l'incendie dont ils n'avaient jamais compris l'origine, ils le regardaient bizarrement. Son corps et son aspect étaient un frein redoutable. Il se réfugia dans la bibliothèque du domaine afin de rêver des anciens héros de la Flamboyance. Ces hommes intrépides qui devenaient rois. Et lui, que deviendrait-il ? Devait-il attendre qu'on le respecte et qu'on le considère comme un adulte pour devenir un héros ? Désormais, Adelphe ne désirait plus qu'une chose : grandir. Dans la bibliothèque, il apprit beaucoup. Il comprit aussi qu'en jouant avec la peur de ses camarades, il pourrait régner sur eux, comme un roi. Son rêve marqua les enfants du domaine et tous se mirent à grandir trop vite, imitant maladroitement les adultes. Mais grâce aux pouvoirs d'Adelphe, ils ne tardèrent pas à remplacer leurs aînés désemparés face à la situation.

Heureusement, l'arrivée d'un marchand keshite fut le prologue à la chute du règne des Grands Enfants.

Synopsis

Les Inspirés sont envoyés dans un domaine limitrophe afin de négocier une difficile transaction. Un satyre keshite a fait une offre alléchante pour acquérir du bois en grande quantité. Mais la forêt s'étend entre les deux domaines et leur frontière n'a jamais été déterminée. Il faut donc négocier un bon prix avec le Keshite et en même temps limiter l'appât du gain du seigneur Manançôme. Mais rapidement, les Inspirés comprennent que quelque chose cloche dans ce domaine. N'est pas seigneur celui qui prétend l'être. Les enfants ont pris le pouvoir et ils ne sont plus guère intéressés par les jeux de leur âge. Quant à la présence d'étrangers, Inspirés qui plus est, elle n'est pas du tout pour leur plaisir. Alors que les Inspirés comprennent la cause de ces changements et veulent arrêter Adelphe, ils reçoivent le soutien d'un jeune homme Jérialdo. Mais celui-ci intervient plus pour se débarrasser d'un concurrent que pour sauver ses proches. La difficulté sera d'éviter le piège et de parvenir à sauver la communauté, et peut-être Adelphe aussi, si c'est encore possible. Ce scénario repose davantage sur une galerie de lieux et de personnages intimement liés par un secret qu'une intrigue linéaire. C'est pourquoi nous vous conseillons, Éminence, de lire intégralement ce scénario une première fois pour vous familiariser avec les éléments de l'histoire avant d'entamer une autre lecture où vous pourrez prendre vos marques pour sa mise en scène.

Les Lieux

Bienvenue à Basse-Brume

Protégée par des remparts, la ville accueille plusieurs centaines d'individus. Les roturiers ne sont pas spécialement nécessaires mais ils travaillent durs. Les plus privilégiés sont les bourgeois, dont Ocyan, le père d'Adelphé. Les demeures semblent spartiates. Une chose qui pourrait étonner est évidemment l'absence totale de cris et de rires d'enfants. Mais l'activité de la ville, avec son cortège de colporteurs et de bavardages, suffit à dissimuler l'anomalie.

Reste qu'à bien y regarder, les enfants sont présents. Même s'ils sont loin de l'image qu'on veut bien leur donner. Certains parquent, plein de suffisance ou de mépris, d'autres jacassent en bonnes ménagères et les derniers affichent un air pressé et s'en vont vaquer à leurs occupations. Bref, mis à part la taille, rien ne les distingue des adultes !

L'essentiel des événements de la ville a lieu sur la place centrale, où trônent le Mesnil de Sire Manançôme et une église.

Le Mesnil de Manançôme

Il s'agit d'un vaste manoir qui entoure un jardin au centre duquel se trouve un petit bassin. Son architecture n'est qu'harmonie des lignes et des angles. Sur la façade, la seule fioriture est le porche de l'entrée qui possède une fresque dans les tons

BASSE-BRUME

Royaume : aux choix de l'EG.

Régime : Manançôme

Effectif : 1 Inspiré, 1 200 Ternes.

CORPS : 4/2

Armée : 5

Défense : 4

Habitants : 6

Organisation : 3

ESPRIT : 5/5

Finance : 6

Renseignement : 4

ÂME : 4/2

Capacité Magique : 4

Relations Diplomatiques : 6

Cet encart utilise les règles exposées en page 8 dans les Cahiers Gris.

LE MESNIL DE MANANÇÔME

Nature : Vestige

Richesse : 5

Pouvoirs : + 4 à la compétence Discrétion.

Émotion Principale : Humilité.

Émotions Secondaires : Peur et Colère.

du printemps. Mais à l'intérieur, ce n'est que profusion de couleurs et d'ornements qui jouent avec la lumière. Son histoire remonte à la Flamboyance et est intimement liée à l'histoire du héros Filanom.

Le Mesnil se divise en quatre ailes dont deux sont réservées à la famille de Manançôme, soit Arialle son épouse et ses enfants Jérialdo et Belline. En réalité, la deuxième aile n'est pas utilisée. Ce n'est plus qu'une succession de pièces sombres où les meubles ont l'aspect de fantôme. La troisième aile est occupée par l'administration de la ville, le tribunal domanial et l'office de l'échevin Farolfe. Une salle est aussi aménagée pour les cours de l'institutrice de Préceptorale. Son cadavre est encore dans les lieux. La quatrième aile est affectée à la bibliothèque. C'est un ensemble de pièces aux portes dérobées. De nombreux bustes des anciens seigneurs de Basse-Brume sont visibles. Le fonds de cette bibliothèque est très riche pour un tel domaine. Il est jalousement gardé par Mébodène qui connaît chaque livre.

L'ensemble du Mesnil est parcouru par un réseau de passages secrets. Ce sont de véritables couloirs parallèles et d'antichambres discrètes qui sont ainsi dérobés à la vue des résidents. Certains sont évidemment encore utilisés par les domestiques pour accomplir leurs œuvres discrètement, mais la plupart sont aujourd'hui désaffectés. Manançôme a toujours été persuadé qu'il existe des passages que ses aïeux, avec le temps, ont oubliés.

L'église

À côté du Mesnil s'élève une petite église délabrée. La plupart de ses arcs-boutants sont aujourd'hui écroulés. Face au vent, son clocher résiste

vaillamment, mais nul ne sait pour combien de temps encore... Anciennement consacrée à un héros local de la Flamboyance, le culte n'est plus pratiqué depuis longtemps déjà et l'église n'accueille plus que les rats et les colombes. Elle a même une réputation sulfureuse. Beaucoup s'accordent à dire qu'elle est maudite, hantée par des fantômes. Les rumeurs prétendent que sous l'autel existe un puits profond qui mène aux Abysses et que les cryptes sont d'anciennes prisons pour les Démon. Si les Inspirés s'intéressent un peu à ces légendes, ils pourront apprendre qu'il y a une dizaine d'années, des miliciens ont entendu des hurlements durant une nuit. Après avoir aperçu des lumières mouvantes, ils se sont approchés et ont croisé la route d'un « être drapé de noir, aux yeux ophidiens ». Celui-ci s'est enfui dans l'obscurité... C'est évidemment une légère déformation d'une rencontre entre Orphyde et les miliciens alors qu'il s'était réfugié dans l'église pour échapper à Milfauccon. Lorsque Jérialdo parvient à tromper la vigilance des siens, il se faufile ici et passe la nuit recroquevillé derrière l'autel, partagé entre la terreur et une macabre attirance.

