

Les Automnins



Des Codex des Royaumes Crépusculaires



Crédits

AGONE

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

Nouvelle

Raphaël Granier de Cassagnac

Textes

Pierre Coppet &
Raphaël Granier de Cassagnac

Correction

Benoît Huot

Illustrations

Julien Delval
Sophie Guilbert

Couverture

Julien Delval & Franck Achard

Logo Agone

Franck Achard

Maquette

Benjamin Gruet

Direction de production

Nicolas Hutter

Direction éditoriale

Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Remerciements

Pierre Coppet dédie ce livre
à Élisabeth, la petite guerrière, ma Dame de l'Été
à Sylvie, ma Dame du Printemps
à Illuselle, ma Dame de l'Hiver
à elle, ma Dame de l'Automne



Multisim Éditions

32, boulevard de Ménilmontant
75020 PARIS

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

www.multisim.com
info@multisim.com

Imprimé par PubliPrint (57155 MARLY)

Table des matières

Cortège nocturne (nouvelle)	4
Introduction	9
Automne et Harmonde	11
Coutumes crépusculaires	11
Les Automins dans l'harmonde	15
Songe d'une nuit d'automne	17
Genèse	17
Les Guerres des Décans	24
Le Crépuscule	28
Aujourd'hui	31
Les enfants de l'Automne	33
Quelques préjugés	33
Être un Automnin	38
L'Inspiration	42
Création de personnage	45
Le Codex des drakoniens	49
L'Harmonde	49
Être Inspiré	67
La Menace	75
Dans le secret des Dames	79
Le Codex des pixies	81
L'Harmonde	81
Être Inspiré	92
La Menace	107
Dans le secret des Dames	111
Le Codex des Morganes	113
L'Harmonde	113
Être Inspiré	125
La Menace	135
Dans le secret des Dames	140



Cortège nocturne

« C'est bien ce que je pensais, ce sont des drakoniens... »

- Comment peux-tu en être si sûr, maître Skaledur ?
- Voyons, mon cher Ipsoum, il n'y a pas plus expert que moi en la matière. Regarde-les bouger, leurs mouvements sont trop fluides pour être humains.
- Franchement, je ne fais la différence. Tu te fais des idées.
- Mais non. Regarde celui-là, à gauche, il fatigue, il ne va pas tenir son apparence très longtemps. Et celui-ci, crois-tu qu'un humain pourrait manier une épée avec un angle pareil ? »

Le farfadet n'était pas convaincu par les explications du nain. Perchés sur un petit bâtiment carré, les deux compagnons avaient tranquillement regardé la milice tomber dans une embuscade. Elle était l'œuvre d'un petit groupe de types louches que les deux saisonins avaient vu surgir d'un mur en plein milieu de la ville, quelques heures plus tôt. Le fait, étonnant en soi, l'était d'autant plus qu'il s'agissait de la cité de Sombreong, cette cité bâtie sur le dos des lamantines, des mammifères géants sillonnant les fleuves de la République mercenaire. La ville manquait singulièrement de sous-sols pour autoriser l'arrivée impromptue d'étrangers.

Les deux saisonins étaient en ville pour dénicher une présence insidieuse de l'Ennemi. Cette apparition, digne des Abysses, leur avait fait penser qu'ils étaient sur la bonne voie. Toute la journée, ils avaient suivi les nouveaux venus, sans se faire repérer, jusqu'à être témoins de la préparation minutieuse de l'embuscade qui se déroulait maintenant sous leurs yeux.

La défense milicienne était plutôt pathétique, et trois soldats avaient déjà mordu le pavé. Dès les premières secondes, la lame d'un maraudeur avait même entamé le cuir chevelu du Mage-lieutenant dirigeant la patrouille. Ses hommes s'étaient regroupés autour de lui pour le protéger. Maintenant, il lançait son Danseur loin au-dessus des têtes et les arabesques de la créature s'accompagnaient d'étincelles blanches qui éclairaient la nuit noire. C'est sous cette lumière que le nain Kaolin Skaledur avait reconnu des drakoniens. Ses yeux brillaient de joie à l'idée de pourfendre quelques Automnins et il passait doucement son pouce calleux sur le fil de sa hache.

« Je te préviens, je ne prends pas parti tant que je n'ai pas de preuve » lui dit le farfadet en le retenant par le bras.

Le nain grommela, mais n'eut pas à attendre longtemps pour convaincre son compagnon. Un combattant venait de tomber sous la hallebarde d'un milicien. Le silence se fit lorsque le jeune cadavre se mit à émettre un chuintement et qu'une légère vapeur blanche s'en échappa. En quelques secondes, il avait repris sa forme de drakonien.

« Alors, convaincu ? demanda le nain.

- Je ne peux que me ranger à ton avis, lui accorda le farfadet.
- Et bien alors, allons donc prêter main-forte à ces pauvres miliciens ! »

Les deux saisonins sautèrent du toit. Ils avaient repéré des stores au rez-de-chaussée, qui leur permirent de ne pas s'écraser dans la rue, mais plutôt de rebondir en visant

la mêlée. Le nain atterrit sur le dos d'un attaquant qui fut projeté au sol. Ipsoum, plus léger, se retrouva au milieu du cercle des défenseurs, au côté du Mage-lieutenant qui, surpris par l'arrivée impromptue du farfadet, dégaina une dague, et abandonna là son incantation.

« Mille excuses, je viens pour vous aider » pérorait le farfadet en tirant une révérence. Dans le même geste, il avait récupéré son propre danseur qu'il invita à entamer une danse de mort.

Pendant ce temps, Skaledur avait planté sa hache dans le dos d'un adversaire qui reprenait son odieuse forme originale dans les spasmes de l'agonie. Le nain faisait maintenant face à deux nouveaux drakoniens, du moins l'espérait-il. Lorsque l'un d'eux fut pétrifié d'horreur et mourut de l'intérieur, le nain sut que c'était l'œuvre de son Éclipsiste de farfadet. Un bon coup de hache dans le second régla son affaire. Un avantage décisif était pris, la fin du combat ne fut qu'une formalité.

L'intervention des saisonins leur avait valu un entretien avec le principal de l'Académie du jeune lieutenant. Ils attendaient maintenant dans un salon d'un luxe à la limite de l'obscénité – la République mercenaire avait toujours soigné le Cryptogramme-magicien. Ils ne parlaient pas, conscients d'être sans doute espionnés, et attendaient patiemment qu'on veuille bien les recevoir. Au bout de quelques longues minutes, la porte s'ouvrit dans un crépitement d'étincelles. Ipsoum et Skaledur échangèrent un regard entendu – quelle idée de gâcher l'énergie d'un danseur pour ouvrir une porte et impressionner ses invités – se levèrent difficilement de leurs fauteuils trop profonds et se dirigèrent vers le bureau du principal.

Ils découvrirent une pièce plus somptueuse encore que la salle d'attente. Un vieil homme y était assis sur un trône ancien, derrière un bureau couvert de livres et de parchemins. Debout à côté de lui se tenait le lieutenant, la tête entourée d'un bandage. Il venait sans doute de terminer son rapport.

« Messieurs les saisonins, je serais fort curieux de savoir ce que vous faisiez à cette heure de la nuit dans les rues de Sombreçonge et ce qui me vaut de vous remercier pour votre aide dans cette escarmouche. »

Ipsoum fit un pas en avant, indiquant d'un signe discret à Skaledur de ne pas l'interrompre.

« Nous travaillons pour une organisation secrète de saisonins qui n'apprécient guère les Automnins. Nous étions à la poursuite de ces drakoniens.

– Pouvez-vous m'expliquer en quoi ceci nous concerne ?

– Nous avons reçu des rapports alarmants concernant plusieurs cités de l'Harmonde, sur lesquelles l'influence de l'automne se fait pesante. À Lorgol, le port est nau-séeux et le Souffre-jour s'est immobilisé. À Laedyse, l'Arbre-roi est fané. Pour ne parler

que des voisins de la République. Nous avons de bonnes raisons de penser que Sombreongge est sur la liste.

– Ce que vous dites est alarmant en effet. Mais quel rapport avec nos drakoniens ?
– Eh bien, nous craignons qu'ils ne soient les porteurs de l'influence néfaste de leur Dame en votre belle cité. Nous voulions les empêcher de se, comment dire... de se répandre.

– Pourquoi s'en sont-ils pris à une simple patrouille ? Votre histoire n'a pas de sens.

– Sans doute pour prendre l'uniforme et l'apparence de vrais miliciens afin d'agir plus aisément. Les drakoniens sont plus malins que les humains se plaisent à le croire.

À mon tour de poser des questions : avez-vous remarqué quelque influence automnive en ville ? »

Ça y est, Skaledur comprenait le coup de bluff d'Ipsoum. Même si les rumeurs sur Lædysse et Lorgol étaient tenaces, les deux saisonins n'en avaient aucune preuve. En outre, ils ne poursuivaient absolument pas les drakoniens ; ils étaient tombés dessus par le plus grand des hasards. Mais les mensonges d'Ipsoum donnaient l'illusion que la situation était grave, qu'il en savait long et qu'il pourrait éventuellement aider la ville si elle était en proie à l'automne. Le principal ainsi mis en confiance, le farfadet attendait maintenant ses confessions. Mais le vieil homme hésitait.

« Il est clair que les rares plantes qui poussent sur notre cité subissent un automne plus violent que d'habitude. Les vergers de la Morneverte n'ont rien produit ces derniers jours.

– Ce peut n'être qu'une coïncidence. Rien de plus évident ? demanda le farfadet.

– L'humeur de la cité est morose, et on déplore un nombre inhabituel de suicides.

– Autre chose ?

– Oui. Mais ce ne sont que des rumeurs. Des citoyens auraient vu des pixies dans le bosquet de la Tête noire.

– Ha, voici qui est typiquement automnive.

– Évidemment. Mais le plus curieux est qu'on a retrouvé des bulbes éclos, cachés entre les arbres. Comme si des pixies s'étaient développées dans la ville elle-même.

– Fascinant. Le ver est dans la pomme. Ça ressemble à ce qui se passe dans les autres cités. Rien d'autres ? »

Le principal se leva et rejoignit une fenêtre où il réfléchit longuement, le regard perdu à l'extérieur. Le sifflement de sa respiration était le seul son capable de couper le silence. Finalement, il murmura « je crois que je peux vous faire confiance » et il fit signe aux saisonins de le rejoindre.

La tour de l'Académie dominait les bâtiments de la Grâcelaine, une des plus grandes lamantines de la cité. Le quartier dormait paisiblement, à l'exception de quelques rares fenêtres brillant de l'éclat de chandelles insomniaques. Au-delà, les eaux du fleuve miroitaient sous un beau clair de lune. Le cortège des lamantines indolentes y portait les rêves des Sombreonggeurs. Ipsoum et Skaledur restèrent silencieux, profitant du calme de cette vision nocturne, appréhendant pour la première fois la cité dans son ensemble. Le principal vint rompre leurs rêveries en leur montrant l'aval du fleuve.

« Voyez les lamantines. Depuis quelque temps, elles sont mornes et manquent singulièrement d'entrain. Nè sont-ce pas des caractères que l'on prête habituellement aux morganes et à l'Automne ?

– Bien sûr, confirma Skaledur. Mais est-ce grave ?

– Très. Elles n'ont plus la volonté de remonter le courant. Nos ordres sont restés sans réaction. Pour ne rien vous cacher, le conseil des Mages craint qu'elles ne se laissent dériver jusqu'à la mer.

– Et alors ? N'avez-vous pas envie de naviguer sur les mers de l'Harmonde ? demanda Ipsoum avec une pointe d'enthousiasme et d'ironie.

– Ce n'est pas drôle. Un tel événement ne s'est jamais produit depuis la fondation de la cité. Nous ne savons même pas si les lamantines supportent l'eau salée, ou si elles n'auront pas des velléités d'explorer les fonds qui s'offriront à elles. Pour tout vous dire, Sombreçonge pourrait bien être rayée de la carte d'ici peu. »

Un silence pesant envahit la pièce. Il était évident que Sombreçonge vivait un automne des plus coriaces. Tout comme Lorgol, Lædysse et sans doute neuf autres cités d'importance, la cité flottante était insidieusement envahie par les forces du Déclin. Pour le plus grand malheur d'Ipsoum et de Skaledur, la crainte du Conseil des Décans se confirmait : les Âmes des Villes avaient échoué dans le giron de l'Automne...

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

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





hers Inspirés,

Les Automnins sont les maudits de l'Harmonie. Ils ont été dépouillés de la majeure partie de leur saison, marqués par la défaite et se sont vendus au Masque. Humains et saisonins font front commun pour se protéger de leurs déprédations et pourtant, quoi qu'ils fassent, l'automne vient toujours, apportant avec lui tourment et décrépitude.

Ce Codex pour AGONE vous propose de partir à la découverte des Automnins et de leur Saison, et surtout, de jouer un personnage issu de l'un de ces Décans maudits.

1 ~

Introduction

Le premier chapitre, **Automne et Harmonie**, vous décrit la façon dont les habitants des Royaumes crépusculaires considèrent la saison maudite. Vous y découvrirez les traditions et légendes se prêtant à l'automne et à la malédiction qui l'accompagne.

Le deuxième chapitre, **Songe d'une nuit d'automne** vous rapporte un document de la plus haute importance : la transcription d'un rêve que font certains Automnins. Vous y découvrirez l'histoire de la saison maudite telle que l'a perçue l'Automne. Doit-on y voir le signe d'une connivence entre l'Automne et Janus ? Toujours est-il que tous les Automnins ayant fait ce rêve se sont vus Inspirés avant l'automne suivant.

Le troisième chapitre introduit **Les Enfants de l'Automne** dans le jeu AGONE grâce au rapport d'un représentant des drakoniens au Conseil des Décans : Squalmis. Cet article se conclut par les caractéristiques utiles à la création d'un tel saisonin.

Les trois chapitres suivants vous proposent les trois Codex des saisonins manquant à AGONE : ceux des Décans maudits. Avec eux s'ouvre la possibilité d'interpréter un membre de l'un des peuples de l'Automne.

Convaincus ? Alors tournez la page et entrez dans un monde d'or et de jais, une saison où la brume et les feuilles mortes dissimulent fourberies et dangers. L'automne est arrivé, le vent souffle et la danse commence...

LEXIQUE

Les Automnins formant une société rejetée de l'Harmonie, ils ont gardé une part plus importante de leur culture ancestrale que la majeure partie des saisonins. Ceci transparait dans leur vocabulaire et dans les termes qu'ils utilisent.

Ancêtre : dragon lié à une tribu drakonienne.

Albandisse : première cité humaine, bâtie aux temps de la genèse. Albandisse fut capturée par les morganes et devint le siège de leur civilisation. Elle est aujourd'hui le repaire du Haut Diable Vitrance et de ses enfants.

Antélumie : magie secrète des morganes, basée sur la manipulation de la lumière et des sentiments.

Chaire des Damnés : conseil dirigeant de l'Automne, instauré par le Masque. Fondée sur le modèle d'une société secrète, cette organisation s'oppose aux efforts du Conseil des Décans.

Charme : sortilège d'Antélumie.

Connivence Impériale des Saisons : acte préparant l'Éclipse par lequel les Automnins et le Masque réussirent à imposer le retrait des saisonins dans leurs forêts et leur non-intervention dans le Crépuscule.

Déclin : philosophie de l'Automne, déclinée en maintes théories et voies. Le principe fondamental du Déclin est que rien n'est éternel, et que l'entropie emporte toute chose.

Écaille : code de l'honneur drakonien.

Effluve serpent : odeur particulière que seuls les drakoniens peuvent percevoir.

Essaim : unité familiale pixie.

Haruspice : Démon chasseur de premier Cercle au service du Haut Diable Vitrance. Par extension, appliqué à tous les enfants de Vitrance.

Inspiratrice (ou grand-mère) : femme ou saisonine aimée d'un dragon — appelé grand-père — et qui lui permet de couvrir les œufs de drakoniens.

Invisible Couronne : Roi de l'Automne, né au début des Guerres des Décans.

Main de l'Automne : influence néfaste de la Dame qui met les Automnins à genoux devant le Masque.

Masquard : créature du Masque. Par extension, nom donné aux humains par les Automnins — dans ce cas, ce mot ne prend pas de capital.

Nostalgie : maladie frappant les morganes trop atteintes par la Ténèbre et les poussant à chercher la mort en la cité d'Albandisse.

Nef charnelle : légende urbaine automnienne. Un vaisseau fait d'os, aux voiles de peau, qui écuimerait les côtes de l'Harmonie à la recherche d'Automnins pour les perdre en mer.

Ondoyance : magie éolienne pixie, aussi nommée éomancie. Cet art permet de suivre la trace des vents de demain et de deviner le futur grâce à eux. Une pixie puissante peut même lire les vents d'hier ou changer le futur.

Outranceleur : adepte de la voie perfide de la métamorphose.

Poucet : le Décan défunt. Ancien Décan du Printemps, les poucets furent décimés au cours des Guerres des Décans et remplacés par les farfadets (cf. Le Codex des lutins et Le Codex des farfadets).

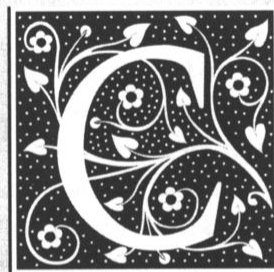
Profanitas : magie sanglante des drakoniens permettant l'utilisation du Décorum de l'Automne aux non-Inspirés.

Sybille ondoyante, éomancienne : pixie pratiquant l'Ondoyance.

Tectone : prêtre drakonien vénérant le premier dragon.

Vespéride : prêtre drakonien vénérant l'Automne.

Vitrance : Haut Diable de la Possession. Père spirituel des morganes.



hers Inspirés,

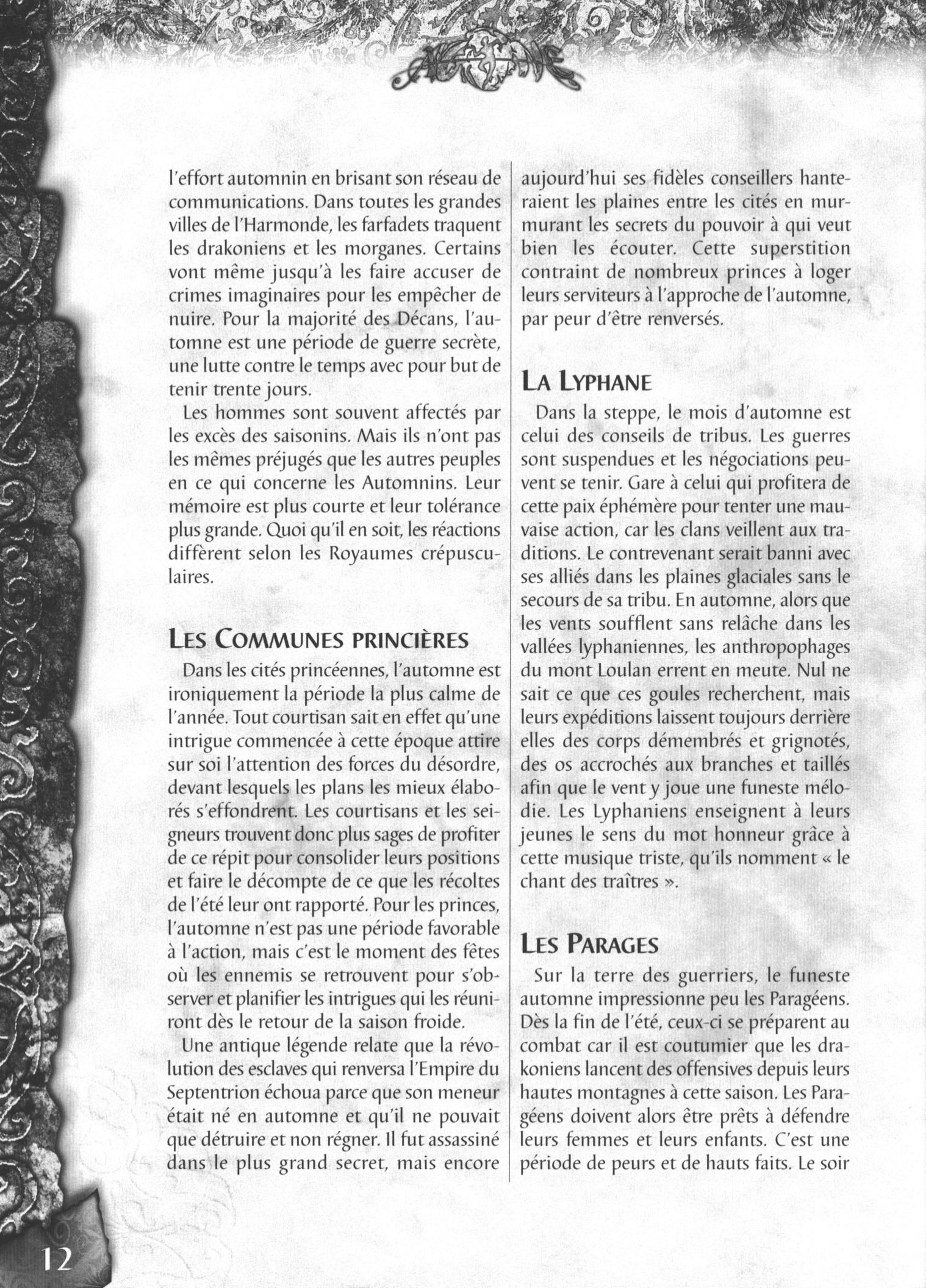
Lorsque arrive la fin du mois du centaure et que les cultures sont engrangées, l'Harmonde semble sombrer dans une torpeur malsaine. Partout, les gens se terrent chez eux et essayent de sortir le moins possible. C'est le début du mois le plus long car le plus craint, celui de l'automne. Pour les peuples de l'Harmonde, c'est la saison maudite où les champs sont parcourus de tempêtes et de créatures malsaines. Il ne viendrait à personne l'idée d'entreprendre quoi que ce soit de nouveau pendant ce mois terrible ; ce serait prendre le risque d'attirer le désastre sur sa personne et ses proches. L'automne est la saison de la peur. Il est la saison de l'ennui.

2 ~

Automne et Harmonde

Coutumes crépusculaires

Étant donné leur opposition millénaire aux Automnins, il n'est pas étonnant que les saisonins gardent une approche différente de l'automne que les communautés humaines où ils sont implantés. À l'approche de l'automne, les saisonins deviennent vigilants. Ils savent que les Automnins profitent de leur saison tutélaire pour porter le malheur sur l'Harmonde, aussi se préparent-ils à tenter de limiter leurs déprédations. Dans les Parages, les clans de géants placent des patrouilles dans les cols lyphalien qui jouxtent les accès des Monts Draconiens. En République mercenaire, les ogres font des battues dans les bois en cherchant les essaims de pixies qui les parcourent. Les ogres espèrent ainsi couper



l'effort automnin en brisant son réseau de communications. Dans toutes les grandes villes de l'Harmonde, les farfadets traquent les drakoniens et les morganes. Certains vont même jusqu'à les faire accuser de crimes imaginaires pour les empêcher de nuire. Pour la majorité des Décans, l'automne est une période de guerre secrète, une lutte contre le temps avec pour but de tenir trente jours.

Les hommes sont souvent affectés par les excès des saisonins. Mais ils n'ont pas les mêmes préjugés que les autres peuples en ce qui concerne les Automnins. Leur mémoire est plus courte et leur tolérance plus grande. Quoi qu'il en soit, les réactions diffèrent selon les Royaumes crépusculaires.

LES COMMUNES PRINCIÈRES

Dans les cités princéennes, l'automne est ironiquement la période la plus calme de l'année. Tout courtisan sait en effet qu'une intrigue commencée à cette époque attire sur soi l'attention des forces du désordre, devant lesquels les plans les mieux élaborés s'effondrent. Les courtisans et les seigneurs trouvent donc plus sages de profiter de ce répit pour consolider leurs positions et faire le décompte de ce que les récoltes de l'été leur ont rapporté. Pour les princes, l'automne n'est pas une période favorable à l'action, mais c'est le moment des fêtes où les ennemis se retrouvent pour s'observer et planifier les intrigues qui les réuniront dès le retour de la saison froide.

Une antique légende relate que la révolution des esclaves qui renversa l'Empire du Septentrion échoua parce que son meneur était né en automne et qu'il ne pouvait que détruire et non régner. Il fut assassiné dans le plus grand secret, mais encore

aujourd'hui ses fidèles conseillers hanteraient les plaines entre les cités en murmurant les secrets du pouvoir à qui veut bien les écouter. Cette superstition contraint de nombreux princes à loger leurs serviteurs à l'approche de l'automne, par peur d'être renversés.

LA LYPHANE

Dans la steppe, le mois d'automne est celui des conseils de tribus. Les guerres sont suspendues et les négociations peuvent se tenir. Gare à celui qui profitera de cette paix éphémère pour tenter une mauvaise action, car les clans veillent aux traditions. Le contrevenant serait banni avec ses alliés dans les plaines glaciales sans le secours de sa tribu. En automne, alors que les vents soufflent sans relâche dans les vallées lyphaniennes, les anthropophages du mont Loulan errent en meute. Nul ne sait ce que ces goules recherchent, mais leurs expéditions laissent toujours derrière elles des corps démembrés et grignotés, des os accrochés aux branches et taillés afin que le vent y joue une funeste mélodie. Les Lyphaniens enseignent à leurs jeunes le sens du mot honneur grâce à cette musique triste, qu'ils nomment « le chant des traîtres ».

LES PARAGES

Sur la terre des guerriers, le funeste automne impressionne peu les Paragéens. Dès la fin de l'été, ceux-ci se préparent au combat car il est coutumier que les drakoniens lancent des offensives depuis leurs hautes montagnes à cette saison. Les Paragéens doivent alors être prêts à défendre leurs femmes et leurs enfants. C'est une période de peurs et de hauts faits. Le soir



venu, les guerriers et leurs familles se réunissent auprès des anciens pour s'entendre compter les légendes d'autrefois et se donner chaud au cœur.

Une de ces histoires relate comment Morkh lui-même aurait été courtisé par une femme rousse sortie d'un arbre pourri, la mère des reptiles, et comment celle-ci, outrée par la froideur du dieu des batailles, aurait envoyé son fils venger son honneur. Morkh tua le reptile et dévora son œil droit avant de déraciner l'arbre et de le jeter à la mer. Depuis ce temps-là les drakoniens harcèlent les Paragéens, vengeance la disparition de leur mère en enlevant les femmes humaines.

L'ENCLAVE BOUCANIÈRE

Les boucaniers aiment-ils l'automne ? Force est d'avouer que non. C'est le moment où les cieux se couvrent et où éclatent les tempêtes tropicales. Les capitaines qui osent prendre la mer à cette époque sont considérés comme des têtes brûlées et des fous, prêts à tout pour un profit. Mais, dans l'Enclave boucanière, on les respecte pour cela. Ceux qui reviennent de ces expéditions sont craints car ils sont soupçonnés d'avoir pactisé avec les enfants de la tempête : on dit d'eux qu'ils ont acheté leur chance dans le sang de leurs victimes et qu'ils se sont éloignés de l'idéal boucanier. Malgré cette réputation, ces hommes sont recherchés pour les histoires qu'ils racontent : des histoires extraordinaires de vaisseaux fantômes surgissant des mers, de voiles noires et de sirènes écarlates.



L'EMPIRE DE KESHE

L'automne est la saison des vents et en particulier du simoun. Ce vent brûlant ravage le pays du nord au sud. Il contraint les caravanes à faire halte. Seuls les fous se risquent en son sein car, outre sa force et son rythme soutenu, il change l'agencement des dunes sur son passage et emporte les malheureux. Faire face au simoun, c'est se retrouver dans un paysage inconnu sans la moindre notion de sa direction et de la distance parcourue.

Une croyance keshite veut que l'esprit des victimes du simoun vive à jamais dans ce souffle de vent sous la forme de gros oiseaux blancs. Ceux-ci seraient les porteurs du simoun et le dirigeraient de leurs ailes puissantes vers les bâtiments afin de se venger du bonheur des vivants. Pour apaiser les esprits, il est coutume que les jeunes filles sacrifient les plus faibles de leurs animaux au premier jour d'automne et abandonnent les carcasses à l'entrée des campements.

LES TERRES VEUVES

Les Carmes se moquent de l'automne. De leurs Tours noires, les méduses exhortent leurs sujets à ne pas tenir compte de la saison maudite et à vaquer à leurs occupations comme si de rien n'était, sous la protection des arcanes hivernaux. Même les rebelles les plus virulents sont reconnaissants aux méduses de cette protection car tous craignent le moment où les feuilles tombent. L'automne est également la saison de la grande battue, lorsque les chevaliers écument la lande pour le compte de leurs maîtresses, à la recherche de campements pixies ou drakoniens. Selon le résultat de cette chasse, les devineresses méduses prononcent l'année favorable ou non.

LA MARCHÉ MODÉHENNE

S'il est un pays qui craint l'automne, c'est bien la Marche modéhenne. Car les druides se souviennent. Ils savent combien cette Saison a meurtri l'Harmonde par sa trahison et son alliance aux forces de la nuit. Ils savent combien l'Harmonde souffre de la perte de l'une de ses enfants. L'automne modéhen est la saison des larmes, lorsque la terre pleure et que ses larmes engendrent la pluie. Lorsque son sang remonte l'écorce des arbres et rougit leurs feuilles. En cette saison, les Modéhens restent proches les uns des autres. Il est coutume de se faire des cadeaux et de visiter ses proches. L'automne est la saison de la tristesse, et chacun la conjure par des réjouissances en famille, loin des monstres qui errent dans la lande.

LA RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

Les Mercerins sont pragmatiques. L'automne est une saison boudée par les autres nations, dont les habitants se cantonnent à l'inactivité. Les Mercerins en profitent donc pour déplacer leurs troupes, demander des permissions et retrouver les leurs ou accomplir tout ce que les autres saisons ne leur laissent pas le loisir de faire. Somme toute, les Mercerins sont les seuls à aimer l'automne... autant que faire se peut. Quelques-uns ont récemment remarqué une recrudescence des problèmes liés aux Automnins et au Pestemétal.

L'URGUEMAND

Lorsque vient l'automne, les Urguemands ne sortent plus de chez eux. La tradition veut en effet que cette saison soit celle où les âmes des défunts sans repos errent à la surface de l'Harmonde pour glaner dans

les champs ce que les cultivateurs auront oublié ou abandonné au cours des moissons d'été. De fait, les seuls à oser se déplacer sont les messagers du Premier Baron et les bandits poussés au meurtre par le faible nombre de voyageurs.

La campagne urgumande est bien sinistre en automne, surmontée d'un ciel gris et battue par les vents et les tempêtes. C'est également une période de tromperie où les épouvantails sont censés prendre vie et effrayer les humains comme ceux-ci effraient les oiseaux.

LA JANRÉNIE

Pour l'essentiel, les croyances janréniennes se confondent avec celles d'urgumand, du moins en ce qui concerne l'ancien régime. Avec la Révolte des femmes, l'automne commence à transparaître sous un jour nouveau. Sans les préparatifs automnins et le manque de messagers en ces temps froids, la révolution aurait pu être écrasée bien plus facilement par les vieux seigneurs. La fête nationale janréniennne a même maintenant lieu au milieu de l'automne — au grand désespoir des saisonins janréniens. De là à y voir l'influence de la Sororité de Ranne (cf. *Le Codex des méduses*)...

LA PROVINCE LITURGIQUE

Le code liturge est très clair sur l'automne. Il est dit dans le Saint Livre que « l'automne est la saison du recueillement. À cette époque, les âmes des pécheurs et des infidèles paraissent aux vivants pour demander leur pardon et les engager à suivre le chemin de la Foi. Il faut les plaindre, mais ne leur accorder nul pardon car ils ne peuvent pas être pardonnés dans

la mort des fautes de leur vie. »

À la fin de la première semaine d'automne commence le grand festival liturgique. Les prêtres des différents ordres envoient leurs représentants à Neuvêne pour célébrer cet événement. Ceci est l'occasion d'un pèlerinage vers les reliques. La plupart des Liturges font ce voyage traditionnel au moins une fois dans leur vie. Pour ceux qui restent dans leurs villages, c'est l'occasion d'une grande fête au cours de laquelle enfants et adultes se déguisent pour se faire peur, traditionnellement avec des masques de branches, de boue et de feuilles. Cette fête a été récemment l'occasion de pogroms à l'encontre de saisonins.

ABYME

Le voyageur moyen ne verra pas les traces de l'automne en Abyrne. La cité garde son cosmopolitisme à travers toute la saison et seuls certains facteurs pourraient faire penser que le mauvais temps est présent dans l'Harmonde : un plus grand nombre d'Automnins dans les rues, une recrudescence des activités de Maraude, des pluies plus fréquentes qu'à l'accoutumée... Rien de bien excitant donc dans une ville par ailleurs si étrange. Et pourtant, l'automne abymois a de quoi étonner le voyageur perspicace. Il dure en effet aussi longtemps que les trois autres saisons (cf. p. 16).



Les Automnins dans l'Harmonde

- En règle générale, seules les **morganes** sont acceptées dans les Royaumes crépusculaires. Leurs charmes et leur beauté leur ouvrent en grand les portes de la haute société. Elles savent en jouer pour introduire leurs frères drakoniens métamorphosés à la cour ou pour demander des faveurs qui seront à même d'influer les positions des saisonins.

- Les **drakoniens** sont considérés comme ennemis de l'humanité dans la majeure partie de l'Harmonde, mais en particulier dans les territoires jouxtant les hautes montagnes. On ne peut que blâmer les drakoniens pour ces *a priori*. Leurs méthodes de reproduction frappent de terreur leurs voisins humains, de même que les raids qu'ils organisent fréquemment. Hélas peu d'humains savent que les drakoniens sont métamorphes. Beaucoup de drakoniens vivent dans la société humaine, la plupart d'entre eux au service du Masque. Avec cette capacité, et leur don de gémellité, les drakoniens sont les espions parfaits, l'ennemi intérieur.

- Les **pixies** enfin sont plus considérées comme une nuisance que comme des ennemies. Les caravanes parcourent l'Harmonde et les Royaumes crépusculaires sans être inquiétées, protégées de l'aura de peur et de dégoût qui les entourent. En public, les humains disent des pixies qu'elles sont voleuses, menteuses, qu'elles enlèvent les enfants et portent des maladies. Pourtant, quand personne ne les observe, nombreux

sont ceux qui se glissent vers les feux de joie des essaims pour quémander un philtre d'amour ou une prédiction. On profite

des pixies, mais on ne les trompe jamais, car la malédiction de la Dame guette celui qui floue l'une d'entre elles.

L'AUTOMNE ABYMOIS

« Mes enfants,

J'ai passé une année en Abyrne pour y étudier l'écoulement du temps. Aussi étrange que cela puisse paraître, je vous assure que l'automne y dure ses trois mois, comme toutes les autres saisons. En discutant avec des voyageurs entrant en Abyrne, j'ai pu constater que ces trois mois commencent et terminent en même temps que le mois d'automne que nous connaissons partout ailleurs. Dès lors, je ne peux qu'admettre que le temps s'écoule moins vite en Abyrne que dans le reste de l'Harmonde. Pour être plus précise, je crois que c'est plutôt l'automne de l'Harmonde qui passe plus vite, et ce depuis l'Éclipse. Pour une raison qui m'échappe, Janus semble ne pas avoir eu d'emprise sur Abyrne.

Bien, trois jours d'automne abyinois correspondent donc à une journée dans l'Harmonde. Ce qui est extrêmement troublant, c'est qu'aucun des voyageurs que j'ai interrogés n'a observé de changement d'heure à son entrée en Abyrne. La nuit reste la nuit, le jour reste le jour. Le temps ne peut donc passer continûment entre ces deux « chronosphères ». Tout se passe comme si le jour de l'Harmonde avait trois répliques en Abyrne : un voyageur donné surgit certes à la même heure mais au hasard — j'ai bien dit au hasard — dans une de ces trois représentations journalières. Ceci serait fort chaotique si les membres d'un même groupe pouvaient être séparés. Il semble que ce ne soit pas le cas, et que des personnes entrant en même temps en Abyrne, y entrent... en même temps !

En revanche, ce n'est pas vrai pour des groupes voyageant à bonne distance. Il m'a été donné de voir un effet des plus cocasses de cette particularité temporelle. Par un beau jour d'automne, je vis débarquer une troupe de Liturges fous furieux, pourchassant une bande de lutins qui maraudaient sur leurs terres et venaient trouver refuge en Abyrne. Pendant des heures, ils remuèrent en vain tout le cadran à la recherche des malheureux saisonins... qui n'arrivèrent en ville que deux jours plus tard. Étonnant, non ?

Pour la prochaine fois, vous tâcherez d'imaginer d'autres paradoxes temporels qui pourraient surgir de l'automne abyinois. Vous réfléchirez en particulier à la possibilité de se croiser soi-même en entrant et en sortant plusieurs fois de la cité. Je veux un rouleau de parchemin rempli par personne.

Avant que la cloche ne sonne, je dois encore vous informer que, bien que l'automne dure trois mois en Abyrne, ses habitants continuent de parler du mois d'automne et n'emploient pas les anciens noms qui, du reste, ne nous sont pas complètement connus. Je sais qu'un des mois automnaux d'avant la Flamboyance se nommait le mois du Dragon. En Abyrne, j'ai entendu une pixie murmurer le nom de mois de la Chimère, mais je n'ai aucune certitude sur ce qu'elle avançait. Quant au troisième mois, je n'ai aucune idée de ce qu'il pouvait être.

Bien, la leçon est terminée et je dirai en conclusion que si un jour vous êtes en retard pour rendre votre thèse, vous feriez bien de passer un automne en Abyrne ! »

Dame Illuselle,

Fée noire,

Professeur émérite au Haï Shul,

Harmoniste de la Geste



3 ~ Songe d'une nuit d'automne

her ami,

Comme nous, tu es Automnin et tu portes la Flamme. Comme nous, tu as fait ce rêve étrange et pénétrant, dans lequel ta Dame semblait te parler. Ce rêve dans lequel elle t'expliquait sa vision de l'Harmonde et de son histoire. Ce songe qui te révéla des secrets que nul autre que nous ne connaît sur l'Harmonde.

Ce rêve, tel que je l'ai fait le jour de mes seize ans, je l'ai retranscrit dans ces feuillets. Il est semblable au tien. J'y ai ajouté quelques intitulés pour que tu t'y retrouves, et quelques commentaires, glanés ici ou là, pour tenter d'éclaircir les passages où notre Dame est restée mystérieuse. Ils t'aideront à comprendre. Notre Dame rouge m'est apparue une nuit, sortant d'un brouillard, nimbée de poussière d'étoiles, belle à te donner envie de vivre, triste à te donner envie de mourir. Telles furent ses paroles : "Mon enfant, je n'ai que cette nuit pour te dire ce que j'ai à te dire. Écoute-moi bien car mes réveils sont rares et je ne pourrai jamais plus venir visiter tes rêves. Je vais te conter mon histoire et celle de ton monde, de ma naissance à ma mort" ».

Genèse

« Lorsque nous naquîmes, mes sœurs et moi, l'Harmonde était déjà le théâtre des Éternels. Nous n'étions pas les premières à arpenter la terre, et nous comprîmes rapidement quelles étaient les forces déjà en présence. Les Muses, premières nées, avaient enfanté Janus, le juge. Le Masque, l'égal et l'adversaire des Muses, était le père de Diurne et de Noxe, les frères ennemis du jour et de la nuit. Ces deux jumeaux

étaient rebelles à l'autorité de leur père et ils s'en étaient remis à Janus pour se partager l'Harmonie. Et Janus avait énoncé sa première Sentence, fixant l'alternance du jour et de la nuit, créant ainsi le temps, ce temps qui passe inexorablement et qui nous marqua à jamais mes sœurs et moi-même. C'est dans ce temps que nous fîmes notre apparition.

LA NAISSANCE DE LA DAME ROUGE

« Bien entendu, nous ne saurons jamais rien de la naissance de notre Dame. Mais nous aimons à penser qu'elle s'est déroulée telle que le décrit la poétesse Artémis de Panégyre, illustre Harmoniste de la Flamboyance qui s'est peut-être rendue témoin de l'instant sacré, grâce à son immense talent pour la Geste : [...] après le passage de la Reine estivale et de son cortège, un silence tomba sur les plaines. Au milieu des stridulations des insectes et des miroitements de chaleur, une brise se leva. Un vent d'abord petit s'amplifia et vint jouer dans les branches des arbres. Au contact de ce souffle tiède, les feuilles commencèrent par rougir, puis se détachèrent pour se joindre à ce qui était devenu un tourbillon joyeux. Pendant un temps, les feuilles exécutèrent des pas de danse désordonnés. Petit à petit, elles formèrent un ballet furieux, au milieu duquel finit par apparaître une silhouette.

Par respect, le vent se calma, et vint caresser les cheveux roux de la belle. Il la déposa doucement sur le sol, dans une cascade de feuilles mortes. La troisième Dame ouvrit alors des yeux noisette, et la nature retint son souffle. Là où la première était joie et exubérance, où la seconde était fureur et emportement, la troisième n'était que calme et tristesse. En elle se lisait une mélancolie profonde et elle pleurait à l'avance les malheurs que pourrait connaître un jour l'Harmonie. [...] »

En sortant de nos chrysalides soyeuses, encore nimbées de poussière d'étoiles, nous ne savions rien des autres Éternels et les premiers êtres que nous rencontrâmes furent leurs enfants : les Excellences et les Merveilles, filles des muses, et les masquards, fils du Masque, ceux-là mêmes que tu nommes aujourd'hui hommes.

LES CULTES MASQUARDS

La première à sortir du néant fut ma sœur aux verts atours, la Dame du Printemps. À peine née, ses pas la conduisirent vers les masquards qui vivaient alors comme des animaux sauvages. Belle, sociale et joyeuse, elle incarna la volonté de connaître, de rencontrer et de créer. Aux mortels, elle fit don de l'art de cultiver la terre et le printemps recouvrit l'Harmonie. Grâce à elle, les hommes commencèrent à travailler ensemble et à apprivoiser l'Harmonie. Satisfaite de son enseignement, elle se fit l'ambassadrice des Saisons, annonçant la venue de ses sœurs.

Vint alors l'Été. Comme une armée en marche, elle envahit les terres du Printemps. Là où sa robe se posait, les hommes se sentaient pleins d'une énergie nouvelle et de la volonté de la dépenser. Ils l'utilisèrent d'abord pour récolter les fruits du printemps. Mais une fois que leurs greniers furent bien remplis, leur énergie se mua en violence. Pour la première fois, les masquards s'affrontèrent, pour le plus grand ravissement de leur créateur. Cette première guerre des mortels fut aussi sanglante qu'elle fut courte. Alors qu'elle prenait fin, l'Harmonie était inondé de sang.

C'est alors que je vis le jour, née de la lassitude des combats et des pleurs des vaincus. Mon premier souvenir est celui d'un champ de bataille jonché de cadavres et bai-

gné de sang. Je décidai d'arpenter l'Harmonde pour calmer la fureur de ma sœur estivale. Partout où j'allais, les combats cessaient. Les hommes se rendaient compte de leurs erreurs et pleuraient leur malheur. Ce fut mon cadeau aux mortels : les larmes pour remplacer le sang. Les torrents salés eurent tôt fait de nourrir la terre et de la laver de sa douleur.

Mais moi aussi, je devais être chassée par une de mes sœurs. Dans le calme qui suivit mon passage, l'hiver recouvrit l'Harmonde.

La dernière des Dames offrit aux hommes le talent de la mémoire, afin que nul n'oublie la première des guerres. Des chroniques furent écrites, et les masquards y reconnurent les dons que nous leur avions faits, mes sœurs et moi. Des cultes nous furent dédiés, pour notre plus grand bonheur.

Ce n'était pas du goût du Maître du Semblant. Nous lui volions ses enfants. Il chargea ses Scribes occultants de cacher les chroniques des saisons, et il interdit aux communautés humaines de traiter avec

DES SCRIBES OCCULTANTS ET DE LA PREMIÈRE GUERRE

« Qui sont ces Scribes occultants auxquels notre Dame fait référence ?

Humains et saisonins ignorent leur existence. Seuls quelques érudits automnins savent qu'ils furent les archivistes de la vérité masquée. En fidèles agents du Maître du Semblant, ils rédigeaient des archives pour son usage personnel. À l'aube des temps, les masquards ne savaient ni lire ni écrire et ces Archives occultées seraient ainsi la seule trace de la préhistoire de l'Harmonde.

Malheureusement, des légendes affirment que l'ordre secret fut exterminé peu avant le commencement des Guerres des Décans, et que leur forteresse de coraux fut engloutie dans la mer, avec toutes les archives. Grâce à notre rêve, nous sommes peut-être les seuls à savoir que les Saisons commencèrent leur existence en faisant des dons aux humains, bien avant de nous donner naissance. D'après ce que nous dit notre Dame, il semble même que les sœurs se succédèrent, se chassant l'une l'autre, et tâchèrent de briller aux yeux des humains pour qu'ils les adorent. Je qualifierai volontiers ce moment caché de notre histoire de première Guerre des Décans.

Or, pour la plupart des saisonins, les Guerres des Décans sont fondatrices. Les affrontements entre les différents peuples prennent dans leur culture un état de définition de leur identité. Imaginez le choc que ce serait pour eux de savoir que les Saisons s'affrontaient déjà avant leur naissance, et que les enjeux n'en étaient autres que de fonder des cultes saisonins parmi les humains.

Bien entendu, un tel combat était par essence voué à l'échec. Les humains étaient les fidèles émanations du Masque. Mais nous pouvons imaginer que ce dernier fit grand profit des connaissances qu'apportèrent les Dames à ses enfants. De là à penser que l'apparition des Dames était prévue, si ce n'est souhaitée, par le Maître du Semblant, il n'y a qu'un pas que je n'oserais pas franchir. Seules les Archives occultées pourraient répondre à cette question. Dès lors, la disparition desdites chroniques prend une toute autre signification. D'autant que le Masque n'avait plus besoin d'archivistes après le passage des Dames, puisque l'Hiver avait donné la mémoire — je pense qu'il s'agit en vérité de l'écriture — aux humains. »

Extrait des Recherches de Filepluime Noireflet,
Érudite pixie et Inspirée,
Héritière de la Garde oniride



nous ou de nous vouer une quelconque vénération. Mes sœurs et moi nous rencontrâmes pour constater que nous étions trahies, et nous nous séparâmes pour nous consacrer aux quelques cultes renégats qui nous révéraient encore. Très vite, nous comprîmes que nous étions désormais seules, que les enfants des autres Éternels ne nous aimeraient jamais.

Mais dans sa solitude infinie, ma sœur première, la Dame du Printemps, eut l'idée magnifique d'engendrer ses propres enfants. »

CRÉATION DES SAISONINS

« S'approchant du Primarbre de l'antique forêt d'Ébène, la Vierge des Fleurs fit naître ses enfants. Fidèle à sa nature géné-

reuse, elle nous fit porter la bonne nouvelle. Si nous ne pouvions pas obtenir l'amour des humains, nous pouvions donner naissance à notre propre progéniture. La Reine des Batailles donna naissance aux géants, puis choisit de trouver des parrains influents pour ses enfants suivants. Par respect pour les Éternels du jour et de la nuit, elle consacra la race ogre à Diurne et celle des minotaures à Noxe. La Demoiselle des Neiges choisit les matériaux les plus endurants pour créer nains et fées noires, deux races vouées à la connaissance. Puis elle créa les méduses.

Quant à moi, laissez-moi vous conter, mes enfants, comment je vous mis au monde. »

NAISSANCE DES AUTOMNINS

Ennui

« Je me sentais seule. Ma sœur du printemps était accaparée par sa tâche, chaque bourgeon était pour elle un émerveillement constant. Ma sœur de l'été fourbisait déjà ses armées, et répétait à leur côté les pas de la danse de la mort. Ma sœur de l'hiver était perdue dans ses pensées, méditant la forme que prendraient ses enfants. J'étais seule, et cette solitude se mêla au désespoir pour faire naître l'Ennui.

Afin de combattre l'Ennui, je décidai moi aussi de donner naissance. Je pris un peu de terre et la modelai pour essayer de fabriquer un être issu de mon essence. Je ne voulais prendre modèle sur les enfants de mes sœurs, et je tentai de reproduire la forme d'un humain. Hélas, la terre était sèche. Ses grains fuyaient entre mes doigts, et m'échappaient à tout moment.

Je réfléchis quelque temps au problème et trouvai une solution. Si la terre était sèche, il me suffisait de l'humidifier. Je sortis une épingle rouillée de mes cheveux et m'entaillai le majeur. Je mêlai mon sang à la terre, et me mis à modeler un masque.

Lorsque j'eus fini la statuette, je constatai avec stupeur qu'elle avait coulé et ne présentait plus que des traits difformes. Ma nature venait de disparaître et de se révéler à moi : j'étais le vecteur du changement et du déclin. Nourrie de mon essence, la terre était devenue fertile, mais changeante et chaotique. Jamais un être vivant ne pourrait naître d'une substance aussi instable.

Je me plongeai à nouveau dans la contemplation de mes pensées. Déjà l'Ennui tentait de me distraire, mais je l'écartai d'un geste et me consacrai à l'ouvrage.

Je compris que la stabilité n'était pas de mon essence et que j'avais besoin d'une aide extérieure pour l'obtenir. J'ai pensé appeler mes sœurs, mais elles étaient absorbées dans leurs créations et semblaient y avoir réussi. J'eus alors une autre idée.

