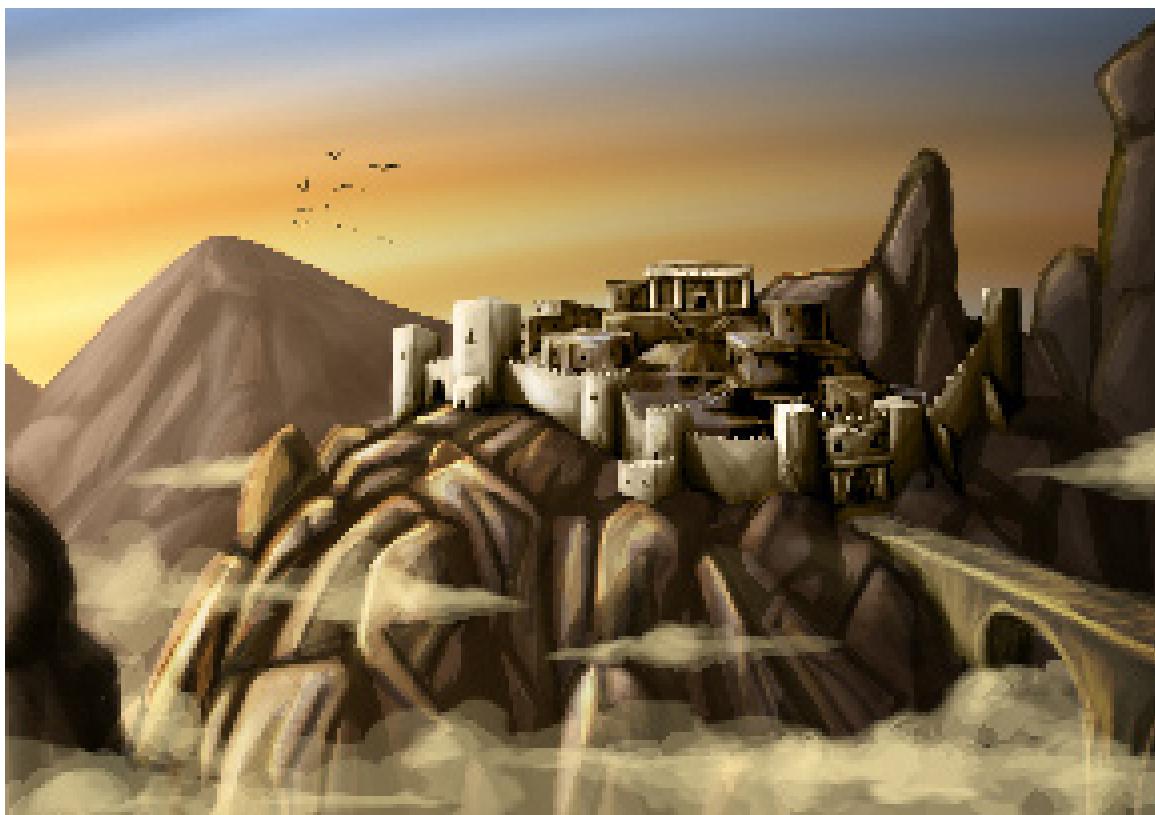


Etherne

Roi des rois : Hayastan

Un supplément pour le jeu de rôle Etherne édité par La BAP



www.labap.com

La BAP
Découvreurs officiels de talents

Roi des rois : Hayastan

Auteur : Elwin Charpentier

Maquette : Xain-Phax

Illustrateurs :

Sébastien « Mercvlio » Abellan
Guillaume Riehl (page 8)
Laurent Duputel (éléments de maquette)

Selectures :

Nico du Dème de Naxos
Guillaume « Ikaar » Vasseur
Marjolaine Patti
Frédéric « Tchernopuss » Hubleur
Jean-Marc «Xain-Phax» Dumartin

La BAP, mai 2007



ETHERNE

Roi des Rois: l'Hayastan



INTRODUCTION

« Il faut avoir été au moins une fois au cours de sa vie dans l'apadana du Roi des rois lors de la cérémonie des présents, au milieu des robes de soie des intendants des jardins, des capes bariolées des capitaines de la garde, des brillantes tiaras des satrapes et des caducées d'ivoire des plus hauts prêtres. Les dignitaires de toutes les provinces s'y pressent avec leur suite, porteurs des plus fastueux cadeaux et revêtus des plus beaux atours. Ils se jettent entre eux des regards pleins de curiosité et de jalouse, afin de voir qui offre les plus grandes merveilles au Roi des rois.

Cette année j'allais moi-même de serviteur en serviteur pour m'assurer de tout, zigzaguant entre les titaniques colonnes qui soutenaient le toit de la salle de réception. A l'ombre des tauruses de pierre j'admirais les cratères remplis des pierres précieuses, les rouleaux de soie colorées, les plats d'épices rares et les plus beaux pur-sang du monde.