Chez Ocyan

Ce négociant en draperie est un homme extrêmement riche. Sa demeure n'a pas du tout l'apparence spartiate du reste de la ville. Le père d'Adelphe est un homme impitoyable qui ne recule devant rien pour réussir dans ses affaires. Il ne vise pas la charge de Manançôme mais aime le pouvoir. Son influence sur la ville était très grande, jusqu'à ce que les enfants prennent les choses en main. Le rencontrer n'est pas très difficile, mais il aime qu'on lui fasse preuve de respect. Chacun doit reconnaître sa richesse immense et son statut de notable de Basse-Brume. Après tout, il fait partie du conseil de la ville ! Son épouse est décédée depuis plusieurs années. À l'entendre, on se demande s'il sait qu'il a un fils. D'ailleurs, interrogé sur le sujet, il précisera qu'Adelphe se forme au Mesnil auprès de Farolfe.

Les Personnages

Adelphe, un enfant si précoce

Qui est-il ?

Adelphe n'est rien moins qu'un être extraordinairement intelligent et doté de la Flamme. Mais c'est aussi un enfant qui veut grandir trop vite. Il cède facilement aux caprices et à la colère et déteste devoir attendre. Ses plans manquent donc de portée à long terme. Physiquement, il ressemble à un enfant humain d'une douzaine d'années et laid (Peine de Perfidie : Gueule de traître). Il est sûr de lui et à une pleine confiance en ses capacités. Après tout, il se croit unique. Cette assurance disparaît lorsque Adelphe comprend que les Inspirés sont

comme lui, bien que leurs pouvoirs soient sûrement différents. Depuis le début de son entreprise, Adelphe séjourne au Mesnil, dans la bibliothèque. Il a pu « convaincre » Farolfe de lui apprendre ce qu'il sait. Bien sûr, ce n'est qu'une excuse.

Ce qu'il sait

Dans la mesure où il est à la source des changements qui affectent Basse-Brume, il sait tout... ou presque. Il croit tenir tous les enfants de la ville sous son joug et c'est une erreur. Il est loin de s'imaginer que Jérialdo le tremblotant, Jérialdo le peureux, est prêt à se retourner contre lui. De même, il ne sait rien du Masque ou des Muses. Aucun Parrain ne lui a expliqué sa situation. Les seules références qu'il a sont dans les mythes de la Flamboyance. Il dévore les traités d'histoire et de légendes de Mébodène.

Ce qu'il compte faire

Adelphe veut être un adulte. Pour lui, cela veut dire être impitoyable comme son père et respecté comme Manançôme. Un adulte est un être qui peut utiliser sa puissance et qui domine les autres. Adelphe veut être pareil. Par la suite, en voyant les Inspirés, il peut être tenté de devenir comme eux. Cela dépend grandement de leur attitude. Mais dans ce cas, il y a encore une chance pour qu'il échappe au Masque, malgré ses crimes. Sinon, il les traite en ennemi et fait tout pour s'en débarrasser.

Jérialdo, un élève trop doué

Ce qu'il est

Jérialdo est un jeune homme torturé. Il a profondément été marqué par l'incendie du grenier et les pouvoirs d'Adelphe. Souvent, son ancien ami se moque de lui en l'affublant de sobriquets comme le tremblant, le geignard ou le peureux. Et de fait, Jérialdo a connu l'Effroi devant les flammes. Son esprit en a gardé des séquelles. Concernant Adelphe, il est partagé entre la crainte et la jalousie. Et la Morne Infance a modifié

LA MORNE INFANCE

Il s'agit d'un pouvoir très particulier et unique qui permet à Adelphe de « faire grandir » les enfants qu'il côtoie. Il ne s'agit certainement pas de la taille. Mais, pour un temps, l'enfant adopte l'attitude de ce qu'est pour lui un adulte. Le Masque y veillant, ce don est venimeux. Car en réalité, c'est une image déformée que l'enfant adoptera. Il deviendra ainsi une caricature. Entre le mari violent, la mère acariâtre, le scribe sérieux ou l'amante volage, il y a de quoi composer une galerie pittoresque. Tout enfant qui fréquente Adelphe doit réussir un jet de Volonté contre DIF 20, en cas d'échec, il adopte le comportement qui symbolise pour lui l'adulte. Ce pouvoir agit comme une épidémie. Un enfant contaminé va affecter les autres, selon les mêmes conditions. Mais Adelphe doit rester dans les environs immédiats (la taille d'un bourg).

ADELPHE

Peuple : humain
Âge : 13 ans
Taille : 1 m 56 (TAI -1)
Poids : 45 kg
MV : 2

Caractéristiques
 Flamme : 3/0

Corps : 4/1
 Bonus de Corps : +3
 AGilité : 5 FORce : 4
 PERception : 8 RESistance : 5

Esprit : 5/0
 Bonus d'Esprit : +5
 INTelligence : 10 VOLonté : 5

Âme : 3/2
 Bonus d'Âme : +1
 CHARisme : 8 CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
 ART : - MEL : 4 EMP : -
 TIR : 6 PdV : 40 SBG : 13
 SBC : 20 MD : -1

Points d'héroïsme : 6
Pouvoirs de la Flamme : Crache-feu,
 Insensibilité (armes perforantes)

Ténèbre : - **Perfidie :** 23
Pouvoirs corrompus
 Chaosiade
 Morne Infance

Compétences :
 Épreuve : Armes : Dague 4,
 Esquive 3, Athlétisme 2, Vigilance 7
 Maraude : Fouille 6, Intrigue 6, Dis-
 crétion 4
 Société : Baratin 3, Éloquence 7,
 Intendance 5, Négocier 1
 Savoir : Alphabets : Moden'Hen 7,
 Septentrion 5, Astronomie 5, Géo-
 graphie 6, Histoire & légendes 10,
 Langues : Keshite 5
 Occulte : Harmonie 2

Avantages, Bienfaits
 Charismatique, Erreurs profitables,

Hypnotisme (Bienfait Perfide),
 Funeste sagesse (Bienfait Perfide)

Défauts, peines
 Tenté par la menace, Très jeune,
 Gueule de traître (Peine Perfide),
 Lectures diaboliques (Peine Perfide)

Combat
 Initiative : 16
 Attaque au contact : Dague 13
 Attaque à distance : -
 Défense au contact :
 Esquive : 11
 Parade : Dague 11
 Défense à distance : 7

Arme(s)
 Armes Init. Att. Def. Dom. TAI Portée
 Dague 0 +2 0 +1/P -1 -

Vêtements lourds
 Veste seule : malus 0, prot. 1

sa perception. Il est devenu plus mature, comme tous les enfants de Basse-Brume. Et comme Adelphe, il a compris qu'en jouant sur la peur, on pouvait gagner le pouvoir. Mais dominé, il a aussi appris qu'il fallait parfois se cacher pour comploter. Et Jéraldo a appris la Perfidie.

Il est difficile de le cerner. Il semble vraiment être un enfant terrifié par Adelphe, mais au fond de lui, il ne pense qu'à le remplacer et régner sur Basse-Brume. Il a noué une relation complexe avec son Diablotin, il ne le craint pas vraiment, mais plutôt ce qu'il représente : le pouvoir des Abysses. En même temps, il est fasciné par cette créature qui le pousse sans cesse à aller plus loin dans ses projets.