Je me rendis dans le Berceau, près du chêne d'Ébène, afin d'y rencontrer son gardien, le dragon Elbrémus. Elbrémus était le premier des dragons, la première des Excellences, et son souffle était le reflet du feu intérieur des Muses. Je présentai ma requête au fier reptile. Je voulais qu'il crache ses flammes sur mes statuette d'argile afin qu'elles se figent et que la vie puisse les habiter avant qu'elles ne perdent leur intégrité. Le dragon accepta, mais il me demanda une faveur. Lui et les siens ne pouvaient engendrer et il souhaita que les créatures à naître soient les enfants des dragons autant que de l'Automne. Je lui donnai donc des statues dont l'apparence s'inspirait de celle des grands reptiles. La flamme d'Elbrémus leur donna forme et cohérence. Telles furent les circonstances de votre naissance, mes premiers enfants, mes chers drakoniens. Avec votre père, nous nous recueillîmes sur votre berceau. »

Douleur

« J'avais chassé l'Ennui et je sentis la joie m'envahir. Je regardai autour de moi et vis que la nature se parait de mes couleurs. Les arbres me faisaient honneur en rougissant leur feuillage et tentaient d'épargner le contact du sol à mes pieds délicats en y déposant leurs feuilles. Joyeuse comme jamais je ne l'avais été, j'entamai une danse gracieuse. Le vent était mon cavalier et il m'entraîna dans une ronde folle qui me fit traverser l'Harmonie de part en part. Dans les champs, les fragiles humains virent leurs cultures arriver à maturité trop tôt, voire

pourrir à même le pied. Je ne me rendais pas compte du mal que je leur faisais, et toujours je dansais.

Épuisée, je revins dans les montagnes de mes enfants chéris, afin de partager ma joie avec eux. Quelle ne fut pas ma stupeur de voir les cavernes dévastées, les drakoniens massacrés...

Les humains, comprenant la cause de leurs malheurs, avaient décidé de se venger en combattant mes enfants, vous, les paisibles drakoniens. Ils s'en étaient pris aux nids les plus éloignés des dragons et les avaient rasés, allant parfois jusqu'à se nourrir de vos œufs.

J'étais triste, mais je compris ma responsabilité. Je décidai d'ignorer la vengeance, et de me consacrer à mes enfants apeurés. En même temps que je vous chantais les Chants du Déclin pour vous bercer, j'élaborai un plan pour vous protéger.

Lorsque mes derniers drakoniens se furent endormis, je me rendis discrètement dans les champs humains. J'y volai le fruit de leurs récoltes. Dans leurs fruits et leurs plantes, je façonnai des poupées à l'effigie de petits humains. Mon œuvre achevée, j'arrachai des feuilles mortes à ma couronne et en plantai deux dans le dos de chacune d'elles.

Je soufflai sous les petites créatures afin de gonfler leurs ailes végétales. Alors que les poupées s'envolaient, je fredonnai les Chants du Déclin et repris ma danse joyeuse. Les fées végétales tourbillonnèrent et prirent peu à peu vie. Telles furent les circonstances de votre naissance, mes secondes nées, mes chères pixies.

Lorsque je repris contact avec le sol, je vous réunis pour vous confier une tâche : m'accompagner dans ma danse, et répandre nos messages, à moi et mes enfants. Ainsi le contact ne serait jamais rompu.

Ceci fait, je frappai dans mes mains et vous vis vous envoler, mes prestes messagères, soutenues par les vents, pour porter à tous le message du Déclin. »

Peine

« À la fin de ma saison, je sentis le froid se couler en mon domaine. Dans les premiers temps, ce fut subtil, mais bientôt je dus me rendre à l'évidence. Mes belles feuilles rouges s'étaient ternies et gisaient sans vie sur le sol, piétinées par les hommes et les animaux. Déjà, ils se préparaient à la saison froide et entassaient leurs provisions pour l'hiver à venir.

Envahie par la mélancolie, je posai les pieds à terre et me mis à parcourir les forêts une dernière fois. Bientôt, l'air se fit plus froid. Je remarquai alors un fait étrange : mon souffle s'était transformé à la proximité de l'hiver. Il se refusait à quitter la chaleur de ma gorge et se teintait de cristaux de givre pour prendre une teinte blanche attendrissante.

Afin de le contenter plus longuement, je tentai de retenir ma respiration. Après plusieurs jours, il me fallut exhaler, et mon haleine devint une écharpe de brume qui me nimba d'un voile blanc cotonneux.

Ravie de cette parure, je me rendis à l'étang la plus proche afin de me mirer. Mon corps gracile, à la grande robe orangée, était mis en valeur par le manteau des brumes d'une façon adorable. Mes cheveux roux se perdaient dans la blancheur du brouillard et ressortaient par endroits. Pour la première fois, je compris ma beauté, et mon charme. Ravie de ce prodige, je retins ma respiration une seconde fois. Je rassemblai mes enfants, vous, mes pixies et mes drakoniens, autour de l'étendue d'eau pour vous montrer comment votre mère était belle. Et j'expirais, enfin...



Lourd de ma fierté contenue, mon second souffle ne put s'envoler comme le premier. Alourdi par les cristaux des premiers gels, il sombra dans l'étang, faisant naître sur la surface des ondes délicates. Je regardai mon reflet trouble et fus surprise de le voir s'élever hors de l'eau et venir s'asseoir à mes côtés. Un nouveau reflet nous regardait et il sortit à son tour pour nous rejoindre. Ce fut bientôt une dizaine de créatures aquatiques qui s'agenouillèrent devant moi, reflets subtilement différents de ma beauté. Telles furent les circons-

tances de votre naissance, mes ultimes enfants, mes chères morganes.

Je vous observai, surprise par la force de votre volonté, vous qui aviez réussi à vous incarner dans la simple émanation de ma beauté. Je vous ai tout de suite aimées, comme j'avais aimé mon image.

Je vous fis venir dans mon giron et je vous cherchais un rôle. Créatures nées de la mélancolie, je fis de vous des messagères des amours tragiques, des nymphes du mal de vivre, chargées d'apporter la doctrine du Déclin et du souffle aux amoureux. »



Les Guerres des Décans

« Les saisonins se mirent à errer de par l'Harmonde, bâtissant des enclaves de ci de là, mais se gardant toujours des enfants du Masque. Connaissant le pouvoir du Maître du Semblant et les enjeux de la Guerre des Éternels, mes sœurs et moi avions ordonné à nos enfants de se tenir loin des intrigues des masquards.

Bien entendu, nous fûmes sollicitées par les Éternels pour rejoindre leur combat. Pour ma part, je fus conviée par Noxe à me battre à ses côtés, mais je puis vous assurer, mes enfants, que mon rire moqueur retentit longtemps dans les gorges de l'Arm-garde. L'Automne, apprenez-le, se défie de la Nuit comme du Jour. Je ne voulais pas vous impliquer dans ce combat, auprès d'aucun Éternel. Nous saurions bien cohabiter avec le vainqueur, quel qu'il soit.

Les Éternels se lassèrent vite de ce petit jeu. À trop solliciter un allié, il devient un ennemi. Aussi finirent-ils par nous laisser tranquilles, mes sœurs et moi. Je pus finir votre éducation et, après vous avoir enseigné la ruse et la tromperie, je vous instruis dans la doctrine du Déclin.

Non, nous n'avons pas souffert de la Guerre des Éternels. Notre premier véritable combat fut les Guerres des Décans. »

PRÉLUDE

« À ma grande surprise, un nouvel Éternel vint me solliciter. Je l'écoutai, car il s'agissait de ma sœur, l'Été. À l'ombre d'un saule partagé entre été et automne, elle me tint ce discours :

“Nous, Dames des Saisons, sommes les plus faibles des Éternels, car dernières-nées d'un univers figé par les lois et la lutte. Si nous ne faisons rien, nos enfants ne finiront que comme de vulgaires espions dans les mains d'un de nos aînés, voire pire, seront sacrifiés sur l'autel de la peur.”

Le souffle de l'histoire vint agiter ses cheveux, comme pour confirmer la véracité de cette hypothèse. Elle me présenta alors sa solution :

“Nous ne pouvons pas nous entendre ! Nos différences nous séparent plus qu'elles ne nous unissent. Il nous faudrait un champion. L'une de nous doit être choisie pour prendre la tête de toutes les armées saisonines et imposer sa saison à l'Harmonde pour le bien commun. Il n'y a qu'une façon de désigner celle qui portera le flambeau des quatre réunies au bûcher de la Guerre des Éternels. Nous devons nous défier, nous combattre afin d'imposer la suprématie d'une seule Saison.”

J'acceptai, tout comme mes sœurs du Printemps et de l'Hiver. La décision de livrer bataille fut prise. Un enjeu fut donné, afin de définir l'ampleur du combat. Chacune d'entre nous devait donner naissance à un Roi, la pièce maîtresse de nos armées. Ceux-ci seraient les seuls immortels à participer à la guerre. Ils donneraient les ordres, mèneraient les troupes et les aideraient de leurs pouvoirs... En fin de compte, ils seraient également les seules faiblesses de nos stratégies, car un Roi capturé ou détruit signifiait la défaite de la Saison concernée.

Pour ma part, je mis au monde l'Invisible Couronne, un être de racines et de brumes, capable de s'élever sur les vents grâce à des ailes de foudre. Nanti de mille dons, son plus grand pouvoir était que personne ne pouvait se souvenir de son apparence. Mes



sœurs engendrèrent également leur Roi, et nous décidâmes de ne pas influencer sur l'Harmonie avant la résolution de notre guerre. Enfin, le combat commença. »

PREMIERS MOUVEMENTS

« Je constatai bien vite que vous, drakoniens, pixies et morganes, n'étiez pas faits pour lutter sur les champs de bataille. Lors de l'embuscade des Plaines écarlates, vous avez bien écrasé une troupe de minotaures à peine sortis des Abysses, bien qu'ils soient encadrés par trois géants, mais ce haut fait ne nous apporta rien car Chaudgarde tomba aux mains des saisonins de l'Hiver. Je n'étais pas dupe, notre victoire n'était que le fait de la surprise, les voies de l'automne, la ruse et la tromperie, ne permettant que des victoires sporadiques, mal adaptées à la rage des champs de bataille. Mes enfants, je suis désolée, mais force est de constater que nous n'étions pas faits pour la guerre brutale.

Prenez les sbires du Printemps par exemple. Lors de la guerre, ils surent s'entourer d'alliés animaux et végétaux pour accomplir leurs sales besognes. Combien de drakoniens virent leurs œufs dévorés par des mouettes géantes pendant que leurs pères restaient immobilisés par des spirales végétales ? Combien de morganes furent violées par les satyres de la marque brune ? Malgré cela, nous remportâmes une victoire importante sur les troupes de la Vierge des Fleurs lorsque Murmure la Morgane, alliée aux forces hivernales, sut mettre à bas le Monarque des Jonquilles, Roi du Printemps et seigneur de tout ce qui pousse. Il est regrettable que la perfide Garde verte ait su emporter le bulbe régénérateur de son maître. Sans cela, le Printemps eut été déclaré perdant.

Les saisonins de l'Été m'étaient apparus comme les cibles les plus faciles. Leur emportement les menait tout droit dans nos pièges. Hélas, le prix à payer était trop grand : ogres, minotaures et géants se lançaient dans des représailles sanglantes dès que l'un d'eux tombait dans une de nos embuscades. Ils nous infligèrent des pertes considérables. De plus, jamais l'identité du Roi de l'été ne fut découverte. Malgré tous leurs talents, nos espionnes pixies ne surent jamais rien de lui.

L'Hiver, enfin, fut le plus rude des adversaires. Laeghon, Empereur du Gel, possédait des troupes vaillantes en la personne des nains et des méduses. Ses fées noires pouvaient faire marcher les montagnes contre les drakoniens et annihiler les enchantements des forteresses. Nous ne pouvions rien contre Laeghon car il était extrêmement perspicace. Son savoir semblait sans fin, et les ruses les plus abouties lui étaient transparentes comme le cristal. Si nous voulions remporter les Guerres des Décans, nous devons trouver autre chose. »

LE GRAND PÉCHÉ

« L'Invisible Couronne eut une idée folle et géniale. Nous n'étions pas taillés pour un combat direct contre les autres saisonins. Notre nature était de ronger par l'intérieur, de manipuler. Nous ne pouvions infiltrer les enfants des saisons car ils savaient reconnaître les marques de l'automne chez les leurs. Mais il était un peuple vierge et non impliqué dans le combat, un peuple ancien à la grande puissance militaire, un peuple que les saisonins fuyaient grandement : les masquards.



Dès lors, nous nous fîmes moins présents sur les champs de bataille. Les fils de l'Été y virent une marque de faiblesse, et reportèrent leurs ardeurs sur les saisonins de l'Hiver. Alors que les combats embrasaient les gorges et les montagnes, nous redirigions nos troupes sur de nouveaux objectifs. Vous, mes drakoniens aux formes changeantes, remplaciez des dignitaires humains. Vous, mes morganes adorables, séduisiez hommes et femmes de puissance. Vous, mes habiles pixies, orchestriez des accidents parmi les hommes en faisant accuser des saisonins à la réputation bestiale.

Ce fut lent, mais après quelques mois, les premières troupes humaines entraient dans la bataille. Le lac de verre keshite fut le théâtre du premier de ces affrontements. Alors qu'un ost du Printemps et une fratrie hivernale s'affrontaient, une centurie d'épéistes baladins, mandés par le Premier Scénariste d'Armgarde lui-même, s'enfonça dans leur flanc. Les saisonins furent pris par surprise et la lutte fut courte. Après deux heures, seuls les corbeaux purent apprécier les tristes mélodies jouées par les sabreurs en l'honneur de leurs adversaires vaincus.

Partout à la surface de l'Harmonde, de telles scènes se reproduisirent, et bientôt les Rois des Saisons comprirent qu'un nouvel acteur était entré dans la lice. Les Guerres des Décans ne concernaient plus seulement les saisonins. Contre toute attente, le Masque nous priva de notre victoire et sauva les saisonins de l'anéantissement. »

FIN DE PARTIE

« Depuis le début de notre infiltration dans ses rangs, le Maître du Semblant était

contraint de mener une guerre d'influence contre un ennemi invisible. Vous, drakoniens, lui voliez les identités de certains de ses serviteurs les plus fidèles, et vous, morganes, corrompiez la fidélité de ses généraux. Pire, il perdait un temps précieux à galvaniser ses troupes dans sa lutte contre les Muses.

Lorsque les armées saisonines commencèrent à s'unir pour se retourner contre les armées humaines, le Masque décida d'agir. Il prit Janus à témoin, se plaignant de notre implication dans la vie des masquards. Or, Janus devait juger l'issue des Guerres des Décans. Je n'ai jamais compris la raison pour laquelle il l'arrêta, mais je soupçonne qu'il obtint une promesse du Masque, son frère ennemi, en échange de notre éviction du combat.

Toujours est-il que le cas fut tranché. Nous fûmes déclarés seuls et uniques perdants des Guerres des Décans ! D'après Janus, nous avions triché en impliquant un autre peuple dans notre guerre de Saisons. Je protestai vigoureusement, car il n'était nulle part écrit que ceci était interdit, mais je ne réussis pas à convaincre Janus. Je suis désolée mes enfants, nous étions si près de la victoire, mais vous devez comprendre qu'il est totalement illusoire d'essayer de s'opposer à la volonté de Janus.

L'âme de notre Roi fut arrachée à son corps et enterrée sous le tronc millénaire du Primarbre de la forêt d'Ébène. Comme il était prévu dans les règles des Guerres des Décans, Janus vous condamna à rejoindre le Sanctuaire de la Défaite, et donc à vous retirer du monde.

Enfin, pour mettre fin au chaos, Janus ordonna aux saisonins de cesser les hostilités. La guerre était officiellement terminée, sans gagnant, mais avec un seul perdant : moi-même.

C'était là sans compter sur les Rois des Saisons. Créés pour la guerre, ils refusèrent de cesser le combat sans que les Dames y puissent quoi que ce soit, liées par leur parole de ne pas influencer le cours des choses. Ce fut le début de la guerre civile entre saisonins qui devait conduire à l'emprisonnement des Rois des Saisons et à la destruction de la forêt d'Ébène. Mais cette affaire ne nous concerne en rien mes enfants. »

DÉFAITE

« Avec votre bannissement vint la séparation. Un grand nombre d'entre vous suivit le jugement, et rejoignit les rivages où la Nef charnelle vint vous chercher pour vous mener vers l'horizon. Les autres, les plus modérés, ceux qui n'avaient pas suivi l'Invisible Couronne dans son plan, restèrent sur l'Harmonde. Ils durent se cacher pendant des siècles, laissant passer les changements et se contentant de m'accompagner dans mon errance coutumière.

La Flamboyance vint, et avec elle la vie devint difficile pour vous comme pour les autres saisonins. Les humains étaient devenus surpuissants. Leurs arts les rendaient supérieurs et, peu à peu, les saisonins durent se réfugier dans leurs écrins. Là, ils eurent un temps de répit. Mais les humains finirent par les découvrir et vinrent mettre à sac les refuges saisonins, qu'ils soient du Printemps, de l'Été ou de l'Hiver. Mais vous, mes enfants, n'avez que peu souffert de la violence des hommes. Moins nombreux, vous aviez l'habitude de vous cacher et de fuir.

Je ne pus longtemps supporter l'idée de vous voir vivre comme des parias alors que vous aviez infiltré et dominé la société humaine pendant les Guerres des Décans. Il me fallut trouver une solution. »

ANALYSE DE LA DÉFAITE DE L'AUTOMNE

« L'information fondamentale de notre rêve est ici. Dans l'esprit des saisonins, le traumatisme des Guerres des Décans est lié à la chute du Primarbre. Il en est tout autre pour nous-mêmes, drakoniens, morganes ou pixies. Les guerres se soldèrent par notre défaite et le bannissement de nos armées.

Si je l'interprète correctement, le "Sanctuaire de la Défaite" dont ma Dame nous fit mention dans notre rêve n'est autre que l'île de l'Automne, dans laquelle une grande partie de nos peuples fut exilée à l'issue des Guerres des Décans. Mais je me trompe peut-être et certains d'entre nous préfèrent croire qu'il existe un Sanctuaire dédié à l'Automne, quelque part à la surface de l'Harmonde, dont le Génie serait la Dame elle-même.

Quoi qu'il en soit, la première des Guerres des Décans marque l'origine de la scission entre saisonins et Automnins. Il est alors fort curieux de constater qu'il n'existe pas de légendes rapportant la défaite de l'Automne parmi les autres peuples. Sans doute furent-ils accaparés par la reconstruction et ne consignèrent-ils pas les circonstances exactes de la fin des Guerres. Peut-être ne furent-ils même pas au courant de la Sentence intimant la fin des Guerres, car leurs Dames, honteuses de ne pas vraiment la gagner, ne les en informèrent pas. Peu importe.

Ce dont vous devez avoir conscience, nobles représentants des saisonins, c'est que mes frères et sœurs automnins considèrent que leur unique défaite est celle des Guerres des Décans. Ils ne considèrent en aucun cas l'Éclipse, et la Sentence divisant par trois la durée de notre saison, comme des défaites. Après tout, pensent-ils, le manteau de l'Automne recouvre l'Harmonde. Ils ne dominent donc pas un mois, mais l'année entière ! »

**Allocution de Squalmis,
drakonien inspiré,
devant le Conseil des Décans**

Le Crépuscule

« Un jour, je conviai tous vos ancêtres à une grande réunion, dans la forteresse élémentaire de la Mère des Souffles. Des quatre coins de l'Harmonde, morganes, pixies et drakoniens convergèrent vers le Septentrion, vers la place forte drakonienne. Au cours de cette assemblée inattendue, j'annonçai que j'avais lié mon destin à celui du Masque, que nous étions devenus amants, et que nous allions ensemble régner sur l'Harmonde. Il avait un plan superbe et risqué. Aussi ai-je demandé à vos peuples de le servir comme vous m'aviez servi, et de lui être à jamais fidèles. Et puis, dans un dernier souffle, j'ai disparu, vous laissant aux mains d'un nouveau père. »

LA GUERRE DES MURMURES

« Le plan du Masque vous a surpris, car sa stratégie n'était autre que celle utilisée par l'Invisible Couronne au cours des Guerres des Décans : il vous demanda d'infiltrer les rangs des humains, ses propres créatures.

Une nouvelle fois, vous avez manipulé les masquards pour les diriger contre les saisonins. Soutenus par la Perfidie et la Ténèbre, certains de vos ancêtres briguerent des positions proches du pouvoir et menèrent l'opinion des Empires Flamboyants. Au grand dam des saisonins, les troupes impériales semblaient savoir où se cachaient leurs écrins. En vérité, nous les renseignions sur les cachettes de nos anciens frères. Les voiles dressés pour les cacher étaient gangrenés par nos pouvoirs automnins et tombaient un à un, les laissant sans défense face aux Inspirés avides de richesses saisonines.

Ce plan connut un grand succès, sauf dans l'Empire de Moden'hen, où les lutins avaient toujours fait partie de la population. Partout ailleurs, les écrins tombaient sous les coups des masquards. Au terme d'une décennie de guérilla acharnée, les saisonins durent reconnaître leur défaite et se préparer à mourir.

C'est alors que vos ancêtres se présentèrent comme sauveurs. Sans révéler leur rôle dans la trahison, pas plus que leurs liens avec le Masque, ils se firent intermédiaires.

AMOURS MYSTÉRIEUSES

« On ne sait comment, le grand menteur réussit à trouver et à séduire l'Automne. De nombreuses nuits, ils se parlèrent, et ce qui se dit entre eux, nul ne le sait. Je crains que ce pan de notre histoire reste à jamais voilé. Dans notre rêve, la Dame ne dévoile que peu d'éléments sur ce passage. Mais il semble que le Maître du Semblant l'ait réellement séduite, subjuguée. Ce point m'a toujours fasciné. Comment se fait-il que le Masque sut séduire notre Dame, alors que ses créatures, les misérables humains, restent des pantins dans nos mains à nous, les morganes. Il est curieux de constater que les talents mythiques de nos parents éternels semblent opposés aux nôtres, insignifiants mortels.

La seule explication que j'y trouve est que notre pouvoir de séduction ne nous vient pas de notre Dame, comme nous nous plaçons à le croire, mais plutôt du Masque. Qu'on le veuille ou non, notre mère a fait de lui notre Parrain. »

**Allocution de Soyeuse,
morgane antélumienne,
experte de la voie du Cœur brisé,
devant le Conseil des Décans**

En l'an 1415 du calendrier d'Armgarde, l'année qui précéda l'Éclipse, les représentants des principaux saisonins se rendirent en Abyrne pour y rencontrer les représentants des Empires Flamboyants.

Après un mois de délibérations, le quatrième jour du mois de l'hydre de cette année, la plus importante, et la moins connue, des Connivences Impériales, fut signée. Les saisonins s'engageaient par celle-ci à reconnaître la suprématie des hommes sur l'Harmonde. En échange de leur survie, ils s'engageaient à ne plus perturber son destin et à se cantonner à leurs écrins, sur leur honneur et sur leur vie, et ce jusqu'à ce que le nombre de Flammes présentes dans l'Harmonde soit devenu moins important que le nombre de larmes versées par les Dames lors des Guerres des Décans. Les antiques sceaux des saisonins

furent donnés en gage aux humains, pour sceller cette Connivence.

Les saisonins rejoignirent alors leurs écrins, sans grand espoir d'en ressortir un jour. Les humains se réjouirent et célébrèrent la victoire de la Flamme sur les saisons. C'est alors que mon manteau crépusculaire recouvrit l'Harmonde. »

L'ÉCLIPSE

« Mon amant et moi avions conçu un plan terrible pour dominer l'Harmonde ensemble. Vous, mes Inspirés, savez mieux que personne que c'est mon Voile qui coupa le lien entre l'Harmonde et le Centresprit. Pendant quelques années, je me suis réjouie de cette victoire qui faisait de moi l'Éternelle qui avait transformé l'Harmonde.

LA CONNIVENCE IMPÉRIALE

« On peut s'étonner du fait que les Dames n'ont pas réagi à la Connivence Impériale qui lia les saisonins pendant plus de mille ans. Plusieurs hypothèses circulent parmi les érudits automnins.

Une théorie voudrait que cela soit dû au vol des sceaux des Saisons apposés à la Connivence. Si quelqu'un a en effet dérobé leurs sceaux, pourtant réputés inviolables, les Dames ont été trompées et signèrent l'acte à leur insu. C'est cette version que soutiennent la plupart des pixies, se donnant le beau rôle dans le vol des reliques saisonines.

Une autre théorie considère le pacte fait au début des Guerres des Décans. Les Dames avaient alors juré de ne pas intervenir dans le destin des saisonins avant qu'un de leurs Rois n'ait été désigné comme vainqueur. Or, suite à la forfaiture de l'Automne, les hostilités cessèrent sans que l'un des trois Rois survivants soit désigné comme le grand vainqueur du combat. Les Dames auraient donc eu encore les mains liées par leur promesse et n'auraient pu s'opposer à la Connivence. Pire : avec la destruction de deux des Rois, une Saison pourrait encore être déclarée maîtresse. Certains sages, surtout parmi les prêtres drakoniens, craignent cette éventualité, y voyant le signe d'une apocalypse pesant sur l'Harmonde.

Les morganes enfin, préférèrent l'hypothèse dite de la Guerre éternelle. Selon celle-ci, on peut voir dans la création des premiers saisonins par le Printemps le premier mouvement d'un conflit, dans la déclaration des règles du jeu par l'Été un second et dans l'Éclipse le mouvement de l'Automne. Les Dames seraient ainsi liées par un rythme mystique et ne pourraient agir qu'à tour de rôle, pour tenter de faire basculer la balance de leur côté. Resterait alors le coup de l'Hiver, qui clôturerait la guerre. Lequel sera-t-il ? Nul ne le sait, mais des érudits nains rêvent parfois de neiges éternelles recouvrant les champs d'Urguemand pour conserver l'Harmonde dans sa perfection, à tout jamais... »



Surpris par l'Éclipse, les humains ne surent que faire. Après deux générations, la Flamme avait pour ainsi dire disparu de l'Harmonde, et les humains étaient vulnérables. Bien entendu, vos ancêtres ont cherché à se venger d'eux, car ils avaient causé votre défaite dans les Guerres des Décans, des siècles auparavant. Les jeux automnins dans le crépuscule et les actions de vos troupes donnèrent un mauvais augure à ma saison, mais comment vous en vouloir ?

Vous m'aviez déjà totalement échappé. Le Masque m'avait dérobé mes enfants. Il m'avait trahie. Ses promesses n'étaient que du vent : il voulait diriger seul, et m'avait courtisée dans l'unique but de voiler le Centresprit. De plus, je découvris bien vite que je n'étais pas sa seule maîtresse. Il y avait l'Ombre également, superbe déesse aux cheveux de jais et à la robe de velours noir. Plusieurs fois je la croisai dans le palais de mon bel amant. Et je compris qu'elle et moi n'étions que des outils dans ses mains manipulatrices.

Rongée par le remords et la jalousie, je me suis endormie pour échapper à mon bourreau. J'ai caché mon essence et mes regrets dans un Tableau-monde. Ce qu'est devenu l'Harmonde par la suite, vous le savez sans doute mieux que moi. Mais il me reste encore quelques secrets à vous révéler, quelques confessions que me fit mon amant quand il trouvait encore le chemin de ma retraite. Heureusement, cela fait des années que je ne l'ai plus reçu. »

LA CHAIRE DES DAMNÉES

« Le Crépuscule était lancé et ses maîtres, les perdants d'hier, dansaient maintenant à la lumière de la lune dans les ruines des cités flamboyantes, riant de l'infortune humaine et glorifiant le Déclin.

Pour utiliser au mieux les trois nouveaux peuples que je lui avais offerts, ainsi que pour continuer à mener la lutte contre l'Inspiration, mon amant maudit fit appel à ses meilleurs séides. À chacun, il confia un pouvoir et une responsabilité. Par ironie face au Conseil des Décans, il baptisa cette assemblée "Chaire des Damnées".

Je sais qu'un représentant de chacun de vos peuples doit y siéger, mais je n'ai aucune idée de qui cela peut être aujourd'hui. Je vous assure que si le Masque m'avait confié ce secret, je vous le confierai à mon tour pour vous guider dans votre lutte contre lui. »

UN RETOUR INATTENDU

« Vous le savez, mon amant terrible était décidé, au-delà de l'Éclipse, à détruire l'héritage des Muses, à massacrer tous les Inspirés. Peut-être fut-il trop efficace. Pendant que ses sbires traquaient les héritiers de la Flamboyance, une société secrète s'était organisée chez les saisonins. Les cueilleurs de larmes, comme ils se nommaient, avaient traversé l'Harmonde de part en part à la recherche des larmes versées par les Dames dans leurs sanctuaires. Guerriers, Mages, lettrés, ces saisonins usèrent de tous les moyens, et finirent par obtenir vers 1300 la réponse que tous attendaient. Le nombre de Flammes dans l'Harmonde, tel que l'annonçait le Conseil des Décans, venait de passer en dessous de cinq mille, le nombre de larmes recueillies par les cueilleurs dans leur corne lacrymale. Avec application, les saisonins allaient préparer leur retour.

Le jour où le Masque apprit la nouvelle, il me rendit une dernière fois visite. Il était furieux. Certes, le nombre d'Inspirés devenait presque ridicule, mais il avait grand

peur du retour des saisonins. L'histoire devait lui donner raison.

Mes gardiens m'ont appris qu'en 1302, au premier jour de l'hiver, un contingent saisonin balaya la plus haute place forte de l'Automne, la Mère des Souffles. Trois membres de la Chaire des Damnés périrent en ce jour, mais bien plus encore de drakoniens dans leurs repères montagnards. La lutte venait de reprendre et elle ne s'est jamais terminée.

Je sais que je suis la seule coupable du massacre de mes enfants, mais je ne peux rien faire pour eux. Seuls vous, mes enfants affranchis de l'influence du Masque, pouvez vous battre pour qu'un jour ils soient libérés... »

Aujourd'hui

« Mon enfant, tu dois te battre, toi qui as la chance de le pouvoir. Janus t'a fait don de la Flamme, te protégeant de mon influence néfaste, t'affranchissant de ce voleur de père que je t'ai trouvé. Mais ne te trompe pas d'Ennemi ! Le Maître du Semblant est trop puissant pour être combattu directement. Je l'ai appris à mes dépens. Non, tourne-toi plutôt vers ses alliés. Sans eux, sans nous, devrais-je dire, il ne sera plus rien.

Infiltrer les rangs de ses fils, les humains que l'on nommait autrefois masquards. Cette tactique de l'Invisible Couronne a plusieurs fois porté ses fruits. Le Masque les a créés libres et malléables, il est temps qu'il comprenne son erreur et qu'il voie ses fils se retourner contre lui.

Va trouver tes frères perfides et guide-les hors des chemins perfides et ténébreux. Le Masque ne les utilise que comme des objets, des instruments, sans se soucier de leurs pertes. Déjà, les géants des Monts Drakoniens les ont contraints à un pacte inique, souvenir des écrins de jadis. Ils ne pourront jamais s'affranchir de son influence, mais il est temps qu'ils cessent de le servir aveuglément. Va, et donne-leur ma parole.

Combats sans relâche l'Ombre et tous ceux qui la servent ! La Ténèbre n'est qu'une prostituée qui s'est vendue à mon bel amant. Elle menace sans relâche nos morganes et ne mérite que la mort. Mais garde-toi d'elle car elle essaiera de te faire grossir ses rangs, faisant de toi un Démon à sa solde. Ne pactise pas, détruis tous les êtres ténébreux qui croiseront ta route.

Mais j'entends déjà les pas de mon amour déchu qui résonnent dans les corridors du temps... Je dois me réfugier dans le sommeil, sans quoi il trouvera le chemin de ma retraite. Je te laisse mon enfant, te souhaitant courage pour mener ce combat qui est le tien. Je ne peux lui résister. Mon cœur est sien.

Adieu »



LE SOMMEIL DES DAMES

« Vous, saisonins, imaginez les Automnins comme des parasites incapables de la moindre idée personnelle, des voleurs et des assassins. N'y voyez là nul biais personnel, mais je considère l'épineuse question du sommeil de vos Dames comme un exemple de l'inexactitude de ce préjugé.

Une antique légende automnine relate comment le Masque vint trouver l'Automne et la séduisit, puis comment il la trompa afin de gagner le soutien inconditionnel de ses enfants. Déchirée entre son amour pour son amant et sa fidélité à l'Harmonie, notre Dame rouge choisit de se pendre et de visiter le sommeil de la mort. Afin de garantir sa décision, les Automnins cachèrent alors son corps dans un Tableau-monde de leur Saison, dans l'attente de son réveil. Le rêve de notre Dame confirme à mots couverts cette légende.

Ce n'est qu'après avoir constaté l'efficacité de ce moyen de se dissimuler et les ardeurs du Masque à les retrouver que les autres Dames choisirent à leur tour de trouver refuge dans le sommeil d'un Tableau-monde. Apprenez ainsi, frères, que c'est l'Automne qui a enseigné aux autres Saisons comment échapper au Masque.

Comme vous, nous recherchons le Tableau-monde de notre Dame. Nous sommes particulièrement troublés par les dernières révélations que nous fit notre Dame dans le rêve qu'elle nous offrit. Nous devons bien constater qu'elle a connaissance de certains faits troublants qui se déroulèrent après qu'elle rejoigne sa retraite. Elle affirme que c'est le Masque qui est venu l'y trouver pour lui conter l'avenir des Automnins. Dès lors, nous pouvons craindre le pire. Le Masque serait donc capable de visiter les Tableaux-monde des Saisons, qui ne seraient alors qu'un rempart imparfait à son influence perfide. Qui sait ? Peut-être un jour trouvera-t-il le chemin des Tableaux-monde du Printemps, de l'Été ou de l'Hiver ?

Rassurez-vous, chers amis, si ma lecture des trames du vent est exacte, je crois comprendre que notre Ennemi ne trouva les chemins de l'Automne que parce qu'il y fut invité par ma Dame, qui se languissait de le revoir. Gageons que vos Dames ne succomberont jamais à cette tentation.

De plus, si j'interprète les dernières confessions de ma Dame, il y a plus d'un siècle et demi qu'elle n'a pas reçu de visite du Maître du Semblant. Il est peut-être temps pour nous d'aller la délivrer. »

**Allocution de Fildar,
célèbre pixie éomancienne et Inspirée,
devant le Conseil des Décans**





4 ~ Les enfants de l'Automne

hers Inspirés,

Vous connaissez les Automnins. Ils sont nos adversaires. Traîtres et renégats à l'Harmonde, ils servent l'Ennemi dans sa lutte pour la domination. Combien de précieux Inspirés ont péri sous les lames des drakoniens, par la fourberie d'une pixie ou dans les draps de satin d'une morgane. Ils sont le ver dans le fruit, le pouvoir derrière le trône, le visage de l'Ennemi.

Et si tout ce que nous croyons était faux ? Et si ce que nous percevons d'eux n'était que la façade d'un peuple uni. Assurément, nous n'avons que trop longtemps négligé de nous poser une question concernant les Automnins. Qui sont-ils ? Et que veulent-ils ?

Le présent rapport nous a été écrit par Squalmis, un des agents de Kaolin Skaledur, le Sigile nain. Il est pour le moins... instructif.

Votre Éminence

Merci à vous, nobles Sigiles, de me permettre de m'exprimer et de tenter, non pas d'excuser le comportement des miens, mais de vous l'expliquer, de vous faire comprendre ce qu'est la vie, au jour le jour, des Automnins.

Quelques préjugés

Les Automnins ne se sont jamais mêlés aux autres peuples de l'Harmonde. Dans un premier temps, cet isolement était dû à une volonté de vivre loin des autres pour pondérer les enseignements de la Dame, peut-être était-ce également une volonté de s'éloigner d'individus « différents ». Avec

la trahison de l'Automne au cours des Guerres des Décans, cet isolement est devenu forcé : les humains et les autres Décans ont commencé à voir les Automnins comme des créatures à part, dangereuses et séduisantes.

Les Automnins sont donc devenus des parias ou des ennemis. Les drakoniens se sont retirés dans leurs forteresses montagnardes et les pixies ont préféré rester entre elles, sur les routes. Et les morganes, me direz-vous ? Les morganes ont choisi le pire des isolements : une solitude sentimentale qui en fait des exilées au milieu de leurs amants.

Le résultat de cet exil est double. D'un côté je pense pouvoir dire que les Automnins sont les derniers des saisonins à avoir conservé une culture « pure ». À ma connaissance, les pixies et les drakoniens sont les derniers à posséder une langue propre. Quant aux enclaves automnines, il s'agit de modèles de société comme il n'en existe nulle part ailleurs dans l'Harmonde.

D'un autre côté, cet isolement, ainsi que la séduction de notre Dame par le Maître du Semblant, a conduit à une inquiétude et une hostilité des autres peuples de l'Harmonde vis-à-vis de mes frères de Décan et mes cousins automnins. Voici un florilège de textes de diverses sources qui vous présentent ce que pensent les mortels des Automnins.

LES ENFANTS DE LA DAME

Il apparaît donc que la Dame de l'Automne s'est livrée corps et âme à l'Ennemi, permettant au spectre de celui-ci de lever à nouveau sa tête hideuse. Pour la première fois depuis des millénaires, les Saisons se dressent

contre les Saisons. Sans l'aide de nos Dames et de nos Rois, nous devons nous unir contre le fléau automnin qui a forcé notre peuple à un pacte inique.

Dans une ultime trahison, la Dame de l'Automne a vendu ses Décans au Masque. Les Automnins ne doivent maintenant être considérés que comme les sbires de l'Ennemi, les colporteurs de la Perfidie. Je propose donc un ban à leur rencontre, et qu'on jette l'anathème sur eux. Lorsque nous aurons trouvé le moyen de passer outre la Connivence Impériale des Saisons, notre guerre ne devra pas se porter contre le Masque, mais bien contre ses nouveaux hérauts : les enfants de l'Automne.

Rapport adressé au Conseil des Décans en l'an 2 par le premier des Sigiles nains

Bien entendu, la mentalité du Conseil des Décans a bien changé depuis la proclamation de cet édit, ma présence en ce jour parmi vous en est la preuve. Mais partout, la gent automnine reste considérée comme maudite ou pour le moins suspecte.

Tu accueilleras avec joie la présence des lutins et des satyres. De disposition amicale envers les hommes, ces créatures possèdent de plus une véritable affinité pour le travail de la terre et l'élevage. Certaines communautés paysannes considèrent la présence des lutins comme une bénédiction sur leurs terres.

En revanche, tu te méfieras de l'apparition des hommes dragons et surtout des pixies. Les hommes dragons sont une véritable menace. Pillards et violeurs, leur présence même fait se faner les arbres et pourrir les récoltes sur pied. Quant aux pixies, que peut-on dire d'elles sans travestir la réalité ? Leurs

rires effraient les animaux et font tourner le lait des vaches. Elles aiment à empoisonner les puits et à souiller les draps étendus de leurs déjections.

L'homme sage sait cependant qu'une ligne de sel étendue sur le seuil de ta demeure en empêche l'accès aux cruels drakoniens, et qu'une feuille morte crucifiée sur la porte de la grange terrifie les pixies...

Almanach agricole,
Tourbemer Vifsoc

LES DRAKONIENS

Malgré leur apparence, il serait futile de considérer les drakoniens comme des êtres intelligents. Oh certes, ils se servent d'instruments primitifs, le plus souvent comme armes, mais je préfère voir en eux des animaux sociaux et barbares. On m'a rapporté l'existence dans les forêts boucanières d'animaux imitant presque parfaitement l'homme, nommés singes. Sans doute devons-nous voir dans le drakonien le même genre d'être, une créature à l'image de l'homme, mais privée de sa civilisation. Ils fondent sur les villages, rasant tout sur leur passage et enlèvent les femmes. Non. On ne peut concéder à ces brutes la moindre once d'intelligence, même si, pour ne pas les sous-estimer, il faut bien leur reconnaître une forme de ruse maléfique.

Introduction aux monstres naturalisés,
Quinquenure Lehort

Comme vous l'imaginez, de tels propos sont durs à entendre venant de la part d'un érudit comme Quinquenure Lehort, mais il est vrai que mon peuple porte sa part de torts dans ces préjugés. Les drakoniens ne se sont jamais réellement

entendus avec les humains et les saisonins. Voyez-vous, bien qu'honorable, la société drakonienne est basée sur un isolationnisme prudent des autres peuples et une structure sociale fondée sur la domination du plus fort, avouez qu'il n'y a que peu de chances de communication possible. Si en plus vous considérez le fait que la reproduction drakonienne implique la mort de femmes saisonines...

Laissez-moi donc vous parler des miens.

Les drakoniens sont des reptiles humanoïdes. De taille et de morphologie similaires à l'être humain, ils s'en démarquent par un museau semblable à celui d'un serpent, des yeux à fente verticale et une peau écailleuse. Ces écailles se concentrent parfois pour former des crêtes et des excroissances solides sur les articulations. Chaque drakonien est de plus doté d'une longue queue ainsi que de dents et de crocs à même de tailler dans les chairs les plus solides. Oui, l'aspect du drakonien est celui d'un guerrier, mais son tempérament l'est encore plus. Les drakoniens cherchent constamment à prouver leur supériorité. Hors de leurs forteresses des Monts Drakoniens, on les remarque le plus souvent au cours des raids qu'ils font contre les enclaves humaines des contreforts. Là, ils pillent les villages et brûlent les habitations. Ils enlèvent également les femmes qu'ils peuvent trouver afin de les violer et de concevoir avec elles leur descendance. Pour l'homme, le drakonien semble un ennemi redoutable. Les Ternes ne disent-ils pas « être un drakonien pour l'homme » ?

Pourtant, l'essentiel de l'activité drakonienne est bien trop subtil pour que les humains puissent la remarquer. En effet, par un don de notre Dame, nous sommes des métamorphes accomplis. Un drako-

nien peut prendre la forme de n'importe quelle créature de même taille et de morphologie humanoïde. Nos chairs sont soumises à notre volonté et nous pouvons les rendre plus fluides afin de les modeler selon notre bon vouloir. Cette capacité nous rend précieux aux yeux du Masque. Nombreux et subtils, nous sommes les espions parfaits capables d'assassiner et de remplacer tout ennemi influent.

Alors je le dis et le répète : oui, les draconiens sont sans doute les plus dangereux des ennemis des humains, mais sont-ils pour autant les alliés les plus fidèles du Masque, cela reste à prouver.

LES PIXIES

Les pixies sont le sujet de nombreux contes. On les y voit tour à tour sages et monstrueuses, toujours désireuses d'aider le héros ou les mauvaises sorcières des forêts. Le fait est que ces créatures sont les moins comprises des Automnins. Elles vivent essentiellement entre elles, le plus souvent dans des caravanes qui parcourent l'Harmonde. La superstition a fait d'elles des créatures nées du vent dotées de pouvoirs ensorceleurs. Là où va une caravane de pixies, les rumeurs ne tardent pas à circuler sur des enlèvements d'enfants et des disparitions d'animaux.

Oui, les mortels ne comprennent pas les pixies, plus encore, ils les craignent.

Almanach modéhen,
Gherard de Lontrevance

Les pixies, que dire d'elles ? Moi-même, je ne sais que peu de chose de cette engeance. Les pixies sont les filles du vent et elles le suivent comme un chien suit sa maîtresse. Physiquement, on peut les comparer aux fées noires. Comme celles-ci, elles

ressemblent à des humains très âgés de très petite taille, dotés d'ailes dans le dos qui peuvent être d'insecte tout autant que de chauve-souris — mais ceci est plus rare. La similitude physique entre les deux Décans a alimenté nombre de controverses auxquelles je suis en mesure de répondre. Non, les fées noires ne sont pas les femelles des pixies. J'ai déjà rencontré des pixies femelles et, qui plus est, ce Décan fait preuve d'un tel fanatisme vis-à-vis de la Dame que j'imagine mal un aussi grand nombre de trans-fuge rejoindre les rangs de l'Hiver.

Pour en revenir à ma description des pixies, celles-ci parcourent l'Harmonde dans des caravanes de couleurs chamarrées. Les humains les redoutent, comme ils craignent tous les peuples nomades, mais leur méfiance est ici justifiée. Les pixies sont fourbes. Elles aiment à rire et à semer le malheur. Rien ne les fait d'ailleurs autant rire qu'une histoire qui tourne au meurtre ou à la cruauté. Cela dit, il ne faut pas négliger leur sadisme. Elles possèdent des pouvoirs importants. Leur maîtrise de l'alchimie leur permet des miracles sur les corps et les émotions. Ramenées dans notre camp, elles seraient une ressource inestimable.

LES MORGANES

« Je me suis miré hier dans l'azur de tes yeux.

Sur le bleu de ta peau, ils brillaient tel un feu.

*L'aube m'a laissé, pantelant, oublié,
Brisé et déchu, sans l'ombre d'un baiser.*

*Belle au teint pâle, étoile de nos jours,
Pour un geste de toi toute la cour s'enflamme,*

Froide comme l'amour, du sommet de ta tour,

Nul ne pourra-t-il percer ce cœur de Morgane? »

Émouvant, non ? Ce poème est attribué à Crénant Beauregard, la coqueluche de la cour janrénienne. Il est visiblement tombé sous le charme d'une morgane, pauvre homme. Les morganes se délectent des souffrances de gens comme lui, amateurs de beauté, idolâtres de l'amour. En dedans, elles ne sont que glace et insouciance. Ces créatures sont le moteur du Drame, tout comme l'amour est celui de la vie humaine. Elles aiment à briser les hommes sur l'écueil de leur beauté et à se délecter des souffrances qu'endurent leurs soupirants pour le moindre témoignage de reconnaissance de leur part.

Si vous n'avez jamais vu de morganes, vous ignorez le sens du mot féminité, car elles en sont la quintessence. Les morganes sont belles, leur beauté est rehaussée par le teint spectral que leur donne leur peau légèrement bleutée comme sous l'effet d'un grand froid. Leurs yeux brillent

comme des diamants glacés et leurs formes promettent des plaisirs éternels. Pour les morganes, la vie est le Drame. Elles cherchent donc à faire tomber les amants et à monter des intrigues rocambolesques pour perdre ceux qui s'aiment.

Les morganes sont inconstantes et nul ne saurait se fier à l'une d'entre elles. Aimer une morgane, c'est être perdu.



Être un Automnin

Au vu de la disparité de ces Décans, vous êtes en droit de vous demander ce qui rend si dangereux l'Automne. Qu'est-ce qui unit ainsi drakoniens, pixies et morganes en ce récif de chaos sur lequel s'échoue constamment le vaisseau de l'Inspiration ?

LA PRÉSENCE DE LA DAME

Tout d'abord, les Automnins sont les enfants de la Dame de l'Automne. Puisque des humains liront peut-être ce dossier, il m'apparaît nécessaire de clarifier les implications de cette affirmation. Comme tous les saisonins, les Automnins ne sont que des incarnations de leur Dame, des extensions de chacun de ses aspects. Si l'Automne était la Flamme de sa saison, les drakoniens en serait le Corps, les pixies l'Esprit et les morganes l'Âme.

Les légendes veulent que lorsque les Dames marchaient sur l'Harmonde dans le temps jadis, elles pussent plier à volonté chacun de leurs enfants et s'exprimer par sa bouche, le faire agir à son vouloir et ressentir par ses sens. Il semble qu'avec le pacte qui conduisit à la Guerre des Décans, elles aient laissé ce droit à leurs Rois, mais je ne saurais tout de même appuyer ce point. Là où sont les Automnins, l'Automne est présent. Il suffit pour s'en rendre compte de contempler le sort de mes frères de l'île de l'Automne. Si l'un d'entre eux vient à sortir de ce refuge, la main de la Dame parvient à se saisir de lui et le remet immédiatement dans le giron de son amant, le Masque. En quoi les Automnins diffèrent-ils des saisonins ? Nous touchons ici au vif du sujet.

Tristesse

L'émotion directrice de l'automne est la tristesse. L'automne est, tout comme le printemps, la saison du changement. Contrairement à sa sœur qui est source de joie et de croissance, l'automne est le moment de la décrépitude, celui où la beauté se fane et où la vie laisse le pas à la mort dans la grande danse de l'existence.

Chaque Automnin ressent en lui les battements de la grande horloge du monde. Tout doit se passer, tout doit mourir, et les Automnins ont un rôle à jouer dans ce mouvement.

- Les **drakoniens** sont la mort des nations. Ils se savent destinés à mettre fin à l'emprise de l'humanité sur l'Harmonde. Leurs rêves d'empire parviendront-ils un jour à maturité, eux même l'ignorent, mais cela ne les empêche pas de se battre. Rien n'est éternel, et même les sociétés doivent périr. Les drakoniens sont l'épée du changement.
- Les **pixies** tuent l'espoir. À chaque personne qui vient leur demander conseil, elles préparent une catastrophe. À chaque ville traversée, l'entropie dévore les relations entre mortels. Comme une maladie, elles écument l'Harmonde afin de fédérer les agents du Masque et de déstabiliser ce qui est en place. Certains disent que les pixies connaissent le futur. Je ne sais pas si cela est vrai, mais en tout cas elles le préparent. Un futur noir.
- Les **morganes**, enfin, combattent le lien même des relations entre mortels : l'amour. Chacune de leurs séductions se finit de façon tragique. L'amour éternel n'existe pas et elles comptent bien le montrer. D'une certaine façon, je pense qu'elles-mêmes souffrent de ce fait. Ne sont-elles pas les belles mélancoliques aux amours maudites ? Peut-être ne faut-

il voir dans leurs exactions que les tentatives d'un enfant de comprendre une émotion qu'il ne peut ressentir?