Mon attention fut rapidement attirée par une bête rétive, un de ces magnifiques boucs de l'Hayastan. Le serviteur qui le menait par une longe dorée éprouvait les plus grandes difficultés à la faire avancer, inconsciente de la solennité de l'instant. Sa laine épaisse et bleutée avait été longuement brossée afin de paraître régulière et immaculée, et ses cornes avaient été couvertes de feuilles d'or, tant et si bien qu'on aurait cru voir là une statue de temple ayant pris vie. L'animal était rebelle et retardait l'avancée de la délégation hayk, ainsi que de celles qui la suivaient. Je m'approchai et fit signe à plusieurs esclaves du palais pour qu'ils déplacent la bête. Mais plus ils tiraient sur la longe, plus le bouc poussait de longs braitements particulièrement peu harmonieux. Tout le monde frémît à l'idée que le Roi des rois, pierre précieuse des Sassanides, vint à s'offusquer de ce bruit. Une femme de la délégation s'avança vers nous et nous demanda de la laisser faire. Par Ahura-Mazda, j'avais

déjà vu beaucoup de jolies femmes mais celle-ci me sembla si digne, magnifique et intouchable par son seul port et la grâce de ces traits que je ne réussis pas à lui répondre de manière correcte. Prenant ma surprise pour un accord elle s'approcha de l'animal en quelques pas à la légèreté éthérée et se mit à genoux à ses côtés. Je ne me rappelle plus vraiment ce qu'elle dit au bouc, mais je me souviens de son parfum de lilas et de jasmin, de ses yeux brillants de joie comme deux perles d'onyx, de sa peau de pêche et des formes divines que laissaient deviner les mouvements de sa robe de soie. Par la pierre de mes ancêtres, j'aurai brûlé jusqu'à ma barbe pour profiter de ses caresses à la place de cet animal ! Je me repris toutefois et, voyant que la bête semblait apaisée, passai à d'autres délégations. Il ne fallait pas que mes yeux se posent trop longtemps sur la femme hayk car leurs hommes sont aussi rudes et jaloux qu'elles sont belles et subtiles.

Mais pendant la réception, pour la première fois de ma vie, mes regards n'étaient plus tournés vers le trône du Roi des rois. Une autre étoile brillait désormais dans mon cœur, d'autant plus ardemment qu'elle m'était interdite. L'amour est une magie autrement plus puissante que celle des Tauruses ! Que le feu de la passion était ardent pour que j'abandonne ainsi fonctions, palais et honneurs pour venir jusqu'en ces terribles montagnes de l'Hayastan ! Quel pays étrange que celui dont sortent les plus beaux joyaux et les pierres les plus dures ! Mais quand bien même je devrai finir ma vie châtré ou empalé par mes frères sassanides je ne regretterai en rien d'avoir suivi mon aimée en cette austère contrée, et ainsi volé mon propre seigneur...»

Abdmachalian fils de Sessonalian, ancien majordome des Tauruses orientaux de l'Apadana royal et ...fugitif.





ETHERNE

Hayastan



HISTOIRE

L'Hayastan est une des dernières provinces à avoir été conquise par l'empire sassanide, il y a maintenant trois siècles. Même si des liens forts existaient depuis longtemps, l'histoire hayk n'est pas une simple extension de celle de Babylone, mais bien celle d'un peuple indépendant.

Les Hayk ont la conviction d'être nés des flancs même de la montagne sacrée de l'Agi-Arat. Les premiers-nés se seraient aussitôt séparés entre ceux qui descendirent dans les vallées et ceux qui restèrent dans les sommets. Tous décidèrent toutefois de continuer à honorer leur Père, l'Agi-Arat, en se réunissant une fois l'an lors de la grande fête des origines.

Les traditions situent la naissance des royaumes hayks il y a environ huit cents ans, aux alentours de deux cents ans avant la fondation d'Etherne. Les tablettes des archives recensent à cette époque trois territoires hayks : le royaume d'Erebuni, celui de Touchpa-Van et le royaume brigand du Gédir.

Les deux premiers rivalisèrent de nombreuses années, développant leur commerce avec les voisins sassanides et se livrant une série de longues guerres. Pour maîtriser les voies d'invasions les souverains hayk firent construire une série de forteresses monumentales, qu'ils appellèrent « Maison du Père », en hommage à l'Agi-Arat, et développèrent leurs capitales respectives selon les canons des opulentes cités de la vallée de Babylone.

Lors des conflits récurrents qui les opposèrent Erebuni et Touchpa-Van firent appel alternativement aux cités sassanides voisines et aux clans du Gédir pour remporter la victoire.

Ces derniers, après avoir été réunis temporairement dans le royaume brigand, se battaient également au Nord contre les Saces, des tribus de cavaliers nomades redoutables excellant aux attaques rapides et au pillage.