Ce qu'il sait

Jéraldo est parfaitement conscient des pouvoirs d'Adelphe. De même, depuis quelque temps déjà, il a lui aussi écumé les rangées de la bibliothèque afin de trouver de quoi l'aider. Son esprit tourmenté l'a rapidement tourné vers les livres sur les Démones et les Abysses. Certes, il s'agissait principalement de contes sans grand intérêt, mais Jéraldo a pu ainsi commencer sa formation. Elle ne sera complétée que par la pratique et des ouvrages plus sérieux.

Ce qu'il compte faire

Contrairement à Adelphe, Jéraldo n'est pas pressé. Désormais, il vit dans un cauchemar permanent, mais il a la possibilité d'en devenir le maître. Il attend et apprend. Lorsque Adelphe fera une erreur, il sera là pour l'empêcher de se relever. Alors, il saura bien récupérer le trône qui lui revient de droit, celui de son père. Et il ne s'arrêtera sans doute pas là...

Manançôme, un seigneur bien brave

Ce qu'il est

Manançôme est l'un de ces rares nobles qui ont quitté leur ancienne demeure pour s'installer en ville, au cœur de la vie. Outre Basse-Brume, son domaine s'étend sur trois petits villages auxquels il rend une visite annuelle. C'est la cité qui concentre toute son attention. Il se passe donc de bourgmestre et ne s'est attaché les services que de Farolfe, l'échevin, et d'Ocyan, le bourgeois le plus riche de Basse-Brume (le père d'Adelphe). Manançôme a été un guerrier et un chef respecté par ses sujets. Mais depuis qu'il est hanté par les cauchemars insufflés par Adelphe, il n'est plus qu'un pantin. Il a perdu toute volonté et doit en référer à Adelphe pour toutes les affaires du domaine. Farolfe pensait bien en profiter, mais il a rapidement été gagné par l'apathie qui frappe tous les adultes du village.

Physiquement, Manançôme est exténué, il ne dort quasiment plus. Il affiche un air las et semble prêt à s'endormir à tout instant.

Ce qu'il sait

Manançôme se dit trop fatigué pour prendre des décisions. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il n'est plus capable de diriger le domaine. Farolfe non plus d'ailleurs. Adelphe par contre ! Il est si intelligent et talentueux ! Le seigneur ne pense même pas à l'âge de son nouveau maître. Certes, il ne le voit plus comme un enfant, mais comme le futur intendant de Basse-Brume. Autant dire que Manançôme n'est d'aucune utilité pour les Inspirés.

JÉRIALDO

Peuple : humain
Âge : 15 ans
Taille : 1 m 62 (TAI 0)
Poids : 53 kg
MV : 3

Caractéristiques
 Flamme : 0/0

Corps : 0/0
 Bonus de Corps : -
 AGilité : 7 FORce : 6
 PERception : 8 RESistance : 5

Esprit : 0/2
 Bonus d'Esprit : +2
 INTelligence : 7 VOLonté : 5

Âme : 0/1
 Bonus d'Âme : +1
 CHARisme : 8 CREativité : 8

Caractéristiques secondaires
 ART : - MEL : 6 EMP : -
 TIR : 7 PdV : 45 SBG : 15
 SBC : 22 MD : 0

Points d'héroïsme : -
Pouvoirs de la Flamme : Aucun

Ténèbre : 27
Perfidie : 14
Pouvoirs corrompus
 Aucun

Compétences :
 Épreuve : Armes : Dague 4, Glaive 5,
 Arc 4, Escalade 3, Esquive 7, Athlétisme 6, Vigilance 5, Équitation 6
 Maraude : Chasse 5
 Société : Baratin 8, Intendance 2,
 Diplomatie 5, Étiquette : Noblesse 6
 Savoir : Alphabets : Moden'Hen 6,
 Langues : Keshite 4
 Occulte : Démonologie 2

Avantages, bienfaits
 Volonté de fer, Second souffle,
 Conjurateur I (Bienfait Sombre),
 Diablotin expérimenté (Bienfait Sombre), Comédie (Bienfait Perfide)

Défauts, peines
 Phobie du feu (2), Distract, Diablotin (Peine Sombre), Cauchemars (Peine Sombre), Hypocrisie (Peine Perfide)

Combat
 Initiative : 15, Arc 19
 Attaque au contact : Dague 12, Glaive 12
 Attaque à distance : Arc 11
 Défense au contact :
 Esquive : 14
 Parade : Dague 10, Glaive 11
 Défense à distance : 7

Arme(s)

Armes	Init.	Att.	Def.	Dom.	TAI	Portée
Glaive	0	+1	0	+3/PT	-1	-
Dague	0	+2	0	+1/P	-1	-
Arc	+4	0	-	+7/P	0	80m

Vêtements lourds
 Veste seule : malus 0, prot. 1

MANANÇÔME

Peuple : Humain **Âge :** 44 ans
Taille : 1 m 80 (TAI 0) **Poids :** 95 kg
MV : 3 PdV 54, SBG 18, SBC 27, BD +2

Init. 15, Épée 16, Targe 12
 Att. Épée 18, Att. Targe 18,
 Esquive 17 (armure 7)
 Parade Épée 18, Parade Targe 20
 BD Épée +6/PT, BD Targe +2/C

Armure : plaques (partielle) prot. 13

KALDINH

Royaume : Keshe
Peuple : Satyre
Âge : 38 ans
Taille : 1 m 75 (TAI 0)
Poids : 82 kg

MV : 3
 Baratin 15, Éloquence 15, Négoc 18

Ce qu'il compte faire

Il n'a plus la force de penser. En fait, son souhait le plus cher est de s'endormir un soir sans être réveillé peu après par ces terribles cauchemars qui le hantent. Il sera très difficile de le faire réagir. Peut-être que si l'un de ses enfants est mis en danger, il retrouvera un peu de la hargne qui l'habitait autrefois. Malheureusement il risque surtout d'échapper aux griffes d'Adelphe pour se précipiter dans la gueule de Jérialdo.

Kaldinh, un marchand un peu perdu

Ce qu'il est

Ce satyre a été envoyé pour négocier la vente d'arbres. Un chantier au nord a besoin de bois pour les charpentes. C'est un individu vif et intelligent qui a toujours su tirer son parti des situations les plus difficiles. Si l'on voulait être méchant, on pourrait dire qu'il est fourbe et hypocrite. Cela n'en fait pas un serviteur du Masque pour autant, du moins pas volontairement... Il sera donc toujours plaisant envers les Inspirés, espérant qu'il pourra ainsi négocier avec eux plus facilement.

Mais il y a une chose que Kaldinh n'aime pas : les Mages. Il a une peur viscérale de ces individus qu'il imagine pleins de pouvoirs terrifiants. Ce qu'il redoute surtout, c'est qu'un Mage soit capable de sonder ses pensées et de percer sa nature à jour. Quant à Basse-Brume, il hait cette ville. Aucune femme n'a répondu à ses avances. Il est bien conscient que cela n'est pas normal du tout !

Ce qu'il sait

Il a tout de suite compris que Manançôme n'était pas dans un état normal. Il doute que le seigneur de Basse-Brume soit capable de mener la transaction. Après le fiasco de la rencontre, il comprend immédiatement qu'il se passe quelque chose. Manançôme n'est certainement plus le maître du domaine. Reste à savoir si le nouveau est capable de faire affaire.

Ce qu'il compte faire

Quoi qu'il arrive, Kaldinh ne pense qu'à conclure la transaction. Le chantier a besoin de bois rapidement et il refuse de perdre cette magnifique occasion de s'enrichir. Comprenant

que Manançôme est abruti, il compte en profiter pour négocier sur son dos avec les Inspirés. De toute façon, il n'aura jamais l'occasion de conclure...