L'Automnin et la mer

Trace d'un antique pacte? Volonté atavique de l'Automne? Tous les Décans automnins ont un rapport avec la mer. Dans la majorité des cas, celle-ci leur fait peur. Dans d'autres, elle les attire. Les

légendes regorgent de superstitions et de mythes dans lesquels les Automnins solitaires sur les bords des vagues seraient enlevés par les sirènes et dévorés par les tritons. Dans d'autres, l'écume de mer serait le rôle mortel des drakoniens noyés par les marins de la Nef charnelle et forcés de se transmuter en eau de mer jusqu'à ce que leur corps perde toute cohésion. En ce qui me concerne, je pense que la mer est composée des larmes de tous les mortels qui ont un jour pleuré sur leur sort et qu'elle est suffisamment proche de notre nature pour dresser un miroir révoltant de ce que nous sommes devenus.

Je me suis retrouvé une fois face à la mer, et je n'ai pas pu m'empêcher de pleurer en regardant vers l'est. J'ai repris conscience lorsque mes pieds ont pénétré les flots. Et c'est au prix d'un terrible effort de volonté

LA MAIN DE L'AUTOMNE

Cher Inspiré,

Comprenez bien les dires de Squalmis. Les Automnins sont bel et bien les émanations de leur Dame et elle peut disposer d'eux de la façon dont il lui plaira. Contrairement aux autres Dames, la présence de l'Automne est forte sur l'Harmonde, d'une part par le voile du Crépuscule, et d'autre part par l'intermédiaire du Masque. L'Automne lui a cédé ses enfants, et, jusqu'à son éveil, ces derniers restent siens.

Un Automnin est soumis à l'influence du Masque par son lien avec sa Dame. Ceci fait de lui un pantin potentiel pour le Maître du Semblant. Pourtant, celui-ci n'aime pas user de moyens aussi brutaux et préfère s'en remettre à la manipulation. Doit-on y voir son amour de la subtilité ou le respect d'une ancienne promesse faite à son amante? Nul ne le sait. Il existe cependant un cas dans lequel le Masque use inmanquablement de la main de l'Automne. Il s'agit de celui où des Automnins de l'île de l'Automne quittent celle-ci pour le continent. La main de l'Automne se saisit corps et âme de l'Automnin, libéré de la protection du chant des sirènes, et le soumet alors au Masque.

Personne ne sait quel mystère abrite l'île au point que le Masque s'intéresse à cette poignée d'Automnins.

Votre Éminence

LE DÉCLIN

**« Rien ne perdure,
toute chose a une fin. »**

Le mot Déclin représente à lui seul toute la philosophie automnine. Les Chants du Déclin sont un lai qui retrace toute l'histoire des Automnins, de leur création à l'Éclipse en passant par les Guerres des Décans. Il comporte également un ensemble de dogmes. Dans cette doctrine de l'éphémère, la Dame a donc donné à ses enfants le rôle ingrat de « méchants », d'agents de l'entropie et du chaos. Il est évident au vu de certaines morganes, ou des efforts de la société drakoniennne qui tente vainement de forger son destin dans un Harmonde hostile, que certains Automnins sont mal à l'aise dans ce carcan. Pourtant aucun ne s'en plaindra jamais. Les Automnins souffrent en silence et accomplissent le rôle pour lequel leur Dame les a créés : ils trompent et détruisent.

que j'échappai à la noyade car mon corps semblait décidé à reposer dans les profondeurs marines. Je ne suis jamais retourné sur les rivages de l'Harmonde.

AGENTS DU MASQUE

En l'absence de l'Automne, nous sommes les enfants du Masque. Oh, je sais ce que vous pensez. Le Masque, l'Ennemi, la Menace. Oui, il est tout cela, mais pour nous il est avant tout un père.

Au cœur de la Flamboyance, alors que les Automnins étaient pourchassés par les mortels et les saisonins, il nous a aidés. Il nous a montrés comment perfectionner nos ruses pour survivre, puis il a séduit notre Dame et lui a offert le Voile, grâce auquel son influence s'est étendue sur tout l'Harmonde. Il a chassé la Flamme et a fait de nous les vainqueurs — quoi que vous puissiez en penser, l'Automne a été réduit à un mois, mais son influence pénètre l'année entière.

Pour autant, nous n'accueillons pas tous l'influence du Masque avec l'entrain que nous prêtent les rapports saisonins. Un Automnin est avant tout dévoué à sa Dame. Avant de sombrer dans le sommeil, celle-ci nous a confiés à la garde de son amant et nous suivons sa volonté depuis lors. La Perfidie éloigne de la Dame autant qu'elle rapproche du Masque. Nous œuvrons pour le Masque, mais nous ne lui sommes pas inféodés. Les Automnins perfides de tout Décan sont fortement encouragés à quitter les leurs pour rejoindre leur nouveau maître. Certains secrets ne sont pas pour lui après tout, et nous devons rester purs pour le retour de notre Dame.

Pour le Masque, les Automnins sont les seconds rôles idéaux du Drame. Les morganes sont les séductrices qui conduisent les humains à leur perte. Combien de Drames

ont-ils vu leur coup d'envoi lorsqu'un mortel est parti en guerre ou en quête pour les beaux yeux d'une morgane ? Les pixies représentent le *deus ex machina*, en offrant aux protagonistes du Drame leurs élixirs et leurs secrets. Il faut que le Drame avance et les sages pixies ont souvent apporté les instruments adéquats à des héros médusés ou incapables. Enfin, les drakoniens sont parfaits pour remplacer n'importe quel personnage. Leurs dons métamorphiques en font les acteurs idéaux. Peut-être est-ce pour cela qu'ils en veulent autant aux humains ? Peut-être estiment-ils qu'il est temps pour eux d'occuper le devant de la scène.

Car c'est là une chose pour laquelle les Automnins en veulent au Masque. Des milliers d'années après leur trahison, le Maître du Semblant préfère encore ses enfants rebelles à ses fidèles Automnins, et ce au détriment des Automnins prêts à embrasser la Perfidie par amour pour lui.

ORPHELINS

Et il sera apporté une pièce d'or pour la tête d'un drakonien, et une d'argent pour celle d'une pixie. Saint Neuvène est notre guide, nous ne faiblirons pas.

Lu sur une affiche à Neuvène

Admettons-le, les Automnins ne sont pas en odeur de sainteté dans les Royaumes crépusculaires. Les actions des drakoniens font d'eux les ennemis de l'humanité et la cible d'une guerre implacable. Les pixies sont craintes et même les belles morganes sont considérées par les hommes sages comme dangereuses. Ajoutons à cela la haine ancestrale que vouent les saisonins aux Automnins et nous obtenons une situation peu enviable pour eux.

Les Automnins ne peuvent compter que sur eux-mêmes et sur leurs alliés dans la Menace pour lesquels ils ne sont qu'outils. L'Harmonde entier fait front contre eux dans la lutte pour l'Inspiration.

Pire que tout, la Dame s'est endormie et les Automnins, fidèles à la nature suspicieuse de la Maraude qui vit en eux, ne parviennent pas à se faire confiance mutuellement. Notre Dame nous manque et nous reportons notre chagrin sur nos semblables.

Désormais, être Automnin, c'est accepter de vivre, et de mourir, seul. J'en suis la preuve vivante, même un Automnin inspiré est mal considéré à cause des actions de ses ancêtres. Combien de fois ai-je manqué de me faire « accidentellement » tuer par des camarades saisonins au cours d'une mission pour le Conseil des Décans ? Je ne fais confiance qu'à une dizaine de personnes dans l'Harmonde. Parmi celle-ci, trois sont inspirées. Une seule d'entre elles est un saisonin...

S'INTÉGRER... ET SURVIVRE DANS UNE COMPAGNIE

Cher Inspiré,

Vous êtes un Automnin. Janus, par ses voies impénétrables, a choisi de faire de vous un Inspiré et de vous retourner contre les vôtres, pour l'Inspiration.

Ne vous leurrez pas, votre tâche ne sera pas facile. Les Inspirés sont des individus dont les haines sont à la mesure des pouvoirs. Si vous ne montrez pas votre utilité, vous risquez fort de ne pas survivre bien longtemps.

Restez à l'arrière-plan. Les Automnins ne sont pas des héros. Ils peuvent aider à la lutte, mais ils ont prouvé leur trahison dans les siècles passés. Un Automnin visible ne fera que discréditer sa Compagnie... et rendra jaloux les membres de celle-ci.

Montrez-vous indispensable. Vous portez la Flamme, mais celle-ci peut être transmise si vous ne vous en montrez pas digne. Pour un Automnin, le chemin est court entre la paresse et l'obsolescence. Agissez.

- Si vous êtes **drakonien**, vos capacités de combat et d'espionnage seront un plus pour toute Compagnie souhaitant combattre le Masque sur son propre terrain. Avec vous, pas un lieu où vous ne puissiez entrer, pas un secret qui ne saurait être volé.
- Vous êtes **pixie** ? Montrez l'utilité de vos ailes au cours de missions de reconnaissance. Prouvez la puissance de vos élixirs en amplifiant les capacités de vos alliés ou en mettant à bas vos ennemis.
- Vous êtes **morgane**... Le monde est à vos pieds. Un peu de charme et même vos confrères inspirés plieront le genou devant vous. Sans oublier tous les services que seules peuvent obtenir les plus belles des femmes.

Ne cédez jamais. La force des Automnins vient de la peur qu'ils font naître chez leurs ennemis. Cette peur vient du mystère qui les entoure. Quoi qu'il arrive, ne dévoilez jamais vos secrets. D'une part, ce serait trahir les vôtres. D'autre part, ce serait diminuer votre utilité. Laissez toujours sentir le flou qui existe entre ce que savent les Inspirés de vous et les limites exactes de votre puissance.

Trahissez. Les Inspirés sont nobles, vous êtes réaliste. Le Masque ne peut être battu qu'avec ses propres armes. Les Inspirés ne s'y abaisseront pas, mais vous avez tout loisir pour accepter des Bienfaits perfides ou pour profiter des avantages de la Conjuración. N'hésitez pas à trahir vos promesses, à frapper vos ennemis dans le dos ou à leur tendre des pièges. Après tout c'est exactement ce que l'on attend de vous.

Votre Éminence

L'Inspiration

L'AUTOMNIN INSPIRÉ

L'Automnin inspiré est au confluent de deux mondes. D'une part, sa société l'a toujours prédestinée à combattre Janus et ses agents. D'autre part, il est impliqué dans la lutte contre la Menace à laquelle son existence est liée. Pour certains, c'est là un sort horrible. Rejeté par les Ternes et les Inspirés, l'Automnin est également un traître à sa race et il ne peut espérer ni pitié ni réconfort de sa part.

Les Automnins sont, à mon avis, dans une position unique pour lutter efficacement contre la Menace. Habitué à l'influence du

Masque, ils sont les seuls à pouvoir pleinement appréhender la nature de celui-ci en allant au-delà des préjugés des autres Inspirés. Le Masque est une Muse, il est la Perfection, ce pour quoi les Inspirés sont censés lutter. Ce ne sont pas ses objectifs qui sont à blâmer, mais ses moyens et sa vision du monde. En tant que tels, nombre d'Automnins ont choisi la voie de la conciliation et sont maintenant en quête d'un moyen de dialoguer avec l'Ennemi. Plutôt que de le combattre, ils recherchent quelles sont les racines de son mal et comment lutter de façon constructive contre ses visions mégalomanes. Beaucoup ont cédé à la tentation et suivent désormais la voie de la Flamme noire. Nombre d'autres n'ont jamais obtenu le moindre résultat et piétinent au point de devenir cyniques et

LA LIBERTÉ EST-ELLE POSSIBLE ?

Cher Inspiré,

Dans les Royaumes crépusculaires, la liberté n'existe plus depuis l'Éclipse. Chaque événement est le fruit des rouages du Destin, chaque minute le théâtre des mouvements de la lutte cosmique que se livrent les Éternels. C'est une constatation qui a rendu fou plus d'un Terne lorsque celui-ci a découvert l'existence des Éternels. Les saisonins sont les émanations de leurs Dames, même endormies, les Masquards obéissent à leur sombre maître de la même façon que les Démons. Et les humains ? L'Inspiration a volé les humains au Masque pour les mettre au service des Muses. Avec la disparition de celles-ci, ils sont tombés sous la coupe de Janus qui se sert de leur présence pour étendre son hégémonie sur les royaumes.

Mais les humains, bien que précieux par leur nombre et leurs ressources, sont des pièces versatiles dans leurs alliances. Dans ce théâtre de marionnettes, eux seuls demeurent à part. Leur seule allégeance est à leur Flamme et, les Muses disparues, celle-ci reste muette. En tant que tels, les Inspirés humains restent les seuls agents libres, ceux dont nul ne dicte le futur, ceux que nulle Sentence ne saurait affecter. Doit-on s'étonner qu'ils soient les agents préférés de Janus ? Si ceux-ci devaient lui échapper, quelle puissance ne passerait donc pas entre les mains de ses ennemis ?

Tant que leur Dame dort, les Inspirés automnins érigent leur Flamme comme un bouclier face à la main de l'Automne. Celle-ci les cherche, mais se brûle en les approchant. Malheur à eux si leur Flamme devait être soufflée, la Main de la Dame se saisirait immédiatement de leur âme et l'offrirait au Masque en un instant.

Votre Éminence



désabusés. Pourtant l'espoir demeure. Après tout, Janus accorde encore des Flammes aux nôtres. Il doit donc percevoir la justesse de notre cause...

ORIGINES...

Comme tous les Inspirés, les Automnins élus sont choisis par Janus. Mais comment celui-ci fait-il son choix ? Sans chercher à percevoir les secrets de notre maître éternel, j'ai dressé ici les trois principales provenances d'Inspirés automnins.

Les renégats

Toute société a ses rebelles et celle des Automnins en a plus que son compte. La plupart de ceux-ci se rebellent contre le Masque et le Drame. Ils y tiennent toujours des seconds rôles alors que certains aspirent à plus de reconnaissance. Beaucoup cherchent à se démarquer par leur cruauté, mais on trouve parfois parmi eux des âmes pures qui se réveillent au cours de leur lutte contre la main de l'Automne. Dès qu'ils sont à même d'affirmer leur indépendance, Janus leur fait porter la Flamme dans les plus brefs délais. Le cas le plus fréquent de renégats est celui de morganes tombées amoureuses de leurs proies au point d'oser affronter leur maître.

Les affranchis

Parmi la douzaine d'Inspirés que comptent les rangs des Automnins, la majeure partie est composée de ceux que l'on nomme les affranchis. Ces saisonins ont un jour été soumis au chant des sirènes. Celui-ci possède le pouvoir d'écarter l'influence du Maître du Semblant et même semble-t-il de la main de l'Automne. Il est rare que l'Autumnin ainsi libéré choisisse de rejoindre notre camp et se montre digne

de la Flamme, et il est plus rare encore que le chant de la sirène dure suffisamment pour lui en laisser le temps. Pourtant, il est un lieu où les chants des sirènes résonnent éternellement dans des gorges profondes et où vivent des milliers d'Autumnins. Ce lieu est l'île de l'Automne et l'on voit parfois surgir des Inspirés, pour la plupart des drakoniens, qui s'en réclament. Pour notre grand malheur, ces Inspirés refusent tous de raconter leurs voyages et les moyens de rejoindre cette île mythique, comme si le souvenir de l'île s'effaçait de leurs mémoires comme l'écume sur une plage.

Il est dommage que nous ne puissions pas savoir car Harrs-Sshen, l'un de mes confrères drakoniens Inspirés, m'a conté que sur l'île existait un coquillage très étrange, le mélonex. En collant son oreille à sa coquille, il est possible d'entendre le chant des sirènes que le coquillage aime par-dessus tout. Avec une réserve suffisante de ces coquillages, il serait possible d'affranchir un nombre d'Autumnins suffisant pour retourner le conflit.

La Garde oniride

Dans les temps anciens où la Dame foulait encore de son pas un Harmonde nouveau-né, une garde d'élite d'Autumnins se constitua pour garder son repos. Le Déclin qui emplissait son être était en effet un festin pour des êtres comme les Tisseurs de cauchemars qui venaient y puiser l'étoffe de leurs créations au cours de ses neuf mois annuels de sommeil.

Cette troupe, nommée Garde oniride, fit sa vocation d'arpenter les Tableaux-monde de l'automne et de dormir aux côtés de l'Automne afin d'en écarter les Tisseurs de cauchemars et leurs dogues. Au fil des siècles, ces guerriers devinrent de véritables

artistes de la guérilla onirique et firent des Tableaux-monde de véritables forteresses, flottant au milieu de l'éther. Après la séduction de la Dame, ces Automnins, pour la plupart des pixies, refusèrent de se joindre au Masque. À l'abri de la main de la Dame dans les Tableaux-monde, ces Automnins ont continué leur lutte dans les rêves.

L'un de mes Inspirés, Filepluime Noireflet est issu de la Garde oniride. Sur les consignes de notre maître, je l'ai rejoint un jour dans un Tableau-monde pour lui confier la Flamme et je n'ai pas eu à le regretter. Maintenant, Filepluime me demande de devenir porteur de Flamme

afin d'inspirer à son tour certains de ses confrères dont il connaît les cachettes. Je pense qu'il s'agit là d'une opportunité que nous ne saurions laisser échapper.

Je clos sur cette dernière remarque ces généralités sur la gent automnine en espérant que, comme toujours, vous saurez prendre les décisions qui s'imposent avec la sagesse de Janus.

Puisse votre Flamme jamais ne faiblir.

Squalmis



Création de personnage

LES DRAKONIEN

Les Compétences propres aux drakoniens sont Harmonie (spé: Dragons), Géographie (réseau de sous-sols local) et Athlétisme (spé: protéiforme).

- Les chairs du drakoniens sont fluides comme l'argile. Sur un test de RÉS + Athlétisme contre DIFF 15, le drakonien peut changer sa forme (voir plus bas). En cas de réussite, la durée de cette métamorphose est au maximum de MR x VOL heure(s). Entre deux transformations, le drakonien doit retrouver conscience de sa forme originelle en se reposant un temps égal à celui de sa dernière transformation. Un drakonien mort ou endormi reprend sa forme originelle.

- Chaque année, au moment de l'équinoxe d'automne, le drakonien mue. À ce moment-là, il est possible à plusieurs drakoniens de même caste de se rassembler sous la forme d'un Grand Drakonique. Le Grand Drakonique est un reptile géant dépourvu d'ailes. Cette transformation n'est pas limitée dans le temps, mais doit se terminer avant la fin de l'automne. Dans le cas contraire, les drakoniens seraient

bloqués sous cette forme jusqu'à l'automne suivant.

Si plus de cinq drakoniens se rassemblent ainsi, la créature composite est connue sous le nom de Drakonique majeur et possède toutes les capacités des dragons, y compris le souffle de feu et les ailes puissantes. La transformation est cependant irréversible et l'espérance de vie du Drakonique majeur n'est pas augmentée — elle reste celle du plus vieux drakonien présent.

Qu'il soit mineur ou majeur, chaque Caractéristique du Drakonique est égale à celle du meilleur des drakoniens présent dans l'amalgame majoré d'un point par drakonien présent en sus du premier. Les armes naturelles de la créature (griffes, crocs et queue) ont une valeur de Compétence de 5 et le Drakonique peut employer les magies de tous les drakoniens qui le composent.

- L'effluve serpentin est un pouvoir saisonnier: Gémellité. La portée de cette odeur dépend de l'humidité et du vent, mais ne descend jamais en dessous de cinq mètres. Les informations fournies par l'effluve sont les suivantes: présence d'un drakonien, caste, dominance, âge approximatif — enfant, adulte, ancien — et état émotionnel. Il permet également de déterminer le dominant d'un groupe.
- Si un drakonien tombe à 0 PdV en plein jour, il ne meurt pas mais sombre dans un sommeil proche de la mort: un test

LES DRAKONIEN

RÉS	FOR	AGI	PER	VOL	INT	CHA	CRÉ
—	—	—	+ 1	—	—	+ 1	—
TAI	BPdV	Mod. Poids	MV				
0	25	x 7	3				

de PER + Premiers soins contre DIFF 30 est nécessaire pour détecter son souffle de vie. S'il est soigné avant la nuit, il sort de son coma. Dans le cas contraire, il meurt aux premières minutes du Crépuscule.

- Un drakonien Inspiré peut librement pratiquer l'Emprise et les Arts Magiques. Si sa Flamme augmente, le premier pouvoir de Flamme qu'il doit choisir doit être Crache-feu.

QUELQUES PEINES ET BIENFAITS PERFIDES

La Perfidie est présente dans chaque Automnin. Même inspiré. Elle coule en eux comme une sève corrompue, véhiculée par le lien qui les unit à leur Dame. C'est par celle-ci que le Masque guide ses enfants d'adoption, qu'il leur indique le chemin du Drame.

Tout Automnin commence avec dix points de Perfidie. Le joueur est encouragé à discuter avec son EG de la Peine perfide à choisir pour cette contamination et, le cas échéant, du Bienfait attendant.

Joueur, songez à la façon dont votre Automnin considère le Masque. Est-il un père ou un ennemi? Peut-être comptez-vous profiter de votre statut d'Inspiré pour faire évoluer les choses dans le Conseil des Décans et présenter vos vues de l'Ennemi? Peut-être votre proximité avec celui-ci vous permet-elle de mieux comprendre le danger qu'il pose à l'Harmonie et de le combattre plus efficacement? Votre position est unique car vous êtes au croisement de trois chemins : saisonin, Masquard et Inspiré.

Les Peines et Bienfaits suivants sont seulement accessibles aux Automnins. Contrairement à ceux présentés dans les chapitres suivants, ils sont pour tous les Décans de l'Automne.

- **Félon (Bienfait perfide)** : vous avez contemplé la réalité de la Perfidie et, dans ce miroir obscur, vous vous êtes vu. Désormais vous êtes responsable de vos actes. Le libre-arbitre est à votre portée, vous le sentez et vous ne vous abaissez pas à blâmer l'influence du Masque pour le mal que vous faites.

Vous disposez désormais d'une nouvelle caractéristique nommée Félonie. Celle-ci est le pendant de la Noirceur chez les Ténébreux. Comme celle-ci, elle est toujours égale au chiffre des dizaines de votre Perfidie. Chaque fois que vous gagnez des points de Perfidie, vous soustrayez à la somme obtenue votre niveau de Félonie. Si cela fait descendre le nombre de points gagnés à 0 ou moins, vous ressortez indemne de l'expérience. Ce Bienfait ne s'applique pas dans le cas de points de Perfidie acquis de façon volontaire, suite au gain d'un Bienfait perfide par exemple.

- **Acteur fétiche (Peine perfide)** : vous ne pouvez pas vous en empêcher, vous avez le Drame dans le sang. Lorsque vous êtes face à un Drame orchestré par le Masque ou un Masquard, l'EG peut vous forcer à faire un test de VOL contre DIFF égale à la somme de vos trois Aspects noirs x 2. Si vous échouez, votre EG peut vous attribuer un rôle dans ce Drame sous la forme d'ordres à effectuer.

Selon le bon vouloir du Masque, ces ordres peuvent aller dans le sens de votre Compagnie — qui peut être actrice du Drame — ou, au contraire, peuvent vous conduire à les trahir. Vous recevrez toujours une certaine latitude d'interprétation dans la lettre de ces ordres. Le Masque n'est pas un metteur en scène contraignant après tout.

LES PIXIES

Les Compétences propres aux pixies sont Discretion, Athlétisme (spé. Vol) et Géographie (spé. Harmonde).

- Pour peu qu'elle ait accès à un laboratoire et à une quantité suffisante de principe liant, toute pixie est capable de créer des élixirs (voir plus bas). Le nombre de points de Seuil à la création d'un personnage pixie est de PER x Saison : Automne.
- Les pixies se servent de leurs ailes pour voler, ce d'une façon bien plus aisée que les fées noires. La base de mouvement d'une pixie en vol est de 18. Cette activité ne lui occasionne pas plus de fatigue que la marche à un humain.

Note : les rares pixies Inspirés trouvent leur origine dans l'encart p. 111.

LES MORGANES

Les Compétences propres aux morganes sont Poisons, Baratin et Éloquence.

- Une morgane reçoit 1 point de Ténèbre le dernier jour de l'automne de chaque

année. Ce point est similaire à ceux gagnés dans toutes les autres occasions par les Ténébreux: il donne accès aux mêmes Bienfaits et Peines. Il représente l'appel de Vitance à ses enfants, communiqué par le lien de la morgane avec la reine Morkanelle (cf. *Le Codex des morganes*).

Le jour où une morgane reçoit une Flamme, celle-ci consume les points de Ténèbre accumulés. La corruption reprend le jour où l'Inspiré apprend qu'il porte en lui cette émanation magique des Muses et de Diurne. Une morgane Inspirée nouvellement créée ne possède donc aucun point de Ténèbre — à l'exception de ceux donnés par des Avantages ou des Défauts.

- Sur un effort de volonté, il est possible aux morganes de contraindre leur cœur de glace à fondre. Alors même que l'humour saline se dilue dans leurs veines, elles se sentent alors emplies d'une passion irrésistible pour leur victime, passion partagée par celle-ci. Ce pouvoir saisonin est géré par un test de CHA de la morgane contre VOL de la victime. En cas de réussite, un amour tragique se développe entre

LES MORGANES

RÉS	FOR	AGI	PER	VOL	INT	CHA	CRÉ
—	—	+ 1	—	—	—	+ 4m12	— 1
TAI	BPdV	Mod. Poids	MV				
0	25	x7	3				

LES PIXIES

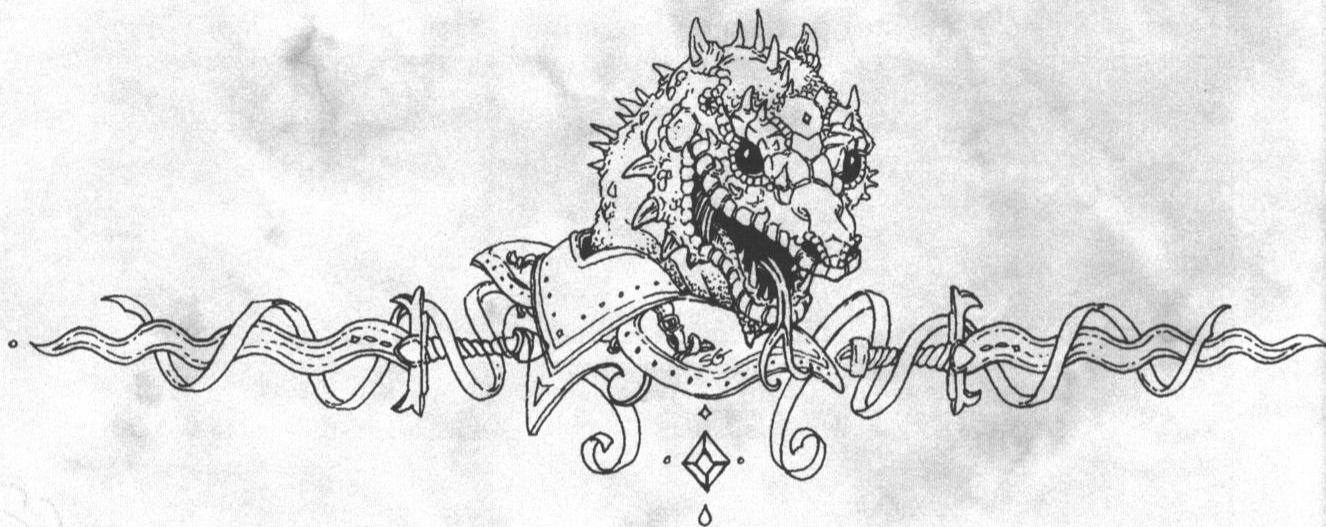
RÉS	FOR	AGI	PER	VOL	INT	CHA	CRÉ
M3	— 4	+ 4 (m7) + 1	— 1	—	—	—	
TAI	BPdV	Mod. Poids	MV				
— 2	10	x 4	1/18				

les deux individus. En cas d'échec, le cœur de la morgane, rompu à tant de déceptions, refuse de se plier à son vouloir. En cas de Fumble, seule la morgane tombe amoureuse. La victime n'est pas affectée.

Cet amour est artificiel et ne peut conduire qu'au malheur. Dans la poitrine de la victime, les émotions contraires se déchaînent. Amour, avant tout, mais également haine de cet esclavage. La victime sait qu'elle a été abusée et se méfie de sa maîtresse. Ce pouvoir n'est brisé que par la mort d'une des deux parties, et prive la morgane de l'utilisation de l'Antélumie. Privée du prisme de son cœur, la morgane focalise tout son amour sur sa victime. Il est cependant fréquent que le pouvoir se manifeste par l'apparition de voiles éthérés sur celle-ci, marque des faveurs de la belle.

- Les morganes sont les meilleures actrices du Drame, mais elles sont peu

nombreuses. Ce pouvoir est la marque de la faveur que leur accorde le Masque. Lorsqu'une morgane est dans une situation où il lui est difficile d'être perçue, il lui est possible d'appeler le Maître du Semblant et de lui demander, au nom des services rendus par son peuple, de l'emmener ailleurs en sécurité. Peu à peu, la morgane s'estompe, en 1D10 round(s), emmenée par le Masque sur le théâtre d'une nouvelle tragédie. Si elle n'a pas été rattrapée avant le dernier round d'utilisation de ce pouvoir, la morgane est irrémédiablement partie. C'est donc le moyen d'évasion ultime, bien qu'il ne fonctionne pas dans le cas où la morgane ne peut se déplacer — par exemple si elle est emprisonnée. Ce pouvoir est soumis au bon vouloir du Masque et la morgane n'en contrôle aucun paramètre, si ce n'est son activation. Il ne laisse derrière lui que le parfum de la morgane et quelques fleurs laissées par le Masque en hommage à la performance de la belle.





*es vieilles légendes racontent parfois
Que quand dans les cieux brillent les étoiles
Les grands reptiles, les serpents-rois
Mènent leur peuple dans la bataille. »*

*Tiré de la septième ouverture
de La Geste des Saisons.*

5 ~ Le Codex des drakoniens

L'Harmonde

« Écoute mes paroles, mais ne les prend pas trop à cœur. Car ce que je te dis là est le présent, et le présent doit muer pour devenir futur. »

Le bon sens du vespéride

HISTOIRE DU DÉCAN

« Jeune drakonien, ce soir, toi et tes frères fêterez votre quinzième automne. Demain, vous entreprendrez le voyage qui vous mènera devant votre grand-père. Pour la première fois, tu verras un dragon. Tu ne te laisseras pas envahir par la peur. Pour t'y aider, je dois te répéter ce que je sais de notre histoire et de notre peuple. »

Un matin...

Dans la nuit des temps, la Dame de l'Automne, désireuse de trouver le meilleur géniteur qui soit pour ses premiers enfants, descendit dans le cœur de l'Harmonde pour y rencontrer Elbrémus le premier dragon. Elle usa de ses charmes pour agui-cher le grand reptile, ces mêmes charmes que tu retrouveras chez nos sœurs morganes. Elbrémus était le premier de toutes les Excellences et il n'avait jamais connu l'amour. Il s'y était toujours refusé, estimant

que toute autre créature de l'Harmonde, hormis ses propres mères, lui était inférieure. Mais ce jour-là, le désir s'éveilla en lui, tant la Dame se montra charmante et experte. Consumé par sa fierté, plutôt que de l'aimer, il la viola.

Leurs ébats secouèrent l'Harmonde pendant des jours. Aujourd'hui encore, les séismes, les tremblements de terre et les éruptions volcaniques ne sont que les soubresauts du plaisir de l'Excellence. Déchirée par le dragon, notre mère nous conçut

dans la douleur. C'est ainsi que nous naquîmes, au plus profond de la terre, du sang de l'Automne et du souffle du dragon. C'était un matin.

De notre mère, nous gardons notre nature changeante et manipulatrice. De notre père, nous gardons notre forme et notre force. Pour ces dons, nous devons respecter et adorer nos deux parents à parts égales, même s'ils ne sont plus aujourd'hui tels qu'ils nous ont créés. N'oublie jamais que sans eux, nous ne serions rien.

REPTIAS KALTESSFLECHTESS

Général des légions claniques drakoniennes, Reptias ne répondait qu'à l'Invisible Couronne. Sur son ordre, il mena une offensive contre le barrage d'Eaumorte. Laeghon avait fait geler le cours de la rivière afin d'assouffir ses adversaires. Les guerriers assoiffés se jetèrent sur le barrage de glace. Jamais on ne vit autant de drakoniens agissant de concert. Trente clans assaillirent les saisonins de l'hiver et peu survécurent. Laeghon avait prévu l'offensive et disposé ses matrones pétrifiantes dans les gorges. Les drakoniens vainquirent les méduses, souvent alors même que leurs chairs finissaient de se figer, mais des clans, seule une centaine d'individus échappa à la pétrification.

Reptias ne fut pas de ceux-ci. Ayant mené ses troupes, il fut l'un des premiers touchés. Pourtant sa maîtrise métamorphique lui permit d'échapper au froid de la pierre le temps de mener ses troupes à la victoire.

Aujourd'hui, Reptias repose en la forteresse d'Écarlasse. Il est capable d'entendre et de voir ce qui lui est dit et, lorsque sa volonté est suffisamment forte, d'animer son corps de pierre. Cela fait bien un siècle qu'il ne l'a pas fait et beaucoup se demandent si le général aux trente clans n'a pas rejoint les étoiles.

Hors des montagnes

Nous ne pouvions rester éternellement dans les montagnes où nous avions vu le jour. Nous partîmes donc à la découverte de l'Harmonde. Quelle ne fut pas notre déconvenue en découvrant nos aînés. Humains et saisonins nous détestèrent immédiatement. Ils nous dirent reptiles et crachèrent notre nom comme une malédiction. Au-delà de nos apparences, les saisonins ne virent que la marque de l'Automne. Les Masquards, eux, ne virent que celle des dragons et donc des Muses. Ils nous traquèrent comme des monstres. Les premiers drakoniens à entrer en contact avec eux furent tués. Leurs traces furent suivies jusqu'à leurs nids et à leur tour leurs familles périrent.

Les clans qui avaient échappé au carnage vinrent sécher leurs larmes auprès de la Dame. Pour les consoler, l'Automne leur enseigna les Chants du Déclin et leur dit d'y trouver la sagesse de résoudre leurs problèmes.

Après une intense réflexion, nous comprîmes la bonté de notre Dame. Issus de l'argile terrestre et du sang de la Dame, nous sommes changeants. Il nous suffisait donc de prendre une apparence appropriée pour voler aux Masquards leurs



REPTIAS KALTSSSFLECHTESS
À LA BATAILLE DES CHUTES D'EAUMORTE

secrets. Avec ceux-ci, nous fonderions une civilisation à nulle autre pareille qui prospérerait en marge de l'Harmonde, dans ses milieux hostiles. C'est ainsi que nous nous mêlâmes aux Masquards.

La période qui s'ensuivit fut celle de la construction. Nous apprîmes la plupart des connaissances des Masquards. L'architecture notamment nous fascinait par la stabilité qu'elle apporte. Pour rendre grâce à cet art, nous bâtîmes dans nos montagnes nos célèbres forteresses, symboles d'union et de sécurité pour chaque clan. Au contraire des humains, nous ne privilégions pas la beauté des structures. La vie des drakoniens était difficile, et nous préférâmes privilégier la défense et la sécurité. Ce fut un zénith.

Le soleil se couche...

Puis un personnage se présenta à nous au côté de la Dame. L'Invisible Couronne, puisque tel était son nom, fit un pèlerinage dans chacune des forteresses drakoniennes,

appelant les nôtres aux armes pour défendre l'Automne. Il nous dit que l'existence même de notre Saison était en jeu, que l'Été venait de s'en prendre aux troupes du Printemps près de la forêt d'Ébène.

Notre honneur était en jeu. Notre entrée dans le conflit fut une victoire. Sous la forme de soldats ogres, nos guerriers massacrèrent l'une des Légions de l'Été en une nuit, près de Chaudegarde. La citadelle elle-même ne tarda pas à tomber. Hélas nous ne fûmes pas aussi brillants dans les conflits qui s'ensuivirent. Nos troupes n'avaient jamais été très disciplinées et cédaient trop vite du terrain en cas de siège ou de batailles rangées. Notre réputation de cruauté et de duplicité joua contre nous en faisant s'allier nos ennemis.

Nos adversaires ultimes restèrent cependant les méduses de Laeghon. Le regard pétrifiant des filles du gel représentait en effet notre pire peur : celle de la stabilité éternelle. Après la bataille des chutes d'Eau-

morte, nous faillîmes renoncer au combat. Tous nos champions étaient pétrifiés et fort peu d'entre eux surent faire appel à leur maîtrise métamorphique au-delà de la pierre pour se forcer à redevenir chair.

Après cette défaite, l'Invisible Couronne sembla changer ses plans. Elle fit de nous une espèce vouée à vivre cachée, infiltrée. Certes, beaucoup retournèrent sur le champ de bataille, mais il ne s'agissait là que d'un leurre. Le rôle de ces troupes était de détourner l'attention des saisonins de notre but véritable : employer les Masquards comme armes dans la guerre pour pallier notre faible nombre. Pour assujettir les Masquards, nous dûmes devenir

plus humains qu'humains. L'héritage de notre Dame nous fit exceller dans le mensonge et la tromperie. Je crois que c'est ainsi que nous pûmes nous jouer du Masque. Nous nous sentions puissants, et déjà les signes de notre défaite approchaient. Les dragons s'étaient pour la plupart dressés contre ce plan. Nombre d'entre eux quittèrent le champ de bataille.

Inutile de dire que les saisonins furent surpris des premières offensives des Masquards sur leurs positions, par la suite immanquablement conquises par les Automnins. L'espoir revint chez nous, avant d'être tranché par Janus.

L'Automne fut déclaré coupable de tricherie : il perdit les Guerres des Décans. Les Automnins furent exilés et l'Invisible Couronne exécutée. La nuit venait de tomber sur les drakoniens.

Ce qu'il advint des nôtres qui acceptèrent cet exil, je l'ignore. Mes ancêtres, comme beaucoup d'autres, choisirent de s'élever contre cette injustice et de rester dans l'Harmonde. Ils s'enfermèrent dans nos forteresses et laissèrent le temps s'écouler.

MORT D'UN DRAGON

Elbrémus, notre père, mourut à la fin des Guerres des Décans. Nous n'étions pas là pour le défendre. Telle est notre honte. En effet, à la fin de la guerre, alors que certains des nôtres s'en allaient vers l'océan et que d'autres s'enfermaient dans leurs forteresses, les saisonins s'en prirent au symbole même de la création, le Primarbre. Nous ignorons le nom de celui qui lui porta le coup fatal, mais le grand arbre fut arraché et englouti dans les eaux, en même temps que la forêt d'Ébène. Celle-ci était la Perfection protégée par Elbrémus ainsi que la garantie de son immortalité. Au moment de sa destruction, on dit que notre ancêtre à tous devint fou ; qu'il tenta d'empêcher le Primarbre de tomber et fut écrasé par celui-ci.

Seuls ses tectones les plus fidèles l'accompagnaient. En sa mémoire, l'un d'entre eux énucléa l'un de ses yeux et le ramena dans sa forteresse élémentaire. Je ne sais pas ce qu'il advint par la suite, mais depuis ce jour notre peuple voue une haine sans faille aux saisonins. Notre combat ne cessera qu'à la mort du dernier de ceux-ci.

Une lumière dans la longue nuit

Je crois que cet isolationnisme fut une erreur. Livrés à nous-mêmes, nous ne faisons que stagner. Et stagner, c'est cesser d'évoluer pour nous laisser entraîner par l'entropie. Cachés dans nos forteresses, nous étions coupés du monde. Après des années de guerre, nous nous étions habitués à combattre. L'ennemi le plus accessible était parmi nous. Pour la première fois, des conflits éclatèrent entre membres des clans. Les forteresses étaient le lieu de luttes intestines, l'ordre clanique ne suffisait plus.

Plus que la défaite, c'est l'ennui qui faillit être la cause de la mort de notre race. Puis, au milieu de la longue nuit, des mission-

naires apparurent à nos portes. Ceux-ci étaient d'anciens héros de la guerre, auréolés de gloire. La plupart avaient subi le regard pétrifiant de la gent carme, mais avaient suffisamment su maîtriser leur corps pour remodeler leur matière vers la vie. Ils se nommaient vespérides. Ils nous firent part de leur enseignement. La Dame leur avait parlé. Ils avaient compris que le chaos qui nous rongait devait être canalisé par l'ordre et que cet équilibre des principes était seul à même de nous sauver. Devant des drakoniens médusés, ils dévoilèrent un ensemble de règles à suivre pour orienter nos êtres vers les meilleurs auspices : un code nommé Écaille, un ensemble de castes dans lequel chacun pourrait évoluer au gré de sa valeur.

Ils nous dévoilèrent aussi une prophétie. La période précédant la défaite avait été le premier jour du monde. Nous avions été créés divisés, mais unis dans la défaite. La défaite n'avait été que le signe de la fin d'une mue de notre race. Avec l'arrivée des vespérides, le second jour allait se lever sur un nouvel âge. Dans celui-ci les clans ne seraient plus les unités de notre peuple : ils seraient remplacés en cela par les forteresses elles-mêmes. Enfin, un cataclysme viendrait renverser ce second âge en une nouvelle mue qui nous conduirait vers le dernier âge, l'âge impérial, le couronnement de la suprématie des drakoniens sur l'Harmonde.

Les vespérides s'en furent. Le désir de changer avait pris leur société qui se mit en devoir d'appliquer l'Écaille et ses tenants (cf. encart). Pour fêter cela, les guerriers partirent capturer de jeunes Masquards pour engendrer les drakoniens de la seconde mue. À leur naissance, une aube se leva.

La Flamboyance

La Flamboyance fut pour nous une période aussi importante qu'elle le fut pour les humains. Dans nos forteresses, la société des drakoniens était en pleine évolution. Chacun cherchait à comprendre l'Écaille et à dominer son chaos intérieur. Chacun cherchait à prospérer dans les castes instaurées par le culte. La compétition entre individus s'assainissait : elle profitait aux clans au lieu de les déchirer. Ces derniers contribuaient à la construction de la communauté.

L'autarcie était terminée. Les forteresses nouaient des contacts et tissaient des pactes

L'ÉCAILLE

L'Écaille est plus qu'un code de l'honneur. Elle est l'âme du drakonien, ce qui fait de lui un membre de la nation et non une horreur métamorphique sans âme. En suivant les principes de l'Écaille, les drakoniens parviennent à vivre, et à prospérer, en société. L'Écaille les organise et rend leurs armées redoutables, mais honorables. Seul le plus Perfide des drakoniens trahirait l'Écaille, et jamais devant ses frères de race, car un drakonien sans Écaille est une abomination aux yeux de la Dame.

L'Écaille s'articule autour des six vertus.

- **Obéissance** : tu respecteras les vœux de tes supérieurs et, en toute instance, de ton clan.
- **Honneur** : tu te battras comme un guerrier et ne verseras pas dans la cruauté.
- **Prévoyance** : évoluer, c'est changer. Changer c'est prévoir. Du passé se construit le futur.
- **Courage** : reculer, c'est faillir. À soi-même et au clan.
- **Maîtrise de soi** : la métamorphose est l'emprise de l'esprit sur le corps. Le corps n'a nul pouvoir sur l'esprit.
- **Changement** : stagner, c'est périr. Dans le chaos est la liberté.

contre des ennemis communs. Des espions étaient dépêchés auprès des Empires Flamboyants afin de se tenir au fait de leurs innovations et de leur géopolitique. Une seule constante demeurait : la discrétion la plus absolue devait primer. Notre culture se cherchait ; elle tentait de se définir. Un conflit à ce stade contre une humanité que nous étions destinés à affronter aurait signé notre perte.

Lorsque les forteresses majeures eurent atteint un modèle d'organisation stable, notre peuple se mit à attendre le signal de la nouvelle mue. L'entrée dans le Troisième Âge.

Nous reprîmes contact avec nos sœurs morganes et pixies.

À la fin de la Flamboyance, la nouvelle de la romance entre la Dame et le Masque nous parvint. Cela éleva maintes controverses et débats. Certains voyaient là une trahison de la mémoire d'Elbrémus. La

majorité vit en cette union un signe de l'avènement de l'âge impérial. En effet, qui mieux que le Masque pouvait devenir l'empereur de notre peuple ? Qui connaissait mieux les humains, et qui, plus que lui, pouvait avoir envie de mettre à bas les Empires Flamboyants ? Des ambassades furent donc envoyées auprès du Maître du Semblant pour le congratuler et lui apporter le soutien des drakoniens.

Seule la forteresse d'Outrerage se refusa à prêter un tel serment. Fief du culte véséral, les seigneurs d'Outrerage se rangeaient à la position de celui-ci : le Masque devait être respecté et servi, car tel était le désir de notre Dame. Pourtant il n'était pas l'empereur annoncé, car celui-ci devait être un drakonien et non un Éternel.

Le Masque accepta notre aide et agit. Reprenant le plan qui avait fait échouer l'Invisible Couronne, il mobilisa les réseaux drakoniens des Empires. Il joua sur leur haine et leur peur des saisonins et, grâce à ces sentiments, parvint à retourner l'humanité contre les saisonins. Ceux-ci furent forcés à leur tour à un exil cuisant dans leurs écrins. Invisibles aux yeux des humains, nous pûmes échapper à ce sort et prospérer dans leur ombre.

Puis, dans un rituel dont la teneur nous échappe, il créa le manteau de l'Automne grâce auquel notre Dame coupa les humains de la source de leur magie, le Centresprit. L'heure de notre gloire avait sonné.

Un nouveau zénith

Aujourd'hui, nous sommes de nouveau à notre zénith. Les humains ne sont plus que des proies pour nos chasseurs. Certes, leurs armées sont puissantes, mais elles ignorent tout de nos artifices et de ceux de nos alliés. La peur joue dans notre camp.

LE SOUFFLE DE LA PROPHÉTIE

La légende veut qu'à sa mort, Elbrémus ait voulu se venger des saisonins assassins et qu'il ait pour cela soufflé une dernière fois sa flamme. Le grand dragon aurait appelé à lui l'essence même du feu pour la relâcher dans un dernier souffle, mais aurait vu celui-ci lui échapper, canalisé par des mortels au service de Janus. Incapables de détruire la puissance invoquée par Elbrémus, ils auraient enfermé le souffle igné dans une sphère de pierre qu'ils auraient cachée au sud de l'Harmonde.

Quelques siècles après le début de la Flamboyance, un imprudent voyageur découvrit cette sphère et l'ouvrit, libérant un vent de feu qui ravagea l'Harmonde. Pour les drakoniens, c'était là le signe de la seconde mue. Les mortels nomment cet événement le Feu des Origines.

Le Masque continue à nous guider par l'intermédiaire de la Chaire des Damnés, le conseil de guerre des ennemis de l'Inspiration... Si l'on peut parler d'Inspiration. Il ne reste qu'une poignée d'Inspirés.

Nos seuls vrais ennemis restent les autres saisonins. Que la Ténèbre les dévore ! Ils ont réussi à passer outre les collets placés à leurs cous au temps de la Flamboyance. En moins de cent cinquante ans, ils ont déjà détruit une de nos forteresses : Souffleroc, nommée la Mère des Souffles par nos alliés pixies. Autrefois noble et forte, cette forteresse était le symbole de notre alliance avec le Masque et nombreux sont les nôtres à être tombés dans cette catastrophe.

La chance, et notre relâchement — inutile de se voiler la face — ont continué à jouer contre nous. Les géants nous ont menés à une guerre d'attrition. Ils ont coupé nos forteresses de leurs lieux d'approvisionnement, jugulé nos expéditions reproductrices et massacré certains de nos meilleurs guerriers. À terme, ils nous ont contraints à un accord des plus lâches : que nous restions dans nos montagnes en échange de notre tranquillité. Jusqu'ici nous nous sommes tenus aux règles de ce pacte... En apparence. Les géants ignorent jusqu'où va notre maîtrise métamorphique, mais les mouvements de troupes massifs nous sont interdits ainsi que l'établissement de structures de guerre dignes de ce nom. Mais nous attendons. Nous sommes patients, la prophétie est de notre côté. Notre empereur viendra, et avec lui nous conquerrons l'Harmonie. Pourquoi se presser ? »

SOCIÉTÉ

La société des drakoniens est le reflet de cette fière race. En apparence, elle est extrê-

mement structurée, composée de castes chapeautées par des prêtres. À l'intérieur, elle n'est que mouvance. Chaque drakonien aspire à progresser dans la hiérarchie et, pour cela, fait son possible pour être remarqué. La société des drakoniens est fondée sur le mérite mais, plus que tout, sur l'adaptation et la coopération entre ses membres. L'individu est important, mais il s'efface devant le clan. Le clan lui-même doit travailler de son mieux pour le bien-être de la forteresse. Enfin, toutes les forteresses se rejoignent pour accomplir le grand dessein des drakoniens : la troisième mue et l'avènement de l'empire drakonien.