Ces pressions extérieures étaient trop fortes pour que les Hayk puissent y résister longtemps en restant divisés. En 112 AF la belle Touchpa-Van tomba devant une armée sassanide et la dissolution du royaume fut prononcée. Erebuni se porta alors au secours de son voisin et, soutenu par une révolte locale, reprit la cité. Le roi Aghusti II décida de mettre fin à l'éternelle rivalité en épousant la fille du monarque de Touchpa-Van, et les deux royaumes réunis devinrent l'Hayastan.

Les deux siècles suivants correspondent dans l'imaginaire hayk à l'âge d'or de leur civilisation. Les vallées de l'Hayastan furent irriguées par de grands travaux, alors que les palais se multipliaient dans la capitale et sa soeur. Une culture raffinée et originale s'épanouit, donnant à la cour royale un faste réputé jusqu'à Babylone. Ces nouvelles richesses n'allèrent pas sans provoquer craintes et jalousies chez ce puissant voisin...

Roi des rois : Hayastan décrit la province éponyme, sise au Nord Ouest de l'immense empire sassanide et au creux des titanesques montagnes du Kaukas. Cette brillante civilisation, réputée pour le raffinement de ses cours, la beauté de ses femmes et la fierté de ses nobles, est tombée il y a maintenant plusieurs siècles dans l'escarcelle du Roi des rois. D'une main habile, Babylone a su alterner diplomatie et force pour la maintenir sous son contrôle. Mais aujourd'hui le grand empire s'ouvre de plus en plus sur l'extérieur et l'Hayastan, la perle du Kaukas, voit les contacts se multiplier avec les Nations des Terres Intérieures...

Roi des rois : Hayastan décrit ce nouveau contexte pour le jeu de rôle Etherne en développant le cadre historique et géographique, la vie des habitants et les possibilités de scénarios pour des personnages Latins.





ETHERNE

Hayastan



En 366 AF la moitié des Saces des Terres Froides décidèrent d'immigrer vers le Sud du Kaukas où le Roi des rois leur avait promis une province entière. Ils constituèrent une gigantesque armée et se mirent en route vers les cols, où le roi hayk Menoua IV leur refusa le passage.

Les Saces décidèrent de forcer le passage, en une longue série de fuites, de sièges et de batailles qui durèrent trois ans, laissant l'Hayastan gravement affaibli.

Si ses puissantes forteresses n'étaient pas tombées ses garnisons s'étaient montrées trop faibles ou trop lentes pour empêcher l'ennemi de fourrager. Les Saces étaient donc passées.

Le Roi des rois ne perdit pas de temps et profita de cette faiblesse, qu'il avait provoquée par ses promesses. Les dix milles Immortels se mirent en marche et portèrent le coup de grâce à l'Hayastan, qui fut vaincu après cinq nouveaux étés de campagne militaire. Son roi dut jurer allégeance et fournir désormais un tribut à l'empire sassanide. Un titre sassanide lui fut accordé pour paraître à la cour, sous le nom de maison de la Garlanth (1).

Le maintien de la dynastie royale sur le trône rassura les Hayks et préserva la paix. Les maisons nobles de l'Hayastan commencèrent à participer à la vie de l'empire et ramenèrent chez eux de nouveaux us et coutumes sassanides, comme le jeu des Tours, les danses de l'Ardane et le culte de certaines divinités. Les Bagdanath furent les seconds à être élevés au rang de maison des fleurs de l'empire, et prirent pour symbole la Centaurée.

Les maisons de l'empire sassanide.

Chez les Sasanides les familles nobles sont classées en trois rangs : les maisons provinciales, les maisons des fleurs et les maisons cardinales.

Les premières correspondent à l'aristocratie locale des satrapies, de petits notables ou officiers des armées. Quant elles ont atteint une certaine richesse et un raffinement suffisant elles peuvent prétendre au titre de maisons des fleurs.

Ces dernières ont accès à la cour de Babylone et se voit attribuer un des jardins suspendus du palais impérial, qu'elle aura à sa charge. Plus ce jardin sera sur une marche élevée, plus la maison sera proche du monarque sassanide...

Les maisons cardinales sont les descendantes des fidèles du premier Roi des rois, et constituent la très haute aristocratie de l'empire. Il est dit dans les traditions que le premier Roi attribua à chacune d'elle une pierre précieuse et une qualité, d'où leur vienne leur nom (maison de Cristal, d'Obsidienne, etc.). Les charges les plus dignes leur sont attribuées et elles ont une supériorité protocolaire sur toutes les autres maisons, à l'exception de celle du Roi elle-même.

Il est très rare qu'une maison des fleurs soit élevée au rang de maison cardinale, puisque le nombre de places est fixe et qu'elles sont déjà occupées. Seule la chute d'une telle maison, par trahison ou extinction, permet à une autre de prendre sa place par décret royal.