Mébodène, un bibliothécaire inquiet

Ce qu'il est

Ce charmant vieil homme a passé toute sa vie entre les murs de la bibliothèque. Dans sa jeunesse, il a suivi la formation de Précepturale mais n'a jamais pu affronter les enfants. Un manque de sociabilité sans doute. Il a donc été engagé pour servir dans la bibliothèque du Mesnil. C'est son domaine et il le connaît parfaitement. Il est fier de chacun de ses livres. Bien sûr, il n'a pas apprécié l'arrivée d'Adelphe. Mais cet enfant est vraiment différent des autres. Par son intelligence et ses talents, Adelphe a su se faire de Mébodène un fidèle serviteur. Le bibliothécaire, lui qui n'a jamais pu supporter les cris infantiles, aime ce que sont devenus les enfants de Basse-Brume : sérieux. Bien sûr, certains ont écopé des défauts de leurs parents, mais c'est ainsi. Les frustes ne peuvent engendrer que des frustes. Par contre, Adelphe et Jérialdo sont très prometteurs. Même s'il faut bien avouer que ce dernier est loin d'avoir la stature de son père.

Ce qu'il sait

Tout ce que contient sa bibliothèque, et c'est déjà beaucoup. Pour le reste, Mébodène n'est qu'un pion inutile pour Adelphe. Il lui a donné accès à tous ses livres, mais c'est tout ce qu'il pouvait faire. En fait, le jeune Inspiré laisse Mébodène tranquille uniquement parce qu'il entretient la bibliothèque.

Ce qu'il compte faire

Mébodène n'a pas d'autres ambitions que de mourir au milieu de ses chers livres. Il déteste donc que des Étrangers viennent fouiller dans ses affaires, ils pourraient les abîmer. Pour suivi, Adelphe ira se réfugier dans la bibliothèque, il sait que Mébodène fera rempart de son corps pour empêcher quiconque de venir semer le désordre. Même s'il doit s'opposer à Manançôme, son seigneur.

Prodigal, un précepteur affolé

Ce qu'il est

Ce farfadet a été formé à Précepturale. Jusqu'à récemment, il était le précepteur des enfants de Manançôme. Il était aussi un ami de Dalanna, l'institutrice de la ville. C'est elle qui a saisi les premiers changements chez les enfants et elle s'est confiée à lui. En s'entretenant avec Jérialdo et Belline, Prodigal a compris qu'ils étaient sous l'influence de quelqu'un. La mort de Dalanna l'a affolé et lorsque ses deux élèves l'ont agressé, il s'est réfugié dans les passages secrets du Mesnil. Depuis, il vit cloîtré là, alors que les enfants l'ont délaissé pour vaquer à leurs occupations.

MÉBODÈNE

Peuple : humain
Sexe : masculin
Âge : 59 ans
Taille : 1 m 69 (TAI 0)
Poids : 80 kg

MV : 3
Intendance 12, Étiquette 10, Alphabet 15

PRODIGAL

Peuple : Farfadet
Sexe : masculin
Âge : 39 ans
Taille : 1 m 43 (TAI -1)
Poids : 49 kg

MV : 2
Histoire & Légendes 14, Alphabet 15, Acrobatie 10

Ce qu'il sait

Les enfants sont dominés par une force obscure. Tout à débuté peu de temps après l'incendie d'un grenier de la ville. La mort de l'un des leurs les a traumatisés. Et ils ont changé. Ils ont lynché Dalanna parce qu'elle a dû découvrir quelque chose. Lui aussi a découvert quelque chose. Un enfant a pris possession de la bibliothèque. Il y reste jour et nuit, dormant dans une pièce secrète. Il terrorise Mébodène et semble avoir un réel ascendant sur Manançôme. Son nom est Adelphe, c'est le fils d'un riche bourgeois.

Ce qu'il compte faire

Se cacher, et c'est déjà beaucoup. À terme, Prodigal compte bien fuir. Son attitude en fait le premier suspect pour les Inspirés, il a la taille d'un enfant et ils penseront qu'il est celui qui commande Manançôme. Ne reste-t-il pas toujours dans les passages secrets, ne sortant que la nuit tombée ? C'est bien l'attitude d'un être perfide.

Ouverture

Kaldinh, un marchand keshite s'est présenté au Domaine des Inspirés pour faire une offre. Il désire acquérir une quantité colossale de bois pour un chantier plus au nord. Et les arbres de leur forêt ont un corps parfait pour faire des charpentes. Malheureusement, il y a un petit problème, cette forêt se trouve juste à la limite de la seigneurie de Manançôme. Et les frontières communes n'ont jamais été clairement établies. Évidemment, personne ne veut être lésé dans cette opération.

UN PEU D'HISTOIRE

- 1438** Naissance d'Adelphe, fils de Ocyan, dans la ville de Basse-Brume
- 1441** Pourchassé par un Masquard, Orphyde fait le don de la Flamme au jeune Adelphe, afin d'éviter qu'elle ne tombe aux mains du Masque.
- 1449** Adelphe découvre ses talents d'Inspiré lors d'une dispute avec ses camarades de jeu. Il provoque un incendie et la mort d'un enfant. Personne ne comprend l'origine de l'incendie. Adelphe refuse de rester un enfant et veut être reconnu par les adultes.
- J- 5 sem.** Sous l'influence du Masque, il développe un pouvoir unique. Tous les enfants de la ville grandissent trop vite et prennent la place des adultes.
- J-4 sem.** Adelphe s'installe au Mesnil en manipulant l'échevin, Farolfe. Grâce à la Chaosiade, il agite les nuits de Manançôme avec de terribles cauchemars.
- J-2 sem.** L'institutrice de Préceptorale essaie de s'opposer aux plans d'Adelphe. Elle est éliminée par les miliciens, sous l'influence des enfants qui voient en elle le symbole de la tyrannie des adultes. Le précepteur Prodigal est agressé par les enfants du seigneur Manançôme, il se réfugie dans les passages secrets du Mesnil.
- J-1 sem.** Adelphe prend réellement le pouvoir à Basse-Brume. Totalement abattu par ses cauchemars, Manançôme n'est plus qu'un pantin.

Les Inspirés, avec le poids de leurs Charges, sont donc envoyés dans le domaine voisin.

Dans l'Harmonde, la plupart des institutions, quelles qu'elles soient, sont des propriétaires fonciers. Les litiges de territoire sont donc monnaie courante. Même pour une académie ou un collège. Les sommes en jeu font que cette affaire a une certaine importance. Et il s'agit de l'emporter sur Manançôme tout en gardant des contacts très cordiaux. Même un Censeur aura sa place dans la transaction, son importance et sa stature sauront impressionner ses interlocuteurs. Bien sûr, un Inspiré avec des talents en Société serait parfait.

Si vraiment le Domaine ne se prête pas à une telle configuration, il n'est pas très difficile de modifier les données. Même les nomades lyphaniens ont un territoire pour leur tribu. Dans un climat désertique, la forêt pourra être remplacée par des montagnes dont on vient de découvrir des gisements. Et si le Domaine des Inspirés est une caravane, ils peuvent alors se substituer à Kaldinh, le marchand keshite, comme négociateur.