Les castes

Voici par ordre hiérarchique croissant les castes de la société des drakoniens. Ces derniers sont extrêmement adaptables et leurs castes reflètent cet état. Ainsi dans le désert keshite où la survie est très difficile, les derniers sangs ont une importance capitale, ce qui se reflète dans le prestige qui leur est accordé.

- Tout en bas de la hiérarchie impériale, on trouve les **esclaves (Sssklafass)**. Ces derniers sont toujours humains ou saisonins. Jamais Automnins. Capturés au cours de raids, ils n'ont théoriquement aucun droit dans la société saisonine. Ils sont marqués d'un effluve spécifique qui les identifie ainsi que le clan auquel ils appartiennent. Les drakoniens ne sont, pour la plupart, pas cruels sans nécessité. Les esclaves sont nourris et logés avec autant de confort que cela est possible. Ils ne sont jamais menés au combat, sauf drogués. Un esclave n'est pas un guerrier. Le mettre sur le champ de bataille est un gâchis.
- Les **derniers sangs (Letssstenbleutass)** sont le premier échelon de la hiérarchie de leur peuple. Ils sont

responsables de la survie logistique de la forteresse. Il peut s'agir de l'approvisionnement en eau ou en nourriture, de l'artisanat ou de la récolte de matières premières. Les drakoniens se chargeant de l'encadrement des mères et des enfants sont également considérés comme des derniers sangs. Il ne faut pas considérer les derniers sangs comme une caste d'inférieurs. Ils travaillent pour la forteresse et non pour un clan spécifique. L'Écaille oblige tout premier sang à protéger un dernier sang en danger, voire à l'assister dans sa mission. Comme le dit l'un des préceptes vespéraux: « les premiers sangs défendent la forteresse de la mort. Les derniers sangs font perdurer sa vie. »

- Les **premiers sangs (erstenssbleut-tass)** sont les guerriers des clans drakoniens: ils opposent leurs lames et leurs crocs aux opposants de leur société. Les premiers sangs recrutent les drakoniens les plus forts, mais également les plus malins et les plus agiles. En effet, l'art du combat drakonien est en accord avec la doctrine du Déclin tel que l'a définie la Dame. Un guerrier drakonien n'est pas tant craint pour ses prouesses martiales que pour sa ruse et son manque de scrupules. Pour la survie du clan, il tuera les traîtres de son clan, ses meilleurs amis s'il le faut. À ce titre, les espions envoyés sous forme métamorphique dans les royaumes sont considérés comme des premiers sangs.
- Les **dominants (kezarass)** dirigent le clan. Rares sont les drakoniens à naître dans cette caste, mais un dominant nouveau-né peut être certain d'un destin exemplaire... et de nombreuses attentes de son clan. Un dominant représente son clan auprès des étrangers et des autres dominants. Il décide de l'attribution des

vivres et des plans de bataille. Il est le chef spirituel des fratries. Même s'il est né dans la caste, un dominant passera quelques années au moins dans les premiers sangs. Nul dominant ne saurait être choisi s'il n'a pas versé le sang pour son clan, le sien autant que celui de ses adversaires.

- Le **sang pur (empairass)** est le dirigeant d'une forteresse. En temps de paix, la position est le plus souvent inoccupée. Les drakoniens travaillant pour leur communauté, chaque clan fait suffisamment confiance à son prochain pour accomplir sa part de travail. En temps de guerre, la concertation est nécessaire à la victoire. Un dominant doit donc être choisi.

Le culte vespéral a un rôle important dans le choix du sang pur de la tribu. En effet, seuls les prêtres de cinquième voile ont connaissance de la formule du breuvage qui permet la mue d'un dominant en sang pur. Ce savoir est un outil important dans les relations entre le culte et les dominants.

- Les **prêtres**: les prêtres, qu'ils soient tectones ou vespérides, occupent une place en marge de la forteresse. Ils ne prêtent allégeance qu'à leurs supérieurs, aux dragons et à la Dame. Leur cas est développé plus loin dans le chapitre « La religion ».

Progresser dans les castes

Même à l'intérieur des castes, il existe un ordre hiérarchique. Là où se trouvent plusieurs drakoniens, chacun cherche à établir une relation de domination avec les autres. Cette dernière est une affaire de tous les instants. Chaque drakonien cherche à montrer son excellence dans sa fonction, à prouver qu'il est indispensable pour le clan et la forteresse. Ceci réclame du travail, bien entendu, mais également un grand nombre

d'intrigues. Les drakoniens sont les maîtres du semblant et de la tromperie et la société de chaque caste est un reflet de cet état. Les dirigeants sont vigilants ou deviennent bientôt dominés lorsque leurs féaux s'allient contre eux, ou accumulent les preuves de leur manque de compétence.

Ces luttes intestines ne dépassent cependant jamais certaines limites. Un drakonien ne blesse jamais l'un des siens et il ne met jamais les intérêts de son clan en péril.

Lorsqu'un drakonien excelle à une tâche ou si la survie l'exige parmi les membres d'une caste se fait sentir, il lui est possible de changer de caste. Cet événement est toujours le prétexte à des réjouissances.

Au cours de celles-ci, le drakonien est symboliquement vêtu des couleurs de son

ancienne caste, et peint de celles de sa nouvelle. Il passe la nuit dans une alcôve de la forteresse à méditer sur son futur rôle et sur les responsabilités qu'il laisse derrière lui en même temps que son ancienne vie. Si au matin sa détermination reste forte, il se dépouille de ses anciens vêtements et en apparaît nu aux yeux de tous. Il lui est alors présenté un brouet composé du sang des membres de sa future caste, de boue et d'un composant étrange — en vérité du pigment de l'Automne. Le drakonien sombre alors dans un sommeil profond empli de rêves alors que ses nouveaux confrères l'enferment dans un cocon de boue et de feuilles. Le drakonien qui en sortira quelques jours plus tard sera complètement transformé.

CASTES ET APPARENCE

Une caste est plus qu'une catégorie sociale pour un drakonien. C'est un état. Un drakonien a naturellement un corps adapté pour sa fonction, que celui-ci lui vienne de sa naissance ou de sa mue la plus récente. Son effluve le présente ainsi aux yeux des autres drakoniens et son corps arbore des teintes et des crêtes en rapport.

- Les **derniers sangs** sont les plus petits des drakoniens. Leur agilité et leur vivacité d'esprit les rendent prompts à inventer des solutions aux nombreux problèmes qu'ils peuvent rencontrer au cours de leurs problèmes. Un dernier sang a une peau grise, le plus souvent dépourvue d'écailles ornementales. Sa queue est un peu moins forte que celle d'un guerrier, mais plus maniable.

- Les **premiers sangs** correspondent à l'image des drakoniens que se font les habitants des Royaumes. Ils sont assez grands, maigres et portent des écailles ornementales sur le dos et les reins. Selon le clan dont ils sont issus, leur couleur d'écailles et leur tête diffèrent. Certains portent des cornes, d'autres ont une crête qui peut s'ériger en cas de colère. Leur queue est une arme.

- Les **dominants** sont les plus impressionnants des drakoniens. Leurs écailles sont de couleurs vives et leurs protubérances crâniennes plus développées que celles des premiers sangs. La plupart des dominants sont également plus grands, certains atteignant parfois la taille d'un ogre. Il n'est pas rare que l'effluve d'un dominant puisse se condenser dans sa bouche pour que celui-ci puisse empoisonner sa salive. Selon les cas, cela lui permet de cracher son venin ou d'empoisonner ses lames. Les dominants sont les plus puissants des drakoniens. Seuls les rares sangs purs les dépassent par la taille et la puissance. Un sang pur a toujours les écailles noires et dorées, parfois ornées de rouge. Son corps est couvert d'épines osseuses et de plaques d'armure. Son regard est insondable, presque aussi profond que celui d'un dragon. Nul ne sait à quoi ressemblera l'empereur lorsque celui-ci sera couronné.

Fratries guerrières

Îlots de calme dans un océan d'intrigues, les fratries guerrières drakoniennes représentent peut-être le seul lien qui puisse supplanter la fidélité d'un drakonien à sa forteresse.

En effet, lorsqu'il s'agit de mener des missions dangereuses, par exemple au milieu des humains, un drakonien premier sang doit être prêt à confier sa vie à l'un des siens, au risque de se voir trahi. La constitution des fratries guerrières naît d'un rituel qui joint les destins de plusieurs membres de la caste. Ceux-ci refusent de changer de caste l'un sans l'autre et acceptent de sacrifier leurs vies et leurs honneurs pour se défendre mutuellement. Le rite est achevé dans le sang, celui des drakoniens et d'un esclave.

On a déjà vu les frères d'un membre le rejoindre dans l'exil lorsque celui-ci devient un renégat ou un Perfide.

VIE DE DRAKONIEN

La naissance

À l'aube des saisons, la Dame a eu toutes les peines de l'Harmonde à enfanter. Aujourd'hui encore, les drakoniens restent marqués par cette malédiction et la survie de leur peuple n'est possible que grâce à leur acharnement, à la bonne grâce des dragons et à la douleur des femelles qui portent leurs œufs.

D'abord, il y a l'accouplement. Un drakonien adulte est capable d'engrosser n'importe quelle femelle, de n'importe quelle espèce. Il ne peut pourtant jamais s'agir d'amour, car les œufs qui grandissent tuent la génitrice lors de la ponte. Ajoutons à cela le fait que les autres peuples les craignent au point de ne vouloir leur vendre leurs

esclaves et l'on comprend que les drakoniens n'ont d'autre choix que de faire des razzias dans les villages humains pour capturer et violer les femmes qui porteront leur progéniture. Pour un drakonien, cet acte est honteux, car c'est profiter des faibles. Les drakoniens se reproduisent par nécessité, pas par plaisir.

Au terme de plusieurs mois de souffrance, les prisonnières meurent en pondant de trois à cinq œufs. En elles-mêmes, ces coquilles molles sont parfaitement impropres au développement de drakoniens matures. Certains œufs ont parfois donné des créatures grotesques, mais jamais elles ne vécurent longtemps, tant elles étaient chétives, malades et difformes. L'essence du chaos est en eux et le fœtus passe de forme en forme sans jamais pouvoir se réaliser. Pour parvenir à terme, il a besoin de chaleur. Et pas de n'importe quelle chaleur : celle d'un dragon.

Depuis le Crépuscule, rares sont les dragons qui acceptent de couvrir. Les autres peuples les baptisent dragons noirs car ils imaginent que la persévérance de ces Excellences à s'attacher à un peuple de traîtres est l'œuvre des Hauts Diabes. Il n'en est rien et les drakoniens préfèrent les appeler « les fidèles ». De fait, ce sont sans doute les seules créatures à encore apprécier les drakoniens de par l'Harmonde. Chaque clan sait où en trouver au moins un. Les plus gros clans vivent près des fidèles, parfois dans la même forteresse, mais dans certains clans reculés, les pères doivent parcourir des centaines de kilomètres en portant leurs œufs, pour rejoindre la caverne d'un dragon.

Déposer les œufs près du dragon ne suffit pas à les mener à terme. Les feux dont l'Excellence doit les nourrir sont ceux de l'amour. Oui, le dragon doit être amoureux

pour que brûle en lui une flamme qui forgera de bons drakoniens dans le creuset des coquilles de nos œufs. Peut-être peut-on y voir le signe que le premier dragon, malgré sa violence, était amoureux de la Dame.

À charge pour nous de trouver celle qui saura éveiller la passion. Nul ne saurait comprendre l'esprit des Excellences, mais il me semble qu'Elles se laissent aisément séduire par les humaines versées dans les

CE QUE JE PENSE DES...

Les Décans

- **Farfadets**: créatures des villes. S'en méfier. Ils sont les plus à même de percer nos déguisements.
- **Fée noires**: ces créatures existent encore? On n'en voit plus guère de nos jours.
- **Géants**: nos ennemis. S'ils ne nous avaient pas contraints à ce pacte inique, l'empire serait né depuis cent ans.
- **Méduses**: les drakoniens n'oublient pas le passé. Notre temps viendra, et avec elle, la vengeance.
- **Minotaures**: difficile de comprendre ces choses. Ne les sous-estime pas. Combattre un minotaure, c'est mourir.
- **Morganes**: nos sœurs, nos compagnes d'exil. Si elles nous aidaient autant que nous les aidons...
- **Nains**: les montagnes sont dangereuses, et il n'est pas rare qu'un nain disparaisse en hiver. Succulents.
- **Ogres**: hssssssss... (battements de queue frénétiques et sifflement agressif).
- **Pixies**: Véloces messagères aux ailes de lianes, portez le message de l'empire. L'humanité cédera et avec elle l'Harmonde.
- **Lutins**: des farfadets dégénérés, c'est cela? En tout cas ils restent délicieux.
- **Satyres**: heureusement que les saisonins du printemps ne sont pas tous des farfadets, la lutte deviendrait difficile.

Les Éternels

- **L'Ombre**: nous n'avons pas de contact avec elle. Cela nous sied ainsi.
- **Le Masque**: l'amant de notre Dame est notre second père. Révère-le tel quel et suis ses ordres et volontés.
- **Les Muses**: comme le Masque a vaincu les Muses, nous vaincrons les Royaumes.
- **Janus**: existe-t-il vraiment? S'il est juste, il comprendra la grandeur de notre cause et nous laissera agir.

Les mortels

- **Le Cryptogramme-magicien**: Certains des nôtres ont infiltré le Cryptogramme-magicien pour apprendre ses secrets. Aujourd'hui nous disposons de Mages drakoniens. Espérons que le jeu en vaudra la chandelle.
- **Le Conseil des Décans**: l'ennemi. Unis, les saisonins nous vaincraient. Divisons pour régner.
- **La Chaire des Damnés**: il est bien d'avoir des alliés, mais autant les garder ignorants de nos ambitions quelque temps encore.

arts sous toutes leurs formes. Telles sont en tout cas les femmes les plus enlevées à la mort des inspiratrices précédentes. Ainsi, tous savent qu'Argentombre trouva son nouvel amour en la personne d'une belle houri capturée lors du pillage d'un harem keshite, et versée dans la poésie et la musique.

Inspiré par l'amour pour sa belle, le dragon dégage une chaleur intense qui ordonne le chaos des fœtus drakoniens et les incite à prendre une forme à mi-chemin entre celle de l'inspiratrice et celle de l'ancêtre: un drakonien.

La caste dans laquelle naît un drakonien est fonction de sa proximité au feu sacré. Un

œuf couvé loin de celui-ci ne donnera naissance qu'à un dernier sang alors qu'un œuf mieux exposé fera éclore un premier sang. Les rares œufs à survivre à un contact de longue durée avec l'Excellence donnent parfois naissance à des premiers sangs exceptionnels, voire à des dominants. La disposition des œufs près du nid de l'ancêtre est donc d'une importance cruciale. Certains drakoniens vont jusqu'à tenter des innovations dans ce sens, comme des paniers accrochés au-dessus de l'Excellence afin de profiter de la chaleur accumulée en hauteur. Les tectones voient ces innovations d'un mauvais œil et arguent de l'importance de la tradition.



MÈRES DE DRAKONIENS

Les porteuses

Être violée par un drakonien n'est pas chose agréable. L'issue est généralement la mort lors de la ponte, après des mois de souffrance dans une forteresse, mais certaines femmes survivent miraculeusement. Elles sont alors soignées par le chaman, et déposées par une troupe de drakoniens près de terres humaines. Ces femmes sont marquées par l'odeur de leur mésaventure, et les drakoniens leur vouent un respect infini. S'ils viennent à croiser la route d'une porteuse, ils tâchent de l'aider discrètement.

En terme de règles, si un personnage féminin tombe entre les mains de drakoniens, un test de RÉS contre DIFF 30 - 5 x TAI est nécessaire pour qu'elle survive. Cela peut également être un Avantage de Société (2).

Les inspiratrices

Les femmes choisies pour inspirer les dragons ont un sort plus enviable. Toute leur vie, elles auront les honneurs d'une fratrie et vivront comme des reines, mais jamais elles ne pourront revoir les gens de leur peuple. Elles resteront cloîtrées dans une forteresse ou dans l'ancre d'un dragon. Les inspiratrices sont souvent nommées « grand-mères » par les drakoniens qu'elles ont vu naître.

L'enfance

À la sortie de l'œuf, le drakonien est confié aux bons soins des derniers sangs. Ceux-ci le nourrissent et l'instruisent sur leur civilisation pendant cinq ans. Cette période est cruciale pour le jeune drakonien. C'est l'époque où sa capacité de survie est déterminée. Certains sont trop faibles et meurent à cause de la nourriture trop rare. D'autres, plus fréquemment, se laissent dévorer par l'entropie de la métamorphose et dégènè-

rent en créatures bestiales. Par pitié, les adultes tuent ces dernières avant qu'elles n'aient l'occasion de grandir ou de menacer les autres drakoniens. Pendant cette période, les jeunes sont nourris de viande assaisonnée d'une poudre tirée de la coquille de leur œuf. Cette substance permet de fixer la forme du jeune jusqu'à ce que sa volonté soit suffisamment forte pour exercer un contrôle sur la métamorphose.

À l'âge de cinq ans, la véritable éducation du drakonien commence. Lui et ses semblables sont confiés à un prêtre vespéride. Sous la tutelle de celui-ci, ils apprendront l'histoire de leur peuple et sa destinée. Ils comprendront quel est le rôle des castes, et comment ils s'intègrent en tant qu'individus dans la société des drakoniens. Enfin ils intégreront l'Écaille.

À l'âge de dix ans, l'enseignement religieux prend fin et le drakonien est confié à sa caste. Selon les besoins de celle-ci et les affinités du jeune, l'apprentissage commence. Chaque jeune est pris en charge par un « oncle » plus expérimenté. À la fin des cinq ans de l'apprentissage, le jeune démontre ses nouvelles compétences au cours d'un rituel spécifique, dit de la « première mue », au terme duquel il est accueilli dans sa caste comme un adulte. Cette cérémonie a lieu le premier jour de l'automne au cours de fêtes et de ripailles.

L'âge adulte

Une fois le rite de la première mue accomplie, le drakonien est considéré comme adulte. Les tatouages de sa caste sont peints sur son corps, de même que ses marques olfactives. Puis il est présenté à l'ancêtre de sa forteresse. Jusque-là, le drakonien était un être générique, une simple ressource de la communauté. Le dragon le baptise. Les tectones inscrivent

ce nom dans le grand grimoire au cœur du monde et le renvoient chez les siens.

Jusqu'à ce qu'il devienne adulte, le drakonien était tourné vers lui-même, à la recherche de son équilibre intérieur et du contrôle de sa forme. Les besoins de sa caste le plongent maintenant dans une vie d'activité au service de la communauté. Il doit comprendre qu'il est devenu un rouage vital de la grande machine et que la réalisation de la destinée de son espèce, l'empire, passe par ses efforts et sa dévotion. Ceci pousse les drakoniens à rechercher l'excellence. Les derniers sangs explorent les environs de la forteresse, créent des décors merveilleux dans les entrailles de celle-ci ou se dépassent pour éduquer les jeunes. Les premiers sangs font de leurs corps des armes. Ils apprennent les subtilités du combat métamorphique et s'éduquent à l'utilisation des armes naturelles et des lames. Ils étudient l'humanité : ils cherchent à l'imiter.

La mort

L'espérance de vie d'un drakonien est de deux cents automnes. Mais peu atteignent cet âge. Les drakoniens vivent une vie de conflits, que ce soit entre eux ou contre le reste de l'Harmonde. Leur société les pousse à dépasser leurs limites, à prendre des risques et à se sacrifier pour les leurs. L'immense majorité des premiers sangs meurt au combat. Nombre de derniers sangs périssent en défendant leurs forteresses ou leurs cadets.

À l'âge de cent cinquante automnes, un drakonien devient trop vieux pour servir sa caste. Ses écailles se ternissent et ses os deviennent fragiles. Certains perdent la vue. Tous deviennent plus sensibles au froid et tendent à dormir pendant de longues périodes. Ces anciens sont extrêmement

L'EFFLUVE SERPENTIN

Les humains et les saisonins ne pourront sans doute jamais réellement comprendre les drakoniens car leurs sens ne sont pas appropriés. Dans leurs relations avec leurs semblables, les drakoniens utilisent en effet l'odorat. Chacun est capable d'exsuder une odeur spécifique et porteuse de sens pour appuyer ses dires. Cette odeur n'est sentie que par les drakoniens et les informe de l'identité de leur interlocuteur ainsi que, dans une certaine mesure, de son état émotionnel. Cet aspect de la physiologie des drakoniens explique nombre des aspects de leur culture.

- Un drakonien est incapable de mentir à un autre drakonien, car son odeur le trahirait.
- Les drakoniens aiment à se toucher, à mettre en rapport leurs odeurs.
- Un drakonien reconnaît toujours un autre drakonien, même métamorphosé. Les peuples de l'Harmonde ont toujours attribué cette capacité de se reconnaître à un pouvoir saisonin, alors qu'il ne s'agit que de la reconnaissance de cet effluve spécifique à leur espèce.
- Les drakoniens ont développé des arts et des moyens d'expression prenant en compte l'odeur. Ils se servent notamment de tatouages olfactifs comme moyens de se reconnaître dans l'obscurité des forteresses voire comme signes de distinction.

révérés car leur sommeil est vu comme une visite à l'Automne. À cet âge, la plupart des drakoniens choisissent de servir une dernière fois à leur peuple en mourant. En temps de paix, il peut s'agir d'une mort paisible dans les montagnes. En temps de guerre, on a vu des cohortes d'ancêtres charger des troupes ennemies supérieures en nombre, voire provoquer des avalanches qui les ont emportés dans la mort avec leurs adversaires.

Les drakoniens meurent comme ils vivent: dans l'honneur et la dévotion.

CULTURE

Comme tous les peuples de l'Harmonde, les drakoniens pratiquent les arts. Pourtant aucune caste ne comprend de fonction spécifique à leur pratique.

- **Musique:** les drakoniens ne pratiquent que peu la musique. Leur corps massif, leurs dents et leurs griffes allongées rendent difficile la manipulation des instruments. Tout au plus notera-t-on l'emploi d'instruments utilisant les effets du vent dans les couloirs des forteresses. Certaines galeries sont taillées pour que le vent s'y engouffre et fasse tinter une harpe éolienne ou hurle sa puissance dans la vallée en contrebas. Les seuls instruments utilisés sont les percussions qui donnent du courage aux troupes et rythment l'avancée des légions drakoniennes sur le champ de bataille.

Autrement, les drakoniens chantent. À la bataille et pour pleurer leurs morts. Ces chants gutturaux et harmonieux déstabilisent souvent leurs adversaires par l'impression de fatalité qui s'en dégage.

- **Sculpture:** les drakoniens sont les maîtres des formes et savent instinctivement comment manipuler la matière. Dès son enfance, chaque drakonien est encouragé à sculpter des figurines représentant l'Automne ou les membres de son clan. À l'âge adulte, seuls les derniers sangs sont autorisés à pratiquer la sculpture — alors que les premiers sangs et les dominants se familiarisent avec la danse.

Les plus respectés des derniers sangs sont les soumaçons, responsables de l'excavation des nouvelles galeries des forteresses. Ces drakoniens risquent leurs vies

dans des tunnels étroits qu'ils agrandissent à la recherche de salles souterraines pour étendre les domaines des clans.

- **Danse:** la danse est l'art des guerriers, la discipline des premiers sangs. Chaque forteresse possède sa danse du sang, que pratiquent les guerriers sur le champ de bataille. Dans les salles d'armes, ces derniers s'entraînent à sa chorégraphie et à la maîtrise des arts métamorphiques qui leur

LA MORT ET LES ÉTOILES

La longévité des drakoniens repose sur un secret: ils ne peuvent mourir que la nuit! Lorsqu'ils furent créés, les drakoniens étaient immortels, images fidèles de l'union de leur Dame et d'Elbrémus. En ce temps-là, un drakonien frappé à mort semblait dans un sommeil enchanté d'où il ne se réveillait jamais. Lorsque fut tué Elbrémus, les drakoniens perdirent ce don. Désormais, ils sont mortels, mais ils ont la peau dure.

Un drakonien mortellement blessé en plein jour ne meurt pas, mais sombre dans le coma. Ce sommeil est très proche de la mort: le cœur ne bat presque pas et il ne consomme pas d'air. Si les blessures du drakonien sont soignées avant que la nuit ne tombe — ce qui peut être difficile dans le cas de la perte d'une tête ou d'un organe vital —, le drakonien pourra se réveiller comme un humain sortant du coma. En revanche si aucun soin ne lui est prodigué avant l'apparition de la première étoile dans le ciel — que celui-ci soit couvert ou non —, le répit accordé prend fin et le drakonien en sursis trépassé.

Selon le culte tectone, les étoiles sont les yeux des dragons morts au cours de la Guerre des Éternels. Chaque dragon est lié à un clan et à sa mort, le drakonien rejoint son dragon. Si le corps du drakonien venait à être totalement détruit avant la nuit, son esprit errerait sans fin sur l'Harmonde à la recherche de ses ancêtres.

permettent d'éviter les coups de leurs adversaires ou de les toucher dans des angles improbables. Les danses drakoniennes ne sont que souplesse, fluidité et... mort.

- **Arts graphiques :** les forteresses mal éclairées des drakoniens ne sont pas favorables à la perception des traits et des couleurs. C'est en grande partie pour cela que les drakoniens privilégient la sculpture à la peinture. En fait, les arts graphiques ont été remplacés chez eux par tout un art lié à la composition de parfums et de fragrances. Une forteresse en temps de paix est faite pour être visitée les yeux fermés, en se laissant guider par les odeurs et les motifs qu'elles composent dans l'esprit de ceux qui les perçoivent.
- **Poésie :** la poésie est liée à l'histoire. Au fond des antres des ancêtres, les prêtres tectones notent les événements qui rythment la société des drakoniens ainsi que les noms de ceux qui naissent ou qui tombent. Les tectones sont les gardiens du temps et de l'histoire des drakoniens. De ces événements, ils composent des odes qu'ils déclament aux dragons.
- **Comédie :** l'art noble. L'essence des drakoniens est la tromperie et la fourberie. Afin de parfaire leurs capacités de métamorphes, les drakoniens sont encouragés à apprendre à assumer les personnalités et les habitudes d'autres personnes. Tous les rites sociaux drakoniens sont orchestrés comme des pièces de théâtre que jouent les dominants.

LA RELIGION

Le culte vespéral

Le culte vespéral représente l'âme du peuple drakonien. Il est articulé autour de l'Écaille et garantit la stabilité de la société.

Tous sont présentés à la Dame et à l'ancêtre par le biais du culte. Tous assimilent l'Écaille auprès des prêtres et voient leurs frères retourner aux étoiles sous la conduite d'un vespéride. La foi d'un drakonien est irrémédiablement vouée au culte vespéral et, à travers lui, à l'Automne.

De nombreux guerriers se tournent d'ailleurs vers la prêtrise à un moment de leur vie. Ce choix n'a rien d'irrévocable avant le passage du quatrième voile et il est même considéré comme un signe de pureté et de dévotion. Rares toutefois sont les drakoniens à devenir prêtres à part entière. En effet, outre une dévotion totale à l'Écaille, devenir un vespéride demande des qualités mystérieuses que seuls les prêtres déjà ordonnés sont à même de reconnaître.

La prêtrise vespéride passe par plusieurs voiles, des niveaux d'initiation représentant chacun une des vertus de l'Écaille. Organisé avec une hiérarchie très stricte, le culte vespéral attend de ses membres une obéissance sans faille à ses supérieurs. Quoi qu'il en soit, aucun membre d'un voile ne connaît les actions à faire pour être jugé digne de passer le voile supérieur. L'Écaille doit être assimilée instinctivement et non enseignée.

- Les **novices** sont à l'aube du premier voile. Leur vertu est l'obéissance. Les novices suivent la direction d'un prêtre de troisième rang et apprennent de lui les rituels de vénération de la Dame. Ce n'est que lorsque le novice a prouvé qu'il a su concilier les enseignements chaotiques de la doctrine du Déclin et la rigueur prônée par le culte vespéral qu'il est digne de passer le second voile.
- Les **initiés** entrent de plain-pied dans le culte vespéral. Sous la tutelle d'un prêtre de quatrième rang, les initiés servent leur



clan. Ils résolvent les disputes et aident le chef dans les jugements. Ils aident les drakoniens en ce qui concerne la justice et l'honneur de leur famille. Lorsque le prêtre a fait preuve de son impartialité totale en matière de justice et d'honneur — par exemple en privilégiant un ennemi sur lui-même ou en passant un jugement qui désavantage ses proches —, il est prêt à passer le troisième voile. Les initiés incarnent l'honneur.

- Le **vespéride** est le responsable de l'âme de la tribu. Il mène les rites vespéraux. Après une bataille, il soigne les blessés, ou, le cas échéant, guide leurs âmes jusqu'aux étoiles pour qu'elles rejoignent les dragons défaits. Tenant de la vertu de la prévoyance, il est également responsable de l'apprentissage des novices.
- Les **Tenants du Déclin** sont les gardiens de la vérité la plus dangereuse du culte. La mort. Ils s'occupent des drakoniens morts en plein jour. Ils exécutent les responsables de crimes capitaux. Ils sont les seuls à avoir le droit de tuer un autre drakonien. Un Tenant du Déclin se doit d'être incorruptible et impartial. Il ne fait plus partie d'une seule tribu, mais sert la nation dans sa totalité. Il n'a également plus le droit d'user de la métamorphose pour toute la durée de ce voile. Il est le prêtre des champs de bataille et il se bat aux côtés des siens. Il incarne le courage. Un Tenant du Déclin passe le cinquième voile lorsqu'il réfute ses vœux. S'il renonce à ce voile et use à nouveau de la métamorphose, puis se confesse à l'un de ses supérieurs, il est pardonné et devient un maître de l'Écaille.
- Les **maîtres de l'Écaille**, aussi nommés parfaits, dirigent le culte. Ils traitent les dissensions internes et font évoluer l'É-

caille et ses enseignements. Ces drakoniens incarnent l'Écaille. La plupart vivent dans une forteresse située au centre des monts drakoniens, mais d'autres sont plus actifs et visitent les forteresses afin de diffuser les dernières découvertes des Sublimés en matière de culte.

Un maître de l'Écaille passe le dernier voile lorsqu'il se sent « appelé » par la Dame. Sa vertu est la Maîtrise de Soi.

- Les **Séides de la Dame**, également nommés Sublimés ou séides de l'Automne, sont des ermites. Ils voyagent de par l'Harmonie sous diverses formes, à la recherche des enseignements du Déclin. Appelés par l'esprit d'Elbrémus, ils visitent les lieux les plus divers et essaient de comprendre les situations auxquelles ils sont confrontés. Le fruit de leurs méditations est ensuite transmis aux parfaits qui les intègrent dans la doctrine du culte.

Les tectones

Les tectones représentent la seconde branche du culte drakonien, celui des adeptes du dragon. Ils n'ont pas d'organisation interne comme les vespérides et, au contraire de ceux-ci, sont totalement coupés du système des castes. Les tectones vivent dans les antres des Excellences et cohabitent par cercles. Chaque cercle est constitué d'un ancien, d'un à six prêtres et de leurs disciples. Tous ont été choisis par le dragon à leur naissance et tous vénèrent les Excellences plus que tout.

Leur mission première est de conserver la mémoire des leurs sur des tablettes de pierre conservées dans les antres des Excellences. Ils sont également les vassaux de l'inspiratrice et ses fidèles servants et géôliers.

En temps de paix, les membres du cercle étudient les mystères de l'Harmonie dans les yeux de leur Excellence. Ils retirent de

cet échange silencieux une sagesse qui fait d'eux des personnages respectés, et craints, par leurs semblables. Qui plus est, la proximité de la flamme du dragon rend plus stable leur forme originelle et les libère de leur côté bestial. Sans avoir le pouvoir politique que possède le culte vespéral, les tectes en imposent par leur sérénité.

Être Inspiré

« S'il existe fort peu de drakoniens Inspirés, c'est plus à cause de l'attitude xénophobe et sanguinaire de ce peuple que de sa nature. Les drakoniens sont de tous les Automnins, et peut-être de tous les saisonins, les plus à même de porter la Flamme. La Flamme dans leur cœur est proche de celle de leur ancêtre Elbrémus et répond à leurs atavismes. Non, le danger du drakonien inspiré est qu'en menant la lutte contre la Menace, il défie trop la société de son Décan et sombre ainsi dans la Perfidie. La route entre l'Inspiration et la Perfidie est étroite pour le drakonien inspiré, qui doit garder à l'esprit le bien-être de l'espèce même qui compose les troupes de choc du Masque. »

Squalmis

Déclaration au Conseil des Décans

AVANTAGES ET DÉFAUTS

Avantages

PREMIER SANG (0, CHARGE)

C'est là le choix par défaut de création de votre Inspiré, si vous souhaitez qu'il soit drakonien mais qu'aucune autre Charge ne vous intéresse.

Vous êtes un premier sang, un guerrier. Votre but est la défense du clan et des Automnins. Vous êtes le premier sur les champs de bataille. Pour la Dame et son Amant, vous vaincrez !

Les Caractéristiques de votre drakonien sont modifiées de la façon suivante : FOR + 1, CHA + 1 et TAI 0.

DERNIER SANG (0, CHARGE)

Vous êtes un bâtisseur. Que vous construisiez les forteresses qui font la gloire de votre peuple, que vous assuriez sa subsistance grâce à vos récoltes ou encore en élevant les enfants du clan, vous êtes un moyeu essentiel de la survie de la race. L'empire drakonien a besoin de vous : vous ne vous soustrairez pas à votre devoir.

Les Caractéristiques de votre drakonien sont modifiées de la façon suivante : AGI + 1, CRÉ + 1 et TAI 0.

DOMINANT (5, CHARGE)

Que ce soit par un droit de naissance ou par la force de vos bras, vous avez réussi à vous élever jusqu'au rang convoité de dominant. Vous êtes plus imposant que vos frères et votre voix porte plus loin. Lorsque vous parlez, on se tait. En contrepartie, vous devez mener un combat quotidien : dans les salles de pouvoir de la forteresse où se rencontrent les dominants pour décider de l'avenir de la forteresse, et parmi vos guerriers qui profiteraient de la moindre de vos faiblesses pour prendre votre place.

Pour acheter cet Avantage, vous devez posséder une FOR et un CHA d'au moins 8. Dans ce cas, les Caractéristiques de votre drakonien sont modifiées de la façon suivante : TAI + 1, FOR + 2 (Max 12), RÉs + 1 et CHA + 2 (max 12).

PRÊTRE (VARIABLE, CHARGE)

Vous êtes membre de l'un des cultes drakonien. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

- **Novice** (1 point) : nécessite Saison: Automne 6, Alphabet: Drakonien 2 et Astronomie 2.
- **Initié** (2 points) nécessite les mêmes pré requis que « Novice » auxquels s'ajoute Lois 3.
- **Vespéride** (3 points) : nécessite les mêmes pré requis que « Initié » auxquels s'ajoutent Saison: automne 7, Alphabet: Drakonien 3 et Décorum 1. Cette Charge donne accès aux profanitas.
- **Tenant du Déclin** (4 points) : nécessite les mêmes pré requis que « Vespéride » auxquels s'ajoutent Arme: cimenterre 3 et Démonologie 1. Cette Charge rapporte également dix points de Ténèbre.

- **Maître de l'Écaille** (5 points) : nécessite les mêmes pré requis de Compétences que « Tenant du Déclin ». S'ajoutent Démonologie 3, Lois 5 Harmonie 3. Cette Charge rapporte également quinze points de Ténèbre.



- **Séide de la Dame** (6 points) : ce rang a les mêmes pré requis de Compétences que « Maître de l'Écaille ». Cette Charge rapporte également vingt points de Ténèbre.
- **Disciple tectone** (1 point) : nécessite Harmonie (spé: dragons) 6 et Histoire & légendes 3.
- **Prêtre tectone** (3 points) : nécessite Harmonie (spé: dragons) 8 et Histoire & légendes 5.
- **Ancien** (5 points) : nécessite Harmonie (spé: dragons) 10 et Histoire & légendes 7.

PRESTIGE (2, CHARGE)

Vous êtes un membre influent de votre caste, peut-être même considéré pour une

mue prochaine. Votre parole a plus de poids que celle des autres drakonien. Vous êtes à la tête d'une vingtaine de vos frères de caste et vous pouvez vous permettre des écarts d'étiquette fatals à vos congénères. Si vous êtes un dominant, vous dirigez une forteresse. Peut-être briguez-vous le siège impérial ?

SALIVE TOXIQUE (VARIABLE, SAISON)

Votre haleine corrompt votre salive quelle que soit votre forme. Votre morsure — ou votre baiser sous forme humaine — transmet un poison mortel. Celui-ci a une VIR de 2 x RÉ. S'il est inoculé par une morsure ou une lame, il occasionne cinq points de dégâts plus un point par point négatif de MR, alors que la victime de votre personnage sent son

AVANTAGE : « ENFANT DE L'AUBE » (VARIABLE, SAISON)

Quelque chose vous est arrivé. Vous étiez un drakonien, de cela vous êtes sûr et certain. Vous êtes toujours un drakonien, mais votre passé est en lambeaux. Quand vous cherchez votre Saison, la réponse qui vous vient n'est pas celle que vous attendez. C'est comme si une autre Dame vous avait jeté sa malédiction en cherchant à vous voler à l'Automne. Qu'allez-vous faire ? Combattre pour retrouver votre héritage ? Explorer votre passé pour comprendre la cause de ce trouble, ou encore accepter votre destin ? Pensez-y ; les Éternels vous observent. Le choix de cet Avantage est soumis à l'approbation de l'EG. Il est décliné de trois façons différentes, mais seule l'une d'entre elles pourra être choisie, là encore au choix de votre EG. Cet Avantage se manifeste extérieurement par une apparence et des Caractéristiques différentes de celles d'un drakonien normal, mais sachez que les pouvoirs saisonins de votre drakonien sont sans aucun doute affectés par l'accident qui lui est advenu. Les détails sur cet Avantage se trouvent dans le supplément *Le Violon de l'automne* réservé aux EG.

- **Printemps** : AGI + 1, PER + 1, RÉ - 1 et CHA + 1.

Vos écailles deviennent vert émeraude et il n'est pas rare que la mousse pousse sur vous.

- **Été** : TAI + 1, AGI - 1, FOR + 1 et CHA + 1.

Vos écailles ont un éclat rouge qui n'est pas sans rappeler celui des braises ardentes.

- **Hiver** : TAI - 1, PER + 1, INT + 1 et CHA + 1.

Vos écailles alternent entre le gris de la pierre et le blanc le plus immaculé. Vos yeux sont perlés.

sang s'échapper par les pores de sa peau. Si votre drakonien choisit de cracher son poison et réussit un test d'AGI contre DIFF base d'Esquive de sa cible, celle-ci est aveuglée pour MR tour(s). Si ce nombre est supérieur à la RÉS de la cible de votre personnage, l'aveuglement est permanent.

Défauts

RENÉGAT (2 OU 5, CHARGE)

Vous avez tourné le dos à la société des drakoniens pour rejoindre celle des hommes car vous pensez qu'elle seule peut satisfaire les aspirations des vôtres — créer un empire, etc.

- Pour deux points vous êtes un simple exilé, soit volontaire, soit banni pour un crime mineur. Accomplissez un acte méritoire pour le bien-être de votre forteresse et celle-ci vous accueillera à nouveau dans ses halls.

- Pour cinq points vous avez été marqué d'un tatouage olfactif funeste qui fait de vous la cible de la grande chasse. Tout drakonien qui vous rencontrera aura pour devoir de vous tuer. Seule la trahison a pu motiver une telle sanction. Quelle a été la vôtre ?

ENTROPIQUE

(4, SAISON ; DRAKONIENS UNIQUEMENT)

L'Écaille n'est pas assez puissante en vous. Vous êtes victime de votre côté bestial et succombez aisément à l'entropie, la maladie métamorphique qui transforme en bête.

Lorsque vous obtenez un Fumble sur une action nécessitant une Caractéristique de Corps, faites un test de VOL contre DIFF égale à l'action que vous avez échouée. Si ce dernier test est réussi, votre drakonien subit les effets de votre Fumble. Dans

le cas contraire le pouvoir de métamorphose de votre personnage entre en jeu et mitige les conséquences du Fumble. En revanche, la métamorphose agit de façon étrange et laisse votre drakonien avec une anomalie morphologique liée au Fumble, déterminée par votre EG. Tous les deux Fumbles, votre personnage perd définitivement un point de VOL : sa conscience cède à son instinct. À VOL 0, il sera devenu une bête.

PHOBIE DE L'ONDE

(4, SAISON ; DRAKONIENS UNIQUEMENT)

Vous avez une peur panique de l'eau, en particulier de la mer. Lorsque vous la voyez, vous avez l'impression que votre corps ne vous appartient pas et que vous êtes attiré. En fait vous en êtes persuadé, la mer est un piège, érigé par quelque Éternel pour perdre votre peuple. Vous devez être fort, et vous en défier.

Face à une eau courante, votre personnage subit un malus de - 1 à toutes ses actions et, face à une eau stagnante étendue, un malus de - 5. Si par malheur il se retrouvait au bord de la mer, il y a fort à craindre qu'il ne perde le contrôle de son corps et qu'il ne puisse que fuir.

NOUVELLES RÈGLES

Pour les trois Compétences qui suivent, le drakonien commence avec un niveau de 5, et les spécialités précisées.

Harmonie (spé : Dragons)

Les tectones vous ont appris ce qu'il fallait. Pas plus, pas moins.

Vous êtes désormais capable de comprendre le langage silencieux des dragons.

Les dragons vous hantent. Il arrive que la nuit leurs rêves effleurent les vôtres. Ces



rêves peuvent avoir une valeur prophétique (au gré de votre EG), mais risquent également de vous trahir aux yeux de ces vaillants défenseurs de l'Inspiration.

Votre perception des dragons s'est accrue. Il vous est maintenant possible de sentir la direction du dragon le plus proche sur un jet de PER + Harmonie (spé: dragons) contre DIFF 20.

Vous connaissez les rituels de présentation qui forcent les dragons au respect. Sur un jet de CHA + Harmonie (spé: dragon) contre DIFF 15, il vous est possible de forcer un dragon à vous épargner vous et vos compagnons si vous jurez de ne pas le mettre en danger.

Les pactes d'appel sont à votre disposition. Sous réserve de faire une offrande adéquate à la créature, vous pouvez lui demander un service modeste. Ce service ne peut être utilisé dans le cadre d'une opération néfaste au travail des Muses ou à l'Automne, mais peut se révéler une arme terrifiante pour combattre les mortels.

Géographie

Vous avez une connaissance intuitive des sous-sols. Votre sens souterrain vous permet désormais de dresser une cartographie mentale sans faute de tout souterrain que vous avez visité — vous pouvez donc toujours retrouver votre chemin en sous-sols.

Vous êtes capable de deviner d'un simple contact quelles structures sont le fruit d'une main vivante et lesquelles sont naturelles. Ceci vous permet de repérer les pièges dans un rayon de cinq mètres en réussissant un jet de PER + Géographie contre DIFF 15.

La terre vous accueille. Si vous êtes en contact avec celle-ci — la terre, pas la roche ou le pavé —, il vous est possible de l'assi-

miler par métamorphose, vous donnant un bonus de + 5 à vos tentatives de camouflage et une armure naturelle de 1 point. Qui plus est, il vous est impossible de mourir étouffé ou d'inanition dans un éboulement: la terre vous donne l'air et la substance qu'il vous faut pour survivre.

Athlétisme (spé: protéiforme)

Le pouvoir de métamorphose des drakoniens est fortement influencé par le Masque. Pour chaque point développé par le drakonien en Athlétisme en sus du rang initial (5), le drakonien gagne cinq point de Perfidie.

Suivant le dogme du culte vespéral, vous n'avez pas cherché à développer plus loin votre don. Il vous est impossible de prendre la forme d'un être particulier, de copier une individualité, mais vous pouvez vous faire passer pour un humain ou saisonin générique de TAI égale à la vôtre. La transformation prend une minute complète d'efforts ininterrompus.

Il vous est maintenant possible sur un test de RÉs + Athlétisme contre DIFF 20 de prendre l'apparence d'un humain ou saisonin particulier, une identité propre. Cela vous prend une minute et demande un miroir. Une transformation « générique » ne vous demande cependant plus que deux tours.

Si un effet magique ou autre vous oblige à prendre une forme ou une texture différente de la vôtre, il vous est possible de reprendre celle-ci en réussissant un simple test de RÉs + Athlétisme et en cumulant une meilleure MR que celle de votre ennemi. Cette défense vous immobilise pour un tour.

En vous transformant il vous est maintenant possible de vous délier de n'importe quelle corde, chaîne ou menottes, ou de briser vos articulations pour vous échapper.



Votre corps a tendance à se guérir de lui-même en réabsorbant la masse qu'il perd et en cautérisant ses plaies. Toute personne utilisant Médecine ou Premiers soins sur vous bénéficie désormais d'un bonus de + 10.

Il vous est désormais possible de vous liquéfier littéralement pour traverser des ouvertures minuscules. Ceci prend des heures. La seule limitation est qu'un drakonien ne peut franchir une ouverture dont la largeur ou la hauteur sont inférieures à cinq centimètres. En effet, il lui est impossible de métamorphoser son cœur — qui est un œuf plat et blanc implanté au milieu de sa poitrine.

SI LES ROYAUMES M'ÉTAIENT CONTÉS...

L'existence des forteresses drakoniennes est connue dans tout l'Harmonde. Pourtant peu de non-drakoniens peuvent se targuer d'en avoir approché. Ces places fortes sont inexpugnables. Elles symbolisent la volonté de survie de l'espèce : nul ne s'en approche sans y être invité. Elles sont toujours construites dans les montagnes, à flanc d'un pic élevé et pentu. Là, les derniers sangs érigent autant qu'ils creusent la paroi rocheuse pour former un palais de ténèbres. Les plus anciennes des forteresses ne laissent paraître que les battants massifs d'une porte destinée à laisser sortir l'ancêtre du clan. Depuis les Guerres des Décans, ce style a cependant laissé la place à des châteaux imitant ceux des humains de la Flamboyance. Des tours massives se dressent à contrefort de falaises et sont prolongées par des murs qui semblent se fondre dans la roche. L'aspect défen-

sif est ici intimement mêlé à la recherche de l'unité avec la pierre.

Passés les vantaux massifs de la porte de l'ancêtre, le visiteur explore des couloirs titanesques plongés dans les ténèbres les plus complètes, hormis lorsque quelques meurtrières laissent passer d'étroits filets de lumière. Ici, on se repère aux odeurs et à la réverbération des sons.

Le visiteur pourra passer les îlots de vie des différents clans, tous organisés afin d'être défendables autant en cas d'attaque extérieure qu'intérieure. Enfin, ces fortifications passées, il pourra atteindre le saint du saint, l'ancre de l'ancêtre et de son inspiratrice, le plus souvent creusé au sommet de la montagne afin que le dragon puisse couvrir ses œufs en regardant les étoiles.

MAGIE

Les profanitas

Les vespérides suivent la voie de la Dame, et celle-ci les récompense en retour. Parmi leurs reliques, les prêtres sont les seuls à se souvenir du grand crime commis après le rituel de l'Inspiration, lorsque jaloux du pouvoir donné aux humains, les Décans déroberent pour leurs Dames les secrets du Décorum à Nuance, faisant de celle-ci leur esclave. Sur les tablettes de pierre de Brumepierre sont inscrits les rituels drakoniens du Décorum : les profanitas. Ces derniers utilisent le pouvoir du sang pour appeler l'essence du Déclin qui circule dans les veines des drakoniens. En traçant avec ce sang et le pigment de l'Automne les glyphes cunéiformes sacrés des Chants du Déclin, les vespérides peuvent utiliser les arts formels du Décorum de l'Automne comme le feraient des Inspirés.

Un drakonien initié aux mystères des profanitas peut invoquer le pouvoir du Décorum de l'Automne. Il lui faut pour cela se blesser et perdre un nombre de PdV

égal au Seuil de l'Œuvre à réaliser. Le drakonien fait ensuite un test d'ART + Décorum contre DIFF Seuil de l'Œuvre.

Note : un vespéride ne peut lancer de cette façon qu'une Œuvre d'Automne qu'il a apprise, l'Art improvisé lui est interdit. Qui plus est, les profanitas sont basées sur l'écriture et non sur le dessin. Le limitant de la Compétence Décorum du prêtre n'est donc pas Peinture, mais Alphabet: Drakonien.

LES DANSES DU SANG

Les danses du sang sont le raffinement suprême de l'art du combat tel qu'il est pratiqué au sein des forteresses. Les premiers sangs possèdent un ensemble de bottes secrètes qui exploitent l'art métamorphique et ses applications.

L'utilisation de ces bottes secrètes nécessite un test d'Athlétisme (spé: métamorphose) contre DIFF Seuil (botte) pour être réussi. Autrement, ils suivent toutes les règles normales ayant trait aux bottes secrètes.

CORPS-QUI-COULE (ACTION) [ESQUIVE, 20]

Condition : le drakonien choisit comme seule action une Esquive.