La famille royale hayk fut moins enthousiaste avec l'usage du titre que lui avait donné le Roi des rois. La Garlanth ne fut finalement adoptée que par les membres éloignés du trône, le couple royal ne reconnaissant comme seul symbole que l'Agi-Arat.

1 - Garlanth : perce-neige du Kaukas. Voir encadré sur les maisons de l'empire sassanide.





ETHERNE

Hayastan



Malgré ce mélange des cultures la révolte couvait chez les Hayk, qui supportaient de moins en moins le tribut qu'ils devaient payer au Roi des rois et le comportement arrogant de ses émissaires. La famille royale réunit discrètement les mécontents derrière sa bannière et déclara à nouveau l'indépendance lors de la fête des origines, en 452. Les représentants du Roi des rois furent massacrés et les nakharar rappelèrent leur ban.

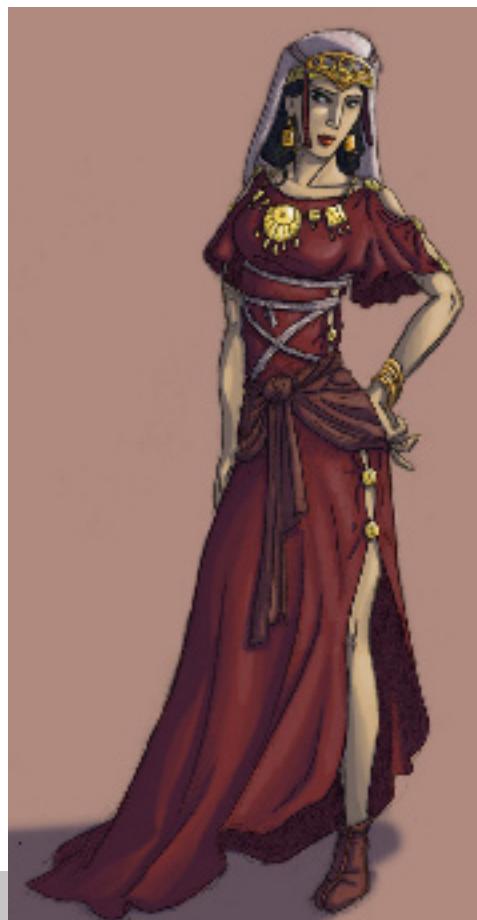
Cette nouvelle indépendance dura une dizaine d'années, le temps que les Sassanides en finissent avec d'autres révoltes dans l'empire. Mais le fol espoir des Hayk finit en tragédie. Après une série de combats héroïques, qui laissèrent augurer une victoire finale, la famille royale d'Hayastan fut trahie par la maison de la Centaurée, qui les livra à l'ennemi. Le couple royal et sa famille furent empalés et la rébellion, démoralisée, fut enfin matée.

Le contrôle de l'Hayastan échut à la maison d'Emeraude et fut « élevée » au rang de satrapie du Roi des rois. Le nouveau satrape épousa une femme de la maison de la Centaurée, qui eut ainsi accès aux hautes sphères sassanides. La branche cadette de l'ancienne famille royale fut rétrogradée au rang de « simple » nakharar et des garnisons sassanides prirent position dans les grandes cités et les forteresses.



Deux siècles ont passé et les populations sassanides et Hayk se sont rapprochées inexorablement. Le commerce avec l'empire est florissant et la réputation des écoles des Mères a grandi au delà de tout espoir.

Pourtant, quant ils se retrouvent chaque année sur les flancs de l'Agi-Arat, les fiers Hayk se rappellent qu'ils ont été jadis un peuple indépendant. Et le vent qui hurle sur les sommets leur souffle des mots de liberté et de combat...



Chronologie

- 200 Après la Fondation d'Etherne : fondations des royaumes hayks d'Erebuni, Touchpa-Van et du Gédir.
- 112 AF : Touchpa-Van tombe devant une invasion sassanide. Erebuni reprend le royaume et par un mariage entre les deux lignées royales fondent le royaume d'Hayastan.
- 366-69 AF : invasion sacé durant le règne de Menoua IV.
- 369-74 AF : le Roi des rois envahit l'Hayastan, qui devient un protectorat sassanide.
- 452-464 AF : Guerre d'indépendance
- 686 AF : aujourd'hui





L'Hayastan est une province du Nord de l'empire sassanide, sise à cheval sur les montagnes du Kaukas et les grandes plaines. Elle est divisée en deux régions. La plus grande partie, au Nord, n'est autre que l'immense massif du Gédir. Ses hauteurs sont les domaines des tribus et des dieux, alors que ses vallées accueillent la plus grande partie de la population. Au Sud une large bande de terres cultivées et de plaines sépare cette satrapie de ses voisines.