Premier Acte : Inoculation

L'arrivée

C'est en fin de journée que les Inspirés pénètrent à Basse-Brume. L'activité de la ville est déjà très réduite. Les échoppes sont fermées et rares sont ceux qui sont encore

dehors. C'est clairement inhabituel et les Inspirés pourraient facilement croire qu'il y a un couvre-feu. Mais l'accueil au Mesnil peut dissiper tout pressentiment. Le personnel est affable et mène directement les chevaux aux écuries. Dame Arialie précise que Sire Manançôme est très occupé par des affaires de la cité et qu'il ne sera visible qu'au repas. Elle propose aux arrivants de se reposer dans leurs appartements jusqu'au soir, et un jeune valet les mène aux dits appartements.

Bien sûr, les Inspirés peuvent profiter du temps libre pour se promener à Basse-Brume. Ils sont rapidement déçus, la ville semble morte. Les gens restent cloîtrés chez eux. Quant aux rares passants, interpellés, ils ne sont guère diserts et ne songent qu'à éviter les étrangers.

S'ils préfèrent alors visiter le Mesnil, personne ne les en empêche, le personnel est toujours courtois et Dame Arialie accomplit son office du mieux qu'elle peut. Elle reste pourtant toujours hésitante et distante.

Le repas

Vient l'heure de faire ripaille et de rencontrer Sire Manançôme. Mis à part les Inspirés, toute la famille du seigneur est attablée. Son épouse donc, mais aussi ses deux enfants, Jérinaldo et Belline. Il y a aussi Mébodène, le vieux bibliothécaire, Farolfe l'échevin et, bien sûr, Kaldinh le satyre. Quelques troubadours sont présents et exécutent cabrioles, danses et musique pour distraire les convives.

La soirée s'annonce vraiment ennuyeuse. Manançôme souhaite la bienvenue et s'excuse de son absence peu courtoise à l'arrivée de ses visiteurs. Cela dit, il retourne vite à ses affaires puisqu'il passe son temps à chuchoter avec Farolfe, sans plus s'intéresser aux Inspirés. Dame Arialie sourit bien, mais elle est incapable de dissimuler son ennui. Elle ne peut même pas s'occuper en rabrouant ses enfants. Ceux-ci sont sages comme des images, assis bien droit et la mine sérieuse. Quant à Mébodène, il a vraiment l'air un peu fou et, en tout cas, pas du tout sociable.

Bref, il n'y a que Kaldinh pour dénoter dans cette triste assemblée. Souriant, il questionnera les Inspirés sur leur voyage et autres choses futiles. Si le sourire est important, la véracité de ses attentions le semble moins. Le seul individu à savoir parler à cette table n'est qu'un hypocrite intarissable.

La soirée

Le repas terminé, Manançôme congédie les troubadours et quitte la grande salle en souhaitant une bonne nuit aux Inspirés. Ces derniers se retrouvent rapidement seuls. Un jeune valet les invite à retourner à leurs appartements.

Quant à Kaldinh, il essaiera d'entrer en contact avec celui qu'il pense être le plus important des Inspirés ou celui qui lui est le plus amical. Il désire savoir dans quel état d'esprit le personnage envisage la négociation et s'il est possible d'arriver à un accord assez rapidement, ce qui serait à l'avantage de tout le monde, et plus particulièrement de l'Inspiré... En effet, Kaldinh ne pense pas que Manançôme soit capable de mener sérieusement cette

transaction. Pressé d'en dire plus, il éclatera de rire et partira sur un « vous l'avez vraiment bien regardé ? » méprisant.

Il est aussi possible qu'un Inspiré soit tenté par une excursion nocturne dans le Mesnil. S'il est aperçu par l'un des enfants-valets, ce dernier ira tout de suite trouver Adelphe pour le prévenir. On pourra aussi croiser Kaldinh qui cherche vainement à comprendre la situation. Pour ce faire, il va à la bibliothèque pour s'entretenir avec Mébodène.

Enfin, un Inspiré curieux (PER+Vigilance contre DIF 15) peut assister à la rencontre entre Manançôme et un individu drapé dans un manteau. Cette rencontre a lieu dans la cour intérieure du Mesnil. L'individu est de petite taille — celle d'un farfadet — et chuchote. D'après le ton de la conversation, c'est Manançôme qui doit rendre des comptes. En se dissimulant (AGI+Discretion contre 17 ; n'oubliez pas le bonus accordé par le Vestige), l'Inspiré peut écouter la suite. Le ton général est très clair, le supposé farfadet — en réalité Adelphe — n'aime pas savoir que des étrangers sont ici, à Basse-Brume. Ils risquent bien d'amener du désordre et il refuse que son autorité soit sapée. Il ne s'agit pas de les éliminer, mais de faire en sorte qu'ils repartent au plus vite. Cette histoire de bois doit être réglée rapidement.

Le Négocier

Le lendemain doit donc commencer la transaction.

Elle se déroule dans la grande salle. Dame Arialie est dans un coin avec deux autres femmes. Elles brodent en discutant. Il y a aussi quelques enfants — dont Adelphe et Jérinaldo — qui jouent calmement devant l'âtre de la cheminée. Les Inspirés, Manançôme et Farolfé s'installent autour de la table. Farolfé déroule des cartes confiées par Mébodène et étend devant lui des parchemins d'actes prouvant la propriété de la forêt. A priori, les Inspirés ont leurs propres cartes et actes authentiques. Bref, chaque partie réclame légitimement la forêt.

Rapidement, les Inspirés comprennent que Manançôme n'est pas vraiment capable de poursuivre cette transaction. Le seigneur de Basse-Brume a l'air très nerveux. Son visage est agité de tics. Il a l'air épuisé. Les Inspirés doivent avant tout penser que Manançôme a des problèmes, peut-être que sa charge lui pèse trop. Farolfé n'est guère plus efficace. Mais quelqu'un d'aguerri aux négociations (PER+Diplomatie contre DIF 15) comprendra que Manançôme se comporte comme s'il n'était pas le décideur. Ce qui est étonnant.

Kaldinh laisse les deux parties mener leurs affaires. Puis, ennuyé, il propose d'établir un fond commun. Il a besoin d'une trentaine de chênes massifs en pleine santé. Selon les capacités de la forêt, il choisira les arbres et la somme due sera partagée à égalité entre les domaines. Ce système permet aux deux parties de garder intactes leurs prétentions et leurs légitimités communes. Évidemment, ce n'est qu'une façon de voir les choses. Car en réalité, le problème de la frontière resterait en suspens. Et il est peut-être temps de régler définitivement ce conflit. Si on le lui fait remarquer, Kaldinh embraye et rappelle que, en matière foncière, la plus haute autorité — le Premier

Baron en Urguemand, par exemple — doit être saisie. Ce qui veut dire un délai d'attente plutôt long et un manque à gagner important pour les deux domaines.

Mais Manançôme ne s'en laisse pas compter. Il demande à Kaldinh une évaluation moyenne du prix qu'il compte verser. Là dessus, le satyre précise que c'est absolument impossible. Tout dépend de la qualité des arbres, de leur taille et de leur nombre. Il affirme qu'il lui faut une quantité à peu près équivalente à trois cents stères. C'est à partir de ce moment que les enfants commencent à chuchoter entre eux, en effet, ils n'ont aucune idée de ce que représente un stère et s'interrogent entre eux. Il est peu probable qu'un Inspiré, absorbé par la conversation, ne s'en rende compte (PER+Vigilance contre DIF 25).