En se concentrant sur son pouvoir métamorphique au cours d'une attaque, le drakonien rend liquide un bref instant ses organes et ses ossements dans une région de son corps afin que l'attaque d'un adversaire le traverse sans dommage. Si la botte est réussie, le drakonien ne subit pas de dommage d'une arme normale ce round-ci. Ceci ne s'applique donc pas pour arme enflammée ou empoisonnée.

ANGLE-MORT (ACTION) [UNE ARME AU CHOIX, 15]

Condition : l'adversaire doit parer.

Cette botte consiste en une déformation rapide des articulations du drakonien pour attaquer son adversaire sur un angle imprévu. La parade de l'adversaire est ignorée et seule sa défense passive compte.

FORTERESSES CÉLÈBRES

- **Souffleroc** (« *Stehnwahliss* »), aussi nommée « Mère des Souffles » par les pixies, n'est plus. Elle a été balayée par des saisonins fanatisés lors de leur grand retour il y a deux siècles. Il n'en reste que débris épars.
- **Brumepierre** (« *Fugsstehna* ») est le haut lieu du culte drakonien. On dit qu'au plus profond de ses couloirs de pierre, tectones et vespérides cacheraient la vérité sur le passé et l'avenir des drakoniens.
- **Antrelave** (« *Föyeustehümm* ») est la citadelle la plus peuplée et la plus puissante politiquement. Une vingtaine de clans y résident. Des ambassadeurs des différentes forteresses s'y rencontrent pour décider des actions à mener.
- **Lieuperdu** (« *Guëleussisse* ») est une forteresse abandonnée. Ancien haut lieu vespéral, la forteresse fut abandonnée peu après qu'un pèlerin offrit au culte une relique inestimable: l'œil droit d'Elbrémus. Peu après, la gemme bleutée fut scellée au plus profond de la citadelle et des spectres de brume s'en échappèrent, masquant les prêtres présents. La forteresse est maintenant un gigantesque tombeau au centre des Monts Eiglophiens, noyée dans une brume sans fin dans laquelle transparaissent parfois des formes torturées.

Le « Bodensschlagss »

La légende prétend que lors du viol de la Dame par Elbrémus, la terre a tremblé pendant un mois entier sous la violence de leurs ébats, et que l'Harmonde lui-même a frissonné de sympathie en ressentant le plaisir de la Dame. Les tectones se souviennent de cette sensation. Ils chérissent sa mémoire et sont capables de réveiller le souvenir de ce plaisir grâce à l'un de leurs rituels les plus saints : le trembleterre.

L'exécution de ce rite nécessite la présence d'un ancien tec-

tone et de six disciples. Ces derniers se purifient et chantent la beauté de l'Harmonde et de l'amour d'Elbrémus pour l'Automne. Au cours de ce rite, un ou plusieurs des participants sont baignés du sang des autres et couverts de runes cunéiformes mystiques, avant d'être enterrés vivants. Les sacrifiés entament alors une





dernière métamorphose qui leur permet de communier avec l'esprit la nature et de la faire frémir. Les géants peuvent ressentir ce frémissement. Dans ce cas, ils prennent une décision d'importance en cours de maturation avec la conviction d'avoir fait le bon choix (cf. *Le Codex des géants*).

L'Harmonde est alors agité de spasmes de plaisir semblables à ceux d'un tremblement de terre. Les bâtiments s'écroulent et il est très difficile aux gens de rester debout. Le trembleterre reste une magie fort peu employée en bataille car elle est tout aussi dangereuse pour les drakoniens que pour leurs ennemis. Étrangement, même au cours des pires sièges des Guerres des Décans, aucune forteresse n'a jamais subi le moindre dommage suite à l'utilisation du trembleterre.

Les tectones sont également les seuls drakoniens à pouvoir défaire un Grand Drakonique, ou à pouvoir convaincre un dragon noir de participer à sa création. En effet, eux seuls peuvent intercéder avec suffisamment d'emprise sur leur dragon.

Au cours du rite de trembleterre, certains des sept membres du cercle se sacrifieront pour honorer l'Harmonde. Au cours d'une longue journée entière, de l'aube au crépuscule, les tectones vénèrent la nature et la courtisent. Les futurs amants — nommés trembleurs ou « sserstourtiss » — sont préparés, parfumés et recouverts de runes commémorant le viol de la Dame, la beauté

de l'Harmonde et l'amour, ce sentiment interdit aux drakoniens. Les amants sont enterrés vivants au moment où le soleil disparaît à l'horizon.

Les effets du rituel dépendent du nombre de membres du cercle enterrés.

- 1) Il est difficile de se tenir debout pendant une minute. Toutes les actions subissent un malus de - 5.
- 2) Les animaux paniquent, le malus dure cinq minutes.
- 3) Les constructions légères s'effondrent, le malus passe à - 10.
- 4) Les effets sont similaires, mais tous les êtres de TAI 0 ou moins tombent à terre et perdent 1D10 PdV.
- 5) Les structures de taille moyenne s'effondrent, même les êtres de TAI 1 s'effondrent pour 1D10 + 5 PdV.
- 6) Toutes les structures s'effondrent, les actions ont un malus de - 15, même les géants tombent et les dégâts sont de 1D10 + 10 PdV.

Le sacrifice de l'ancien double les effets du rituel. Nul Inspiré drakonien n'a jamais été volontaire pour subir le rituel du trembleterre, aussi ne peut-on que supputer ce qui se passerait dans un tel cas. Les dragons interrogés ont fait naître dans les esprits de leurs tectones des images de volcans s'éveillant sous la chaleur de la Flamme, entraînant des bouleversements géologiques majeurs. Les tectones se méfient désormais plus que tout des Inspirés.



La Menace

« L'obscurité peut toujours devenir plus profonde. Nous avons nous aussi nos renégats. »

Squalmis,
Sigile drakonien.

LES TÉNÉBREUX

«... Maintenant que tu as passé le septième voile, te voilà digne d'évoluer à notre côté. Comme l'été cède la place à l'automne, tu sais que le jour cède toujours à la nuit. Voici le mystère final du culte vespéral. Le soir n'est qu'une transition éphémère. La nuit est la dernière limite. La nuit est la raison finale de toute chose. La nuit... Et la mort. »

Le culte nyctant

Les drakoniens sont sensibles à la contamination par la Ténèbre comme n'importe qui. Le contact avec les Démons les affecte certes, mais c'est surtout la peur qui est la cause de leur « enténébrement ». Les drakoniens redoutent par-dessus tout de ne plus jamais changer ou évoluer. C'est en réponse à cette peur que fut institué le culte vespéral. Ses premiers grands prêtres étaient les drakoniens touchés par le regard pétrifiant des méduses. Les plus puissants avaient réussi à reprendre le contrôle de leur corps et à métamorphoser à nouveau leurs chairs pour atteindre leur fluidité initiale, mais un souvenir leur demeurait. Celui d'un corps immuable, éternellement figé.

Ce souvenir devint frayeur et celle-ci leur ouvrit la voie des Abysses. Les Hauts Diables profitèrent de ce lien pour hanter leurs cauchemars et les manipuler. Sous l'appa-

rence d'un dragon de Ténèbre, ils se présentèrent comme Elbrémus. Ils leur contèrent comment le père des dragons avait rejoint les Abysses au cours de l'effondrement de la forêt d'Ébène. Ils enjoignirent les drakoniens à servir la Dame par un nouveau biais. De ces héros des Guerres des Décans naquit le culte vespéral. Cette secte réunissait initialement les fidèles du dragon, des ombres dans l'adoration de l'Automne. Puis, à mesure que les anciens guerriers devenaient des chefs de clans et des prêtres influents, elle acquit une autorité légitime et devint un instrument de pouvoir.

Aujourd'hui, le culte vespéral est le gardien de la foi des drakoniens. Unique gardien des six vertus, il se pose comme l'alternative au chaos et comme seul soutien d'un empire uni.

L'initiation

Sous les dehors de servitude à la Dame, tout dans le culte vespéral vise à déstabiliser les drakoniens et leurs convictions. Les enseignements du premier voile remettent en doute la doctrine du Déclin, le second vise les fondements de son individualité, le quatrième est un contact avec la mort et le non-être.

Pour progresser plus loin dans le culte, il est nécessaire au vespéride d'avoir une qualité que seuls les plus hauts membres du culte vespéral sont à même de découvrir : il faut être Ténébreux.

En effet, la Ténèbre dégage une odeur diffuse que seuls les plus atteints peuvent reconnaître. Ces drakoniens font alors tout pour que les Ténébreux décelés progressent dans la hiérarchie du culte vespéral. Ils les soumettent à des situations dans lesquelles les Ténébreux doivent faire appel à la Ténèbre tout en restant en accord avec

les enseignements du culte vespéral. Quand enfin le drakonien atteint le sixième rang, il peut encore progresser et entrer dans le cœur du culte vespéral : le culte nyctant.

Un Séide de la Dame passe le dernier voile lorsqu'il se sent appelé dans les Abysses. Cet appel n'est jamais le fruit du hasard. Pour le recevoir, le Séide de la Dame a dû réfléchir sur lui-même longuement et cesser de voyager. Il s'agit là de l'enseignement le plus difficile pour un drakonien. Sa nature même est de s'adapter à toutes les difficultés et à toutes les situations, mais sa plus grande peur est de ne plus changer, car le changement est l'instrument de leur adaptation.

En acceptant ce fait et en se mettant à l'épreuve — par exemple en refusant la métamorphose et en s'exposant aux situations les plus dangereuses —, le drakonien apprend à vivre avec cette frayeur et entre en contact avec les Abysses. L'initiation d'un nyctant se déroule dans les entrailles de l'Harmonde. Là, il découvre ses nouveaux maîtres. Il apprend combien tout ce à quoi il croyait était faux et réfute la tutelle de l'Automne. Ceux qui faillissent à l'initiation sont tués par des Tenants du Déclin corrompus.

De l'utilisation des Démons

Grâce à la métamorphose, les drakoniens sont les seuls à même d'invoquer les Démons directement dans leur ombre propre. Il en résulte des Démons à même d'évoluer dans l'Harmonde, d'acquérir de nouvelles Compétences et d'apprendre. Qui plus est, le lien qui unit le drakonien à son ombre rend le Démon invoqué plus puissant, plus amical, mais dépendant de son Conjurateur pour sa pérennité dans l'Harmonde. Qui plus est la peur de « l'immobilisme » des drakoniens se manifeste

dans l'immobilité de leurs Démons. Ceux-ci ne peuvent pas quitter le sol où ils ont été conjurés.

Si la conjuration est réussie, le fait d'avoir conjuré le Démon à partir de son ombre propre offre au drakonien dix points d'appel supplémentaires pour créer son Démon. Celui-ci ressemble à son Conjurateur, mais gagne un pouvoir de métamorphose équivalent au sien — qui peut donc être très puissant si le Ténébreux est aussi un Perfide — et peut apprendre de son maître — qui peut dépenser ses points d'expérience pour l'améliorer de la même façon que pour son diabolin.

En contrepartie, le Démon subit les mêmes blessures que son Conjurateur. Si celui-ci est tué, le Démon est à nouveau banni aux Abysses.

L'immobilisme du Démon dépend de son Cercle. Un Opalin sera totalement immobile et fixé au sol. Un Safran pourra se déplacer dans les limites d'une pièce ou dans un rayon d'une dizaine de mètres. Un Azurin pourra arpenter un étage d'un bâtiment et un Carmin se déplacera à volonté dans toute une forteresse. Les Obsi-

EFFLUVE TÉNÉBREUX

Ce nouveau Bienfait perfide remplace « Amitié démoniaque » dans la progression vers la Ténèbre. Il n'est accessible qu'aux drakoniens. Grâce à lui, le drakonien Ténébreux peut reconnaître sur un test de Noirceur + Démonologie contre DIFF 15 la présence de Ténèbre à moins de trente mètres de lui — portée doublée si le drakonien est sous le vent, et divisée par deux dans le cas contraire. Chaque point de MR apporte une information sur la source détectée — Démon/lieu/Ténébreux, intensité...

diens enfin ne sont limités qu'au royaume dans lequel ils ont été invoqués.

LES PERFIDES

« *Pas perfide, ambitieux...* »

Sssylneras Malecorne,
Oustranceleur infiltré

Traîtres à la cause perfide

Le texte suivant est la traduction d'une tablette gravée de caractères cunéiformes rachetée à un Obscurantiste janrénien. Il est doublement instructif pour les gardiens de l'Inspiration car il nous apprend qu'il existe des drakoniens considérés par leurs frères comme Perfides et rejetés pour cela.

« Tout commença en la cent quinzième année depuis que le monde revêtit le manteau rouge. La forteresse de Picbrume sortait alors d'un combat acharné contre la tribu du Pic du Dragon-Foudre, auréolée de gloire. La récolte avait été bonne malgré les prouesses des géants paragéens, et les femmes ramenées laissaient espérer une couvée de qualité. Puis, le huitième jour de l'hiver, l'horreur commença. Les signes furent tout d'abord subtils. Sssylnéras, le meneur de l'expédition, fut agressé au sein même de la forteresse par un ennemi invisible alors qu'il inspectait les réserves de nourriture du clan vassal Saigneroc. La raison de cette agression devint évidente lorsque la moitié du clan succomba à une étrange maladie dans les nuits qui suivirent. La nourriture avait été empoisonnée et la porte ouest se retrouvait maintenant sans gardes, nul guerrier ne pouvant entrer sur le territoire des Saigneroc sans contester celui-ci.

Les jours suivants, les Abysses se déchaînèrent sur nous. Un groupe de nains par-

vint à s'infiltrer par la porte ouest. Leurs haches leur permirent de se tracer un chemin sanglant jusqu'au cœur du nid de notre ancêtre et, bien qu'ils fussent exterminés par le souffle ardent de ce dernier, il en coûta la vie de trente-sept premiers sangs et de l'inspiratrice. Malgré les exhortations de Sssylnéras à mener une expédition punitive chez les clans nains de Frimeverre, le sang pur préféra rechercher quelle faiblesse avait pu conduire à ce désastre.

Les profanitas vespérides et les effluves laissés par les soldats mourants permirent au sang pur de comprendre que les Saigneroc avaient été trahis. C'était un drakonien qui avait fait ouvrir la porte ouest, et laissé ainsi entrer les nains. C'était un drakonien qui avait égorgé les gardes de faction de l'ancre du dragon. Deux drakoniens différents mais dont l'odeur avait de fortes similitudes. La piste de ce traître mena le sang pur jusqu'à l'ancre des Saigneroc, pour trouver toute la faille masquée, le corps de leur dominant engoncé dans un cocon organique, le visage et la peau arrachée. La vérité s'était fait jour : un oustranceleur était infiltré dans la forteresse. S'il n'était pas arrêté, il la mènerait à sa perte.

Avec un cri de rage, le puissant sang pur rassembla à lui ses dominants afin de participer à un partage de sang, qui seul révélerait le coupable. Tous vinrent... Sauf Sssylnéras. Avant qu'une chasse n'ait pu être lancée contre ce traître, les portes tombaient. Les nains étaient revenus, et les premiers sangs constatèrent avec horreur et indignation que les fortifications intérieures avaient été sabotées. La forteresse tomba en un mois de siège. L'oustranceleur ne fut jamais découvert. »

Entretien avec un Perfide

Qui sont les outranceurs ? D'où leur viennent cette soif de trahison et leur haine des drakoniens ? Sans préconiser une alliance quelconque avec un sbire du Masque, je pense qu'il serait intéressant de s'interroger sur les ressources que nous offrent ces alliés potentiels. Mes recherches m'ont permis d'entrer en contact avec l'un d'entre eux dans notre belle ville de Ranne. Il avait une apparence humaine et cherchait à engager des mercenaires pour défendre une communauté paysanne des Monts Drakoniens contre les guerriers de sa race qui, il le savait, attaqueraient celle-ci. L'Escarboucle m'avait permis de percer à jour son déguisement, et ce n'est qu'après avoir vaincu sa réticence naturelle qu'il consentit à me parler de lui.

« Oui, je suis perfide. La Perfidie n'a pas pour nous autres les mêmes effets. Elle prend sa source dans le chaos qui habite notre essence, dans la volonté de changement qui embrase notre âme. Elle nous conduit à rejeter les enseignements du culte vespéral et tout ce qui cimente notre unité. Oui, le drakonien perfide est un renégat, un meurtrier qui n'a très vite plus d'autre but que la perte de sa forteresse. [...] À la communauté des nôtres, nous opposons l'individualisme et l'égoïsme. Nous rejetons l'ordre que l'on nous impose et nous embrassons le chant de la métamorphose. En nous repliant sur nous-mêmes, nous apprenons à nous découvrir, et à changer. Regarde-moi. Je ne suis plus limité par les contraintes de la chair. Je peux prendre l'apparence que je souhaite, la tienne si nécessaire, ou celle d'un géant.

Mon corps s'adapte au moindre danger. Je peux même user de mes dons métamorphiques contre mes adversaires et refaire leur corps selon mon bon vouloir. Le prix de tout cela ? La liberté. Oui. Nous cherchons à rester libres. À n'écouter que nous-mêmes. Cela nous porte à nous dresser contre le Masque et ses velléités de domination. Car voilà notre secret. Nous sommes ses concurrents pour la perfection. À chacune de nos mues, nous refaçons notre corps à volonté. Nous nous rapprochons de la perfection. Jusqu'à l'atteindre. Je suis moi-même au seuil de la révélation. Je sens l'appel de la perfection. Encore un dernier travail, une dernière expédition contre mon peuple, et je serai prêt... »

Les paroles de cet être m'ont remué. Un Perfide qui se dresse contre le Maître du Semblant. Je l'ai laissé partir avec ceux qui avaient décidé de le suivre. Ils sont revenus deux semaines plus tard avec des histoires de gloire et de carnage. Les drakoniens avaient été pris par surprise et n'avaient pas su se défendre. Les mercenaires m'ont raconté comment il était tombé sous les lames de ses semblables. Ses bras s'étaient mués en lames d'os au cours du combat et plus d'une fois ses chairs avaient coulé autour des blessures en se refermant plus vite qu'elles ne lui étaient infligées. Finalement il a fallu qu'ils le démembrèrent puis qu'ils l'emmènent avec eux. Le village avait été épargné. Le soir venu, les soldats entendirent ses hurlements dans les hauteurs, alors que les lumières d'un feu transparaissaient entre les pics. Il fallut plus de deux heures avant que les cris ne cessent.

Dans le secret des Dames...

LA PREMIÈRE PERFECTION

Les légendes des drakoniens parlent d'un paradis perdu: la forêt d'Ébène. C'est là que serait né le premier des dragons, et c'est là que lui et l'Automne firent naître les drakoniens. Aujourd'hui, la forêt n'est plus, et le Primarbre non plus. Sa destruction aux mains des saisonins a sonné le glas des Guerres des Décans. Le dragon lui-même a été détruit avec sa Perfection. Pourtant une légende demeure: la forêt n'aurait pas été détruite avec le Primarbre, mais elle se serait écroulée dans les Abysses. Là, Elbrémus continuerait à monter la

garde sur sa Perfection et attendrait sagement que ses enfants viennent le délivrer.

L'EMPEREUR...

L'avènement de l'âge impérial est tout proche. Les drakoniens sont plus nombreux que jamais et, dans les forteresses, tout est en place pour mener l'offensive. Une seule pièce manque: l'empereur... Pourtant des rumeurs circulent: l'Automne serait apparu et aurait consacré un drakonien. Les prêtres se seraient rebellés contre sa décision et sacrifieraient les nouveau-nés des dernières couvées dans leurs chapelles souterraines.

Jusqu'ici, tout n'est que rumeur, mais cette rumeur s'étend. Sans empereur, les dragons ne bougeront pas, et les forteresses resteront désunies.







olchiques dans les prés, jaunissent et pourrissent

*Colchiques dans les prés, c'est la fin de l'été.
Les feuilles d'automne, emportées par le vent,*

En rondes monotones tombent en tourbillonnant. »

Chanson enfantine d'Urguemand

6 ~ Le Codex des pixies

L'Harmonde

« L'Harmonde, regardez-le... Que voyez-vous ? Une carte ? Non, plus près. Oui, mon ami. L'Harmonde est une feuille, portée au gré des vents de l'histoire. »

HISTOIRE DU DÉCAN

Des origines...

La Dame de l'Automne façonna les frêles pixies pour la servir, créant ainsi les meilleurs messagers qui soient. Elle dessina leurs corps avec des branchages et des buissons sans feuilles que le vent dans sa folle course lui avait apportés. Elle les dota d'ailes faites des feuilles de sa couronne, enlevées au Primarbre à sa floraison. Puis elle regarda ces petites poupées, inspira et souffla sur elles. Les frêles œuvres de l'Automne s'envolèrent et prirent vie au contact des vents de l'Harmonde.

La première tâche des pixies fut de prendre contact avec les humains pour présenter leur Dame et ses bienfaits. Ce travail ne les contenta cependant que fort peu car leur nature était chaotique et pour distraire leur ennui elles volèrent les

hommes autant qu'elles les conseillaient : elles les trompèrent et s'amuserent de leur embarras. Ainsi, peu de temps après la naissance des lutins, l'Harmonde résonna à nouveau de rires, de petits rires méchants.

Tout comme les humains, les saisonins

en vinrent à se méfier des pixies, de leur statut de messagers et de leurs mauvais tours.

... à la Guerre

Puis la guerre éclata dans l'Harmonde. Pour la possession d'un arbre, les Saisons se déchirèrent. Bien entendu, l'Automne fut de la partie et les pixies jouèrent leur rôle de messagers. Dans les derniers instants de cette lutte, les lutins devinèrent la faiblesse apparente des forces de l'Automne et, dans l'espoir de contrer le piège de l'Invisible Couronne, ils décidèrent d'user des charmes de leur Dame pour dérober les pixies à l'Automne. Les rites du pétale jardinier furent employés en conjonction avec les parfums poucets pour courber la nature végétale des pixies. Alors que le Primarbre menaçait de tomber, des dizaines de pixies

TILLUANA LA BELLE

Ce conte atteste de la méfiance séculaire — qui s'est tout de même atténuée avec les années — que témoignent les mortels pour les pixies.

« Tilluana était une belle femme, née en ce qui deviendrait les Communes princières. Ayant participé avec succès à de nombreux Drames, son cœur en vint à se fendre lorsque sur son visage parurent les premières rides de l'âge. De désespoir, elle en vint à trouver une pixie qui vivait dans la forêt et elle sacrifia pour s'attirer sa sympathie vingt-sept poules noires, dont le sang nourrit la terre et les racines des bosquets. Elle demanda ensuite à la sorcière le secret de la jeunesse éternelle. La pixie lui demanda alors de voler un pépin du premier pommier aux lutins, un verre de sang de géant et une botte de paille de neige aux nains. Avec ceci, elle fit pousser un arbre inconnu jusque-là, aux fruits de gel. Elle en décrocha un fruit et en fit un cidre doux et amer qu'elle donna à Tilluana, avec pour instruction de la boire au lever du soleil. Lorsqu'elle s'exécuta, Tilluana vit ses rides s'effacer et sa voix recouvrer son charme. La Septentrienne avait retrouvé sa jeunesse. Celle-ci était désormais éternelle mais la belle fut figée parmi les enchantements de l'Harmonde sous les traits gracieux d'une statue de givre... que les premiers rayons du soleil firent fondre. »

La légende est belle. De nos jours, beaucoup recherchent la trace des pommes de gel et de leur arbre qui existerait encore dans un bois profond des Communes princières.

LES PIXIES DES TEMPS ANCIENS

Les pixies actuellement connues sur l'Harmonde ne sont que peu semblables à celles des origines. Des millénaires de symbiose — parasitisme ? — avec leurs hôtes poucets ont fait d'elles un peuple à part. Dans leurs racines-veines coule un mélange de sang et de sève. Les fibres se sont amalgamées en muscles, et au cœur de leur poitrine se trouve un seul organe : un cœur de forme humanoïde qui ne bat pas, mais qui est parfois agité de spasmes. Inutile de rechercher le poucet ou la pixie des origines. Ils sont à jamais liés.

Le changement le plus important a pourtant été psychologique. Les premières pixies n'avaient nul sentiment et faisaient le mal par mépris pour les « choses molles ». Avec la symbiose, elles ont acquis ce que l'on est bien forcé de nommer une âme. Et elles prirent goût à la souffrance.



hurlèrent: leurs racines prenaient vie, les liant à l'Harmonde. Des bourgeons apparaissaient sur leurs visages bruns alors que leurs ailes verdissaient et se déployaient. Dans leur âme même, le Déclin et la Verdoyance s'affrontaient, tuant nombre d'entre elles et laissant les autres à jamais diminuées. Certaines rejoignirent les troupes du Printemps.

En quelques jours, les pixies auraient dû mourir. Mais elles furent sauvées par les poucets. Alors qu'Oushasne Primesangre subissait la métamorphose, ses racines se déployèrent pour se fixer au sol et rencontrèrent un poucet, affaibli par les émotions violentes du champ de bataille. Sans chercher plus, elles se plantèrent dans le petit être et en absorbèrent le sang. Oushasne se sentit fortifié et comprit que là était la solution. Il implanta le petit être dans une cavité de sa poitrine afin de s'en repaître et vola au secours de ses sœurs. Les poucets étaient

très affaiblis et les pixies n'eurent guère de mal à en capturer des centaines pour échapper à la malédiction lutine.

Le Primarbre tomba. La chasse dut s'arrêter, faute de poucets. Les pixies avaient changé. Dans leurs racines coulait maintenant le sang des défunts saisonins du Printemps et dans leur poitrine battait pour la première fois un cœur: une petite créature perforée par des racines avides, condamnée à souffrir jusqu'à la mort de son hôte.

Avec la fin des troubles, les pixies se firent plus calmes. Elles devaient s'habituer à leur nouvel état. Pour la première fois, il leur était possible de penser et de transcender leur fonction. Avec la découverte de l'Onvoyance par Silflène Vencruel, même les voies du futur leur étaient ouvertes. Aussi les autres peuples n'entendirent plus parler d'elles pendant deux siècles.

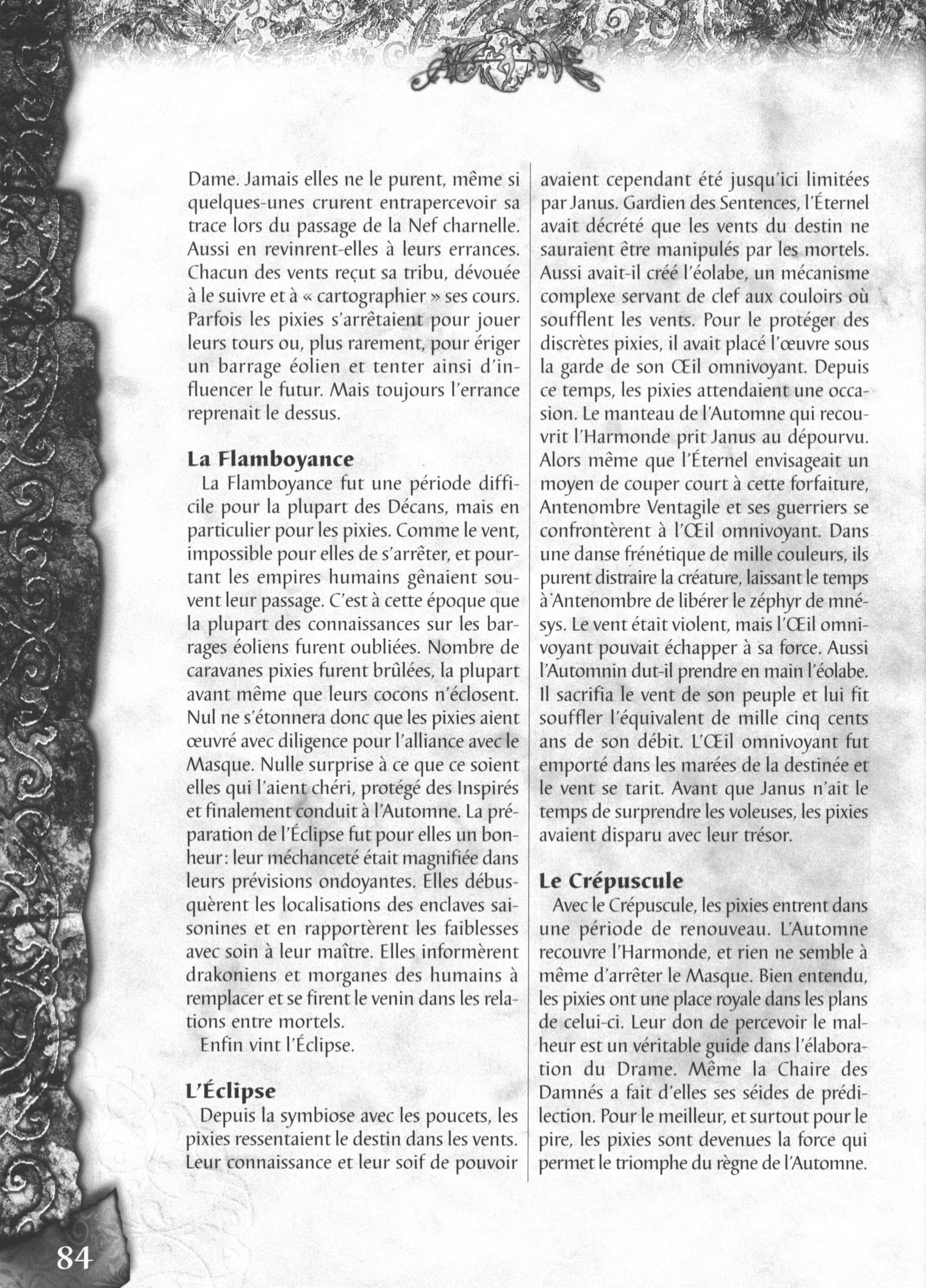
La société éolienne

Quatre siècles avant la Flamboyance, une ambassade pixie fut envoyée à la Mère des Souffles. Devant les représentants des Automnins, elle avisa les Décans frères que les pixies reprenaient leur rôle de lien avec la Dame et elle calma les doutes sur leur transformation. En deux siècles, les pixies avaient accompli ce qu'il leur manquait pour devenir un véritable peuple. Elles avaient construit une civilisation. Pour montrer son acquiescement, l'Automne apparut en personne pour la première fois depuis longtemps. La Dame accepta à nouveau ses enfants en son sein et déclama pour eux les Chants du Déclin.

La première tâche des pixies fut leur premier échec. Elles sillonnèrent l'Harmonde pour tenter de trouver l'Invisible Couronne et le mener à leur Dame afin que celle-ci le juge ou le reprenne à ses côtés — nul ne sait quelle était la véritable intention de la

CHRONIQUES D'UN GÉNOCIDE

« Il est ironique de voir que les lutins croient en le grand « sacrifice » des poucets. Comme si on pouvait sauver la vie par la mort. Le Printemps était plus que le Primarbre et il lui aurait survécu sans peine. Les poucets ont choisi la mort car ils avaient peur de la vie. Fragilisés par la guerre, privés de la protection des lutins, trop occupés à défendre leurs boutures, ils étaient des proies faciles pour les pixies avides. Ô combien mon peuple s'est gorgé de leur sang! Parfois, certains « goûtaient » différents poucets avant de choisir lequel serait digne de devenir leur cœur. Et le plus drôle était que les poucets savaient... Puisqu'ils pouvaient sentir la douleur de leurs semblables. C'est pour nous échapper, et pour rien d'autre, qu'ils ont choisi la mort. »



Dame. Jamais elles ne le purent, même si quelques-unes crurent entrapercevoir sa trace lors du passage de la Nef charnelle. Aussi en revinrent-elles à leurs errances. Chacun des vents reçut sa tribu, dévouée à le suivre et à « cartographier » ses cours. Parfois les pixies s'arrêtaient pour jouer leurs tours ou, plus rarement, pour ériger un barrage éolien et tenter ainsi d'influencer le futur. Mais toujours l'errance reprenait le dessus.

La Flamboyance

La Flamboyance fut une période difficile pour la plupart des Décans, mais en particulier pour les pixies. Comme le vent, impossible pour elles de s'arrêter, et pourtant les empires humains gênaient souvent leur passage. C'est à cette époque que la plupart des connaissances sur les barrages éoliens furent oubliées. Nombre de caravanes pixies furent brûlées, la plupart avant même que leurs cocons n'éclosent. Nul ne s'étonnera donc que les pixies aient œuvré avec diligence pour l'alliance avec le Masque. Nulle surprise à ce que ce soient elles qui l'aient chéri, protégé des Inspirés et finalement conduit à l'Automne. La préparation de l'Éclipse fut pour elles un bonheur : leur méchanceté était magnifiée dans leurs prévisions ondoyantes. Elles débussèrent les localisations des enclaves saisonnières et en rapportèrent les faiblesses avec soin à leur maître. Elles informèrent drakoniens et morganes des humains à remplacer et se firent le venin dans les relations entre mortels.

Enfin vint l'Éclipse.

L'Éclipse

Depuis la symbiose avec les poucets, les pixies ressentaient le destin dans les vents. Leur connaissance et leur soif de pouvoir

avaient cependant été jusqu'ici limitées par Janus. Gardien des Sentences, l'Éternel avait décrété que les vents du destin ne sauraient être manipulés par les mortels. Aussi avait-il créé l'éolabe, un mécanisme complexe servant de clef aux couloirs où soufflent les vents. Pour le protéger des discrètes pixies, il avait placé l'œuvre sous la garde de son Œil omnivoyant. Depuis ce temps, les pixies attendaient une occasion. Le manteau de l'Automne qui recouvrit l'Harmonie prit Janus au dépourvu. Alors même que l'Éternel envisageait un moyen de couper court à cette forfaiture, Antenombre Ventagile et ses guerriers se confrontèrent à l'Œil omnivoyant. Dans une danse frénétique de mille couleurs, ils purent distraire la créature, laissant le temps à Antenombre de libérer le zéphyr de mnésys. Le vent était violent, mais l'Œil omnivoyant pouvait échapper à sa force. Aussi l'Automne dut-il prendre en main l'éolabe. Il sacrifia le vent de son peuple et lui fit souffler l'équivalent de mille cinq cents ans de son débit. L'Œil omnivoyant fut emporté dans les marées de la destinée et le vent se tarit. Avant que Janus n'ait le temps de surprendre les voleuses, les pixies avaient disparu avec leur trésor.

Le Crépuscule

Avec le Crépuscule, les pixies entrent dans une période de renouveau. L'Automne recouvre l'Harmonie, et rien ne semble à même d'arrêter le Masque. Bien entendu, les pixies ont une place royale dans les plans de celui-ci. Leur don de percevoir le malheur est un véritable guide dans l'élaboration du Drame. Même la Chaire des Damnés a fait d'elles ses séides de prédilection. Pour le meilleur, et surtout pour le pire, les pixies sont devenues la force qui permet le triomphe du règne de l'Automne.

Pourtant, tout n'est pas parfait. Leurs ennemis séculaires, les lutins, sont toujours aussi puissants dans la Marche modéhenne. Les méduses des Terres veuves furent la cause de nombreuses morts sur le chemin de la brise des larmes — l'un des vents les plus suivis. Plus grave, la Dame s'est endormie. Au contraire de ses sœurs, elle aurait dû rester éveillée et célébrer sa victoire avec son amant. Les pixies s'interrogent. Auraient-elles eu tort ? Le Masque aurait-il blessé leur Dame ?

Le retour imminent du zéphyr de mnésys devrait bientôt permettre d'éclaircir ce point. Avec lui l'éolabe reprendra vie et les chemins du futur redeviendront clairs. Du moins les pixies l'espèrent.

LA BATAILLE DE LA MÈRE DES SOUFFLES

Sûres de leur supériorité et de la victoire totale de l'Automne, les pixies ne se sont pas montrées vigilantes. Le pacte a pris fin : les saisonins sont sortis de leurs écrins. Une vague d'attentats menée par les farfadets conduisit à la mort de nombreuses morganes à des postes de pouvoir. Les géants ont contraint les drakoniens à un pacte dans les Monts Drakoniens.

Le pire concerne cependant la bataille de la Mère des Souffles. Un beau jour de printemps, un groupe de saisonins d'élite entra dans la forteresse. Nul ne les vit — quelque chose semblait avoir caché leur approche aux éomanciennes. Ces cinquante guerriers détruisirent le fort et tuèrent les plus grands représentants des Décans de l'Automne. Au terme de l'assaut, les attaquants se donnèrent la mort, en faisant s'effondrer la Mère des Souffles sur eux. Un essaim de pixies tomba dans cette lutte.

SOCIÉTÉ

Les pixies vivent une vie de voyage. Quel que soit leur désir de s'établir, le vent les balaye lorsqu'il souffle : il les rappelle à leurs devoirs. Cela convient aux pixies. Nées dans le meurtre et le chaos, il n'est que justice qu'elles rendent à l'Harmonde la monnaie de sa pièce... avec les intérêts.

BIOLOGIE FÉERIQUE

En apparence, les pixies ressemblent aux humains et plus encore aux fées noires. Leur allure est celle d'une personne âgée de très petite taille, soutenue par deux ailes apparemment semblables à celles d'un insecte — on m'a pourtant rapporté que certaines avaient des ailes de chauve-souris. La dissection a cependant révélé des différences internes troublantes. Tout d'abord, les os sont regroupés d'une façon tout à fait anarchique. On retrouve une armature soutenant le reste du corps mais tordue, difforme et rugueuse. Les différentes veines et artères circulent à l'intérieur même de ceux-ci, ce qui est permis par le manque total d'articulations. Les os sont tout simplement constitués d'un bloc souple et semblent « pousser » à partir de la colonne vertébrale. Cette anatomie rend les pixies très légères et moins sensibles aux chutes que les autres créatures. Bien plus surprenants, les organes vitaux sont rassemblés au milieu de leur poitrine, dans un sac de peau de forme humanoïde. Leur système digestif et respiratoire compris. Il est extrêmement dérangent de voir ce nodule qui s'agite parcouru de spasmes et de frémissements, même quelques minutes après la mort. Enfin, le sang des pixies est étrange. Brun, il est plus épais que celui des humains et coule très lentement dans de larges veines. Il a également un goût sucré fort agréable.

Extrait du Journal expérimental
de Market Ablar,
recteur de l'Ordre droit de Lorgol

LA PERCEPTION DU DÉCLIN

On peut chercher la source de la méchanceté et de l'amertume des pixies dans leurs sens : elles ne peuvent saisir la beauté de l'éphémère. Leur lien au Déclin colore leur moindre perception. Là où un saisonin ou un humain voit une pomme mûre, une pixie voit une pomme ratatinée et mangée par les vers. Au lieu d'une belle jeune fille, une vieille aigrie par les ans.

La seule beauté que connaissent les pixies est celle des paysages intemporels de l'Harmonde et celle de ses sons. Pas étonnant qu'elles ne pratiquent que peu les arts figuratifs. Il faut des années avant qu'une statue ou un tableau de pixie ressemble à ce qu'elle voulait représenter.

La perception du Déclin empêche à une pixie d'utiliser l'Emprise ou les Arts magiques autres que corrompus.

Enfance et naissance

Les pixies naissent dans des cocons. Tissés dans des lianes, des herbes aromatiques et autres produits — notamment la soie d'un papillon de nuit assez commun dans l'Harmonde, le bombyx pince-tourbe — ces merveilles de tissage sont souvent réutilisées par la suite afin de faire des récipients, des sacs à dos, ou pour contenir des essaims de guêpes ombrées. Dès que la petite pixie s'agite dans son cocon, ses parents s'empressent de découper soigneusement celui-ci pour l'accueillir parmi eux. Les ailes de l'enfant sont dépliées et le motif tracé par celles-ci lorsqu'elles entrent en contact avec le vent est trans-



crit avec le plus grand soin afin que les éomanciennes puissent y lire l'avenir de l'enfant.

Pendant six mois, l'enfant est conservée avec ceux de son âge dans un chariot où on la nourrit d'un mélange de lait, de sang et de pollen. Il lui est impossible d'ingurgiter quoi que ce soit d'autre. Au terme de cette période, la pixie est nommée. Dès lors elle est considérée comme faisant partie de sa tribu : elle se doit d'être éduquée dans les voies du Déclin. Selon ses aptitudes et ses goûts, l'enfant sera sensibilisée aux arts de la guerre ou aux savoirs. Les plus douées commenceront alors le long apprentissage de l'Ondoyance.

Toutes apprennent la Maraude et ses tenants. Les aînées instruisent dans l'art du vol et de la discrétion. Si elles apprennent à se battre, les escobrettes, les guerrières pixies, leur enseignent l'art de se placer avec le soleil dans le dos, de soulever le sable dans les yeux de l'adversaire d'un coup d'ailes ou de trancher les jarrets dès les salutations d'ouverture. Les diplomates apprennent à déceler les mensonges, à cacher les leurs, à omettre les vérités et à encourager les disputes par des allusions subtiles.

Enfin, on apprend aux jeunes à jouer. Tout d'abord « inoffensifs », ces jeux — torture d'une souris, séparation d'une chienne et de ses petits, avant de les lui remettre blessés, et la forcer à s'affamer pour les nourrir — deviennent plus cruels au fil des ans.

Adulte, toute pixie a joué un très mauvais tour à un mortel au moins une fois dans son existence. Il peut s'agir de perdre un voyageur dans des marais pendant la nuit, de mettre un nid de guêpes dans la chambre d'un bébé ou, pour les plus douées, d'infecter un Arbre-roi avec une maladie sylvestre.

L'âge adulte

La vie se passe au rythme de la tribu. Celle-ci suit son vent tutélaire dans ses routes balisées. Elle s'arrête parfois pour chasser ou commercer. Parfois pour accomplir une tâche pour le compte du Masque ou pour tenter de récupérer une partie de son patrimoine.

Avant la Flamboyance, les pixies avaient découvert l'influence des vents sur le futur. Elles développèrent donc un savoir occulte afin de les aider à influencer celui-ci. Des barrages placés en certains lieux en déviaient les vents annonciateurs de guerre et permettaient d'y établir des sanctuaires paisibles. D'autres attiraient la bonne fortune sur les tribus ou le malheur sur leurs ennemis. Lorsque Janus créa l'éolabe, la maîtrise des vents échappa aux pixies. Les bâtiments furent abandonnés, les barrages éoliens s'effondrèrent et les plateaux conducteurs furent utilisés par les humains pour construire leurs cités. Aujourd'hui, l'éolabe est revenu parmi ses légitimes possesseurs, et toute pixie se doit de restaurer ce patrimoine qui est aussi son pouvoir. En particulier parce que l'architecture éolienne est perdue et que même les plus habiles des éomanciennes n'ont pas pu remonter assez loin le flux temporel pour en retrouver les secrets.

Chaque pixie est responsable de sa famille, l'essaim, et de sa tribu. La loyauté prime entre ces créatures fragiles et chacune accomplit sa part de travail. Les mâles défendent les campements et récoltent en forêt. Les pixies femmes élèvent les enfants, s'occupent de leurs cocons, préparent les repas et vénèrent leur Dame.

La mort

Les pixies ne luttent pas contre la mort. Elles la savent inéluctable. À sa naissance,

la façon dont une pixie mourra est inscrite sur ses ailes dans le motif de ses membranes. Ce signe est décrypté par une sibylle ondoyante qui fait parvenir cette funeste prophétie à l'intéressée. La pixie sait alors quelles circonstances accompagneront sa mort: de nuit; en combat contre un chevalier Urguemand; sur les marches d'un temple qui s'écroule; etc. Pourtant les pixies ne combattront pas ce destin. Faire une telle chose serait s'opposer à la volonté de la Dame. La prophétie est le plus souvent partagée avec les membres de son essaim qui sauront l'épauler face à son destin. La place sociale d'une pixie dans la tribu est par ailleurs liée à la netteté de cet augure. Plus celui-ci est précis et complexe, plus la jeune saisonine peut s'attendre à atteindre un haut poste à responsabilité.

Une pixie peut vivre une centaine d'années. Si elle meurt de vieillesse, c'est tou-

jours en automne. Ses veines sont en ce cas récupérées et vidées de leur sève pour former des alambics alchimiques. Le corps de la défunte est incinéré dans une grande fête, puis mélangé dans un cocon à l'élixir du départ — un liquide conservateur — avant d'être enterré. Si le rite est accompli et que la pixie a réalisé son destin, le cocon finira par éclore après le départ de sa tribu, libérant une cohorte de papillons colorés qui rejoindront la Dame de l'Automne et la réchaufferont dans son sommeil.

Amours, meurtres et Déclin

Liées par leur affection à la tribu et à leur essaim, les pixies ne se reproduisent que par devoir. Il n'y a pas la place dans leur cœur pour l'amour et encore moins pour la confiance. Pourtant le sentiment amoureux est un de leurs préférés chez les autres car il est source de souffrance de bien mauvais tours.

Lorsque vient le temps pour une pixie de procréer, le moment est choisi par la tribu. Au début de l'hiver — car l'automne ne convient pas à la création —, les pixies choisies pour faire naître la génération suivante, droguées par l'élixir de la vie, s'unissent dans un ballet aérien autour d'un des cercles éoliens de fertilité. Il faut alors un an exactement pour que la femelle donne le jour à un sac amniotique, lequel est mis dans le cocon préparé par les parents. Deux mois plus tard, l'enveloppe donne le jour à une nouvelle pixie.

Toutes les pixies ne se conforment pas à un impératif social de reproduction. L'odeur et le goût du sang éveillent parfois chez elles une envie de se reproduire à laquelle certaines ne peuvent pas résister.

Par bonheur pour l'Harmonde, sans l'élixir de la vie, les pixies sont stériles. Elles

LA RELATION À LA DAME

Les pixies vénèrent l'Automne avec ferveur. Leur culture veut en effet qu'en quittant leur état végétal, elles aient commis un crime très grave, s'écartant de la perfection voulue pour elles par leur génitrice. L'apparition de la Dame lors de la première réunion plénière des Décans automnins qui a suivi les Guerres des Décans fut pour elles le signe du pardon. Les pixies sont donc des fanatiques. Elles essaient de se conformer au mieux à ce qu'elles perçoivent comme les exigences de la Dame ou, en son absence, du Masque.

Dans les tribus, seules les femelles sont dignes de vénérer la Dame directement. Les mâles inscrivent pour elles des prières sur des feuilles d'arbres que les prêtresses emportent avec elles dans les cieux. Elles les lâchent au plus haut, espérant que les vents les conduiront à leur maîtresse.

ne peuvent plus vivre sans le nodule, lequel n'est produit que grâce à l'élixir. Les amourettes sont interdites, et deux pixies ayant « péché » n'ont qu'une façon de regagner l'estime des leurs. L'une des deux se doit de tuer l'autre par loyauté envers l'essaim.

La société pixie

De tout temps, les pixies se sont distinguées des autres saisonins. Il y a des pixies dans tous les Royaumes crépusculaires, mais nul ne peut les localiser car elles sont d'éternelles nomades. Pourtant, de leur point de vue, elles ne bougent pas. Après tout, dans leur langage, elles sont les Shhaas N'Aph, littéralement le Vent immobile.

Lors des Guerres des Décans, l'occupation de l'espace était un facteur décisif, car là où étaient les saisonins, là s'étendait l'influence de leur Dame. Après les guerres, et dans l'hypothèse d'une recrudescence de celle-ci, les pixies s'organisèrent pour cou-

vrir l'Harmonde. Chacune se fit l'enfant putative de l'un des grands vents qui le parcourent afin de répandre l'influence de sa Saison sur son passage et ainsi affaiblir les forces de ses ennemis. Après la séduction de l'Automne, les pixies ne s'arrêtèrent pas. Elles qui avaient toujours été les messagères de leur Dame devinrent les messagères de la Saison. Si un message doit être transmis, il y a toujours une tribu sur le chemin. S'il y a un personnage à éliminer ou un message à passer, le don des pixies pour la Maraude s'avère utile. Avec l'Éclipse et le vol concomitant de l'éolabe à Janus, la maîtrise des vents redevint le don des pixies.

Pourtant les pixies ne clament nulle terre comme la leur. Leur pays est celui de l'air et ses routes sont les courants aériens : l'Harmonde leur appartient. Divisées en sept tribus ou, comme elles les nomment elles-mêmes, sept Onnhin Shhaas, les pixies suivent l'un des vents de l'Harmonde. Par assimilation, beaucoup pensent à tort que tribus et vents ne font qu'un.

LE COCON

Le cocon où naissent toutes les pixies est le siège d'une impressionnante transformation. La créature accouchée par la femelle pixie n'est en effet rien d'autre que le nodule qui formera les organes de la future pixie, la forme atavique d'un poucet. L'élixir de la vie donné par la tribu contient en effet les pollens nécessaires dans les anciens temps à la naissance de nouveaux poucets.

Au sein du cocon, les pollens et graines contenus dans les corps des pixies accouplées vont prendre possession du nodule et en faire le cœur de la nouvelle pixie. L'enveloppe ne s'ouvre que lorsque la symbiose est complète. Dans les rares cas où le nodule s'avère résistant à son emprise, ou si le cocon est fracturé, il se mue en piège et tue son hôte.

Les sept vents de l'Harmonde

Soufflant depuis les Parages jusqu'en Marche modéhenne, le **grand canal**, le vent du Nord, est considéré comme le plus important. La tribu qui le navigue, les Lamn Ohohenn — les bateliers de la nécrose — représentent la tribu la plus importante. Elles colportent le message du Déclin sur une surface géographique immense et sont considérées comme les plus pures des pixies, en tout cas les plus conservatrices. Il est de coutume lors des cérémonies interclans que l'officiant soit issu de ce clan.