Le massif du Gédir est un gigantesque labyrinthe de hautes vallées, de pâturages secrets, de ravins et de sommets enneigés. Ses montagnes ne sont sillonnées que par quelques chemins tracés par les bergers et leurs troupeaux, ponctués de bories de pierre sèches et de cairns sacrés. Un vent froid et sec balaye leurs flancs toute l'année, empêchant la végétation de s'élanter hors des vals. L'eau est abondante pour qui sait la trouver, dévalant en chutes, ruisseaux et torrents des glaciers millénaires qui couronnent la montagne sacrée des Hayk, l'Agî-Arat.

Ce milieu à première vue hostile abrite une vie active. Bouquetins aux pieds agiles, chamois, marmottes, rapaces et léopards des neiges arpencent les montagnes, aussi discrets que le lichen sous les pierres.

Les vallées du Gédir sont visiblement plus fertiles. Les pâturages à l'herbe la plus grasse y reçoivent toute l'année l'eau des sources les plus pures, et de grandes forêts de conifères hébergent un gibier nombreux. Les voyageurs qui doivent remonter vers les Terres Froides ou en descendre vers l'empire sassanide doivent emprunter ces vals et les hauts cols qui ponctuent le massif.

Tradition hayk : le cairn.

Le long des chemins de montagne, au passage des cols, près des refuges salutaires et des sources pures se trouvent souvent de petits tas de pierres qui intriguent le voyageur. Il s'agit là de cairns, des monticules où chaque voyageur doit rajouter une pierre pour satisfaire les esprits gardiens du lieu.

Les Hayk accordent beaucoup d'importance à ce geste, qui doit leur porter bonheur. Ils gravent parfois de courts messages sur les pierres qu'ils laissent, quant ils souhaitent faire une requête aux esprits ou faire passer un message à des futurs voyageurs.

Des offrandes en nourriture peuvent également être déposées au pied des cairns, surtout quand les voyageurs ont dormi à son pied.

Enfin les cairns hayk servent de points de repère dans le massif, et les anciens indiquent aux guides les meilleurs chemins en énonçant ceux qu'ils doivent atteindre. Nombre de clans de montagnards définissent également leurs territoires en fonction de ces repères.





ETHERNE

Hayastan



De grandes plaines s'étendent vers le Sud en partant du pied du massif.

A l'ombre du Gédir, silhouette sombre qui remplit l'horizon, les plaines ont été façonnées par les hommes au fur et à mesure des siècles.

A la frontière Sud les plaines arides ont été irriguées par le travail des Sassanides et nourrissent désormais de leurs fruits de nombreuses fermes, villages et petites cités frontalières.

Plus près du massif, les hommes font paître leurs

Population

La population et les cultures de l'Hayastan oscillent entre trois pôles : les clans des montagnes, les Hayk citadins des vallées et la domination sassanide. L'Histoire de la région a fait varier à tour de rôle l'influence de chacune de ses cultures, au gré des guerres et des alliances.

Les Hayk ont une peau mat et des traits souvent très proches des Latins. Comme eux ils préfèrent se raser la barbe. Ils accordent toutefois beaucoup plus d'importance à leurs cheveux, qu'ils lavent et parfument régulièrement.

Ils ont construit une brillante civilisation orientale quelques siècles après les premières cités états du bassin de l'Ardane.

Déjà protégés par leurs montagnes, ils ont construit à l'entrée des vallées d'impressionnantes citadelles pour bloquer toute incursion. Maîtres des cols, ils contrôlent tout le commerce des fourrures avec les Terres Froides et produisent eux-mêmes troupeaux, textiles, produits d'arts et métaux.

Leur capitale, Erebuni, fut protégée des invasions durant de longues années et devint une cité prospère, fortement influencée par les arts et la culture sassanide. La résidence du roi, jadis guerrier voyageant de forteresse en forteresse, devint

un palais raffiné, rempli des chants des servantes et des accords langoureux des thârs.

Le commerce a amené dans les salons des Nakharar, les nobles, des biens de tout l'empire et au premier coup d'œil ils pourraient apparaître en tout point semblable aux Sassanides.

Les qualifier ainsi serait toutefois pour eux une insulte. Ils gardent un souvenir très vif de leur indépendance passée et cultivent leur spécificité. Ils excellenent ainsi à la poésie et au maniement du thâr, cet instrument à corde qui distingue l'homme raffiné de l'étranger.

Ceux

ou celles qui le maîtrisent à la perfection sont respectés comme de grands prêtres par tous les habitants de l'Hayastan et porter la main sur eux est sacrilège.

Le thâr sert à chanter les amis, l'amour et le pays, les neiges éternelles et les chaleurs de la chair. Là où sa musique s'élève l'Hayastan prend soudainement vie.