Un habitué des cours de matières premières (INT+Négoce contre DIF 15) pourra estimer le prix à cinquante pièces d'or pour un stère. Mais Kaldinh, en bon marchand keshite, compte uniquement en bribes. Il se fera une joie de préciser que le prix d'un stère dans la région est aux alentours de cinq cent quarante-huit bribes. Ainsi, en faisant une estimation sur trois cents stères, on arrive à cent soixante-quatre mille et quatre cents bribes. Cela équivaldrait plus ou moins à deux milles neuf cent quatre-vingt-neuf dirhems et quatre bribes (évidemment, cela se complique un peu plus si on doit ensuite convertir cela dans la monnaie locale, selon la province où se déroule le scénario). Bien sûr, cette conversion ne veut rien dire, puisque selon les traditions de négoce, c'est un tiers qui doit effectuer l'opération, non une partie au contrat.

Mais, pour faciliter les choses, Kaldinh veut bien faire les premières estimations. Il s'ensuit donc une véritable opération de déstabilisation. Les Inspirés peuvent suivre le raisonnement rapide du satyre, s'ils ont quelque entraînement en la matière (INT+Négoce contre DIF 18). Ils peuvent même se rendre

LA CONVERSION DES MONNAIES

Le système mis en place par les Keshites est un véritable chef d'œuvre (cf. AGONE, p. 194). Dans une société où règne le système décimal, établir une règle monétaire basée sur onze est un pur acte de cruauté. De façon générale, les marchands keshites évaluent tout en bribes, principalement quand ils sont les acheteurs. Cela a la vertu de toujours tromper le vendeur, qui entend de gros chiffres. Rappelons donc qu'une pièce d'or, la monnaie étalon en cours dans la République Mercenaire, vaut onze bribes. Mais pour payer, les Keshites utilisent le dirhem, leur monnaie ! Et si effectivement, c'est une personne étrangère à la transaction qui effectue le compte en bribes et les conversions, il faut bien que le vendeur se tourne ensuite vers quelqu'un qui lui rachète ses dirhems dans sa monnaie locale. Et généralement, si le marchand keshite est doué pour les affaires, il sera le seul à pouvoir effectuer cet achat, à un taux de change avantageux pour lui. Les marchands et négociateurs sont passés maîtres dans cet art. Ils abrutissent tellement leur client avec le système de compte en bribes que ce dernier ne se rend même pas compte qu'avec les taux de change, le Keshite récupère une partie de l'argent qu'il lui a donné ! Sans oublier que, le plus souvent, le tiers qui traduit les sommes en bribes est une connaissance du marchand...

compte que, sans jamais tricher, Kaldinh rend les opérations beaucoup plus difficiles (MR 10).

Manançôme et Farolfe sont totalement sidérés et ne suivent pas du tout le raisonnement du satyre. La scène tourne au cauchemar, Kaldinh doit répéter sa démonstration plusieurs fois. On s'arrache les cheveux. Les enfants murmurent puis chuchotent entre eux, cela devient un vrai bruit de fond. La scène devient frénétique et assommante. Manançôme s'entête, Kaldinh s'énervé puis, excédé, il demande à ce que les femmes et les enfants quittent la salle, pour qu'on ait un peu de silence.

Justement, un silence de plomb tombe. Les gardes ont l'air perdus, Manançôme encore plus. Kaldinh blêmit et comprend qu'il a dû faire une erreur d'étiquette. Manançôme marmonne de faire sortir femmes et enfants. La conversation reprend. Kaldinh est tendu. Manançôme est complètement déboussolé. Après quelques instants il se lève brusquement, murmure des paroles incompréhensibles et quitte la salle précipitamment.

Deuxième Acte : Symptômes

Hésitations

Il est probable que les Inspirés ne sachent plus trop quoi faire après un tel désastre. Mais l'étrange attitude de Manançôme devrait les intriguer. Un peu plus tard, un jeune valet vient leur annoncer que le seigneur est fiévreux. Il va falloir attendre quelque peu pour reprendre la négociation. Le lendemain sûrement. Il est de toute façon impossible de rencontrer Manançôme, même en proposant ses services pour le guérir.

Si aucun Inspiré n'a assisté à la rencontre nocturne entre Adelphe et Manançôme, alors Kaldinh leur en parle. Il affirme avoir vu le seigneur de Basse-Brume dans la cour avec un farfadet. Ce dernier semblait lui donner des ordres ! Le Keshite est persuadé que ce farfadet dirige Basse-Brume en secret. Il a déjà pu remarquer que Manançôme ne se comportait pas normalement. Depuis qu'il est là, il ne l'a jamais vu prendre part aux affaires de la cité ou réunir un conseil. Farolfe semble lui aussi totalement incompétent.

Le Mesnil

Les Inspirés ont maintenant le temps de s'intéresser un peu plus au cadre qui les accueille. En allant à la bibliothèque, ils peuvent trouver des renseignements sur Filamon, le héros local à qui l'église est dédiée (PER+Histoire contre DIF 10). Il combattit de nombreux Démons. Par la trahison de son meilleur ami, ses ennemis parvinrent à s'immiscer dans sa demeure et à le tuer. Il n'y eut que sa fille qui survécut. Elle épousa le traître et l'assassina durant leur nuit de noces.

♦ Dans la bibliothèque, il est probable qu'ils rencontrent Adelphe. Il est penché sur une masse de parchemins et d'ouvrages reliés. Tous sont dédiés à des légendes

de la Flamboyance. Adelphe devine à ce moment que les Inspirés sont un peu comme lui et sont, de ce fait, très dangereux. Quant à Mébodène, il fait en sorte qu'Adelphe ne soit pas trop dérangé. Il grogne littéralement si quelqu'un touche à ses livres et se propose, d'un air peu amène, d'aider l'individu à trouver ce qu'il cherche, avant qu'il ne fasse tout tomber.

♦ En interrogeant habilement le personnel (CHA+Intrigue, ou Baratin, contre DIF 18), il est possible d'apprendre que certains ont déjà vu une ombre se faufiler dans les couloirs, la nuit. Ils supposent que quelqu'un vit reclus dans le Mesnil. De la nourriture disparaît régulièrement. Dame Arialles et Sire Manançôme ont déjà été prévenus, mais nulle disposition n'a été prise. C'est évidemment Prodigeal.

♦ Enfin, dans leur visite, les Inspirés peuvent être attirés par une odeur de cadavre. Il faut pour cela qu'ils soient dans l'aile réservée au conseil de la ville. L'une des salles était affectée aux cours donnés par Préceptoriale. Elle est dans un désordre indescriptible. Il y a eu une lutte ici. C'est confirmé par le cadavre d'une femme, revêtue d'un uniforme de Préceptoriale déchiré. Le crime date de plusieurs jours. Le corps est couvert d'ecchymoses, elle a été lynchée. Affalée sur le sol, contre un mur, ses bras sont retenus par des fers de lance (jet d'Effroi contre DIF 10).

Si Farolfe est interrogé, il ne nie pas les faits et, qui plus est, précise que c'est un châtiment mérité. Dalanna, l'institutrice de Préceptoriale, était une traîtresse œuvrant pour un Royaume ennemi — à choisir selon la localité — et cherchant à pervertir les enfants... Il ne semble pas vraiment préoccupé du sort de son cadavre et soulignera que c'est le seigneur qui a décidé que son corps serait laissé là à pourrir.

♦ En s'inquiétant pour les enfants de la ville, désormais sans éducation, les Inspirés pourront apprendre que le fils et la fille de Manançôme avaient un précepteur particulier, un farfadet du nom de Prodigeal. Il a mystérieusement disparu depuis plusieurs jours. Pour le reste, Manançôme « attend » que Préceptoriale envoie un autre instituteur.