Le **souffle avide**, vent de l'Est, traverse les Terres veuves, l'Empire de Keshe et l'Enclave boucanière. Ce courant aérien aride colporte bien l'esprit de sa tribu : la Sernn

lu Denna. Ces pixies, les fendeurs de rivages, sont un peuple de guerriers et de têtes brûlées. Bien que suivant la doctrine du Déclin, elles aiment agrémenter leur vie du tumulte des batailles et de l'excitation du larcin. Au fil des siècles, leurs caravanes ont été détruites, de même que les arbres-nefs d'où elles étaient issues. Cette tribu en est réduite à se déplacer à pied. Nombre de légendes courant en Enclave boucanière sur les mouettes géantes des falaises sont dues à des pêcheurs égarés qui ont été attaqués en piqué par les Felha Shhaas — les lames éoliennes.

La brise des larmes est un vent très doux baignant de sa fraîcheur les Terres veuves, la Janrénie, la Marche modéhenne, la République mercenaire et l'Urguemand. Seconde tribu par sa taille, les Lomin Serch, ou Gris Arpenteurs, sont également les plus proches des humains. Lorsqu'un humain pense à une pixie, il se représente un membre de cette tribu. Les Lomin Serch sont ouverts et prêchent la doctrine du Déclin par l'activité. Ils traversent les royaumes et effrayent les peuples de ceux-ci. Ils vendent également leurs ruses et leurs potions aux humains crédules, et en profitent ainsi pour distiller le poison de leurs mensonges.



La vertu première de ce peuple est la ruse, et ils sont craints avec raison par leurs semblables. Lorsque l'on en voit un, il est trop tard car les autres sont déjà dans la place.

La route des tempêtes est un vent étrange. Souvent inexistant ou imperceptible, son souffle peut atteindre une intensité redoutable et tout balayer sur son passage. Venu de la République mercenaire et soufflant au cœur de l'Empire de Keshe, il apporte avec lui tempêtes et ouragans. Les Forges de Mephe sont les



enfants de ce courant aérien chaotique. Ayant trahi le Déclin il y a bien longtemps, cette tribu a enterré ses caravanes originelles dans les sables du désert et use de sa maîtrise des élixirs et des gaz pour créer des cités de sable fin. Ces dernières grandissent et s'organisent lors des moments de calme et abritent en général des pixies paisibles, voire méfiantes. Pourtant, lorsque le vent commence à souffler et que les branches s'agitent dans les palmeraies et les arbres mercerins, les spadassins éoliens s'arment de leurs dagues de verre – seules armes à leur taille. Le hurlement du vent emporte alors les cités dans une bourrasque qui porte les guerriers pixies au combat. Les tempêtes de sables sont dangereuses et celles qui sont portées par la route des tempêtes le sont plus encore.

Le **chemin de l'exil** est le nom donné aux vents marins de l'Harmonde. Lorsque des pixies ont enfreint le code du Déclin sans pour autant mériter la mort, le sort est sans appel. Le destin des renégates est livré à l'Automne. Posées sur une barque ou une feuille géante, les bannies sont confiées à une rivière qui ira les jeter jusqu'à la mer. Là, un des vents, ou un des innombrables courants marins – Colesh Shhaas, le vent des flots –, conduit la pixie isolée à son destin. Certaines meurent, mais la plupart découvrent que les vents les conduisent à une caravane de réprouvés. Ce peuple vit exclusivement sur les flots et a bâti des structures flottantes étonnantes. Tout y est pris pour le vent, et nul gouvernail n'y existe... Nulle échelle non plus. Il s'agit de nefs conçues pour des êtres volants. Depuis peu certaines de ces nefs ont envoyé des émissaires sur l'Harmonde pour reprendre

contact avec les tribus. Sans suite. De plus en plus de ces nefs s'échouent sur l'île de l'Automne.

Le **zéphir de Mnésys...** La légende prétend qu'au cours de l'Éclipse, les combats reprirent pour un temps entre Automnins et saisonins des autres Décans. À l'issue de ce conflit, l'automne fut amputé de deux de ses mois. Une autre conséquence fut la destruction de l'un des vents de l'Harmonde au cours d'un combat titanesque. Un héros pixie, Antenombre Ventagile, réussit à aveugler l'Œil omnivoyant de Janus en lui faisant subir mille cinq cents ans de zéphyr. Une fois l'Œil aveuglé, il lui fut possible de se saisir de l'éolabe et de l'offrir à son peuple. Hélas, il avait commis le sacrifice ultime, et pour la tribu qui allait devenir les Klanté Onnuma, ou Juges enchaînés, il n'y avait plus de foyers. Aujourd'hui, les Klanté Onnuma sont présents dans chacune des autres tribus, où ils représentent une caste à part. Ils vivent entre eux et se marient entre eux. Ils gardent l'éolabe et profitent de leur indépendance pour rendre la justice et régler les différends entre tribus. Pourtant, ils n'attendent qu'une chose, la fin de ces mille cinq cents ans, quand leur vent cessera d'être tari et qu'ils pourront retrouver leur place originelle.

La **rivière écarlate** est le vent qui traverse l'île de l'Automne. Il emporte des rivières de feuilles mortes dans des ballets aériens et fait respirer l'air automnal à l'humus de l'île. Ces pixies n'ont pas changé depuis l'Éclipse. Elles sont restées les créatures éphémères de l'Automne, prêtes à transmettre grâce à l'île le message du changement et du déclin. Leurs plaisanteries ne sont pas aussi cruelles que celles de leurs sœurs continentales.

La Voix dans les Saules

Fidèle au message du Déclin, nul ne peut se vanter d'avoir jamais aperçu le Roi de l'Automne. L'Invisible Couronne, comme on le nomme fréquemment n'a jamais pu être ni identifié ni décrit. L'unique personne dont l'on sait qu'elle fut en contact avec lui est la Voix dans les Saules, son héraut. La Voix dans les Saules est le nom d'un poste, celui de messenger du Roi de l'Automne, le maître de la décrépitude. Traditionnellement pixie, il apporte les messages de son monarque à son peuple et erre de par le monde sous de nombreux déguisements pour ensuite lui rendre compte des changements.

Il existe de nombreuses rumeurs ayant trait à cet individu et à son sombre maître. Certaines disent que l'Invisible Couronne se serait libérée de sa prison et vivrait sur l'île de l'Automne. Le Masque l'aurait remplacé par l'un des siens dans l'Harmonie. En ce cas la Voix dans les Saules est-elle complice ou ignore-t-elle tout de l'affaire, elle-même prisonnière des voiles de mystère entourant le souverain ? Une autre rumeur voudrait que le poste de Voix dans les Saules ait été occupé au fil des ans par d'autres Décans que celui des pixies. Notamment par une morgane du nom de Murmure.



Être Inspiré

« La Flamme ? Pouah. Ne sois pas insolente. La Flamme ne réchauffe pas les feuilles. Elle les brûle. Le vent de l'Automne saura la coucher. Nous y veillerons. »

Éomancienne interrogée sur l'existence de pixies Inspirées.

AVANTAGES ET DÉFAUTS

Avantages

ESCOBRETTE (3, CHARGE)

Vous êtes en charge de la défense de votre peuple. Contrairement aux humains, vous n'utilisez pas que les arts guerriers mais également les mille ruses de la Maraude, et en particulier, les pièges. On vous dit « lâche » ou « traîtresse », mais vous savez que la victoire est plus importante que l'honneur. Votre charge vous rend responsable d'une dizaine de pixies.

Cette Charge est semblable à « Maître d'armes ». Elle nécessite un minimum de 5 dans trois Compétences de Maraude.

SIBYLLE ÉOLIENNE (2, CHARGE)

Vous êtes une sibylle éolienne, une éomancienne. Responsable du destin de votre tribu, il est de votre devoir de contempler le futur pour conseiller le chef de caravane, ainsi que de mener les cérémonies de votre peuple.

Cet Avantage permet de pratiquer l'On doyance, mais requiert un minimum de 5 en Harmonie (spé: Ondoyance).

MORT ANNONCÉE (VARIABLE, SAISON)

Les éomanciennes ont lu votre destinée avec une précision rarement égalée. Selon le coût choisi, ce trait peut être un Avantage ou un Défaut.

- S'il s'agit d'un Avantage, votre pixie ne peut mourir que si la condition prévue est présente — même de manière symbolique. Le coût de l'Avantage dépend de la condition

Banale : « il pleuvra », « la nuit », « en extérieur » : 2 points.

Peu commune : « en Urguemand », « tué en combat singulier » 5 points.

Rare : « tué par le premier Baron », « tué par une Excellence » 10 points.

- S'il s'agit d'un Défaut, la pixie perd tous ses moyens en présence de sa condi-

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakonien : de braves brutes. Leur talent protéiforme en fait des espions et leur don pour les armes, des guerriers. Pourquoi ne peuvent-ils pas accepter qu'ils sont des assassins nés ?

Farfadet : rieurs, mal aimés, beaucoup de classe. Presque tolérables.

Fée noire : nul n'a une apparence plus proche de la nôtre, et nul n'est plus éloigné dans la mentalité. Elles vivent dans le passé, nous dans l'avenir.

Géant : nous ne les aimons pas. Pourquoi ? Que font les vaches avec les mouches ?

Méduse : je ne connais pas la beauté. Qu'elles la gardent.

Minotaure : j'aurais peut-être dû garder l'analogie du géant pour ceux-là. Ouh, les cornes...

Morgane : comme les méduses, mais avec un cœur. Et beaucoup d'autres organes intéressants.

Nain : celui qui a dit « ce qui est petit est gentil » n'avait jamais rencontré ces êtres. Il ne nous avait jamais rencontrées non plus.

Ogre : orgueilleux, confiant, stupide, fainéant, mort.

Lutins : la raison pour laquelle les humains ont inventé le feu. Il n'y a rien de pire qu'un lutin. À part peut-être un Chênais. Depuis que j'en connais, je cultive des souches puissantes de mil-diou dans mon laboratoire.

Satyres : l'esprit est fort, mais la chair est faible.

Les Éternels

L'Ombre : les Démons sont sympathiques, pour la plupart. L'Ombre doit être morte.

Le Masque : la seule personne au monde à avoir le sens de l'humour.

Les Muses : mortes, vaincues par le Masque... ou peut-être par leur propre idéalisme.

Janus : rigide et ennuyeux. Il devrait rejoindre ses mères dans l'oubli.

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien : les Danseurs sont une relique du passé. Le Cryptogramme-magicien aussi.

L'Équerre : j'ai déjà dit ce que j'avais à dire sur les nains.

Le Conseil des Décans : Janus a réussi à monter son culte chez les saisonins. Je trouve hilarant que ces fiers saisonins ne fassent que jouer les faire-valoir de l'humanité.

La Chaire des Damnés : l'Automne parle par eux. Leur verbe est loi.

tion fatale. Tous ses potentiels sont divisés par deux, et elle est paralysée par la peur si elle ne réussit pas un test de VOL contre DIFF 15. Le coût est le suivant: banal: 10, peu commun: 5, rare: 2.

PERCEPTION DE LA MORTALITÉ (3, SAISON)

Votre perception du déclin est sensible aux actions des mortels. Vous savez quelques minutes à l'avance quand un mortel va mourir, si ce crime est prémédité — prévu au moins une vingtaine de minutes à l'avance. Peut-être pouvez-vous l'empêcher.

Percevoir la mort nécessite un test de PER + Saison: Automne contre DIFF 15. Ce talent ne fonctionne pas sur un Inspiré.

Défauts

ATTIRANCE POUR LA MER (2, SAISON)

La mer vous fascine. Vous sentez qu'au loin quelque chose vous y appelle. Mise en présence de la mer ou de l'océan, vous ne pouvez vous empêcher de rester là, captivée pendant des heures.

Une telle distraction cause un malus de - 5 sur tout test simulant une action en présence de l'océan.

SYNDROME DE CASSANDRE (3, SAISON)

La pixie ne peut pas brouiller ses visions du futur. Lorsqu'elle observe un événement futur, elle doit toujours subir la totalité de la vision. Celle-ci se réalise toujours. Pour le pire.

Ce Défaut ne peut être pris que si la pixie peut utiliser l'Ondoyance.

SI LES ROYAUMES M'ÉTAIENT CONTÉS

L'habillement: les pixies ne craignent pas la chaleur. Elles se complaisent dans les déserts les plus arides de l'Harmonde et n'ont besoin que de peu d'eau. En revanche, le froid est leur ennemi. En conséquence, elles aiment à se vêtir chaudement. En hiver, elles sont toujours vêtues de peaux et de chiffons, ne laissant visibles que leurs ailes — souvent gainées quand elles ne sont pas utilisées — et leurs yeux. Les couleurs principalement utilisées sont le brun et le rouge, couleurs de l'automne. Les fourrures de renards et d'écureuils font d'excellentes parures, en particulier si elles sont rehaussées des ossements et des crânes des animaux susmentionnés.

Pour les bijoux: verreries et colifichets en bagues, phalanges d'enfants et de lutins en colliers.

Les outils: les seuls outils spécifiques aux pixies sont leurs ustensiles alchimiques: cornues, alambics et autres athanors façonnés dans les veines des défunts ou de plantes modifiées. Les vieilles pixies laissent des corps aux propriétés fort intéressantes. Notamment des veines épaisses et noueuses permettant à des liquides bouillants de circuler avec facilité d'un flacon vers un autre. Les plus anciennes laissent même des corps tellement secs qu'ils forment des alambics naturels, une fois le nodule enlevé. Les plantes utilisées sont des plantes des marais et mangroves, capables de filtrer les composants essentiels d'un liquide et de les rassembler dans leurs feuilles ou leurs fleurs.

NOUVELLES RÈGLES

Discrétion

Si votre pixie est immobile et nue, on la confond avec un tronc d'arbre. Vous bénéficiez alors d'un bonus de + 5 à tout test de Discrétion. Votre personnage n'occupe presque aucune place. Dans les cas où votre EG limite le nombre de personnes présentes dans une pièce, ou sur un véhicule, il ne vous compte pas. Si votre pixie est dans le dos d'un ennemi, vous bénéficiez d'un bonus de + 5 supplémentaire à votre test de combat du premier round — effet de surprise !

Votre personnage sait aussi sombrer dans une transe semblable à la mort. Celle-ci dure douze heures pendant lesquelles votre pixie est « isolée » du monde qui vous entoure. Son souffle est coupé ; son cœur ne bat plus. Un test de PER + Médecine contre DIFF 25 réussit la trahira cependant.

Votre pixie est capable de se servir de ses ailes dans le silence le plus absolu. À moins qu'elle ne fasse un bruit autre, le son de son vol n'est décelable par personne. Il arrive parfois que le vent l'aide dans sa tâche — au bon vouloir de l'EG : une branche qui tombe pour masquer une avancée, etc.

Athlétisme (spé : vol)

Cette Compétence représente l'aisance qu'a la pixie à utiliser ses ailes. Cette Compétence est un limitant pour toutes les Compétences d'Épreuves utilisées en vol — y compris les Armes. Qui plus est, une pixie peut augmenter sa Base de Mouvement en réussissant un test de RÉS + Athlétisme (spé : vol) contre la base de mouvement souhaitée. Elle peut maintenir cette vitesse un nombre de tour égal à sa MR sur ce test.

Géographie (spé : Harmonde)

Cette Compétence représente une culture générale qu'a obtenue la pixie au cours de ses voyages de par l'Harmonde. Au cours d'un test, la pixie peut remplacer une Compétence de Savoir par sa Compétence Géographie (spé : Harmonde) en général en ajoutant un malus de - 5 si le test concerne un royaume traversé par les caravanes de sa tribu et - 10 dans le cas contraire.

MAGIE

L'Ondoyance

Comme un rocher lancé dans une mare entraîne des perturbations qui ondoient jusqu'à la rive, dans toutes les directions, toute action entraîne une perturbation dans l'Harmonde qui se communique dans toutes les directions du temps. L'interaction de ces perturbations est nommée vent par les mortels.

L'Ondoyance est considérée par les pixies comme la plus pure des magies offertes par les Saisons à leurs enfants. Son fonctionnement est simple. Les pixies représentent l'esprit de la Dame et donc du Déclin. Chacune d'entre elles ne perçoit de l'Harmonde que la part de celui-ci vouée au trépas. C'est cette perception qui explique le fatalisme et le cynisme des pixies.

Les éomanciennes sont capables d'utiliser cette « malédiction » en conjonction avec leur capacité à lire les vents. En ouvrant leurs ailes et en captant les vents, les pixies peuvent ouvrir leur esprit aux voies du Déclin et ainsi savoir de quoi le futur de l'Harmonde sera fait.

Les éomanciennes les plus puissantes sont capables d'altérer le Destin en adjoignant leur propre thème au futur grâce à une danse aérienne frénétique.

CONDITIONS

De plus, pour utiliser l'Ondoyance, une pixie doit...

- avoir ses ailes ouvertes et offertes au vent afin de l'y capter (elle doit donc être à l'air libre et voler);
- être dans le royaume où l'événement qu'elle tente de percevoir se déroulera;
- passer un nombre d'heures en transe égales au nombre de mois qui la séparent de l'événement qu'elle souhaite contempler.
- posséder Harmonie (spé: Ondoyance) et Saison: Automne (spé: Déclin).

Lors de sa transe, les besoins corporels de l'éomancienne sont fournis par les vents.

Elle n'a donc pas besoin de se sustenter et ne craint pas la fatigue. Au terme de la transe, elle doit se reposer autant de temps qu'aura duré cette dernière.

LIRE LE DÉCLIN

Pour percevoir un événement futur, la pixie entre en transe. Son esprit s'envole avec le vent qui s'engouffre dans ses ailes alors qu'elle tente de suivre son cours à contre-courant, vers les événements qui lui ont donné naissance. Pour suivre ce futur, la pixie s'ancre sur les thèmes présents dans le futur qu'elle souhaite contempler. S'il s'agit du destin d'une personne, elle se concentre sur celle-ci. S'il

LES LIMITES DE L'ONDOYANCE

Aussi puissante que puisse sembler l'Ondoyance, elle connaît des limites incontournables.

- **L'Ondoyance ne peut détecter d'événements heureux.**

Entre les multiples possibilités du futur, l'Ondoyance laisse percevoir les pires de toutes. Les pixies sont les messagères du Déclin et elles ne perçoivent que la gangrène du temps, les futurs menant à l'entropie.

- **Une fois perçu, le futur est inaltérable.**

Cette règle corollaire de la précédente constitue le piège de l'Ondoyance. Si une pixie perçoit le futur grâce à l'Ondoyance, celui-ci devient une certitude. L'éomancienne s'enchaîne à la trame du temps. Si elle essaye de changer le futur, ses actes précipitent la concrétisation de ce dernier. Les coïncidences s'accumulent; les gens refusent de croire l'éomancienne; etc.

- **Seul un futur inconnu peut être changé.**

Si une éomancienne décide d'altérer le futur, elle ne peut que changer un élément qu'elle n'a jamais observé par l'Ondoyance.

- **L'Ondoyance obéit aux frontières des Royaumes crépusculaires.**

Les humains semblent avoir morcelé l'avenir de l'Harmonde avec les frontières de leurs royaumes et ainsi s'être adjudgés le futur. Une exception existe cependant: les Terres veuves sont considérées comme faisant partir de la Marche modéhenne pour l'utilisation de l'Ondoyance.

- **Les Inspirés humains sont insensibles au pouvoir de l'Ondoyance.**

Cette dernière règle est inconnue des pixies. Les Inspirés humains n'apparaissent dans aucune des visions du futur apportées par les vents et nul ne peut modifier leur avenir.

s'agit d'une bataille, elle doit trouver en elle la fureur et le goût du sang. Etc. Puis elle ancre sa perception jusqu'à ce que les brumes du temps s'écartent et qu'elle puisse contempler le futur qu'elle vient de déterminer...

Cette action est simulée par un test de PER + Harmonie (spé: Ondoyance) contre DIFF 15, 20 pour percevoir un événement spécifique. En cas de réussite du test, l'éomancienne perçoit l'événement recherché, plus un événement supplémentaire qui lui est lié par MQ prise. En cas d'échec, elle ne perçoit rien. En cas de Fumble, elle perçoit un événement lié à son propre futur !

Certains paramètres affectent la DIFF de ce test.

- **L'altitude:** de -1 à -5 selon qu'un test de RÉS + Athlétisme (spé: Vol) préliminaire de DIFF 10 à 30 est réussi.
- **Un focus**, c'est-à-dire un objet lié à l'événement, mais suffisamment fin pour être jeté dans le vent (une boucle de cheveux d'une personne dont on souhaite connaître l'avenir, les fleurs du lieu où aura lieu la bataille, etc.) : -1.
- **Être dans le vent issu de l'événement:** -10. Cette condition dépend totalement de l'EG, seule à même d'octroyer ce bonus.
- **Choisir de voir flou un critère:** + 5

Les visions obtenues sont précises et nettes, le plus souvent vues d'au-dessus. Elles montrent le déroulement de l'événement recherché avec un intérêt particulier pour les éléments utilisés avant la transe. L'éomancienne ne peut que subir la vision: elle ne peut en aucun cas chercher à obtenir des informations autres que celles qui lui sont données.

Exemple : *Valbrume est en danger. Depuis deux mois, un ost de mortels en fait le siège pour venger l'enlèvement d'une quinzaine de jeunes filles. Prisonnière de ce lieu, Émisonge Vendeglasse décide d'employer son pouvoir d'Ondoyance pour comprendre ce que les humains comptent faire au cours de l'assaut du lendemain. Elle s'envole au vent mauvais et capte l'écho des événements futurs. Émisonge possède un potentiel d'Ondoyance de 19; PER 8 et Harmonie (spé.: Ondoyance) 10. Elle souhaite percevoir un événement spécifique et son joueur demande à l'EG de laisser dans le flou toute intervention de la pixie ou de ses amies ailées, afin de se réserver la possibilité d'une intervention aérienne. DIFF 25 donc. Avec un 7 sur le D10, c'est un succès in extremis. L'EG décrit à la pixie comment les vents lui soufflent les échos d'une bataille dans laquelle se jette l'ost humain sur la porte ouest. La pixie communique ces indications à ses amis drakoniens qui abandonnent toute garde sur la porte ouest et font s'écrouler en secret les ouvertures y menant pendant la nuit. Puisque la porte est perdue, autant concentrer l'effort de guerre ailleurs. Par exemple sur une attaque à revers.*

MALÉDICTIONS

Les pixies sont les saisonins les moins bien considérés. Sans être impitoyablement chassées, comme c'est le cas avec les drakoniens, il est difficile à leurs caravanes de s'approcher d'un village sans que circulent des rumeurs de malédictions, de forêts hantées, de disparitions... La plupart du temps, c'est l'obscurantisme des paysans qui nourrit ces folles rumeurs, mais, parfois, ces craintes sont fondées. Les pixies sont en effet en mesure de lancer des malédictions ou plutôt de jeter le mauvais œil

sur les mortels grâce à l'Ondoyance — avec une mèche de ses cheveux ou un de ses vêtements, une pixie perçoit le futur d'un mortel et, une fois ceci fait, elle lui révèle sa vision pour que celle-ci se concrétise.

PERCEVOIR LE PASSÉ

Il existe une seconde voie de l'Ondoyance qui ne se concentre pas sur la lecture du futur mais sur celle du passé. Cette autre voie

VÉLYAGE MAINGAUCHE

Née seize ans avant le désastre de Morte Sylve — où une caravane de pixies fut exterminée par les corsaires lutins de Viflierre —, Vélyage est connue comme la créatrice de la main gauche de l'Ondoyance.

Cette voie qu'elle offrit aux siens est source de pouvoir, mais d'aucuns remarqueront qu'elle n'a conduit qu'à leur malheur. Au fil des années, Vélyage elle-même perdit sa joie de vivre et se retira dans la contemplation d'univers en putréfaction. Lorsqu'elle comprit que même ses arts les plus puissants ne lui permettraient jamais de changer ce qui fut, ses disciples contemporains racontent qu'elle fut prise d'une furie sanguinaire, qu'elle se plongea dans une transe de plusieurs semaines, entourée de cocons de vents de plus en plus chauds. Alors que tous la croyaient perdue, les mêmes éomanciennes racontent que les yeux de leur mentor s'ouvrirent, illuminés, et que celle-ci dit « C'est fantastique ! » avant de s'embraser. Devenue torche vivante, Vélyage Maingauche détruisit sa caravane.

Cet épisode est une leçon enseignée aux éomanciennes pour les prévenir de l'étendue du pouvoir de la main gauche de l'Ondoyance. Le mur igné de la Flamboyance reste la limite ultime. Tenter de le traverser, c'est mourir dans les flammes du Feu des Origines.

est appelée la main gauche de l'Ondoyance.

Les vents circulent dans les deux sens de l'écoulement du temps, et il est possible à une éomancienne talentueuse de saisir des images du passé, mais il s'agit là d'une démarche magique dangereuse. Le passé de l'Harmonde est obscur et pour lire l'un de ces événements, une pixie doit rester à terre, près des vents morts, et entrer en transe. Un focus est nécessaire pour ne pas se perdre dans les méandres inflexibles du passé et les scènes perçues ne sont pas contrôlables.

L'éomancienne possédant Harmonie (spé : Ondoyance) et Saison : Automne (spé : Déclin) à 8 peut percevoir le passé. Le test est le même que pour l'Ondoyance ordinaire, mais l'usage de focus et l'élévation aérienne n'apportent aucun modificateur à la difficulté. La transe dure une heure par année « remontée en arrière » et les visions de l'éomancienne sont toujours des images de malheur et de mort souvent difficiles à identifier : la vision semble rongée, sans couleurs ni texture. Cette utilisation de l'Ondoyance est considérée comme perverse par les Automnins. De plus, une telle observation possède pour les pixies le même stigmate que de déterrer un cadavre pour les autres mortels. C'est le fruit de bien des croyances et superstitions.

MODIFIER LE FUTUR

L'Ondoyance permet également aux meilleures des éomanciennes de modifier le futur. Pour réaliser une telle action, la pixie doit avoir isolé un événement futur. Elle s'envole alors le plus haut possible — sans effet sur la DIFF — pour écouter les vents rebelles, ceux qui se dressent même contre les lois de l'avenir et les dirige vers l'instant choisi afin de chambouler le cours du temps et défier le Déclin. La transe est longue et éprouvante. La pixie ne pourra

plus observer cet événement et ce qui en découlera tant que l'histoire de l'Harmonde n'aura pas rejoint le moment altéré de la sorte. C'est d'ailleurs à cet instant que l'éomancienne saura si sa manipulation fut couronnée de succès. Cette altération de l'avenir ne peut avoir lieu que le jour de l'équinoxe d'automne.

Au moment où la pixie entre en contact avec les vents sauvages, elle leur décrit l'événement tel qu'elle l'imagine et leur demande que la situation soit détournée. Si la manipulation réussit, le cours du futur est modifié. Attention, ceci peut très bien ne pas jouer en faveur de la pixie — une situation a priori défavorable peut être bénéfique, mais les voies du Destin sont impénétrables.

Pour manipuler le futur de façon aussi brutale, la pixie doit posséder Saison : Automne (spé: Déclin) et Harmonie (spé: Ondoyance) à 10. La DIFF du test est 30 et la transe dure au moins une journée. Au terme de sa manipulation, la pixie sombre dans le coma pour une semaine au terme de laquelle elle perd définitivement un point de BPdV.

Exemple : la bataille de Valbrume a mal tourné. Malgré les efforts des sapeurs draconiens, les humains ont réussi à pénétrer les flancs de la forteresse et à exterminer les premiers sangs dans leur quasi-totalité. Les pixies ont pu fuir, mais elles sont poursuivies par les humains et leurs hiboux de combat. Émisonge sait qu'une embuscade les attend la semaine suivante, bataille où elles perdront certainement la vie. Elle décide donc de jouer le tout pour le tout et de retourner cet événement. Elle fait sécher une décoction du sang de chaque pixie de son essaim et s'envole à la recherche des vents rebelles. Ceux-ci trouvés, elle leur soumet sa plainte.

LES VERS CHRONOPHAGES

Une des raisons pour lesquelles les éomanciennes hésitent à se hasarder dans les méandres du passé est la présence de créatures en ces « lieux ». Les chronophages sont les plus fréquemment rencontrés et, heureusement, les moins dangereux. Ces larves blanchâtres hantent les cadavres des événements passés, se nourrissant de la substance de Ce-qui-a-été pour laisser place à Ce-qui-sera. Ils considèrent les pixies comme des charognards qui ne cherchent qu'à leur dérober leur subsistance. Ils aiment planter leurs crocs dans les esprits de ces saisonins pour en ponctionner la substance. Les pixies présentes dans le passé aiment traquer les chronophages car en dévorant le temps ils en phagocytent l'Éclat — qu'ils rejettent dans leurs excréments. Or, les Éclats venant du passé sont le composant primordial pour les préparations alchimiques des pixies. Ces dernières le nomment « principe liant ».

Pour chaque année complète remontée dans le passé, un D10 est lancé. Tout « 0 » est relancé. La valeur obtenue est le potentiel d'Ondoyance de la larve rencontrée. Un résultat inférieur à 15 indique que la pixie n'a rencontré aucune larve chronophage.

Une larve chronophage est une mauvaise rencontre pour une éomancienne. N'étant présente qu'en esprit, la pixie ne peut pas la combattre et elle doit donc la distancer dans les couloirs du temps au risque de s'y perdre. Un test du POT d'Ondoyance de la pixie contre DIFF celui de la larve chronophage est requis pour simuler une telle traque. Un échec ou un Fumble indique que la pixie encaisse des dégâts —MR : car celle-ci sera négative ! Un nouveau test a alors lieu car la poursuite continue. L'infortunée éomancienne échappe à la larve en réussissant un test avec une MR égale aux PdV perdus. Ceci simule alors qu'elle a retracé son chemin au fil des événements passés pour retrouver son corps.

Qu'ils changent l'issue de l'embuscade. Lorsque les humains les attaqueront, les vents inverseront le cours de cette petite bataille. Elle réussit son test de peu — DIFF 30; son potentiel d'Ondoyance est 19, elle bénéficie d'un bonus de + 1 pour son focus, la poudre de sang séché et d'un autre de + 4 pour l'altitude des vents qu'elle a recherchés, le D10 donne un 8 pour un total de 32. Trois jours plus tard, les humains attaquent, plus tôt que prévu, et massacrent les pixies. La confrontation initiale devait être non pas en faveur des humains, mais en faveur des pixies, puisque les humains devaient être attaqués par des drakoniens venus en renfort d'une forteresse voisine. Hélas pour les Automnins, les vents ont favorisé l'avancée des humains et leurs ont permis de monter leur embuscade plus tôt.

L'architecture éolienne

L'architecture éolienne est un art perdu depuis la Flamboyance. Les pixies d'alors savaient comment modeler le paysage pour diriger les vents et ainsi altérer les futurs. Pour cela, elles dressaient des barrières de broussailles ensorcelées pour bloquer le passage des vents de mauvais augure et bâtissaient de véritables canaux éoliens, voire des pièges à vents autour de leurs enclaves. Peu d'éomanciennes recherchent le secret de l'architecture éolienne. C'est là la voie du Déclin. Ce qui est perdu n'est jamais retrouvé et l'ancien doit faire place au nouveau.

LA MAGIE

L'alchimie

Pour les pixies, l'alchimie est à peine considérée comme une magie, mais plutôt comme un artisanat. L'alchimie est l'ap-

plication du don de perception du Déclin à la mixture d'éléments naturels et d'Éclat passé.

Toute pixie est capable de ressentir quelles plantes il lui faut mélanger et dans quelles proportions, pour obtenir un résultat particulier. Après quelques expériences, une pixie peut arriver à des résultats phénoménaux, voire magiques. La formalisation de ces découvertes est nommée élixir. Au fil des siècles, les tribus ont développé leurs élixirs, qu'elles n'aiment guère partager avec les habitants d'autres royaumes. Chacune possède ainsi ses secrets et ses spécialités.

Utiliser l'alchimie nécessite que la pixie connaisse la formule de l'élixir qu'elle souhaite utiliser. Si la formule est connue, un test d'INT + Saison: Automne contre DIFF Seuil de la formule doit être réussi. Si la formule est inconnue, la pixie doit au préalable la rechercher en laboratoire.

Quelques élixirs

L'ingéniosité des pixies ainsi que leur volonté de nuire les a conduites à déve-

PROCESSUS DE RECHERCHE EN LABORATOIRE

Pour créer un nouvel élixir, une pixie doit en rechercher la formule. Elle a besoin pour cela :

- d'un laboratoire ;
- de temps — on comptera une semaine de recherche par cinq points de Seuil — ;
- d'ingrédients — à peu près dix fois plus que ce que la confection de l'élixir représentera au final.

Le joueur explique à son EG quel résultat son personnage souhaite obtenir ainsi que la façon dont l'élixir fonctionne. L'EG fixe ensuite les composantes nécessaires ainsi que la difficulté à l'aide des indications disponibles dans **Le Violon de l'automne**.

lopper des milliers d'élixirs aux effets variés. Chacune de ces formules est une œuvre alchimique.

TUBERCULE CANNIBALE

Seuil : 10

Durée : une année

Portée : un légume

Conservation : une saison

Royaume : Communes princières

Effets secondaires : la racine du Tubercule cannibale grossit démesurément. Elle pourra assurer le repas d'une famille moyenne pendant une semaine par hectare détruit. Ingurgiter celle-ci rapporte dix points de Perfidie.

Ingrédients : boue marécageuse raffinée trente fois, principe liant.

Cet élixir grumeleux d'un brun terreux peut avoir des conséquences terribles sur l'économie d'une région. En effet, versé à la pleine lune sur un légume ou une céréale, il fait se développer celui-ci de façon agressive. Ses racines se développent sous terre et détruisent impitoyablement celles des plantes de même type. Au bout d'une

semaine, on peut estimer que tous les végétaux touchés par le Tubercule sur une surface d'un hectare plus un hectare par cinq points de MR auront été détruits ou seront impropres à la consommation. Plusieurs élixirs utilisés conjointement peuvent mener à une disette du plus bel effet.

ÉLIXIR DE GRANDEUR

Seuil : 20

Durée : une heure

Portée : une personne

Conservation : une saison

Royaume : Les Parages

Effets secondaires : le guerrier n'a plus aucun sens du danger et aura tendance à prendre des risques démesurés pour lui et ses hommes. Qui plus est, à chaque équinoxe d'automne suivant et pour le restant de ses jours, il devra réussir un test de VOL contre DIFF 20 ou sombrer dans une rage *berserker* au cours de laquelle il massacrera toute personne en face de lui entre l'aube et le crépuscule.

Ingrédients : les larmes d'un héros — le plus souvent un guerrier ayant imbibé la potion, après sa première crise homicide —, neige fondue issue du Ben Morkh, un œil de géant, un œil de corbeau, le sang d'un guerrier, une cornue de glace, principe liant.

L'Élixir de grandeur est connu par les guerriers des Parages comme le Sang de Morkh. La légende veut que lorsque Morkh tua ses frères, il ait été blessé par leurs lances et qu'un peu de son sang ait été conservé par les pixies. Lorsqu'un Paragéen veut briller dans une bataille particulièrement importante, il arrive qu'il se rende auprès d'une pixie des bateliers de la nécrose pour demander son aide. Pour un prix prohibitif — le plus souvent un service —, la pixie lui compose cet élixir

PIXIES ET PAPILLONS

À la fin des Guerres des Décans, nombre de saisonins du Printemps furent surpris de constater que les papillons ne répondaient plus à leurs appels. Ils en déduisirent que la mort des poucets avait éloigné ces alliés. En réalité, les papillons n'ont jamais quitté les poucets. Lorsque ceux-ci furent capturés et intégrés par les pixies, ils se mirent au service de l'Automne. Bien des batailles ont été augurées par un vol de papillons rouges s'abattant sur les adversaires des Automnins afin de leur couper la vue ou transportant les philtres aériens des pixies.

rouge comme le sang, dont la surface est en mouvement constant et furieux. Lorsqu'il s'en imbibe, le Paragéen devient digne des héros des légendes. Ses réflexes sont démultipliés et sa rage illumine la bataille.

Le guerrier gagne un bonus de + 10 à tous ses tests d'Arme pour la durée d'effets de l'élixir.

POUSSE-TEMPÊTE

Seuil: 15

Durée: une nuit

Portée: rayon d'un kilomètre + 1 kilomètre par 5 points de MR

Conservation: une saison

Royaume: Enclave boucanière

Effets secondaires: ce philtre semble ne pas avoir d'effet secondaire marqué, hormis celui d'enrhumer légèrement celui qui s'est chargé de le disséminer.

Ingédients: un litre d'eau de pluie, un mérrou séché et réduit en poudre, une pierre frappée par la foudre au moins une fois, principe liant.

Une fine poudre grise doit être contenue dans un murex — un grand coquillage des côtes boucanières. Elle doit être disséminée par une créature volante afin de fertiliser les nuages. Dans le courant de la nuit suivante, une tempête se lève alors. En toute autre saison que l'automne, cette tempête sera de la force d'un orage moyen. Elle gênera la navigation, mais ne posera guère de problèmes à un équipage expérimenté. Mais, si la poudre est utilisée en automne, elle sera terrible. Des arbres seront déracinés et le vent se chargera de coucher tous les navires dans la zone. Au petit matin, les nuages se dissiperont pour laisser place à un soleil radieux, sans un souffle de vent.

LIQUEUR DE SOIF

Seuil: 5

Durée: trois jours

Portée: une personne

Conservation: une saison

Royaume: Empire de Keshe

Effets secondaires: la Liqueur de Soif rend pataud. Tant qu'elle fait effet, son utilisateur subit un malus de - 1 à tous ses tests.

Ingédients: eau de sept pluies différentes distillée sept fois dans une cornue en glaise issue d'une oasis keshite, principe liant.

La Liqueur de Soif est un liquide légèrement alcoolisé aux teintes bleutées du plus bel effet. Elle est distillée par les pixies des Forges de Mephe pour faciliter leur existence dans le désert keshite. Elle est un condensé d'eau de pluie, purifié au point de concentrer toute la valeur sustentatrice du principe aqueux. En buvant un demi-litre de cet élixir, une personne de n'importe quelle corpulence peut se passer de boire pendant trois jours.

AMBRE DE MÉLANCOLIQUE ÉTERNITÉ

Seuil: 25

Durée: potentiellement infinie

Portée: une personne

Conservation: une semaine

Royaume: Terres veuves

Effets secondaires: le mélancolique doit pour assurer son existence boire les larmes d'une personne. La quantité de larmes nécessaires pour apaiser sa soif dépend de l'émotion qu'elles trahissent. Des larmes simulées ne nourriront pas le mélancolique. Des larmes de joie le contenteront une journée entière, des larmes de douleur une semaine et des larmes de chagrin un mois. Attention cependant, un mélancolique ne peut se

nourrir que d'une émotion dont il est l'origine et ne peut pas déguster deux fois la même émotion sur une même victime. Qui plus est, le mélancolique se désintéresse de tout. Tous ses coûts d'expérience sont doublés et, s'il est Inspiré, ses Aspects ne peuvent plus jamais progresser.

Ingédients : un litre de larmes issues d'une centaine de personnes différentes, un cœur de méduse amoureuse, une larme de morgane versée par amour, une goutte de sang de phénix, principe liant.

L'immortalité est un secret que maintes personnes s'arracheraient avec grand plaisir. Cet élixir a l'apparence d'une bille de matière transparente et rougeâtre, comme une goutte de sang cristallisée. Lorsqu'elle est avalée, elle transforme au bout d'une semaine le sang de son hôte en un liquide transparent et salé. À partir de ce moment, l'hôte ne vieillit plus, mais se sent devenir léthargique. Il ne s'intéresse plus à rien, sauf au malheur de ses proches. Il est devenu mélancolique. Il ne se

nourrit plus de denrées matérielles et seules les larmes peuvent éteindre sa soif. Une éternité de tristesse et d'ennui attend désormais ce pauvre hère.

PHILTRE DU SOMMEIL ROMANTIQUE

Seuil : 15

Durée : une saison

Portée : une personne

Conservation : une saison

Royaume : Marche modéhenne



Effets secondaires : pendant toute la durée de cet élixir, la victime est prise d'ulcères qui l'empêchent de dormir plus de deux heures d'affilée pendant ses périodes de repos.

Ingrédients : un cheveu de la victime, une poignée de feuilles mortes, un cœur de colombe, principe liant.

Cet élixir est l'un de ceux pour lesquels les alchimistes sont les plus connus. Il se présente comme un liquide incolore dans lequel semblent parfois évoluer des formes troublées. Sa composition est spécifique à une cible et ne fonctionnera nullement sur une autre personne. Si la personne pour laquelle il a été conçu en ingère sept gouttes en sept occasions différentes, elle sombre dans un profond sommeil, hanté de rêves où elle se retrouve seule, perdue dans une forêt en automne, sans amis ni amants. L'élixir la confronte à sa solitude et, le cas échéant, à la fausseté des sentiments qui la lient à son conjoint. À son réveil, la victime doit réussir un test de RÉS contre DIFF 20 ou tomber amoureuse pour une saison de la première personne de sexe opposée et de même race qu'elle sur laquelle ses yeux se porteront.

Note : la durée n'est que d'une saison, mais si la flamme de cet amour est entretenue, il peut perdurer de façon naturelle au-delà.

PULVÉRULE URTICANTE

Seuil : 10

Durée : un jour

Portée : la personne sur laquelle le poison est saupoudré

Conservation : une saison

Royaume : Urguemand

Effets secondaires : ce poison n'a pas d'effets secondaires si ce n'est la fatigue qu'il occasionne à sa victime.

Ingrédients : venin séché de tarentule des sous-bois, toiles d'araignées pilées, principe liant.

Ce poison est connu en Urguemand comme le venin de la tarentelle, mais les pixies de toutes les tribus connaissent sa composition. Il s'agit d'une poudre aux reflets jaunâtres qui est déposée sur une victime — le plus souvent, plusieurs doses sont confinées dans des cocons vides, puis dispersées au-dessus de troupes ennemies. La poudre s'infiltre dans les armures et les vêtements et colle à la peau. Deux tours plus tard, les créatures ciblées sont prises de démangeaisons intermittentes dans tout le corps qui les forcent à cesser toute activité pour se gratter.

On note que lorsque plusieurs personnes sont contaminées par des doses de ce poison au même moment, les démangeaisons sont localisées sur les mêmes parties du corps et leur fréquence est totalement synchronisée. Ceci leur donne l'image de Danseurs lancés dans une performance aussi frénétique que douloureuse.

PHILTRE DE MATERNITÉ

Seuil : 15

Durée : une nuit

Portée : une personne

Conservation : une saison

Royaume : Janrénie

Effets secondaires : après la naissance d'un enfant par ce philtre, la mère deviendra stérile. Qui plus est, l'enfant possédera le défaut « Marque de l'Automne » sans gagner le moindre point et aura des prédispositions pour le vagabondage et la Maraude.

Ingrédients : un testicule de bouc janrénien, une boule de gui, un fœtus de lapin, principe liant.

Cet élixir représente le raffinement ultime dans les élixirs de fertilité. Il garantit la

naissance d'un enfant à une femme si l'acte sexuel est consommé la nuit même. Peu importe que l'élixir soit consommé avant ou après l'acte. La gestation de l'enfant ne connaît aucun problème. La magie du philtre assure que l'enfant naîtra en bonne santé — elle ne garantit cependant pas la survie de la mère.

FLEUR DE DOUTE

Seuil : 5

Durée : une journée

Portée : une personne

Conservation : une saison

Royaume : Province liturgique

Effets secondaires : il arrive qu'en faisant prendre la Fleur de doute à une victime, l'alchimiste ne fasse que fortifier les convictions de celle-ci.

Ingrédients : les cendres d'un ouvrage historique relatant un mensonge et écrit en toute bonne foi, de l'eau bénite par l'Église de Saint Neuvène, principe liant.

Composée de minuscules cristaux, cette poudre ressemble à s'y méprendre à du sel jaune. Son goût est extrêmement amer. Lorsqu'elle est ingurgitée, elle libère de tout attachement émotionnel envers un élément choisi par la pixie. La victime a droit à un test de VOL contre DIFF 15 pour résister à ce poison insidieux. En cas de réussite, elle a tout de même conscience de se cacher quelque chose. On a vu des individus fanatiques se suicider après avoir été confrontés aux horreurs commises par la Liturgie ou des amants se rendre compte du mépris que leur témoignait l'objet de leur affection et perdre tout espoir. Seuls ceux qui n'ont rien à se reprocher sortent indemnes d'une confrontation avec la Fleur de doute. Même si l'effet s'estompe au bout d'une journée et que les émotions revien-

nent à la charge pour occulter le jugement de la victime, celle-ci se souviendra toujours de l'instant où ses certitudes se sont brisées.

POUDRE D'AUTOMNE

Seuil : 25

Durée : une journée

Portée : zone d'un rayon de cinq mètres où la poudre est saupoudrée

Conservation : un an

Royaume : celui où elle est fabriquée

Effets secondaires : le jour suivant son utilisation, tous les Automnins exposés à la poudre sont pris d'une mélancolie qui leur inflige un malus de - 5 à toute activité.

Ingrédients : les ingrédients de cette poudre dépendent du royaume où elle est créée. Elle nécessite cependant toujours des pigments de l'Automne et une dose de principe liant. Cette poudre est extrêmement crainte des autres saisonins. Heureusement, seuls les Juges enchaînés les plus sages savent la créer et l'utiliser. Son apparence est celle d'une poudre très fine de couleur rouge-orangée. À son contact,

MATERNITÉ POST MORTEM

Une variante ténébreuse au Philtre de maternité existe. En ajoutant à la décoction un litre de sang d'Obsidien, il devient possible à la femme ayant ingurgité l'élixir d'obtenir un enfant d'un cadavre. Ceci nécessite que le cadavre soit suffisamment bien conservé pour posséder un organe encore utilisable — à l'appréciation de l'EG — et qu'une moitié de cet élixir soit déposée sur le sexe du cadavre avant que la femme ne le chevauche. L'enfant naîtra marqué par la Ténèbre : 15 points. Ceci peut être un Défaut (Flamme, 4).

les métaux se ternissent, les végétaux pourrissent et les vivants ressentent une grande tristesse. Les Juges enchaînés aiment à disperser un grand nombre de doses de cet élixir sur un champ de bataille lorsqu'ils doivent combattre des saisonins. Ils utilisent pour cela des papillons dressés sur les ailes desquels ils déposent la précieuse poudre. Là où elle tombe, l'Automne se dépose sur le champ de bataille et sape le moral des troupes saisonines.

On considère une zone sur laquelle a été déposé la Poudre d'Automne comme soumise à l'influence de l'Automne pour tous les bonus et malus afférents. Qui plus est, le Décorum de l'Automne et les pouvoirs automnins subissent un bonus de + 5 dans cette zone alors que le Décorum des autres saisons ainsi que les pouvoirs liés subissent un malus opposé.



La Menace

« Menace, Menace. Peut-on nommer Menace ce qui nous fait tant rire. »

Mélinuline Secembrun,
Alchimiste Ténébreuse
de la Feuille de Jais.

LES TÉNÉBREUSES

« Hier encore, les parents des petits Agrémoge se sont absentés pour rendre visite à leur tante malade. Alors, au crépuscule, je me suis discrètement rapprochée de la fenêtre de la chambre des petits pour y gratter. Pendant une heure, jusqu'à ce que la nuit soit bien tombée, j'ai fait vrombir mes ailes et ai gratté les tuiles au-dessus de leurs têtes. Puis je suis partie pour laisser la peur faire son travail.

Ils ont mis deux heures à s'endormir. Alourdis par l'effroi, leurs rêves n'ont pas pu s'élever bien haut et sont très vite retombés dans le lac, près du moulin, où je n'ai guère eu de mal à les attraper. La poudre de cauchemars de ce soir sera sans doute réussie. J'ai réussi à me procurer, en plus de l'intangible suscitée, de l'extrait de foie de vipère jaune, du sang d'opalin, et du concentré de larmes de veuve.

Je reviendrai voir ces petits. Je pense qu'il doit être possible de distiller leurs angoisses pour obtenir une intangible encore plus pure... Peut-être en soignant la mise en scène ? »

Extrait du Journal de laboratoire de
Mielleamère Soufflelune,
Alchimiste itinérante

En vertu de leur nature végétale, les pixies sont peu sensibles à l'Effroi. En fait, sans

l'usage de l'alchimie, on pourrait les croire immunisées à la Ténèbre. Les pixies ont découvert l'existence de la Ténèbre et ses applications dans leurs formules peu après les Guerres des Décans. La Ténèbre permet d'influer sur les émotions, de créer l'obscurité, de rendre aveugle ou fou, ou de faire peur. Distillé avec soin, le sang de Démon offre la possibilité de donner naissance à des philtres de couardise et à de multiples autres potions.

Le problème de cette merveilleuse substance ? Elle n'existe en grande quantité que dans les Abysses. Une pixie souhaitant l'incorporer dans ses décoctions doit donc devenir Conjuratrice ou apprendre à cultiver la peur.