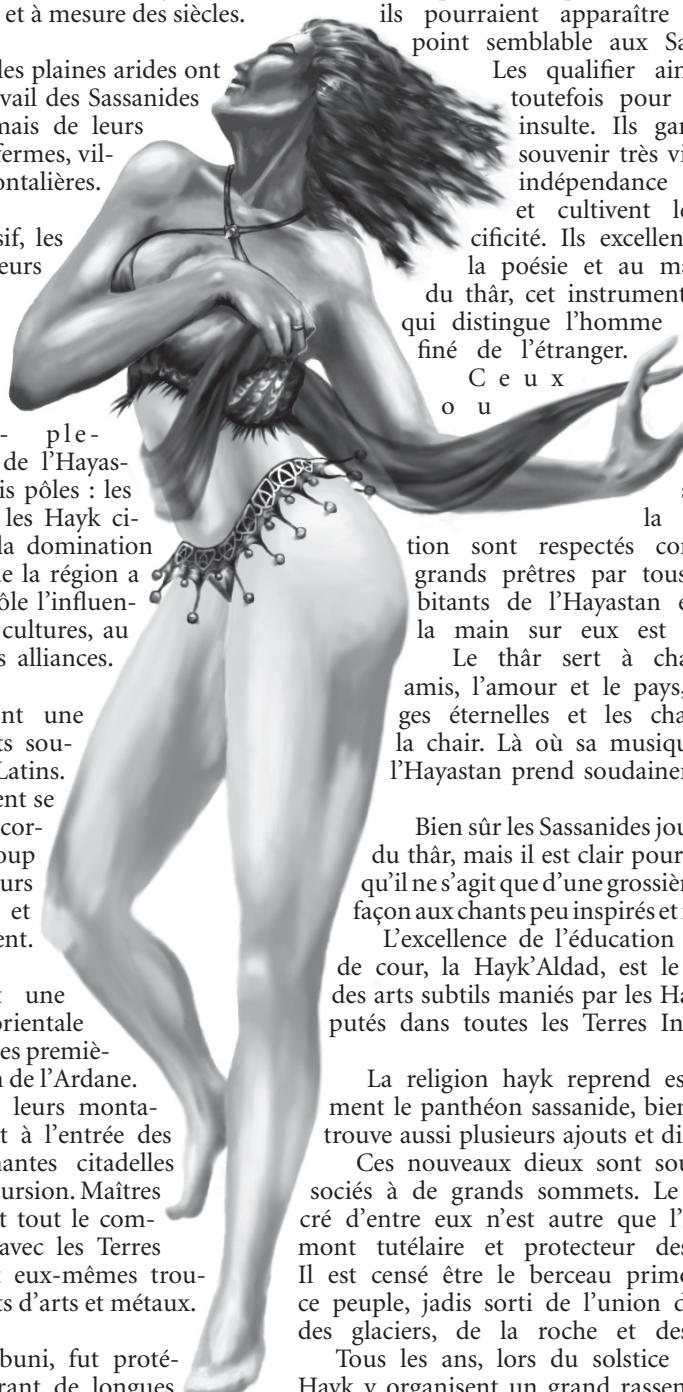
Bien sûr les Sassanides jouent aussi du thâr, mais il est clair pour les Hayk qu'il ne s'agit que d'une grossière contrefaçon aux chants peu inspirés et répétitifs.

L'excellence de l'éducation féminine de cour, la Hayk'Aldad, est le symbole des arts subtils maniés par les Hayk et réputés dans toutes les Terres Intérieures.

La religion hayk reprend essentiellement le panthéon sassanide, bien qu'on y trouve aussi plusieurs ajouts et différences.

Ces nouveaux dieux sont souvent associés à de grands sommets. Le plus sacré d'entre eux n'est autre que l'Agi-Arat, mont tutélaire et protecteur des Hayks. Il est censé être le berceau primordial de ce peuple, jadis sorti de l'union des vents, des glaciers, de la roche et des éclairs.

Tous les ans, lors du solstice d'été, les Hayk y organisent un grand rassemblement appelé fête des origines. C'est un lieu de rencontres essentiel où se font et se défont alliances et marchés, et auquel participent aussi bien les montagnards que les citadins.





ETHERNE

Hayastan



Les clans des montagnes ne se définissent pas comme des Hayk, bien qu'ils en partagent de fait largement leur culture.

Ils admettent une certaine parenté, dans le sens où ils se considèrent aussi comme originaires de l'Agi-Arat. Sans leurs vêtements de laine brute et de fourrure, une fois rasés et épilés, force est de constater qu'ils sont physiquement très semblables aux Hayks des vallées.

Mais les montagnards ont un mode de vie beaucoup plus frustre et sauvage. Ils vivent réunis en humbles villages de montagne, centrant leur vie sur celle de leurs troupeaux d'ovins. Transhumances, pâtrages, tontes et marchés ponctuent inlassablement leurs vies. Ils connaissent les sommets comme nul autre, ce qui leur a permis de maintenir jusqu'ici leur indépendance.

Qui se risquerait à chasser des bergers faméliques dans un labyrinthe de crevasses et de cols?