La ville

Il est probable que les Inspirés désirent se dégourdir les jambes dans la ville. Dans la journée, l'activité est beaucoup plus intense que le soir. En étant un tant soit peu vigilant, il est possible de remarquer l'étrangeté de Basse-Brume.

♦ Une milice est chargée de faire respecter l'ordre et, au cas où, de défendre Basse-Brume. Mais étrangement, ces hommes sont accompagnés dans leur patrouille par des enfants. Il s'agit de jeunes gaillards qui affichent la même mine farouche que leurs aînés. Ils portent des coutelas au côté. L'ensemble des citadins les considère avec crainte et s'écarte de leur passage, sauf les plus riches.

♦ Selon le temps passé dehors, de nombreuses scènes de la vie quotidienne impliquent des enfants. Un jeune garçon fait office d'écrivain public sur la grande place, alors que son écriture est déplorable. Des filles parcourent le marché des paysans de la région et font les commissions.

♦ Les habitants des trois autres villages du domaine ne sont pas affectés par l'envoûtement d'Adelphe. Ils sont donc un

peu étonnés eux aussi par les événements. Les Inspirés peuvent les interroger. Ils apprennent alors que depuis plusieurs semaines — cinq précisément —, les enfants prennent part aux activités de la ville. C'est certes bizarre, mais les paysans mettent cela sur le compte de l'excentricité citadine. Tant que les leurs travaillent aux champs et sont respectueux de la tradition, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. Avec ce qui s'est passé en Janrénie, il faut s'attendre à tout.

♦ Dans une auberge, des enfants sont attablés à part et discutent de choses très sérieuses — du moins en sont-ils persuadés... En écoutant un peu (PER+Baratin contre DIF 10), leur conversation n'a ni queue ni tête. Ils parlent des dégâts d'une guerre depuis longtemps gagnée, de la menace d'une tempête de neige alors que ce n'est certainement pas la saison. Tout cela se mélange allégrement avec d'autres problèmes qui passent normalement au-dessus de la tête d'enfants de leur âge.

♦ Le soir, six adolescents ivres rossent un paysan à coups de bâton. Ils font partie de ceux qui accompagnent la milice. Ils sont agressifs et s'attaqueront à tout mâle qui se trouve sur leur chemin. Espérons que les Inspirés sauront se contrôler parce que ces enfants n'ont certainement pas des capacités de combattant. Mais pour mettre un peu de piment, ils pourraient être rejoints par de vrais miliciens.

LES MILICIENS

PdV 40, SBG 13, SBC 20, BD 0
Init. 10, Lance 14, Épée 11
Att. Lance 12, Att. Épée 10
Esquive 8 (armure 2)
Parade Lance 11, Parade Épée 11
BD Lance +4/P, BD Épée +4/PT
Armure : lamelles (partielle) prot. 9

Fausse piste

Prodigal se terre dans les combles du Mesnil. C'est un vrai labyrinthe de poutres, uniquement accessible grâce au réseau de passages secrets du manoir. Lui-même l'utilise fréquemment, la nuit venue, pour chercher de la nourriture aux cuisines ou pour espionner les résidents. Pour le retrouver, il faut de la ténacité et de la rapidité. Prodigal a certainement l'avantage du terrain contre des Inspirés qui voudraient le poursuivre. Si effectivement le farfadet est pourchassé, il cherche avant tout à retourner dans son royaume, sous les toits.

En se lançant dans la course, les Inspirés vont devoir être habiles. À la poursuite de Prodigal, les couloirs, chambres, passages secrets, salons, escaliers dérobés et antichambres vont se succéder. Le farfadet sait compenser son manque de rapidité par la difficulté du terrain. Rien de plus énervant que d'entrer dans une pièce en étant précédé par le claquement d'une porte qu'on ne voit pas !

Dans les combles s'est encore plus difficile, le farfadet a alors l'avantage de la taille et les Inspirés doivent faire très attention ou se cogner le crâne tous les cinq mètres (AGI+Athlétisme ou Acrobatie, limitant Esquive, contre DIF 15). Il y fait

sombre et chaud, la poussière se soulève au moindre mouvement, sans parler des oiseaux et rampants qui y ont élu domicile (Malus de - 4). Et le terrain est vaste, il fait toute la superficie du manoir. Sans un peu de magie, l'entreprise est difficile et périlleuse. Le sol n'est pas toujours très fiable. Il s'écroule en cas de Fumble...

Le plus facile est de repérer le manège nocturne de Prodigal et de lui tendre une embuscade. Et le plus important : les Inspirés doivent comprendre qu'ils feraient mieux d'agir seuls. Mis au courant, Adelphe cherchera à éliminer Prodigal.

Ensuite, tout dépend de la diplomatie des Inspirés. Avec un peu de jugeote, ils comprennent rapidement que Prodigal est littéralement affolé. Il a plus l'air d'une victime que d'un éventuel comploteur ou même d'un agent du Masque. Reste que le farfadet est persuadé que ses poursuivants sont des hommes de Manançôme. En évitant la violence et l'intimidation, on peut le faire parler (CHA+Baratin contre DIF 15). Prodigal raconte alors tout ce qu'il sait. De l'incendie du grenier au meurtre de Dalanna en passant par le changement des enfants. Malheureusement il ne sait pas qui est à l'origine du drame. Par contre, il s'est rendu compte qu'il y a un autre nouvel occupant au Mesnil. C'est Jérialdo, le fils d'Ocyan, qui passe tout son temps dans la bibliothèque de Mébodène... Mais il est certain que Jérialdo en sait beaucoup plus que lui.

Troisième Acte : Guérison ?

La confession de Jérialdo

Interrogé par les Inspirés, Jérialdo fait d'abord front. Il se comporte en héritier de Basse-Brume et leur ordonne de le laisser en paix, menaçant d'appeler les miliciens présents au Mesnil.

Quelle que soit la méthode utilisée par les Inspirés pour le faire parler, elle est efficace. Jérialdo a bien compris que son heure est venue. Il éclate alors en sanglot, retournant soudainement en enfance, et accuse Adelphe d'être un démon. Il est à l'origine de l'incendie du grenier et de la mort de Dalanna. Il l'a forcé à s'attaquer à Prodigal pour s'en débarrasser. Il est capable de contrôler les gens et a mis les enfants de la ville sous sa coupe. Bien sûr, Jérialdo ne ment pas, du moins pas vraiment. Mais ses talents de Comédie (Bienfait de Perfidie) lui permettent de convaincre n'importe qui, et même les Inspirés, qu'Adelphe est une menace. Cet être nuisible doit être éliminé au plus vite. Dans un dernier sursaut dramatique, Jérialdo avoue qu'Adelphe a projeté de tuer Kaldinh, ce dernier ayant découvert certaines choses. Il faut retrouver au plus vite le satyre !

Le cadavre de Kaldinh

Le Keshite gît effectivement sur son lit, égorgé. De nombreuses traces de griffures et de morsures

parsément son corps (jet d'Effroi contre DIF 10). Un connaisseur saura reconnaître l'œuvre d'un Diablotin (PER+Démonologie contre DIF 20, 15 si l'Inspiré possède un Diablotin). Mais la mort de Kaldinh est due à un humain, les blessures sur le corps ne sont qu'accessoires. Si Jérialdo est encore avec les Inspirés, il simulera une nouvelle crise de sanglots, justifiant ainsi les sobriquets d'Adelphe, et fera monter la tension pour que les Inspirés envisagent des solutions radicales. C'est le moment de faire jouer la Colère, émotion secondaire du Vestige...