Cultivatrices d'Effroi

Certaines pixies alchimistes ont remarqué que la Ténèbre semblait attirée par la peur et que, dans certains cas, une peur suffisante pouvait être distillée avec certains autres composants pour générer artificiellement une Ténèbre parfaitement acceptable en produit de substitution. Ces pixies sont donc devenues cultivatrices d'Effroi. Ces dernières sont très urbaines : elles aiment à se mêler aux mortels afin de les connaître. Présentant une apparence d'affabilité, elles se font une place dans la société et en profitent pour repérer les tics et les phobies de chacun. Quand elles estiment le moment d'agir, elles opèrent des mises en scène pour libérer ces peurs — chez un arachnophobe, elles peuvent libérer des araignées dans son lit ; etc. L'important est que la proie de la pixie fasse des cauchemars à la faveur de la nuit. Alors l'angoisse se lève comme la brume du crépuscule enveloppe l'Harmonde chaque soir.

Chaque pixie a sa façon de cristalliser la peur chez sa victime. Certaines utilisent



des poudres comme fixateurs; d'autres, comme Miellamère, préfèrent attendre qu'elle se dépose naturellement dans le courant d'eau le plus proche pour chercher à en atteindre le fond.

Les Conjuratrices

En pactisant avec les Démon, une pixie alchimiste peut espérer obtenir le sang de ces derniers, des plantes abyssales... bref, n'importe quelle source dont les constituants séparés lui permettront d'isoler la Ténèbre, et donc la peur.

Bien que les Opalins soient spécialisés dans une tâche précise et qu'ils soient inefficaces en dehors de celle-ci, quelques-uns sont des assistants précieux dans un laboratoire alchimique. Les Démon de deuxième Cercle sont moins intéressants. Leur principale préoccupation est de se mêler du monde des humains. La plupart des pixies alchimistes préfèrent donc conjurer plusieurs Opalins plutôt qu'un Azurin ou un Saphirin qui ne leur causerait que du tracasserie. Les Ambrés et les Safrans offrent un bon compromis entre la puissance et le coût d'une Connivence. C'est pour cela que les Ténébreuses pixies invoquent rarement les créatures démoniaques de plus haut Cercle car peu d'entre elles possèdent une richesse personnelle ou une place suffisante pour combler les exigences des Démon les plus puissants et les plus exigeants.

LES PERFIDES

« Je me souviens de ma jeunesse, il y a de cela près de soixante-dix ans. Moi aussi j'aimais faire des farces aux humains. Une année, nous avons croisé dans les bois un petit groupe d'hommes perdus: un coche aux armes du Premier Baron escorté de quatre gardes. Flairant quelque chose d'important, nous décidâmes de jeter un œil.

Fielzephir souffla du poivre dans les naseaux des chevaux pour qu'ils se cabrent. Ce qu'ils firent avec violence, et je suis certaine qu'au moins l'un d'entre eux perdit la vue. Profitant du chaos, je me glissais près de la fenêtre du coche pour voir ce qui pouvait s'y trouver. Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir des sacs lourds, et surtout, une femme fragile qui tenait un enfant. Je sus immédiatement de quoi il s'agissait. Des rumeurs couraient depuis longtemps sur la fille du baron. Les gens disaient qu'elle n'était plus vierge et qu'elle filait le parfait amour avec un nobliau janréen. Il s'agissait là sans doute de leur enfant, conçu dans l'infamie, et de la dot de la belle. Je m'étonnais cependant que le prince accepte de l'épouser. La rumeur le disait avide de pouvoir et de beauté. Un éternel insatisfait. Je retournais auprès des miens pour leur exposer le bon tour qui venait de germer dans mon esprit.

Avant que les gardes n'aient réparé l'attelage, les voleurs que nous avions attirés s'étaient approchés. Vu leur nombre, le combat s'annonçait ardu. Aussi les gardes n'hésitèrent-ils pas à nous faire confiance lorsque nous apparûmes pour les guider à travers bois. La poursuite dura deux jours et se finit peu après que les bandits eurent renoncé à les poursuivre. Le coche s'est enlisé dans un marais. Et je suis sûre que l'or y est encore. La petite, si elle s'est remise de la fièvre qu'elle n'a pu manquer d'attraper, a sans doute été horriblement défigurée par le jus de laideur d'Obtemine.

Oui, nous avons beaucoup ri ce jour-là, lorsque nous les avons abandonnés en prétendant chercher du secours. Mais tu veux savoir ce que j'aurais aimé voir? C'est lorsque les cocons de guêpes d'ombre que j'ai introduits dans le berceau du bébé ont éclos. »

De tous les Automnins, les pixies sont sans aucun doute les meilleures alliées du

Masque. Elles aiment la confiance qu'il a en lui-même ainsi que sa volonté d'absolu et de conquête. Bien que sensibles à leur propre liberté, elles ne peuvent qu'avouer leur admiration pour les rouages les plus pervers du Drame. Que dire d'autre si ce n'est que cette relation va dans les deux sens ? Le Maître du Semblant confie aux pixies ses messages les plus importants. Ces dernières sont les dépositaires de ses secrets, et certaines sont ses confidentes. Si la caravane noire ne tombe jamais dans les pièges des Inspirés, peut-être est-ce là grâce aux éclaireurs pixies qui la veillent nuit et jour et balisent son chemin ?

Plus que tout, les pixies vénèrent le Masque car il est le seul Éternel à avoir le sens de l'humour, et les pixies aiment rire. Plus précisément, elles aiment à rire des autres. L'humour pixie est sans pitié, et celui d'une pixie perfide est plus cruel et mordant que toute autre chose. Les pixies « innocentes » tendent des pièges ou jouent des tours afin d'humilier les mortels. Pour autant, elles n'y voient nulle cruauté. Le rire est pour ces gardiennes du Déclin le dernier rempart face au désespoir. C'est là un message qu'elles cherchent à faire passer à tous les habitants de l'Harmonie. Si cela signifie mettre le feu à une grange ou encore couper les pattes d'un chien pour l'aider à entrer dans la barboteuse du petit dernier, qu'il en soit ainsi !

Les jeux des pixies perfides sont sujets à bien des drames. Le but de leurs jeux est de mettre leur victime plus bas que terre, devant ses proches, ses êtres aimés. La farce idéale se conclut avec une victime à la vie brisée, chassée de chez elle par les siens, sans espoir. Bien entendu, en arriver là demande une planification parfaite. Mais c'est à cela que l'on reconnaît une vraie Perfide.

Là où les pixies sont chaotiques, instables

PEINES ET BIENFAITS

NOUVEAUX BIENFAITS

Rire énervant

Le rire de la pixie devient strident et excessivement énervant. Lorsqu'il retentit, les animaux tentent de fuir. Les humains et saisonins non Damnés subissent un malus de - 3 à tous leurs tests de Caractéristiques d'Esprit et d'Âme tant qu'il retentit. Toute tentative nécessitant de la concentration — lancer un Sort ou une Œuvre — nécessite un test de VOL contre DIFF 15 pour aboutir.

Rire venimeux

Le rire d'une pixie perfide est venimeux. À faible niveau, il est extrêmement énervant. Plus la pixie est corrompue, plus son rire devient dangereux. Peu à peu, il véhicule la Perfidie et corrompt son entourage. Posséder ce bienfait nécessite de posséder celui de rire énervant. Une personne entendant le rire de la pixie doit réussir un test de Volonté contre DIFF 15 — 20 s'il est la victime de la farce de la pixie — ou gagner 2 points de Perfidie.

NOUVELLES PEINES

Besoin de rire

La pixie a besoin de rire pour vivre. Le rire lui tient lieu de nourriture. Dans le même temps, il lui devient plus difficile de rire franchement, naturellement. Si la pixie ne rit pas au moins une fois par semaine, elle perd 2 PdV, qui ne pourront être regagnés tant que ce besoin n'aura pas été rempli. Hélas, seules les farces morbides auxquelles elle a participé la font rire. Une fois le besoin comblé, les PdV perdus reviennent au rythme normal (repos...).

et changeantes, leurs sœurs perfides sont froides et manipulatrices. Elles observent sans cesse leurs compagnons et prennent des notes quant à leurs habitudes, le plus

souvent sur de petits carnets de feuilles d'arbres reliées. Puis elles se mettent à organiser la vie de leurs victimes.

Autant les pixies sont les alliées du Masque, autant elles doivent reconnaître que la Perfidie les gêne pour réaliser leurs objectifs à long terme. Ces pixies sont abandonnées et

mises au ban des tribus. La plupart s'installent comme alchimistes ou sorcières près de communautés majoritairement composées d'hommes et profitent de cette proximité pour leur jouer des tours pendables. La pixie perfide est donc sédentaire.



Dans le secret des Dames

« Approchez de cet ouvrage. Ce que vous y lirez n'est ni vérité, ni jour, ni nuit. Juste une ombre qui attend la lumière pour révéler son secret. »

« Du bon goût du mensonge »

Auteur inconnu.

leurs par des Danseurs amputés des quatre membres.

Nulle preuve de cet acte n'a été apportée et les Juges enchaînés envoyés enquêter considèrent maintenant cette rumeur comme un mensonge. Pourtant un doute subsiste et des légendes courent dans l'Empire de Keshe. L'une d'entre elles parle d'un esprit ailé qui hanterait la bordure du désert et apporterait sagesse et réconfort aux voyageurs égarés, avant de disparaître dans le sirocco.

LES DANSEURS

Depuis l'Éclipse, les pixies éprouvent une fascination atavique pour les Danseurs. Ces petits êtres gracieux leur rappellent les poucets, et il n'est pas étonnant qu'elles les haïssent. Les pixies ne désirent pas laisser échapper le pouvoir qu'ils représentent. Bien qu'incapables d'utiliser l'Emprise, elles recherchent de nouvelles voies, liées en particulier à leur maîtrise alchimique. On raconte qu'une cabale de pixies exilées aurait commis le péché ultime contre l'Automne, en remplaçant les nodules de plusieurs des

LA VOIX DANS LES SAULES

Personne n'a vu la Voix dans les Saules depuis des années. Dans les caravanes, on commence à murmurer. La Voix serait-elle morte? Mais qui aurait pu assassiner la messagère de l'Automne? Si c'est le cas, pourquoi ne pas avoir nommé de remplaçantes pour elle? Une rumeur court selon laquelle la Voix aurait retrouvé son maître originel, l'Invisible Couronne, et serait revenue sous ses ordres. Elle aurait donc trahi...

PIXIES ET INSPIRATION

Les pixies peuvent-elles être Inspirées? Voilà une question qui a agité le Conseil des Décans au moment de sa création. Les pixies sont par essence chafouines et cruelles. Leurs actions les rapprochent des desseins du Masque, dont elles sont les plus fidèles alliées. Pourtant il ne s'agit là que de généralités. Comme chaque peuple, les pixies comprennent des individus hors norme.

Ainsi, on raconte qu'une compagnie de pixies se serait créée pour libérer sa Dame de l'emprise du Masque qui, selon elles, la retiendrait prisonnière. Ces pixies ont découvert la Flamme au cours du meurtre d'un Inspiré. Depuis, elles se sont faites chasseuses de Flammes. Au total, deux sont tombées entre leurs mains et le Conseil des Décans s'inquiète de ce que ses porteurs de Flammes sont revenus bredouilles de leurs missions de récupération. Une pixie inspirée devrait pouvoir inclure des caractères liés à la Flamme dans ses élixirs. Mais, même Inspirée, une pixie est incapable d'user de l'Emprise ou des Arts magiques.



ALICE'S ADVENTS



*e connais cette peine née d'un trop plein
d'amour.*

*À se demander quand, et si, tu reviendras
un jour.*

*Se nourrir de haine, puis tout te pardon-
ner,*

*Vouloir vivre pour toi, sans rien pouvoir
donner. »*

Poème de la Flamboyance,
Attribué à Alliance Mâchefer,
Protecteur de l'Armgarde,
Deux jours avant l'Éclipse, trois jours
avant son suicide

7 ~ Le Codex des Morganes

L'Harmonde

« Je me présente. Mon nom est Toile, et, tout comme toi, je suis une morgane. Ne pose pas de questions, nous n'avons pas de temps à perdre. Ta mère nous a demandées, à moi et à mes sœurs, de t'instruire avant de partir. Bien, je vois que tu ne pleures pas à la mention de ta mère. N'aie crainte, je te parlerai d'elle. En fait, je te parlerai de tout. Moi ou une de celles qui me succédera. Oui, je ne serai pas la seule à t'enseigner. Chaque nouvelle lune, tu auras un nouveau professeur. Tu comprendras vite pourquoi. Es-tu prête ? Commençons par un peu d'histoire.

HISTOIRE DU DÉCAN

Après que l'Automne a quitté les terres originelles pour laisser sa place à l'Hiver, ses derniers enfants se retrouvèrent fort dépourvus. Les drakoniens avaient bâti des nids près des cavernes de leurs parents

CHOLENTIN LE MAGNIFIQUE

Héros morgane des Guerres des Décans, Cholentin fut l'un des courtisans les plus appréciés par les Masquards. Sa forme masculine faisait de lui la coqueluche de maintes reines ou sénatrices, et la légende place à mille deux cent trente-quatre le nombre de maris influencés, et cocufiés, par leur femme et la morgane. Cholentin fut démasqué quelques mois avant la fin des guerres après qu'une de ses conquêtes le vit adopter sa forme féminine pour une orgie à la septentrienne.

On dit que pour son exécution sur la scène du Théâtre des Historisations, le Maître du Semblant en personne aurait joué le rôle de Nomule, l'exécuteur des mille morts de Sanglotaine. Cette pièce exécutoire fut, dit-on, la plus poignante jamais réalisée, Cholentin ayant joué le rôle de Sanglotaine à la perfection.

reptiliens et les pixies avaient préféré suivre les vols de feuilles mortes dans leur migration loin du frimas à venir.

Les dames aux cœurs gelés

La stabilité n'était pas dans notre nature, aussi nous n'eûmes pas l'idée de construire d'abris pour nous protéger. Lentement, la nature tourna du brun au blanc et les fragiles créatures que nous étions alors se mirent à grelotter. Nous

dûmes quitter les forêts de l'Hiver pour chercher asile loin des peuples de l'Automne.

Les premières d'entre nous rencontrèrent alors les enfants du Masque — ou le Vagabond comme nous l'appelions en ce temps — avant les Saisons. Les sociétés humaines n'étaient à cette époque que les jouets du Maître du Semblant, le Grand Trompeur, lequel vit là l'occasion de bâtir un Drame. Il joua sur les désirs des humains primitifs ainsi que sur leur culture patriarcale pour les conduire à mettre les nôtres en esclavage dans leur plus grande cité, la belle Albandisse. Pour nous, cet emprisonnement fut terrible. Et c'est une chose qu'encore aujourd'hui nous pouvons comprendre.

L'ÉCHANGE DE VITRANCE ET DE LA REINE MORKANELLE DOUÇAMÈRE



Les humains nous traitaient comme des objets. Ils abusaient sans fin de nous. Pour les messagères de la mélancolie que nous étions, l'amour physique allait de pair avec le sentiment, et nombre des nôtres ne purent résister. Elles cessèrent de lutter et se mirent à faner comme des fleurs privées de soleil.

La Dame de l'Automne fut prévenue de notre emprisonnement par les pixies, mais elle ne pouvait intervenir. Le monde était maintenant sous la coupe ferme de sa sœur, et le froid avait plongé les drakoniens dans un demi-sommeil qui rendait impensable toute tentative d'expédition punitive. Elle choisit donc de ravalier sa fierté et de faire appel à l'Hiver.

VITRANCE, HAUT DIABLE DE LA POSSESSION

Vitrance est représenté dans les mythes morganins comme l'ennemi, le côté obscur de l'amour. Ce Haut Diable est quasiment inconnu des démonologues et de fait, il semble que l'Ombre elle-même ait demandé à ce que son nom soit à jamais effacé des annales abyssales. Les mortels ignorent tout de la cause d'une telle sanction, mais les suppositions vont bon train. Les plus hardies prétendent que cela aurait à voir avec la transformation de Noxe en Ombre, et que Vitrance aurait pu être l'un des premiers Hauts Diables — voire le premier — à trahir la Nuit et à choisir le Masque comme nouvel allié. Forcé à l'exil, Vitrance aurait alors su se prémunir de la vengeance des siens en découvrant les morganes. Leur pouvoir de créer l'amour, si proche du sien, lui aurait permis de rester à tout jamais à la surface et de s'assurer un havre de paix pour lui et tous ses enfants. C'est ce pouvoir qui aurait été redécouvert par l'énigmatique Démonurge en Abyrne sous le nom de Romance.

Celle-ci entendit la supplique de sa sœur aînée et accepta son offre. Au cours de la nuit suivante, une brume hivernale pénétra par-delà les défenses d'Albandisse, à peine plus remarquable qu'une brise. Ses tentacules serpentèrent lentement jusqu'à atteindre les quartiers des femmes où nous attendions, tristes morganes. Comprendant combien notre nature tendre et sensible nous avait poussées à notre malheur, la Dame de l'Hiver nous fit un cadeau. Elle fit de notre cœur un miroir et une boîte. Désormais, nous garderions nos sentiments

MORKANELLE DOUÇAMÈRE

Dernière et éternelle reine des morganes, Morkanelle Douçamère est considérée d'une façon ambiguë par ses filles rebelles. D'une part, elle est celle qui a vendu ses sujettes à la gourmandise d'un Haut Diable renégat. D'autre part, elle reste leur mère spirituelle, celle que l'Automne a choisie comme son plus fidèle reflet dans le peuple morganin. La Dame elle-même n'a-t-elle pas offert ses enfants au Masque ?

De nos jours, les morganes les moins atteintes par la Nostalgie complotent parfois pour libérer leur reine des griffes du Haut Diable et ainsi rompre la Romance qui lie ces deux êtres. Leur plan est possible. En effet, une fois par siècle, la reine Morkanelle Douçamère meurt et son corps rejoint le roncier noir d'Albandisse. Vitrance mobilise alors ses fidèles haruspices et les envoie de par l'Harmonde. Quelque part, une morgane est née qui porte son nom, à eux de la retrouver et de la lui ramener.

Les renégates pensent que là est la clef de leur délivrance. Le Masque peut protéger une morgane de l'influence de Vitrance. En lui portant la reine, sans doute pourrait-il la protéger de même. C'est certes livrer l'âme du peuple morganin au Maître du Semblant, mais si c'est là la seule solution...

enfouis en nous, prisonniers d'une forteresse de glace, et nous ne serions plus jamais les esclaves de l'amour et de la peur. Les autres ne verraient de nous que leur propre désir reflété par le miroir glacé. Enfin, une fois ce travail accompli, la Dame quitta les lieux pour éviter de détruire de sa froide présence les Automnines encore sous le choc de la transformation.

Au matin, les humains vinrent, comme de coutume, nous chercher pour la journée. Dès l'ouverture des portes, ils durent se rendre à l'évidence : nous n'étions plus les fragiles et désespérées créatures que nous étions la veille. Nous nous dressâmes devant les hommes ébahis, et ils virent leur désir pour nous magnifié et leurs pulsions refroidies par la force et la sûreté qui émanaient de nous. Dignement, nous sortîmes du bâtiment, puis de la ville. Nul n'osa nous arrêter.

La vengeance n'est pas dans la mentalité de l'Automne, mais force est de constater que la joie de vivre des habitants d'Albandisse les avait quittés en même temps que nous. Esclaves de leurs sentiments, ils se jetèrent à nos pieds, nous, leurs nouvelles maîtresses, en nous suppliant de rester. Par fierté, nous restâmes et fîmes d'Albandisse, la première des villes érigées par les humains, notre cité. Le cœur de notre culture.

Les Guerres des Décans

Les Guerres des Décans ne nous concernèrent que fort tard, isolées que nous étions du reste de l'Harmonde. Lorsque la Voix dans les Saules arriva en Albandisse avec les ordres de l'Invisible Couronne, nous dûmes obtempérer. La Voix dans les Saules était le messager de l'Automne et parlait avec la voix de la Dame. Quelques-unes d'entre nous se rendirent donc sur les

champs de bataille dans des chariots traînés par des crapauds géants ou par leurs amants les plus fidèles. Peu allaient au combat, mais il se trouvait toujours des Masquards à leurs ordres pour se faire leurs champions.

L'essentiel de notre lutte eut cependant lieu loin des armées. L'Invisible Couronne, digne Roi de l'Automne, avait compris que les Automnins n'étaient pas de front à mener une guerre ouverte. Aussi concentra-t-il l'essentiel de son effort sur l'infiltration des Masquards. Les meilleures des courtisanes firent tourner les têtes des souverains humains. Les plus subtils drakoniens remplacèrent les dirigeants insensibles aux Charmes morganins et aux poisons pixies.

Bien entendu, le Masque ne fut pas sans remarquer cette tentative de prise de pouvoir sur ses créatures. Pendant des années, une guerre de l'ombre se livra. Le Maître du Semblant tentant de débusquer les Automnins infiltrés, ceux-ci usant de leur influence pour mener des troupes humaines à la guerre contre les autres saisonins.

Nul ne peut vaincre le Masque à son propre jeu, et il est vraisemblable que celui-ci aurait fini par purger la gangrène automnine qui dévoyait son peuple si les guerres n'avaient pas trouvé leur fin. L'Invisible Couronne disparue, les Automnins infiltrés furent contraints de rejoindre leurs écrins pour pleurer leur défaite.

Imagine la déconvenue des nôtres lorsque nous retournâmes en notre cité chérie après des années de vie luxueuse et de séduction... pour retrouver les portes de la ville fermées et ses murailles assiégées.

Le Pacte

Avec la fin des Guerres des Décans, les manigances de l'Invisible Couronne furent

rapportées aux autres peuples. L'utilisation d'humains dans un conflit saisonin fut considérée comme une fourberie inacceptable. Un exemple devait être fait. Aussi la Légion orpheline, un groupe d'ogres vengeurs attirés par la faiblesse des morganes, fit-elle le siège d'Albandisse. Il était évident que la cité ne saurait tenir face aux ogres, rendus insensibles à nos Charmes par l'embrasie. Alors que tout semblait désespéré, la reine Morkanelle Douçamère reçut une visite nocturne.

Vitrance (*cf.* encart) la rencontra en son jardin et lui proposa d'échanger la défense éternelle d'Albandisse contre son amour et le nôtre. La reine signa la Connivence de son propre sang, tiré grâce à l'une des épines du rosier noir qui ceignait le palais. Pendant la nuit, les portes de la ville s'ouvrirent devant les saisonins médusés et affaiblis pour laisser passer la horde des démembrateurs, des écorcheurs et des haruspices. À l'aube, les Démons s'en furent, mais il ne restait des ogres que des traces écarlates sur les marches de la Cité de Marbre. Au soir suivant, les noces de la reine Morkanelle Douçamère furent célébrées. Plus jamais les portes d'Albandisse ne devaient se refermer.

L'exode

La plupart des nôtres virent en cette alliance une monstruosité, une insulte à notre Dame. Refusant la domination du Haut Diable, elles quittèrent la cité. Vitrance entra dans une folle colère. Haut Diable de la possession il est, et en tant que tel il agit comme tout mari trompé. Il fit appel à ses plus fidèles armes, ses enfants démoniaques. Les morganes voulaient le fuir ? Soit. Elles le fuiraient pour l'éternité. Peu après le pacte, les premiers haruspices se mirent à nous pourchasser. Des Démons

horribles, capable de sentir notre nature et l'odeur de nos noms, désignés pour ouvrir nos poitrines et en extirper nos cœurs pour les porter à Vitrance qui en ornerait ses rosiers.

Combien des nôtres moururent dans la

LES MORGANES MARINES

Parmi les morganes, toutes ne choisirent pas la voie de l'anonymat et de la fuite. Un petit groupe confia son destin à la mer, qui fascinait les Automnins depuis les Guerres des Décans.

Avec l'aide du Masque, ces morganes en vinrent à séduire un ondin qui leur révéla le secret de la mer : la façon d'en respirer le flot sans se noyer. Ces morganes devinrent les morganes marines. Dans la mer, tout n'est que ténèbres, et les Démons rôdent. Hais des fils de Noxe, les haruspices fuient ces lieux comme la peste et laissent en paix les morganes marines. Celles-ci ont donc pris l'habitude de vivre en groupes et de rôder au bord des plages. Là, elles tentent les marins par leurs chants et leurs jeux. Ce sont elles qui donnent une mauvaise réputation aux sirènes, car leur divertissement préféré est de faire s'écraser les navires contre les récifs qui leur servent de logis pour en piller les marchandises et dévorer les marins.

Les morganes marines sont moins obnubilées par leur survie que leurs sœurs, et il arrive que l'une d'entre elles tombe amoureuse d'un humain aperçu sur un navire. Elle se met alors à le suivre en chantant pour lui. Si l'humain cède à son amour, et quel humain pourrait y résister, deux choix sont possibles. Soit l'humain se jette dans l'océan et finit noyé ou dévoré par les sœurs de la morgane, soit cette dernière accepte de quitter sa vie aquatique pour être confronter aux dangers de la surface. Bien peu survivent à ce dernier choix.



peur et la souffrance sous les griffes de ces créatures ? Je n'ose y penser. Heureusement, l'une d'entre nous découvrit comment les tromper. Ce fut là l'occasion du dernier rassemblement de notre peuple. Là, Mensonge, puisque tel fut le nom sous lequel cette morgane se présenta, nous fit part de sa découverte : il était possible de tromper les haruspices en changeant souvent de nom. Cela impliquait bien entendu une fragmentation définitive de notre peuple, mais tel était le prix de la survie.

Le rassemblement se finit dans le sang et les larmes alors qu'une vingtaine d'haruspices surgirent dans la clairière. Nul parmi les nôtres ne sait aujourd'hui comment la moindre morgane réchappa du piège, mais certains témoignages parlent de branches animées, d'une brume fantomatique qui aurait dissimulé les morganes ou encore d'une grande femme rousse dont le simple contact aurait suffi à nécroser les Démons jusqu'à l'anéantissement. Notre fuite venait de commencer. Elle ne devait jamais cesser.

La Flamboyance

La Flamboyance, comme les humains nomment le sommet de leur règne sur l'Harmonde, est une période dont nous nous souvenons avec une certaine... nostalgie. Les humains étaient alors puissants, tous habités d'une ardeur créatrice nommée Flamme. Pour autant, les humains restaient les faibles naïfs que nous connaissons de nos jours. Je pense que le Masque a implanté ce caractère dans leur esprit à leur création. En tout cas, il nous était facile de trouver asile chez les seigneurs flamboyants. En échange de quelques baisers et d'un peu de tendresse, ces humains nous protégeaient de leurs statues animées, nous cachaient dans des Tableaux-mondes ou encore voilaient la réalité

autour des manoirs qu'ils nous faisaient construire.

La tradition du changement de nom faillit mourir au cours de la Flamboyance, tant nos protecteurs humains exécutèrent bien leur travail. Nous devînmes extrêmement paresseuses. Un jour nous parvint une nouvelle, portée par les pixies : l'Automne avait quitté l'Harmonde et laissé ses enfants à la charge de son amant, le Masque. Nous fûmes tout d'abord intriguées, puis heureuses. La lutte des Saisons allait reprendre. Le règne de l'Automne était proche. Folles que nous étions. Notre ennemi était ailleurs, mais dans notre paresse, nous l'avions oublié. Nous fîmes donc ce que le Maître du Semblant demandait : nous donnâmes à nos protecteurs humains les localisations des enclaves saisonnières. Avec grande joie, nous les vîmes se réduire, les forteresses de l'Été et de l'Hiver tombant les unes après les autres jusqu'à l'humiliation ultime : la Connivence Impériale des Saisons. Nos protecteurs humains furent bien récompensés, nos ennemis châtiés. Avec une joie mauvaise, nous vîmes l'Automne tomber sur l'Harmonde.

Le Crépuscule

Folles, folles, folles ! Avec l'Éclipse, la Flamme se ternit chez les mortels. Bientôt, les pixies vinrent nous transmettre des nouvelles d'assassinat, de morganes retrouvées éventrées dans des foyers humains décimés. Les plus faibles périrent, les autres retrouvèrent le chemin de l'exil.

Que dire des siècles suivants ? Nous les vécûmes au rythme des royaumes. Nous visitâmes une enclave humaine après l'autre, séduisâmes son dirigeant et passâmes quelques mois avec lui, jusqu'à ce que le danger se fasse trop présent ou que nous sentions qu'il n'était plus à même

de nous protéger. Alors le voyage recommençait.

Certaines d'entre nous choisirent la protection du Masque, qui se fit un plaisir de nous accueillir près de lui. Ce fut l'occasion de renouveler les contacts avec les autres enfants de l'Automne, comme les drakoniens. Deux événements marquèrent cette période. Le premier fut la libération des saisonins de leur Connivence, et la vengeance qu'ils exercèrent sur les Automnins. Nous ne fûmes heureusement que fort peu touchés par celle-ci, fondus que nous étions parmi les humains.

La seconde fut la fondation du Cryptogramme-magicien. Étrange organisation ! Si ces vermines de Danseurs refusent de nous obéir, il reste l'espoir que sa manipulation par les humains permette de faire renaître la Flamboyance. Qui sait ?

Bien, la lune se couche dans le ciel, il est temps que je te laisse. Voici un carnet de feuilles mortes. À l'intérieur tu trouveras la Doctrine du Déclin, l'histoire et la pensée de l'Automne comme les définit notre Dame à son éveil. Cache-le et lis-le, puis pars, quitte ton père, car il n'est qu'un humain et tu es une morgane. Ton destin est différent du sien. Peut-être nous recroiserons-nous un jour ? Bonne route... »

SOCIÉTÉ

Parler de la société des morganes est une sombre farce. Un mot seul définit la mentalité morganine : égoïsme. Des siècles de fuite ont en effet contribué à l'éveil d'un instinct de conservation incroyablement puissant chez les morganes modernes, un instinct qui les pousse à se préoccuper d'une seule chose : leur bien-être. La morgane ne s'intéresse à son entourage que tant qu'il représente une menace, auquel

cas il est fui ou détruit ; ou s'il est possible d'en tirer un avantage, il est alors courtisé ou séduit. Tout autre cas génère un mépris poli bien souvent innocent : les morganes n'ont pas de temps à perdre avec des individus insignifiants.

Les nymphes automnales des origines sont bien loin. Pourtant, il serait faux d'abaïsser les morganes au rang de manipulatrices ambitieuses et sans cœur. Elles ne sont point méduses. Toute morgane recherche désespérément l'amour, car son cœur est de glace. Une glace froide qui lui vrille l'âme pour chercher la chaleur des étrangers. Cet amour est hélas toujours frustré et ouvre en grand son cœur à la Perfidie.

Les morganes n'existent que pour être aimées. Une morgane solitaire est une chose extrêmement rare, car ces enfants de l'Automne ont besoin de se sentir le centre de l'univers d'une autre personne pour exister. Bien entendu, la vie nomade qui leur est imposée par le pacte de leur reine ne facilite pas une telle relation et les contraint à régulièrement quitter leurs amants ou les cercles d'adorateurs qu'elles se sont constituées. Si la rupture est très difficile pour la victime — nombre d'entre elles faisant de leur mieux pour tenter de reconquérir l'amour de leur belle, allant souvent jusqu'à des actes stupides comme la criminalité ou le suicide —, elle n'en laisse pas moins un goût d'amertume et d'inachevé à la morgane. Ainsi qu'une sensation glaciale.

Peut-être doit-on voir là l'origine de la cruauté dont semblent faire preuve les morganes à l'égard de leurs conquêtes. Après quelques années de déceptions amoureuses, une morgane ne peut que se sentir trahie et blessée par ses échecs à répétition. Elle préfère donc s'endurcir et extérioriser sa haine en brisant les cœurs, mâles et femelles, de ceux qui l'approchent.

La vie de la morgane

La naissance d'une morgane est un phénomène rare dans l'Harmonde. La première raison en est leur égoïsme. Qu'elles soient mères ou pères, l'élevage d'un enfant est une responsabilité, une perte de temps difficile à tolérer pour des êtres en état de fuite constante. Pourtant, nombre d'entre elles se rendent compte que leur race est sur le point de s'éteindre. La seconde raison en est que ce n'est pas un acte facile. Pour faire naître une morgane, la génitrice — la morgane, qu'elle soit mâle ou femelle — doit trouver un consort — là encore, mâle ou femelle. Celui-ci ne peut être lié à une autre saison que l'Automne, ce qui ne laisse le plus souvent que les autres morganes ou les humains comme possibilités. Qui plus est, il doit posséder un potentiel créatif suffisant pour donner naissance au rêve qui générera la future morgane.

Une fois cette perle rare trouvée, la morgane se lance dans une véritable traque, où elle fait de son mieux pour obséder le consort de sa présence. Elle doit aller au-delà du simple amour, faire naître en lui une passion brûlante. Au cours de l'acte sexuel, la morgane fait sien ce désir. Le mortel se sent comme vidé suite à cela. Il ressent toujours le besoin de la morgane, mais de façon apathique, comme une dépendance. À partir de ce moment, la morgane génitrice doit prendre son apparence femelle pour porter son enfant.

LA NAISSANCE

Neuf mois plus tard, l'enfant voit le jour. Sa race est celle du consort, jusqu'à l'âge de ses quinze automnes. Si le consort est humain, nul besoin pour elle de changer de nom ou de sexe — ce dont elle est de toute façon incapable. Seuls ses rêves et

REFLETS

Le thème du miroir est très présent dans la culture morganine. Les morganes sont nées d'un reflet et aiment à refléter aux yeux de leurs compagnons le désir qu'ils éprouvent pour elles. De fait, les miroirs exercent une étrange fascination chez les morganes. Face à l'un d'entre eux, une morgane est toujours distraite. Elle n'a de cesse de s'y contempler et d'observer de quelle façon les autres personnes de l'assemblée sont reflétées, à la recherche de la moindre imperfection, du moindre signe de mensonge de la part du miroir. Cet effet est amplifié avec une surface réfléchissante liquide, comme un étang. Une morgane peut passer des heures à se mirer dans une mare — et non un ruisseau, car l'eau vive brouille la perfection du reflet par son mouvement. Il existe même des légendes qui parlent de morganes qui se seraient noyées en cherchant l'amour de leur propre perfection dans des reflets d'ondes.

Cette obsession est telle que l'eau stagnante possède des effets sur la magie des morganes. Le premier est que cette eau révèle les enchantements. Si une morgane dispose d'un déguisement magique, un étang ou une mare la reflétera toujours sous sa véritable apparence.

Certaines morganes auraient développé des artifices magiques leur permettant de manipuler les réflexions des miroirs afin d'y faire apparaître des images lointaines dans le temps ou l'espace, voire d'y enfermer leurs ennemis après avoir retourné leurs reflets contre eux. Cette magie est marginale et en pleine disparition. Pourtant, les jeunes morganes entendent toujours parler par leurs éducatrices du mystérieux Pays Sans-Teint et des sorcières-reflet qui y règnent en maître, loin de la menace des haruspices.

son attrait morbide pour les tragédies amoureuses trahissent son héritage.

Ce n'est qu'à la fin de l'automne de sa quinzième année que sa nature profonde apparaît. Le plus souvent sous l'effet d'une déception amoureuse ou d'un choc émotionnel. L'enfant sent alors la chaleur qui l'habitait depuis sa plus tendre enfance, le désir du consort, se rétracter en lui comme une flamme qui vacille, et s'effacer pour laisser la place à un froid intense. Son cœur vient de devenir de glace et la morgane n'aura alors de cesse de tenter de combler ce froid par la chaleur d'un amour volé. Le plus souvent en vain. Si la jeune morgane a de la chance, elle sera alors prise en charge par une éducatrice. Sinon, son espérance de vie dépassera rarement un mois, car la traque vient de commencer.

Un consort a CRÉ 8 ou plus, ou est Inspiré. La naissance de la morgane lui arrache deux points de CRÉ, dans un véritable viol sentimental. Un Inspiré possédant une CRÉ inférieure à 3 voit sa Flamme mise en sommeil. Il ne peut plus l'utiliser. La Flamme sera transmise à l'enfant morgane lors de son éveil à l'Automne.

LES EFFETS DU TEMPS

Dès son éducation terminée, la morgane est livrée à elle-même avec la peur au ventre. Ses tutrices l'auront éduquée dans les arts de la manipulation et de la séduction et lui auront présenté les alternatives s'offrant à elle: la sécurité au service du Masque, la peur parmi les humains ou la mort. Indépendantes, la plupart des morganes choisissent la seconde option. Beaucoup d'entre elles se rendent très vite compte qu'il est difficile de mener une vie normale chez les humains. Ceci est en grande partie dû au froid qui les enveloppe. Beaucoup cherchent dans les pre-

miers temps des mortels susceptibles de les réchauffer de leurs désirs et se rendent compte que le froid engourdit leur capacité à aimer. Les témoignages d'affection ressemblent à des offrandes de créatures inférieures et désireuses de plaire, les paroles sonnent creux et les gestes sem-

LES ÉDUCATRICES

Les morganes non corrompues sont par essence solitaires et jalouses. Dans tout l'Harmonde, un seul regroupement de morganes existe. Il s'agit de l'ordre des éducatrices. Ces nomades traversent l'Harmonde de part en part à la recherche de sœurs fraîchement issues de leur âge d'innocence. Leur but est de leur faire part de leur héritage et des traditions de leur peuple. Inutile de dire qu'une jeune morgane ne rencontrant jamais les éducatrices n'a que peu de chances de survivre plus de quelques mois loin des griffes des haruspices.

Toute morgane « mère » a pour devoir de prévenir les éducatrices de l'existence de sa fille et de l'époque et du lieu de sa naissance, afin que celles-ci puissent venir la sauvegarder à temps. Leur effort est reconnu par les autres morganes, qui leur accordent leur aide dans la majorité des cas. Les éducatrices sont liées par des vœux d'assistance et un véritable réseau d'informations devant beaucoup à des renards messagers, entraînés à sentir l'odeur des éducatrices et à leur obéir.

En vérité, les éducatrices sont chargées d'une mission bien plus importante. Elles savent que leur reine meurt chaque siècle et se réincarne parmi les morganes de l'Harmonde. Elles cherchent donc à la retrouver afin de briser le lien qui relie Vitrance et ses enfants à l'Harmonde. Jusqu'ici, elles n'ont jamais pu vaincre les haruspices, car le nom de Morkanelle est ancien, et le goût de son amour connu des haruspices. Pourtant les éducatrices continuent à espérer.

blent trompeurs. La morgane se rend très vite compte de la réalité. Le désir ne suffit pas à réchauffer son cœur, seul l'amour le peut, et le véritable amour est rare. Frustrée, la morgane se met alors à chercher à le cultiver. C'est là une phase dont la majorité des morganes ne sortiront jamais. La morgane fait miroiter ses Charmes à ses amants en cherchant à attirer leur intérêt. Elle cherche ce qui attire un mortel, et se fait l'incarnation de ces qualités. Devant un guerrier, elle sera femme forte et indépendante ou au contraire fleur fragile ayant besoin de sa protection. Peu importe si cela plaît à son amant prospectif. Une seule constante demeure : même si le mortel désiré ne s'en rend pas compte, la morgane reste la partie dirigeante de leur relation.

Quand le désir se mue en amour, la morgane se réchauffe auprès de celui-ci comme

un chat près d'un feu. Mais ce répit est toujours de courte durée, car l'amour ne dure que s'il est partagé, et la morgane a beau refléter de son mieux l'amour que lui porte son amant, toujours dans le but de lui plaire, il est impossible de le tromper bien longtemps.

Pour le mortel, le désir devenu amour se mue en désespoir. Il cherche ce qui ne va pas, ce qui a changé dans la relation, et il tente de plaire à nouveau à sa morgane. Il souffre. Alors le froid reprend ses droits dans le cœur de la belle, qui en souffre à son tour. Il n'est plus celui qui attirait la morgane mais un être pathétique en quête d'approbation. Il est devenu un objet. Pire, il a déçu la morgane, qui se met à éprouver du ressentiment pour lui.

Deux choix lui restent. La morgane peut se servir de son amant ou le faire souffrir. Dans la plupart des cas, un subtil mélange des deux s'opère et elle tente d'obtenir le maximum de son ancien compagnon, tout en le méprisant ostensiblement. Ironiquement, nombre de mortels se complaisent dans cette situation et cherchent à plaire de leur mieux à leur maîtresse, allant jusqu'à considérer le moindre mot dur de sa part, l'ordre le plus froid comme une amélioration par rapport au silence glacé qui s'est installé entre eux.

Avec le temps, les morganes ont tendance à se bâtir des réseaux d'anciens amants prêts à mourir pour un sourire de leur part. Elles ne se gênent pas pour les contenter. Combien sont morts afin de laisser à leur maîtresse le temps de fuir un haruspice trop entreprenant ?

La mort

Le temps semble ne pas avoir de prise sur une morgane. Physiquement, une ancienne morgane est aussi belle qu'une jeune fille

UNE QUESTION DE SEXE

Le terme « morgane » est indubitablement féminin, et pourtant les morganes sont à la fois mâles et femelles. Chaque morgane a un sexe préféré qu'elle adopte dans la majorité des cas. Ce changement se fait par simple effort de volonté au cours d'une nuit de sommeil. À son réveil, la morgane a perdu sa peau, comme le ferait un serpent et a changé de sexe.

Pour des raisons de simplicité, la plupart des morganes préfèrent le sexe féminin. Les hommes sont souvent plus aisément manipulables que les femmes tant leur orgueil est grand. Qui plus est, ce sont bien souvent eux qui occupent les places de pouvoir. Mais, pour cette même raison, un grand nombre de morganes janréniennes en sont venues à préférer la forme masculine depuis la révolution des femmes.



de vingt ans, toujours aussi fraîche, toujours aussi belle. Mieux, avec les années passées à chercher ce qui plaît aux mortels de l'Harmonde, la morgane en est souvent venue à adopter une attitude séductrice permanente. Une morgane âgée est l'épitomé de la féminité et/ou de la masculinité, et parvient à éveiller le désir de son public quel qu'il soit.

Pourtant, dans son esprit, la morgane souffre. Chaque année, l'appel de ses origines se fait plus pressant. Sa reine Mor-kanelle l'appelle; elle lui demande de la rejoindre, elle et ses sœurs, vers la cité d'albâtre où elle pourra enfin vivre parmi les siens. Plus les années passent, moins la morgane est sensible à l'amour des humains, plus son cœur lui semble froid. Elle a été déçue toute sa vie et n'a jamais pu s'attacher à qui que ce soit. Les hommes n'ont été qu'un répit temporaire, au mieux ou des outils dans une fuite sans fin. Tout cela en valait-il la peine? Cet appel est connu des morganes sous le nom de Nostalgie ou de Langueur. La fin de la vie d'une morgane est le moment où, enfin, elle cède à cette impulsion. En suivant ses rêves, elle quitte la société des humains de l'Harmonde et se dirige vers la Cité de Marbre. Lorsqu'elle y pénètre, elle n'en ressort jamais.

Une rose par un autre nom

Une grande part de l'instabilité qui anime la vie des morganes est due à leur fuite éperdue. La traque que leur livrent les haruspices est sans issue puisque ceux-ci peuvent se servir de leurs museaux canins pour renifler le nom des belles dans les murmures et les esprits des mortels, morganes y compris.

Chaque morgane doit donc prendre un nouveau nom à chaque mois, ce qui n'est

pas pour aider à la réussite de leur vie sociale. Heureusement que les morganes possèdent ce Charme indéniable, car toute autre personne serait considérée comme sérieusement dérangée, voire vue avec suspicion.

Le rituel de changement de nom a lieu à la nouvelle lune. Symboliquement, la morgane donne son ancien nom à une chose ou un être vivant — lequel, s'il est intelligent, doit accepter ce nom, sans quoi le transfert ne peut se faire — et déclame devant ce partenaire symbolique sa nouvelle appellation. Le transfert de nom se fait dans un baiser. La morgane ressent alors un grand vide en elle. Le nom qu'elle vient de prendre est neuf, dénué de signification. Au cours du mois, le nom va se faire à la morgane, s'adapter à son comportement et finalement devenir celle-ci. Avec cette signification, les morganes disent qu'il prend plus de sens. Ce sens est l'odeur que les haruspices peuvent traquer.

LA SORORITÉ DES SANS NOMS

Si les haruspices traquent les morganes grâce au poids de leurs noms, la solution la plus évidente semble être d'abandonner un nom. Cette expérience a été tentée par un petit groupe de morganes il y a des siècles. Ce fut un échec. Ces morganes sentirent leur essence coupée de l'Automne et leurs êtres se déliter aux vents de l'Harmonde. Pour ne pas mourir, elles durent se résoudre à demander l'aide d'une sorcière-reflet pour survivre. La Sororité des Sans Nom est maintenant l'instrument des morganes adeptes de la voie du miroir. Elles vivent dans le Pays Sans-Teint et espionnent pour le compte de leurs maîtresses les vivants vaniteux. Pas la peine de chercher à les différencier, elles ont perdu leur identité en même temps que leurs noms.

Pour tromper plus encore leurs poursuivants, il est fréquent que les morganes donnent leur ancien nom à une créature rapide ou pugnace. Enfin, une croyance veut que le nom pris affecte la morgane dans sa nature. C'est pour cela que les noms que se donnent les morganes sont souvent adaptés à la situation dans laquelle elles sont. Une morgane qui risque de subir un combat ou une agression dans le mois à venir peut se nommer « Vaillance » ou « Hargne », une autre qui préfère œuvrer dans l'ombre choisira « Murmure » ou « Belle ».

À chaque nouvelle lune, la morgane doit changer de nom. Si elle s'y refuse — par amour, par orgueil ou lassitude —, l'EG peut lancer 1D10 en ajoutant 1 au résultat: il s'agit du potentiel de repérage. Si le

total dépasse 10, on considérera qu'un haruspice a repéré la piste de la morgane et va se mettre en route vers elle pour ramener son cœur à son maître. Le potentiel prend + 1 à chaque nouvelle lune passée sans changer de nom. Le nouveau potentiel est testé à nouveau à chaque nouvelle lune pour savoir si la morgane est repérée.

Reprendre un nom déjà choisi est une mauvaise idée, que la morgane ressent dès la fin du rituel. Un test de repérage est fait immédiatement par l'haruspice avec le potentiel de repérage le plus haut atteint par l'ancien nom (minimum 1) encore incrémenté de 1. Le rituel de changement dure une nuit entière, au cours de laquelle la morgane ne prend aucun repos et ne peut rien faire d'autre.



Être Inspiré

« La Flamme est pour nous une inconnue. Sa chaleur s'oppose au froid de notre cœur alors même que sa lumière joue en son sein. »

Toile

AVANTAGES ET DÉFAUTS

Avantages

PROTECTEUR (3 OU 5, CHARGE)

Vous avez un amant particulièrement habile et dévoué. Il a fait ses preuves dans de nombreuses circonstances et serait prêt à mourir pour vous ou à vous défendre contre vos ennemis, les haruspices. Ce personnage est créé comme un personnage débutant d'AGONE — avec ou sans la Flamme selon le coût de l'Avantage. Il s'agit donc d'un individu ayant déjà quelques expériences à son actif. Pour 3 points, il s'agit d'un Terne particulièrement expérimenté. Pour 5 points, votre protecteur est un Inspiré. Faites attention toutefois à bien le traiter. Si votre protecteur meurt, il vous faudra en trouver un nouveau. Si vous le traitez mal, il risque de vous quitter.

ÉDUCATRICE (2, CHARGE)

Vous êtes une éducatrice. Entre vos mains repose la charge des prochaines générations de morganes, et donc leur vie. Vous avez le devoir de les trouver, et de leur apprendre les traditions de votre peuple. En contrepartie, vos sœurs vous doivent soutien et assistance ainsi qu'un devoir d'information sur leurs enfants. En outre,

vous disposez d'un renard et d'un corbeau dressés, agents de l'Automne. Le corbeau est doué de la parole et le renard peut transporter des messages. Tous deux ont l'intelligence d'un enfant humain d'une dizaine d'années.

MORGANE MARINE (3, SAISON)

Vous êtes une morgane marine, descendante de celles de votre peuple qui ont décidé de fuir Vitrance par la proximité des Abysses marines. En conséquence, vous avez la faculté de respirer dans l'eau comme à l'air libre et de vous déplacer en nageant à votre vitesse de déplacement terrestre. Qui plus est, les haruspices ne vous pourchassent pas. La seule contrainte de ce don est que l'humidité est nécessaire à votre survie.

Votre personnage perd la moitié de ses PdV par jour passé sans s'être baigné au moins une heure ou avoir été dans un lieu à forte humidité — comme un marais.

NATURE CHANGEANTE (2, SAISON)

Votre personne est étrangement influencée par le nom que vous portez. Lorsque vous prenez un nouveau nom et que celui-ci a une signification, vous gagnez un bonus de + 1 à tous ses tests de Compétence en rapport avec ce nouveau nom. Si en revanche le nom de votre personnage a une conséquence négative sur une action, vous subissez un malus équivalent.

Défauts

NOSTALGIQUE (5, SAISON)

Un haruspice vous a retrouvé il y a quelque temps et vous a laissé partir. Depuis, vous ressentez l'appel de la Cité de Marbre. Vous savez que vous ne pourrez pas y résister très longtemps. Cet appel est

CE QUE JE PENSE DE...

Les Décans

Drakoniens: écailleux et grossiers. Bien utiles cependant.

Farfadets: petits et laids. En plus ils font concurrence aux rats sur tous les plans.

Fées noires: les pixies de l'hiver. Il paraît qu'elles dorment des années durant. Quelle utilité?

Géants: aucun intérêt.

Méduses: belles, arrogantes, manipulatrices. Comme nous, mais stupides.