Les clans se considèrent ainsi comme libres et indépendants. Ils mènent entre eux de nombreux raids, se volant femmes et troupeaux. Les voyageurs qui traversent leurs terres doivent également subir leurs foudres, comme un assaut rapide lors de la traversée d'un pont ou d'un gué. Ce brigandage ne s'est toutefois jamais transformé en invasions : les clans sont bien trop fiers pour se reconnaître un chef commun, et manquent d'organisation et de disciplines pour se constituer en armée.

De leur côté les habitants des vallées se contentent d'en pendre quelques uns après une attaque, ayant depuis longtemps abandonné l'idée de les poursuivre dans leurs nids d'aigles.

La fierté de ces villages reste l'élevage de boucs bleus, des bêtes à la magnifique toison bleue acier dont la laine se vend à prix d'or à Babylone. Ils sont élevés et choyés à l'intérieur même des maisons, pour éviter le vol, et leur pâture est étroitement surveillée. Ces bêtes sont rarement cédées, mais le produit de leur tonte est descendue chaque année à Erebuni sur le grand marché qui y est dédié. Les montagnards négocient alors ces toisons à un bon prix, qui sera encore multiplié par trois ou quatre dans la capitale sassanide.

Le bouc bleu, les bouquetins sauvages et les troupeaux des Hayks sont censés être sous la protection d'Ahura-Djithûr, le dieu ovin aux cornes d'or. Il protège des maladies et des fauves, apportant la prospérité sur les villages.

Les habitants des plaines du Sud ont été pris au cours des invasions et des guerres dans un mouvement perpétuel des frontières. Sont-ils Sassanide ou Hayk ?

Chaque famille a ses traditions mais pour ces fermiers, finalement, peu importe. Il n'y a que le travail des champs, l'entretien des irrigations et les voyages aux marchés des cités.

La proximité et la grande influence sassanide les rendent toutefois chaque jour un peu plus citoyen de la grande Babylone.



Epouses, concubines et courtisanes.

L'Hayastan est réputé à l'étranger pour le charme de ses femmes. Il ne s'agit pas d'une curiosité ou d'une mode éphémère, mais bien d'une valeur reconnue de ce pays. L'éducation féminine de cour, la Hayk-Alad, est une véritable institution tenue par plusieurs grandes écoles d'Erebuni.

Il semble qu'elle ait été mise au point dès les premiers temps de la civilisation hayk, où le roi entretenait de nombreuses concubines. Plusieurs clans mis en concurrence auraient alors tenté de faire de leurs femmes les plus attrayantes pour se rapprocher du pouvoir.

Avec le temps et l'établissement d'une culture plus raffinée cet enseignement a donné jour à de véritables écoles, tenues par les anciennes favorites du roi.

Les jeunes femmes qui suivent leurs enseignements apprennent à jouer du thâr et des percussions, maîtrisent le jeu des Tours, récitent les poésies les plus célèbres du pays, connaissent les danses les plus sensuelles comme celles les plus protocolaires, et maîtrisent toutes les subtilités des langues de l'empire.

Maîtresses de leurs corps, elles apprennent les exercices qui leur permettent d'entretenir leur forme physique ou de modeler leur apparence. Plus encore, elles maîtrisent avec





ETHERNE

Hayastan



habileté leur propre sensualité, sachant éveiller le désir, créer le mystère, établir ou supprimer une distance.

Leurs enseignantes leur apprennent avec rigueur les mille et unes astuces capables d'enflammer l'esprit et le corps d'un homme ou de le refroidir aussi subitement qu'une tempête de haute montagne.

Ces matrones comparent les hommes à un foyer qu'il faut savoir tantôt relancer, tantôt apaiser.

Il semble que cet enseignement ait porté ses fruits, car les femmes hayks sont des symboles de sensualité dans l'empire.

La satisfaction de l'homme n'est toutefois pas une fin pour la femme hayk, mais bien un moyen pour obtenir sa propre indépendance.

« Un regard, et tu es mon esclave. Un mot, et te voilà jeune homme effarouché. Une caresse et tu deviens bétier puissant. Chacune des cordes de mon thâr joue sur ton âme, chacune de tes fa-ces je les connais. Vois comme je les fais tourner selon mon propre désir ! »

Chant de la bergère du Dargî-Bayan.

L'Hayk-Aldad permet de poursuivre aujourd'hui plusieurs buts.

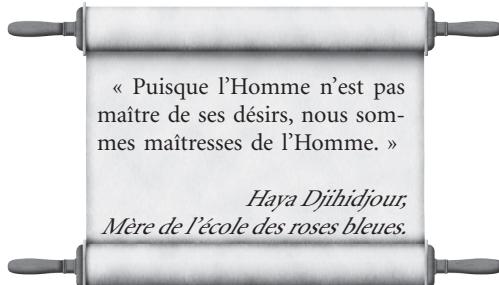
Les grandes familles de l'Hayastan envoient leurs filles dans les écoles pour les « dégrossir » et en faire de véritables nobles, propre à susciter les meilleures alliances mais aussi à en faire les outils les plus aiguisés de leur influence.