Capturer Adelphe

A priori, les Inspirés savent où le trouver. La bibliothèque occupe toute une aile du Mesnil et couvre donc plusieurs étages. Grâce à Prodigal, il est possible d'utiliser des passages secrets pour déboucher directement dans une salle de lecture. Les Inspirés bénéficient alors de la surprise.

Adelphe est en « réunion » avec d'autres enfants (les jeunes miliciens) afin d'établir un plan pour se débarrasser des Inspirés. Bien sûr selon les événements précédents, et le bruit causé par la poursuite de Prodigal, Adelphe peut être prêt à accueillir les Inspirés et n'est pas du tout surpris. Les enfants qui le protègent sont armés de coutelas (Attaque 9, Parade 8, Esquive 5, PdV 35). On peut espérer que les Inspirés se rendent quand même compte de l'âge de leurs adversaires et qu'ils n'y aillent pas trop fort !

Mébodène intervient aussi, à sa manière. Il se jette littéralement sur un Inspiré dans un accès de furie. Il représente plus une gêne qu'autre chose. Non, le véritable adversaire des Inspirés est Adelphe lui-même. Ce n'est certes pas un adversaire aguerri et il n'a qu'une dague, mais il a la Flamme avec lui. En dernier recours, il n'hésite pas à utiliser son pouvoir de Crache-feu. Rapidement, les livres prennent feu et un incendie se déclare. Toute la bibliothèque se consume sous les flammes et le reste du bâtiment est attaqué. La suite dépend largement de l'action des Inspirés. Ils peuvent tenter d'arrêter l'incendie ou aider les enfants pris au piège par les flammes. Ou, tout simplement, ils préfèrent se focaliser sur Adelphe pour l'empêcher de fuir.

Si Adelphe parvient à s'échapper, il rameute la foule et l'ensemble de la milice en accusant les Inspirés d'être à l'origine de l'incendie. Une joute verbale peut alors débiter entre lui et un Inspiré éloquent. Rappeler l'épisode de l'incendie du grenier est un bon exemple d'argument pour troubler les esprits, même si l'adversaire d'Adelphe part avec un gros désavantage (jet de CHA+Éloquence, DIF 16, malus de -4 qui peut être rattrapé par de bons arguments et un style percutant).

En cas de succès, l'Inspiré doit ensuite gérer la situation. S'il a vraiment harangué la foule contre Adelphe, il risque bien d'y avoir un lynchage. Et le jeune Inspiré se battra de toutes ses forces, sans discernement. Le plus efficace est sans doute de réussir à persuader Adelphe lui-même de l'erreur de ses actions, soit durant la joute verbale (MR 15), soit après, en le raisonnant (CHA+Baratin contre DIF 23).

Épilogue

Le Destin d'Adelphe

S'il est encore vivant, les joueurs se retrouvent avec un enfant Inspiré et marqué par la Perfidie. Le mieux serait sans doute de le confier aux Décans afin que les Saisonins assurent sa formation. Il restera bien sûr toujours tenté par le Masque et ne peut plus faire marche arrière. Mais on peut espérer qu'avec l'âge il sera beaucoup plus vigilant et saura profiter de ses erreurs passées. Dans ce cas, Orphyde n'aura peut-être pas fait une erreur en lui confiant la Flamme.

Le Destin de Jérialdo

Il est peu probable que les joueurs ont pu percer à jour son manège. À moins qu'ils ne croient Adelphe lorsqu'il leur jure qu'il n'a pas tué Kaldinh. Même le jeune Inspiré ne se doute pas que c'est Jérialdo le peureux qui a pu le tromper.

Si tout rentre dans l'ordre, alors Jérialdo reprend son rôle de fils attentif. Il sait pertinemment que son heure viendra et qu'il est le prochain seigneur de Basse-Brume. La faiblesse de son père devrait lui permettre de bientôt le remplacer. Gageons que dans quelques années, les Inspirés auront des problèmes avec un tel voisin.

Par contre, si Jérialdo est démasqué de quelque façon que ce soit (son Diablotin pourrait bien se faire remarquer), il s'enfuira. Sur les routes, il gagnera suffisamment d'expérience pour devenir un adversaire redoutable. Et c'est un Conjurateur accompli et un serviteur du Masque hors pair qui reviendra se venger.

Connaitre le fin mot de l'histoire

En rencontrant les Décans, les Inspirés, s'ils sont un peu curieux, les questionneront sûrement sur d'Adelphe. Ils apprendront alors l'histoire d'Orphyde qui dut se débarrasser d'une Flamme puissante en échappant au Masque. Adelphe n'a jamais été choisi, il est le fruit du hasard. De fil en aiguille, ils pourront s'intéresser à ce puissant Masquard qui opère dans la région depuis des décennies : le terrible Milfaçon, une ancienne Éminence Grise qui pourchasse inlassablement Inspirés et Saisonins. Cet adversaire redoutable saura occuper vos joueurs durant de nombreuses séances !



Province
Liturgique



Tanrenie

Carte
Royaumes Cr

des
consulaires

La Cité
des Terres

Lyphe

Communes
Princières

Les Parages



Mer Scintillante
Lumancil

Urguemand



PROVINCE
LITURGIQUE

Ville-Janis

Lorum

Mer
des
Tristes

Ranne

Janrenie

Péloran

Mortencro

Quidrame

Ronde-Cité
Urguemand

Mougennde

MOSCAIGNE

ANDRIDE

Ocrelune

Dyonne

Monts Drakômen

repaire
montagnard

Communes
Princières
Abbaadrah

Monts Jarlander
Enclav

Lypham
Gor

Mazdak

Lag

Shush

Les Cornes

MARECAGES
NEUVIÈNE



Un rude voyage t'attend.
Il t'apportera de grands périls
et de grandes joies.
Et peut-être au bout du chemin
découvriras-tu la clef de ces mystères.
Je veux dire : ce qu'il est advenu
d'Agone de Rochronde.
Agone... Le nom sonne comme
la guerre, il sonne comme la mort.
A toi de le faire sonner
comme l'espoir.





La République
Mercenaire



Mer
Echanrée

Rochronde

Okhrane

Republique
Mercenaire

Sombre
Gange

Marche
Modéhenne

Forêt de
Trabours

Cyniel

Laedysse

Arriel

Frame

Teshi

Terres
Veuves

Estel
Zia

Montagnes du Zephir

Golfe de
Lamb

Longel

Les Cimes Brunes
Kofre
Necropole
Rouge-line

Empire
de Reshe

Montagne
DRAGONNIENS

Terres
Sabelli
Monte



Mer
Ecarlate

Bokkor
l'île du bout
du monde

Bokkor-
la-jeune

ruines
de Zarsha

gnes
d'Arezo

Île de
L'Automne

Dame de
L'Automne

LES Sœurs
Mezdri

25
19

N

Madénie

marche
modéhenne

Mer d'Azurée

LES
Terres Veuves



50°

45°

30°

70° 65° 60° 55° 50° 45° 40° 35° 30° 25° 20° 15° 10° 5° 0°



Nord
Ouest

Nord
Est

Ouest

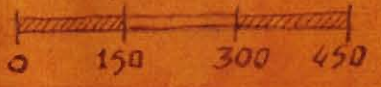
Est

Sud
Ouest

Sud
Est

Sud

échelle en km



- Capitale
- Ville
- Enchantement
- Frontière