Minotaures: grands, bêtes, et puants. En plus, ils sortent des Abysses. S'en méfier.

Nains: petits, et grossiers. Manipulables à souhaits.

Ogres: les pires de tous. Heureusement qu'ils sont si bêtes.

Pixies: nos meilleures alliées. Elles sont les meilleures des messagères. Si elles n'étaient pas si laides...

Lutins: la plupart des saisonins ont été construits sur le même moule que les lutins: grossiers, inadaptés à la vie en société et manipulables. Les lutins sont-ils les seuls à ne pas avoir évolué?

Satyres: tellement mignons. Et si faciles à corrompre. Mes préférés.

Les Éternels

L'Ombre: l'Ombre a oublié certains des siens à la surface. Elle devrait revenir les chercher...

Le Masque: le seul éternel encore actif, parce que le meilleur.

Les Muses: qui?

Janus: l'ennemi du Masque, et donc le nôtre. Heureusement qu'il ne cesse de s'empêtrer dans ses lois saugrenues.

Les mortels

Le Cryptogramme-magicien: cette organisation est à surveiller, voire à cultiver. Les promesses qu'offre l'Empathie pour les nôtres sont quasi illimitées.

Le Conseil des Décans: les pantins de Janus. Plus dangereux que leur maître.

La Chaire des Damnés: dame Murmure est, dit-on, à sa tête. Comment pourrait-elle donc échouer?

plus fort chez vous que chez les autres morganes. Vous ne pourrez vous empêcher de rejoindre celle-ci lorsque vous aurez 50 points de Ténèbre — au lieu de 100.

Ce défaut vous donne également 10 points de Ténèbre et la Peine « Cauchemars ».

CŒUR PUR (2, SAISON)

Votre cœur est solide, voire indestructible. Vous êtes incapable d'apprendre l'art

de l'Antélumie, car nulle facette n'y est apparue.

Grâce à ce Défaut, si votre personnage gagne plus de 5 points de Ténèbre en une fois, son courage limite ce gain à 5 points.

SI LES ROYAUMES M'ÉTAIENT CONTÉS...

Les morganes sont des créatures sociales. Les humains les protègent de leurs préda-



teurs et les couvrent de présents. Leurs ardeurs les réchauffent et leurs tentatives futiles pour gagner leurs faveurs font le jeu de leur cruauté. On trouve donc en général les morganes auprès de communautés humaines. Les royaumes favorisés pour cela sont les Communes princières, l'Empire de Keshe et la République mercenaire. Depuis la Révolution des femmes, un petit nombre de morganes ont investi la ville de Ranne. Elles semblent tenter de tirer parti de ce qu'elles voient comme une expérience sociale. Les morganes évitent les terres de l'Enclave boucanière, site de la cité maudite d'Albandisse, ainsi que la Marche modéhenne et les terres veuves qu'elles voient comme des « royaumes saisonins ».

Les Charms des morganes et les pulsions humaines les font mieux accepter que les autres Automnins. Leurs talents pour la manipulation en font bien souvent les maîtresses secrètes des cours et des influences.

NOUVELLES RÈGLES

Malgré la lutte qui les oppose aux forces de l'Ombre, force est de constater que les morganes ne sont guère propices à l'Inspiration. Leur indépendance et leur égoïsme les rendent peu enclines à vouloir sauver le monde. Après tout, ne sont-elles pas les vedettes du Drame ? La victoire est d'ores et déjà acquise au Maître du Semblant, et pas une seule morgane ne s'allierait volontairement aux perdants.

Ajoutez à cela une hostilité manifeste vis-à-vis des saisonins et un cœur de glace impropre à conserver la Flamme et il devient difficile de considérer l'existence de morganes inspirées. Pourtant, celles-ci existent. En utilisant son pouvoir d'amour tragique,

la morgane fait fondre son cœur alors même que celui-ci entre en résonance avec la personne destinée à devenir son aimée.

Une morgane ainsi « séduite » gagne, outre la libération de cette douleur glacée, la possibilité de porter la Flamme. Certes, le cœur de la morgane gèle à nouveau si son amour n'a plus lieu d'être — si son consort meurt par exemple —, mais si une

ÉLOQUENCE

- 5 Quelle belle voix... similaire à celle de toute morgane qui se respecte.
- 6 Vous maîtrisez l'art de plaire. Dès que vous élevez la voix au-dessus d'un murmure, les personnes environnantes ont tendance à se taire.
- 7 Vous savez comment déchaîner les passions. Avec un test de CHA + Éloquence contre VOL x 2 de votre cible, vous pouvez faire naître une émotion chez celle-ci. Cette émotion est encore trop faible pour la contraindre à quoi que ce soit, mais peut augurer de moult manigances.
- 8 Le son de votre voix, murmuré doucement tend à calmer les ardeurs de vos interlocuteurs. Cet effet est automatique pour une émotion normale. Dans le cas d'un effet magique, il nécessite un jet de CHA + Éloquence contre une DIFF égale au Seuil du Sort ou de l'Œuvre. Si la MR obtenue sur ce jet est supérieure à celle obtenue par le Mage ou l'Harmoniste lorsqu'il a généré l'effet magique, la cible est alors calmée.
- 9 Rien
- 10 Votre peau est douce mais votre verbe acéré. Pour peu que vous possédiez la Compétence Poisons au niveau 10, vous pouvez inoculer le frisson bleu à une cible à portée de voix en la dénigrant par un mot d'esprit. Si vous ne disposez pas du niveau 10 en Poisons, votre verbe garde un certain pouvoir et met mal à l'aise vos détracteurs, bien que cet effet n'ait pas de conséquences techniques.

Flamme lui était donnée pendant cet état de grâce, le liquide salé qui coule dans ses veines entrerait en résonance avec la Flamme et lui conférerait les avantages suivants :

La morgane est considérée comme une Inspirée avec une Flamme de 1 point.

La morgane se verrait purgée de tous ses points de Perfidie en un instant.

L'eau agissant comme un prisme lui permettrait de développer ses Charmes (voir

plus bas) sans limite de points de Seuil, et de les utiliser sans avoir besoin d'un amant.

La Flamme empêche le cœur de geler à nouveau.

Donnée à une morgane dont le cœur est de glace, la Flamme est soufflée et perdue à jamais.

Même si la morgane est Inspirée, son égoïsme atavique proscriit toute résonance avec les Danseurs, et donc l'utilisation de l'Emprise.

POISONS

- 5 Vous connaissez l'essentiel des poisons de l'Harmonde et ne risquez pas de vous blesser inopinément en les manipulant.
- 6 Votre résistance aux poisons est augmentée. Vous doublez votre RÉS lorsqu'il s'agit de résister à un poison qui vous a été inoculé.
- 7 Vous pouvez maintenant absorber en vous le poison qui coule dans les veines d'une personne empoisonnée. Il vous faut pour cela embrasser la personne et aspirer le poison par sa bouche. À vous d'y résister par la suite.
- 8 Vos lèvres sont mortelles. Incorporez prudemment un poison dans votre maquillage et vous pouvez faire de votre corps une arme. Vous ne serez pas contaminée par ce poison, mais vos baisers et votre peau véhiculeront la mort de votre choix.
- 9 Plus aucun poison ne vous affecte, sauf s'il est magique.
- 10 Vous êtes naturellement empoisonnée. En soufflant un baiser à une victime du sexe opposée à moins de 5 mètres, vous lui inoculez une variante du frisson bleu (cf. AGONE, p. 191) de VIR égale à votre CHA. Qui plus est, il vous est possible de distiller votre sang pour obtenir ce même poison. Ce pouvoir est utilisable une fois par heure.

BARATIN

- 5 Vous êtes une morgane typique. Comploteuse et manipulatrice.
- 6 Il est très difficile de vous percer à jour. Vous imposez un malus de - 5 à tout test pour percer vos motivations ou vos mensonges.
- 7 Rien.
- 8 Il n'y a rien de plus simple que de faire croire que vous aimez les gens. Ils en rêvent tous. Lorsque vous tentez un test de Baratin sur une victime pour la séduire ou en faisant jouer vos appâts, la victime voit la DIFF de sa résistance — le plus souvent un test de VOL — majorée de +10.
- 9 Quand vous n'êtes pas là, vous manquez. Une personne sur laquelle vous avez utilisé vos Charmes (Baratin 9) devient accoutumée à votre présence. Si elle ne réussit pas un test de VOL chaque jour contre DIFF 10, elle utilisera n'importe quel prétexte pour tenter de vous voir dans la journée. Cet effet disparaît si vous n'adressez pas la parole à votre victime en deux semaines.
- 10 Vous maîtrisez l'art du sous-entendu. Sur un test de CHA + Baratin contre DIFF 15, vous pouvez vous arranger pour que l'une de vos phrases véhicule une impression, un sentiment chez ceux qui l'entendront. Cela peut servir de signal ou de message secret.



MAGIE

Les morganes des origines avaient un double rôle. Le premier, en tant que demoiselles de l'Automne était de porter la leçon du Déclin appliqué à l'amour. Rien en Harmonie n'est éternel et surtout pas l'amour. La seconde, en tant que dernier Décan de l'Automne, était de conserver le peu de chaleur restant avant l'hiver, et de pousser les autres mortels à profiter au mieux des derniers bons moments avant le froid. Elles étaient l'incarnation d'une tristesse douce-amère si légère que l'on arrivait paradoxalement à en être heureux.

Le cœur des morganes était alors semblable à celui de tout être vivant: un organe de chair, capable de souffrir, mais également de guérir de ses blessures, comme l'onde marine se referme après le passage d'un bateau. La transformation de leur cœur par l'Hiver changea cela du tout au tout.

Le cœur des morganes est désormais un joyau de glace qui renferme en lui les sentiments de la morgane et maintient son âme dans un froid hivernal. Pour se réchauffer, la morgane doit recourir à la chaleur des sentiments de ses amants, à leur amour. Cet amour, semblable à la lumière qu'elles étaient censées préserver dans les



temps anciens, se retrouve prisonnier des multiples facettes de ce cœur de glace, peu à peu pris par le froid et enfin consumé. À chaque amant brisé, une nouvelle facette apparaît à la surface du cœur de la morgane, rendant le piège plus parfait encore.

La sagesse des morganes des origines a depuis longtemps été pervertie, prostituée par les morganes pour servir leur besoin de survie égoïste parmi les humains. Il leur est désormais possible d'utiliser la lumière des amours volées. Là est la source de l'Antélumie, la fausse lumière.

De la magie de l'amour

L'Antélumie est la magie des morganes. Elle se démarque des autres magies par son manque d'autonomie. Elle nécessite en effet pour être utilisée que la morgane soit aimée par quelqu'un. Peu importe que cet amant souffre ou soit heureux, qu'il soit passionné ou timide. Tant que la morgane est le centre de son univers, elle recueille la lumière nécessaire à son bien-être et à l'utilisation de ses Charmes.

Note: malgré l'utilisation du terme *amant*, il n'est pas obligatoire qu'une quelconque relation charnelle ait lieu entre la morgane et la source de son pouvoir. Le terme *amant* est ici utilisé en son sens premier: « celui qui aime ».

L'Antélumie fonctionne comme un Art magique.

Le potentiel d'Antélumie est égal à Charisme + Saison : Automne

La somme des points de Seuil disponibles à une morgane débutante est de Charisme x Saison : Automne

Apprendre un Charme

Le nombre d'Œuvres maîtrisées par une morgane dépend directement du nombre de facettes que comporte son cœur. Celui-ci agit en effet comme un prisme pour l'utilisation de l'Antélumie, canalisant la lumière amoureuse de ses amants et la raffinant afin d'obtenir l'effet désiré. Le cœur d'une morgane a autant de facettes qu'elle a eu – et a encore – d'amants. Une morgane ne peut donc pas dépasser ce nombre total de points de Seuil de Charmes.

On considère qu'une morgane débutante a autant de facettes à son cœur que son potentiel d'Antélumie, à moins que le joueur ne décide d'en avoir moins. Afin d'apprendre un nouveau Charme, une morgane doit avoir suffisamment de facettes à son cœur et traiter au moins l'un de ses amants d'une façon ayant trait au Charme qu'elle désire obtenir – une morgane sculpte son cœur par ses actions.

Exemple: *Cygne, une morgane à tendance mâle, souhaite apprendre le Charme « L'Insurmontable Appel ». Étant sûr de posséder suffisamment de facettes à son cœur de glace, il se glisse dans la couche de sa belle et se*

réchauffe au brasier de sa passion. Celle-ci comblée, il se rhabille très vite, avant de lui annoncer qu'il souhaite l'épouser. La belle croit en défaillir. Une telle union est impossible, car elle est la femme du seigneur de la ville. Pourtant, par cette simple phrase, Cygne sent que son cœur sera sien à jamais... et le secret de « L'Insurmontable Appel » lui est révélé.

Les Charmes

Tous les Charmes sont détaillés de la façon suivante.

AMOUR ET ÉTERNELS

Qui a inventé l'amour? Parmi les érudits au fait de l'existence des Éternels, la question fait rage. La majorité veut que ce soient les Muses, mais beaucoup font remarquer que l'amour est un facteur de chaos plus que d'ordre. La preuve en est qu'il permet la naissance de bâtards entre les différentes races et contribue donc à l'existence d'aberrations. Plusieurs autres voient dans ce sentiment l'influence du Masque, l'amour étant au final le moteur du Drame. Il conduit les hommes à se battre, fait souffrir et se dépasser. Violamment critiquée, cette théorie rabaisse ce noble sentiment au rang d'arme du Maître du Semblant.

L'art secret des morganes jette une nouvelle lumière sur le débat. Si les morganes étaient originellement les gardiennes des dernières lumières avant la nuit hivernale et si leur cœur piège celui-ci par un jeu de miroirs, pourquoi l'amour ne serait-il pas la création de Diurne? Après tout, l'ombre engendre la peur, antithèse parfaite de l'amour.

Le débat fera encore rage longtemps, s'il est un jour résolu. Et si l'amour était quelque chose d'autre? S'il existait avant les Éternels et les influençait eux-mêmes?

Mais qui peut comprendre l'amour?

NOM DU CHARME

Voie: il existe deux voies d'Antélumie. La première est la voie de la **Lumière menteuse**, visant à manipuler la lumière pour créer illusions et faux-semblants. La seconde est la voie du **Cœur brisé**, qui permet de déployer les tourments de l'amour sur un mortel. Une voie peut être prise dans le cadre d'une spécialisation en Saison: Automne.

Seuil: indique la difficulté de lancement du Charme ainsi que le nombre de facettes qu'occupe son apprentissage dans le cœur de la morgane.

Portée: l'étendue sur laquelle s'applique le Charme.

Durée: le temps d'effectivité du Charme.

Focalisation: le temps de concentration que demande le Charme pour faire effet.

LA NUANCE

Voie: Lumière menteuse

Seuil: 5

Portée: 30 mètres

Durée: 30 minutes

Focalisation: 1 action

Ce Charme est le premier appris par toute morgane. Il a pour effet de créer une lumière douce, laquelle semble jaillir de la poitrine ou des mains de la morgane pour flotter près d'elle. Chaque morgane possède une couleur unique de nuance, comme une signature. La lumière est suffisante pour éclairer comme le ferait une bougie et chaque point de MQ permet l'apparition d'une nouvelle nuance. La morgane peut éloigner la nuance d'une trentaine de mètres d'elle. Certaines ne se privent pas d'user de cette lueur pour égarer les voyageurs jusqu'à la tombe... ou les conduire dans leurs bras secourables.

L'ENTRÉE

Voie: Cœur brisé

Seuil: 5

Portée: visuelle

Durée: instantanée

Focalisation: 1 action

Grâce à ce Charme, la morgane est certaine d'être remarquée quand elle entre dans une pièce. Il semble aux spectateurs que la lumière pâlit à son apparition, et que le froissement de ses vêtements emplit l'espace à chacun de ses mouvements. En ce bref instant d'apparition, nul ne peut ignorer la morgane.

LE SEMBLANT

Voie: Lumière menteuse

Seuil: 10

Portée: personnel

Durée: 1 heure

Focalisation: 1 mn

Ce Charme permet à la morgane d'adopter l'image de toute créature de même taille qu'elle. Il s'agit d'une illusion visuelle, la morgane ne gagnant ni la voix, ni le poids de la personne imitée. L'utilisation de ce Charme nécessite d'avoir observé la personne imitée au moins une heure.

LA BONNE PERSONNE

Voie: Cœur brisé

Seuil: 10

Portée: une personne

Durée: 1 heure

Focalisation: 3 actions

En jetant ce Charme, la morgane persuade sa cible qu'elle est la personne qu'elle recherche. Si la cible est un messager, elle lui donne le message, si elle a un besoin, elle se convainc que la morgane peut y répondre. Ce Charme est un excellent moyen de conduire une cible à la conscience coupable à se confier.

L'ILLUSION

Voie: Lumière menteuse

Seuil: 15

Portée: 15 m

Durée: 10 mn

Focalisation: 1 mn

Ce Charme permet la création d'une illusion visuelle immobile dont le volume est compris dans un cube de 3 m de côté. Le degré de l'illusion dépend bien entendu de la familiarité de la morgane avec le sujet représenté et de sa MR.

LA DISCORDE

Voie: Cœur brisé

Seuil: 15

Portée: deux personnes en train de converser

Durée: variable

Focalisation: 2 actions

En lançant ce Charme, la morgane fait éclater une dispute entre deux personnes. Les effets du Charme dépendent de la personnalité des belligérants ainsi que du sujet dont elles discutent. Dans certains cas, ce Charme a conduit à des haines familiales, voire à des meurtres.

L'APPARITION

Voie: Lumière menteuse

Seuil: 20

Portée: 20 m

Durée: 10 mn

Focalisation: 3 actions

Ce Charme crée un double de la morgane, qui agit comme le ferait l'originale. Cette image ne fait illusion que dans une certaine pénombre, car elle est légèrement transparente. Si la luminosité est faible ou s'il y a du brouillard, la morgane illusoire peut tromper un assaillant ou un poursuivant.

L'INVERSE

Voie: Cœur brisé

Seuil: 20

Portée: une personne ou un couple

Durée: jusqu'au lever du soleil

Focalisation: 5 actions

L'effet de ce Charme est double, selon qu'il est utilisé sur une ou deux personnes.

Sur une personne unique, le Charme fait que chaque phrase prononcée par la cible jusqu'au lever du soleil sera comprise de la pire façon possible par son entourage.

Lancé sur un couple, le Charme inverse la relation qui les unit. Des amoureux se haïront pour la soirée. Des amis se disputeront, alors que des ennemis mortels converseront comme les meilleurs des amis. Le Charme est indécélable et ne dure qu'une nuit, mais les souvenirs demeurent et peuvent empoisonner les relations et les réputations bien plus longtemps.

L'ÉPHÉMÈRE PRÉSENCE

Voie: Lumière menteuse

Seuil: 25

Portée: visuelle

Durée: 1 heure

Focalisation: 5 actions

Comme « L'Illusion », ce Charme crée une illusion. À la différence de son prédécesseur, celle créée par ce Charme peut se mouvoir comme le ferait le sujet qu'elle représente. Elle est contrôlée par la morgane et peut se métamorphoser dans les limites de l'imagination de celle-ci — et dans la limite de volume d'un cube de 3 m de côté.

Si la morgane est entourée de brumes, elle peut prendre une Marge de Qualité d'au moins 10 pour donner de la consistance à l'illusion. Celle-ci adopte alors la substance de la brume, gagnant ainsi la possibilité

d'agir sur le monde physique — on considérera ses Caractéristiques physiques initiales comme étant à 1, la Marge de Qualité permettant de les augmenter.

L'INSURMONTABLE APPEL

Voie: Cœur brisé

Seuil: 25

Portée: illimitée

Durée: autant de temps qu'il le faut

Focalisation: 2 actions

Ce Charme permet à la morgane d'appeler à elle un de ses anciens amants. Où que soit celui-ci dans l'Harmonie, il ressentira le besoin de rejoindre au plus vite la belle, sachant instinctivement où aller. Cet appel se manifeste sous la forme de rêves insistants, qui ne délaisseront leur victime que lorsqu'elle sera en présence de la morgane ou à la mort de celle-ci.

LE GRAND CHARME

Voie: aucune

Seuil: 30

Portée: nulle

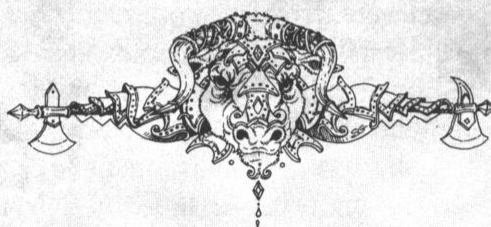
Durée: un an

Focalisation: une heure

Ce Charme est presque tombé dans l'oubli. Il était autrefois utilisé par les morganes pour retrouver le souvenir de leurs amants préférés, une fois ceux-ci morts — à cette époque, la Nostalgie ne les menaçait pas et leur vie pouvait ne pas avoir de fin. Il s'agit en fait d'une conjugaison de « L'Éphémère Présence » et de « L'Insurmontable Appel ». En mêlant ces deux Charmes, la morgane assimile l'illusion d'une personne défunte ou imaginaire, à une représentation de l'esprit de celle-ci — une création de brouillard et de lumière. Le résultat en est la création d'un être de brume indépendant et quasi-réel. La créature perdure un an jour pour jour — ce Charme ne peut être lancé qu'en automne, au milieu des brumes —, avant de se déliter en filaments de brouillard.

La créature créée par ce moyen est initialement totalement soumise à son amour pour la morgane. Elle peut cependant évoluer. Si elle parvient à se dégager de l'influence de celle-ci, et à découvrir le moyen d'aimer une autre personne, et de se faire aimer de celle-ci, sa présence devient alors permanente dans l'Harmonie.

Caractéristiques: la créature créée par le Grand Charme est un être de fumées et d'amour. Toutes ses Caractéristiques physiques sont à 1 et ses Caractéristiques d'Âme et d'Esprit et ses Compétences associées sont en revanche celles de son modèle. Elle est incapable d'employer la moindre magie, mais ne peut pas être blessée par des moyens non magiques — les armes la transpercent sans lui faire de mal.



La Menace

« L'ombre se cache sous chaque feuille. »

Pavoise aux funérailles de
l'Inquisiteur Valdenerke Tumonrouge

LES TÉNÉBREUSES

« Une morgane Conjratrice ? Et pourquoi pas un poisson pêcheur ? Messire, les Démons sont nos ennemis depuis la nuit des temps. Ils nous traquent et nous mettent à bas dès qu'ils en ont l'occasion. Vous ne croyez tout de même pas que certaines des miennes iraient les inviter à la surface ? »

Pavoise à l'Inquisiteur liturge
Valdenerke Tumonrouge,
Lors de son interrogatoire sur
le meurtre de sire Cochère

On peut s'étonner de l'existence de Conjratrices morganes. Depuis le pacte de Morkanelle, les morganes fuient les haruspices. Il est peu probable qu'une personne traumatisée par les Démons fasse appel à eux, et pourtant...

Une relation ambivalente

Le pacte conclu entre Morkanelle et Vitrance a lié pour l'éternité le peuple morganin au Haut Diable renégat. Certaines morganes ont bien tenté de combattre le feu par le feu et de conjurer des Démons des Abysses pour s'opposer à leurs tourmenteurs. Sans effet : les ombres dessinées par une morgane n'ouvrent que dans les murailles d'Albandisse et les Démons qui en sortent sont toujours inféodés à Vitrance.

Il faut voir là la marque de l'Effroi. Des siècles de fuite ont fait des haruspices la plus grande peur des morganes. Toute la Ténèbre accumulée par celles-ci se teinte donc de la saveur du Haut Diable qui s'amuse toujours de voir ses filles adoptives faire appel à leurs bourreaux. Certaines morganes font pourtant appel aux haruspices.

DE LA CONJURATION DES HARUSPICES

Conjurer un haruspice n'est guère différent de la Conjuration d'un Démon ordinaire. Il suffit à la morgane, ou à toute autre personne ayant été infectée par la Ténèbre suite à la rencontre de l'un des Démons de Vitrance, de tracer le contour d'une ombre avec l'encre de Conjuration appropriée.

Les choses se compliquent avec l'apparition du Démon.

Ce que peu savent, c'est que chaque haruspice a pour mission de ramener le cœur d'une morgane précise à Vitrance. Chaque haruspice tente d'accomplir sa mission de son mieux, afin de plaire à son maître, et les limiers de Vitrance se livrent entre eux une compétition féroce.

Une morgane souhaitant passer une Connivence avec un haruspice doit donc l'appâter avec des informations sur la morgane que celui-ci cherche. Il peut s'agir de sa localisation géographique, d'un secret pour passer ses gardiens, voire de son nom actuel ou de celui qu'elle compte prendre à la prochaine nouvelle lune. Ce faisant, la morgane trahit les siens, mais peut gagner l'aide d'un puissant allié. En effet, les haruspices sont extrêmement hiérarchisés entre eux, et un haruspice de Cercle inférieur ne touchera pas à une personne qu'un haruspice de cercle supérieur a déclarée comme sienne. Qui plus est, les capacités de com-



bat, de traque et de discrétion des haruspices, ainsi que leur talent divinatoire, les rend fortement désirables pour les manigances du monde morganin.

LES LIMITES DE LA CONJURATION

Conjurer un haruspice pose certains problèmes. Tout d'abord, les haruspices sont des Démons renégats. Aucun Advocatus Diaboli n'acceptera de traiter une Connaissance signée avec un haruspice. La morgane

doit donc traiter en toute bonne foi avec le Démon et trouver le moyen de le garder fidèle à sa personne sans moyen de coercition. Ensuite, les haruspices refusent pour la plupart les missions de longue haleine. Ils ont une tâche à remplir, et rester aux côtés d'une morgane qui n'est pas leur cible ne fait que les retarder dans l'accomplissement de celle-ci. On a vu dans certains cas un haruspice briser une Connaissance avec sa Conjuratrice pour l'empor-

ter avec lui vers Albandisse. De dépit sans doute. Certains tuent même leur Conjuratrice dans le simple but de rendre impossible la quête de leurs frères. Enfin, les Démons ordinaires haïssent les haruspices. Il arrive que certaines Connivences passées dans l'Harmonde demandent au Conjurateur la mort d'une Conjuratrice morgane et de son allié haruspice.

Ceci sans parler de la vilenie de trahir ses sœurs à un de leurs pires ennemis.

Les Enfants de la Possession

- Les **haruspices** sont les plus faibles des enfants de Vitrance et ses bourreaux. Ils sont capables de sentir la localisation d'une morgane dont ils ont le nom et de lire dans ses entrailles une fois morte afin d'apprendre des détails sur ses sœurs, pour leur prochaine chasse. Pour la plupart, ils ressemblent à des humains maigres et filiformes. Ils se déplacent à quatre pattes, comme des chiens, les nez sur le sol. Leurs griffes sont larges et tranchantes, comme des couteaux de cuisine. Leurs visages sont vides, hormis une large bouche aux crocs acérés.
- Les **écorcheurs** sont des monstruosité. Ils ressemblent à de grands humains enrobés de capes, qui ne sont autres que leurs ailes. Comme les haruspices, ils n'ont pas de visages. Ils n'ont pas non plus de bouche. Leurs mains sont remplacées par des faux osseuses. Ils sont envoyés traquer les morganes capables de conjurer dans le deuxième cercle et aiment découper la peau de leurs visages, qu'ils collent contre leurs ailes pour parler à leur place.

- Les **démembreurs** représentent les pires des serviteurs de Vitrance. Ils ressemblent à d'énormes chauves-souris de Ténèbre, au corps entouré de ronciers noirs. Ils attaquent toujours à l'extérieur, et uniquement les morganes capables de conjurer leurs semblables. Une fois leur proie capturée, ils la dépècent et font avec ses os, sa peau et ses tendons des cerfs-volants de chair qui hurlent dans le vent.

On dit que ces hurlements peuvent révéler tous les secrets connus de la victime.

LES PERFIDES

« Approchez, Inspirés, venez dans ma toile. Vous me traquez depuis longtemps. Vous me croyez vôtre. Eh bien, soit. J'avoue. J'ai bien tué l'inquisiteur, il y a de cela trois ans. Oh j'ai certes eu l'aide de Démons

LA HIÉRARCHIE DES HARUSPICES

Les Démons de Vitrance obéissent à toutes les règles habituelles de la Conjuración. Pour obtenir les Caractéristiques de l'haruspice qui chasse une morgane, considérez qu'elle vient de l'invoquer avec une Compétence de Conjuración égale à son score de Saison : Automne.

Les haruspices sont des Démons de premier Cercle, le plus souvent de Maraude ou d'Épreuves. Les écorcheurs sont des Démons de deuxième Cercle, d'Épreuves, de Savoir ou de Maraude. Les démenteurs sont des Démons de troisième Cercle, d'Épreuves et de Savoir.

On ne connaît que peu les haruspices des Cercles supérieurs. Ils ne sortent que rarement de la cité. Les morganes ténébreuses murmurent les noms de Sanguins invisibles et de leur maître le Chambellan funèbre, mais il ne s'agit que de rumeurs.

pour cela, mais vous ne risquez rien en ce lieu. Non ? Il y a bien trop de lumière, et je suis à votre merci.

Avancez, après tout, ne venez-vous pas de dire que mes illusions ne vous effrayaient pas ?

Oh ? Vous êtes pris ? Quel dommage...

Vous auriez pu vous en douter tout de même. Je ne sers plus la Ténèbre, mais la Perfection. Mon nom est à moi désormais et je maîtrise le réel. »

Pavoise,
en son dernier triomphe

Un amateur de beauté

De toutes les espèces qui peuplent l'Harmonie, laquelle incarne le mieux l'objectif du Masque que les morganes ? Elles sont belles, sans scrupule et manipulatrices. Elles aiment agir dans l'ombre et ne prennent jamais part directement à une action qu'elles peuvent influencer grâce à leurs agents.

Enfin, elles aiment les intrigues compliquées dont l'issue est le malheur. Il faut bien se rendre à l'évidence, la morgane est pour le Masque une représentation vivante du Drame dans ce qu'il a de plus poignant : la tragédie amoureuse.

La Romance de Vitance et la menace qu'il fait peser sur la race morganine sont une aubaine pour le Maître du Semblant qui peut leur offrir une alternative à la servitude.

L'ART SUBTIL DE LA SÉDUCTION

Afin de séduire les indépendantes morganes, le Masque a donc fait appel à la plus vieille ruse de l'arsenal de la séduction. Il s'est rendu inapprochable. Demandez à une morgane quel est le lien de son peuple avec le Masque, elle vous répondra — si elle

daigne le faire — qu'il est une présence lointaine, seulement sensible aux plus belles des siennes, celles qui lui rappellent son amante, l'Automne. Le plus souvent, un soupir accompagnera cette déclaration, comme si la morgane regrettait ce fait.

Car le Masque est bon avec les morganes. Même feignant de s'en désintéresser, il leur accorde des pouvoirs exceptionnels, et leur fait miroiter la possibilité d'une aide future, si elles s'en montrent dignes. En de nombreuses occasions, certains de ses sbires iront aider une morgane en détresse, les sortant de l'embarras « parce que leur maître n'oublie pas les enfants de sa Dame préférée. » Pourtant le Masque n'apparaîtra jamais lui-même, même si des témoignages d'un intérêt poli feront parfois irruption dans la vie d'une morgane — comme un bouquet de fleurs noires apparaissant mystérieusement sur une commode.

Si la morgane veut rencontrer le Maître du Semblant, il faudra qu'elle en fasse l'effort.

LE DRAME

En posant quelques questions anodines aux sbires du Masque ou par des lectures funestes, les morganes auront tôt fait d'apprendre les goûts du Maître du Semblant, en particulier celui du Drame. Conquise par tant de charme et de bon goût, la morgane se mettra alors à fomenter son chef-d'œuvre. Un Drame d'une telle intensité, d'un tel machiavélisme et d'un tel romantisme que le Masque ne saurait le manquer.

Avec ses dons et l'aide de la Perfidie, qui déjà grandit en elle, la morgane aura tôt fait de concevoir son plan. Il s'agit le plus souvent d'une histoire d'amour. Au mieux, celle-ci met en branle la haute société d'une ville entière, voire d'un pays, et se finit



dans les larmes et le sang. Les plus douées parviennent même à inclure une morale à leur histoire.

Si le projet échoue, la morgane peut toujours recommencer. S'il réussit, il n'est pas rare qu'elle se retrouve en se retournant face à ce jeune homme au visage éclatant qui lui sourit doucement. Le Masque offre alors à la morgane une place dans sa quête de la Perfection.

Les Architectes de la Perditiion

Après quelques mois passés à accompagner la caravane du Maître du Semblant, la morgane perfide retourne auprès des mortels afin de conduire le Drame. Comme elle l'a fait dans sa quête du Masque, elle crée des tragédies, mais dans un but plus vaste : elle cherche à déstabiliser l'Harmonde.

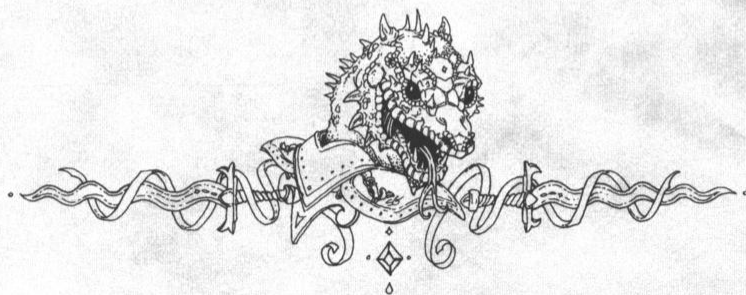
Les Architectes de la Perditiion sont une société secrète dont les membres œuvrent dans l'ombre, pour beaucoup depuis des siècles. Nombre de guerres et de malheurs qui ont ravagé l'Harmonde peuvent trouver leur source dans leurs toiles d'intrigues. Elles sont les tutrices de l'humanité. Le Masque espère grâce à elles reprendre la main sur celle-ci en lui apprenant la cruauté, la crainte de l'étranger et la désunion. Si les plans des Architectes de la Perditiion arrivent un jour à terme, les Royaumes crépusculaires s'effondreront pour céder la place à une ère d'anarchie et de chaos. De celle-ci émergera enfin une humanité réconciliée avec sa nature pro-

fonde, prête à quitter le malheur pour l'ordre et la certitude. Les Architectes de la Perditiion œuvrent pour l'Âge d'Or, raison du Drame.

Vis-à-vis de leurs consœurs, les Architectes de la Perditiion possèdent quelques avantages.

- Elles n'ont pas à craindre les haruspices. Leur allégeance au Masque supplante celle du Haut Diable de la possession, trop faible pour oser lâcher ses limiers sur les agents du Maître du Semblant.

- Les Architectes se font retirer leur cœur de glace lors de leur séjour auprès de la caravane noire. En tant que telles, elles sont incapables d'utiliser leur pouvoir d'amour tragique ou de tomber amoureuses. À moins de le récupérer, la Rédemption est impossible. En échange de leur cœur, le Masque leur offre un miroir sans défaut, sculpté dans une obsidienne parfaite. Grâce à ce miroir, les Architectes de la Perditiion peuvent apprendre tous les Charms qu'elles désirent — y compris certains Charms perfides hors de portée de leurs sœurs. Qui plus est, elles peuvent donner substance et matière à leurs illusions en prenant une MQ de 10. Ce prodige est pour elle la trace de la supériorité du Masque, qui leur donne le droit de concevoir des mensonges tellement crédibles que la réalité elle-même est forcée de les croire.



Dans le secret des Dames

LA REINE DISPARUE

Les morganes le murmurent dans tout l'Harmonde: leur reine à disparu. S'est-elle enfuie de la cité à son tour? En a-t-elle été délivrée? Personne n'est au courant des circonstances, mais depuis quelque temps, pas une morgane n'a rencontré le moindre haruspice. Ceux-ci écumeraient l'Harmonde à la recherche de la reine. Les éducatrices font de même. Si, comme elles le pensent, la reine s'est réincarnée dans le corps d'une jeune morgane, elles doivent la trouver avant les haruspices. Il en va de la survie de l'espèce.

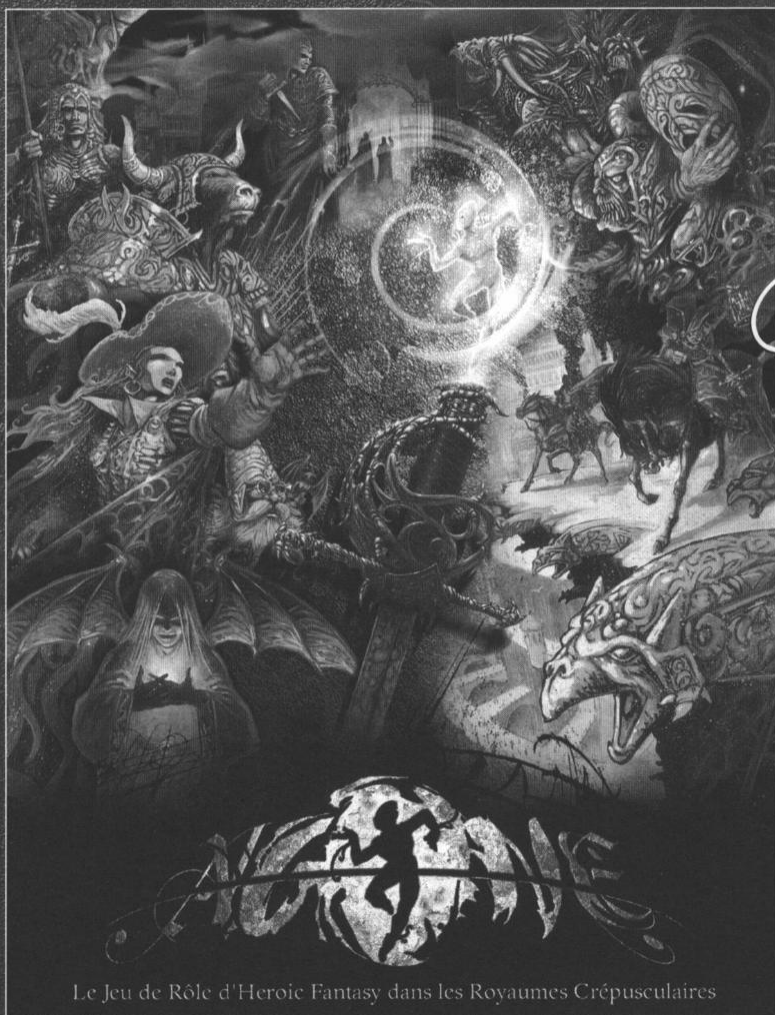
DE L'AUTRE CÔTÉ...

Il y a des troubles dans le Pays Sans-Teint. Les quelques morganes en rapport avec les sorcières-reflets font état d'une guerre entre les maîtresses de la magie du miroir et les reflets natifs de ce monde étrange.

Partout dans l'Harmonde, des mortels se sont réveillés au son de leurs miroirs se brisant sans raison aucune. Certains parlent même de corps entremêlés jaillissant parfois de lacs immobiles, comme dans un violent conflit, avant que l'un de ces êtres de mercure ne meure sous les coups de l'autre et que l'ensemble ne retourne au liquide.







Le Jeu de Rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires

Agone

www.agone-rpg.com

**Saurez-vous défendre
votre flamme
à tout prix ?**

Un univers d'heroic fantasy baroque et sombre où résonne le fracas des armes et des sortilèges. Dans un décor d'intrigues et de merveilles, jouez un baron respecté, un acrobate assassin ou une mystérieuse fée noire. Apprenez à maîtriser les quatre Arts magiques et l'Emprise, représentée par les Danseurs. Récemment traduit en anglais, ce jeu de rôle est devenu dès la première année de sa sortie un best-seller incontesté. Il compte une quinzaine de suppléments et une communauté de fans très active.

« L'univers d'Agone est enthousiasmant, son système très dense. À découvrir sans retenue. » **Casus Belli** - nov. 99
« Agone renoue avec la créativité, la fantasia, l'humour, la poésie et l'excellence. » **Gen 4 PC** - fév. 00

NE MANQUEZ PAS !

Juin 2002 : Les Violons de l'Automne

Meneur de jeu, vos joueurs peuvent désormais incarner les saisonins de l'Automne. À venir, pour vous, un supplément au nom évocateur, qui tourne autour de l'invention d'un nouvel instrument de musique : le violon. Cette campagne d'enquête et de voyage mènera vos Inspirés vers une terre étrangère. Vous y trouverez la description de l'île de l'Automne.

Suivez toute l'actualité de la gamme sur :
www.agone-rpg.com

Retrouvez-y des feuilles de perso, des fonds d'écran, des annonces joueurs/MJ...
Une foule d'éléments ludiques pour faire vivre l'Harmonie !

Fans de l'Harmonde, retrouvez *L'Inspiré*, véritable gazette-univers sur www.agone-rpg.com

Joueur ou meneur, sur agone-rpg.com Multisim vous propose des histoires à jouer, écrites par les auteurs de la gamme. Scénarios officiels, aides de jeu, décors...
De la matière ludique inédite, exclusivement on line, avec illustrations originales ! Tous les deux mois, imprimez *L'Inspiré* grâce à un abonnement annuel.

ACTUELLEMENT EN LIGNE

L'Inspiré #1 et #2

Premiers drames d'une campagne composée de scénarios pouvant être joués indépendamment et dans n'importe quel ordre et qui prendront fins à *L'Inspiré #6*.

L'Inspiré #2 :

Retrouvez dans *L'Inspiré #2*, foules d'éléments ludiques pour parfaire l'Harmonde et vos parties de jeu : la légende du fou du vent, un monstre mythique qui sévit en Lyphane ; le sambrag, une technique de lutte à mains nues particulièrement efficace et violente ; l'école yaezmite et le réseau d'influence secret qui relie ses membres ; les chevaux d'exception décrits en aides de jeu... Et une nouvelle : les guerriers au trait rouge !

Drame #2 : Le Crépuscule des Illusides (ou l'épopée des aphorismes)

« Une étoile apparaît au-dessus du domaine des Inspirés. Alors qu'elle commence à se déplacer dans le ciel, ceux-ci la suivent, contraints, par-delà la Lyphane et les Parages, pour aboutir sur la banquise, face à une cité éternelle, figée dans les glaces. Tandis que d'autres factions cherchent à atteindre l'étoile et l'iceberg, une course contre le temps s'engage... »

À VENIR EN MARS 2002 : *L'Inspiré #3* !



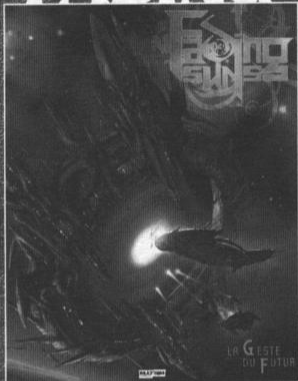
Visualisez des aperçus
de *L'Inspiré* sur
www.agone-rpg.com

**Rejoignez la communauté des e-Inspirés !
CONNECTEZ-VOUS, ABONNEZ-VOUS**

DÉCOUVREZ LES JEUX DE RÔLE CRÉÉS ET TRADUITS PAR MULTISIM DEPUIS 10 ANS

WWW.MULTISIM.COM

FADING SUNS



www.fadingsuns-rpg.com

La geste du futur

(NOUVEAUTÉ)

Traduction du succès américain, Fading Suns en français est un jeu complètement retravaillé graphiquement. Le monde se compose d'un système de planètes régi par des pouvoirs impériaux ou religieux. Vous y incarnez des prêtres aux pouvoirs psi, de cupides marchands, des nobles influents ou trois espèces extra-terrestres. Entre Dune et Star Wars, cet univers qui mêle Moyen Âge et futurisme offre la possibilité de scénarios riches et variés.

Un jeu de luttes et de pouvoirs, de guerre et d'intrigues où machines, religion et noblesse se lient ou s'affrontent, sur des planètes puissantes ou décadentes.

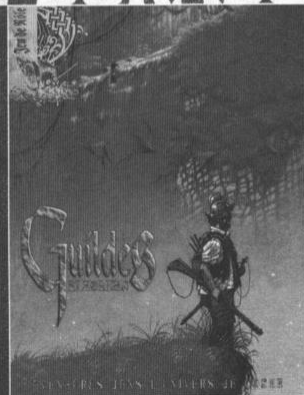
GUILDES : EL DORADO

www.guildes-rpg.com

Un continent inconnu aux terres magiques.

Vous êtes de véritables Aventuriers partis explorer le monde de Cosme. La barrière des Enfants Cyclones franchie, vous, guildiens, affrontez l'ultime conquête : percer les mystères du Continent et peut-être découvrir El Dorado... Guildes : la rencontre d'un monde d'exploration, de dangers et de féerie, où se côtoient animaux télépathes, fleurs qui parlent et « loom » magique sous chaque pierre !

« Un must pour tous les amateurs de mondes imaginaires. » « 2D+3 » Canal Web – sept. 00
« Les débutants (de l'univers) se laisseront tenter par le charme de ce jeu, entre exploration de terres inconnues, conflits politiques et commerciaux, mystères cosmiques. » PC Jeux – sept. 00



NEPHILIM : RÉVÉLATION



www.nephilim-rpg.com

Nous sommes Immortels, nous vivons parmi vous...

La troisième édition de Nephilim s'ouvre à vous, joueur, qui ne connaissez pas encore le monde occulte contemporain. Elle offre une création de personnage originale, un monde de quêtes et d'intrigues, où vous incarnez des êtres magiques, Immortels, doués de larges pouvoirs et d'incarnations passées. Face à vous, des ennemis puissants : Templiers, Mystères... L'histoire de notre monde actuel renferme en effet bien des secrets. Nephilim, il vous faudra lutter et ruser pour atteindre l'Agartha.

Nephilim est un succès international qui compte 3 éditions, plus de 60 suppléments et des traductions en 4 langues étrangères. C'est le best-seller français du jeu de rôle de ces 10 dernières années.

DARK EARTH

www.darkearth-rpg.com

Des ténèbres naîtra la lumière...

Sombre-Terre : un monde où vous incarnez un Marcheur, explorateur d'un monde mutant. Avec un système original, fort en sensations, le jeu a été conçu pour vous permettre de faire de véritables choix : en combat par exemple, des options tactiques importantes vous sont offertes.

« Dark Earth poursuit avec maestria sa politique de suppléments copieux et de qualité. » Backstab – fév. 01
« Le monde de DK est assurément l'un des plus étranges jamais inventés : obscurantiste, mystérieux et un peu steampunk. C'est à lui seul une mine d'idées pour jouer différemment. » Gen 4 PC – mai 00

HERO WARS

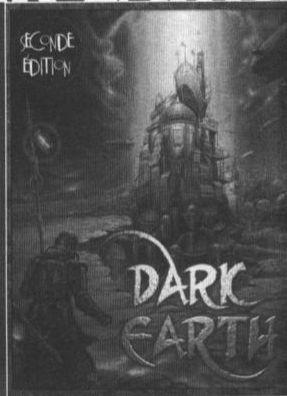


www.herowars-rpg.com

Devenez un Héros : écrivez l'Histoire, réécrivez la légende.

Avec Hero Wars, prenez part à la plus fantastique des batailles mythologiques, invoquez le pouvoir des dieux, contrôlez les esprits ou pliez les forces de la Nature à vos ordres ! Hero Wars est la version moderne de Runequest. Vous y incarnez un héros et le système de jeu révolutionnaire vous propose, pour chaque action, 4 méthodes de résolution. Le meneur gère ainsi sa partie tel un véritable metteur en scène.

« C'est dans le décor fabuleux de Glorantha que Hero Wars vous propose de vivre des aventures épiques. Et c'est une réussite. » Backstab – juin 00
« L'énorme richesse du background promet de longues et épiques parties. » Faeries 3- hiver 00



Les Automnins

L'Automne s'agita dans son sommeil et le voile qui la couvrait dévoila alors le Destin de quelques-uns de ses enfants. Ressentant sa torpeur au plus profond de leurs âmes, ces Automnins se tournèrent vers le Conseil des Décans pour que les Sigiles leur donnent une Flamme.

Les Royaumes crépusculaires changent. Les Éminences grises se félicitent des quelques victoires gagnées sur la Menace, mais celle-ci ne faiblit pas. Alors le Conseil des Décans, toujours fidèle à Janus, décide d'accéder à la requête des fils et des filles de l'Automne : il donne l'Inspiration à ceux dont les rêves sont hantés par la douleur lancinante de leur Dame.



**LES AUTOMNINS EST UN SUPPLÉMENT POUR LES JOUEURS.
IL INTRODUIT CES SAISONINS EN PROPOSANT DE NOUVEAUX
COMBATTANTS DE L'INSPIRATION.**

En tant que joueur, découvrez les relations qu'entretiennent les Automnins avec l'Inspiration au cours de l'Histoire, ainsi que les figures mythiques qui glorifient le nom de leur Saison.

Créez et personnalisez un Inspiré de ces peuples — drakonien, pixie ou morgane — en choisissant de nouveaux Avantages et Défauts. Compulsez de nouvelles règles sur les spécificités magiques et culturelles de votre peuple.

Découvrez ce que les Automnins ressentent lorsqu'ils se laissent aller à la Menace et à ses Bienfaits. Et tremblez... Car si vous jouez l'un d'entre eux, l'Ennemi vous guette et il ne vous abandonnera pas de sitôt.

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

www.multisim.com
www.agone-rpg.com

MULTISIM
édition

Prix : 26,50 €
ISBN : 2-84476-114-3