L'habileté de ces femmes leur permet de peser dans les décisions, et de jouer des émotions des princes.

Plus que des épouses soumises, elles deviennent souvent des conseillères écoutées et respectées.

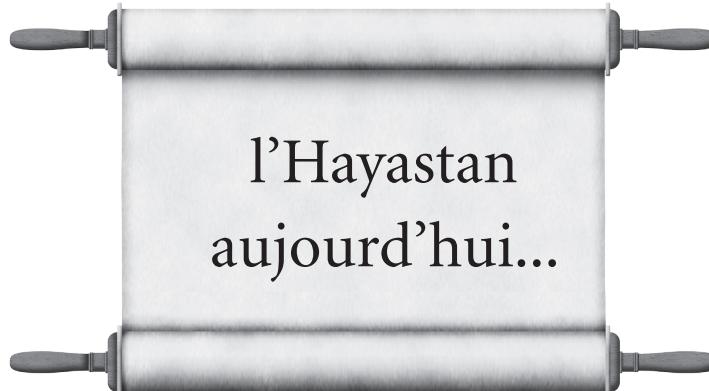
Mais cette valeur a son prix. L'Hayk Aldad coûte cher, et les écoles prennent parfois des airs de forteresses où chaque femme est un trésor à protéger de l'extérieur.

Les jeunes hommes inventent les ruses les plus improbables pour s'y introduire, les brigands guettent le passage de courtisanes et les maisons sassanides étrangères



2 - Il s'agit d'un jeu oriental où les joueurs s'affrontent par pièces interposées pour prendre la Tour ennemie, qui contient le dieu de sa cité. Le jeu des Tours reproduit les longues guerres qui opposèrent les cités sassanides et mena au triomphe finale de Babylone.





Erebuni, capitale de l'Hayastan

Erebuni est devenue, avec la défaite de sa rivale Touchpa-Van, la plus grande cité de l'Hayastan.

Elle est dominée par une imposante et antique forteresse, écrin solide du précieux palais royal occupé aujourd'hui par les trapézagnes.

La cité elle-même s'étend paresseusement à l'ombre de ces remparts. Les riches résidences des Nakharars sont groupées près du palais, rivalisant de jardins luxueux et de cours raffinées. Bien souvent ces dernières communiquent entre elles et, pour qui a ses entrées auprès de ces familles, elles permettent de se déplacer de maison en maison sans emprunter les rues. Ce délicieux labyrinthe de verdure est appelé le jardin d'Anahita. Il abrite les soirs d'été les soupirs des amoureux et les murmures des indiscrets...

Les quartiers plus populaires s'étendent tout autour, en une frénésie de boutiques actives et bruyantes, s'animant au rythme des marchés. Les Sassanides y vivent nombreux, établissant leurs maisons au plus près des places marchandes. Malgré le ressentiment de certains Hayks à leur égard leur place dans l'économie est bien trop importante pour qu'ils soient agressés. Nombre de ces familles sont d'ailleurs établies depuis plusieurs générations et font tout à fait partie de la cité, sans renier pour autant leur origine.

Les deux écoles des Mères les plus fameuses sont également situées à Erebuni.

Celle des roses bleues a des allures de forteresse vertigineuse. Ses murs sont aveugles jusqu'au dernier étage, où des mouchabiehs permettent aux habitantes d'observer le monde extérieur avec discrétion. L'intérieur se partagerait entre de

simples dortoirs et des salles de réceptions somptueuses de volupté et de raffinement.

L'école de l'Agî-Djûrat se trouve elle au sein même du labyrinthe d'Anahita, où ses élèves se promènent parfois, éveillant les plus grandes passions et trouvant là un terrain d'exercice idéal...

Touchpa-Van

L'ancienne capitale royale est blottie entre le lac de Van et une chaîne montagneuse, qui lui offrent tout deux une protection naturelle.

Ses quartiers s'étendent de la berge jusqu'au sommet d'un imposant roc, siège de la forteresse royale.

Une large muraille, construite par les premiers rois de la dynastie des Menoua, part de chacun de ses flancs pour enserrer la cité et lui offrir une position quasi inexpugnable.

Van a été l'objet de nombreux soins, et ses différents maîtres n'ont cessé de l'embellir grâce à de grands travaux.

Laplainealentourestirriguée par un complexe réseau de canaux, conçu par des ingénieurs sassanides et alimenté par plusieurs aqueducs.

Un de ces derniers débouche sur la partie haute de la cité et se perd dans des jardins en terrasses, construits par les grandes familles en imitation de ceux de la grande Babylone.

Ce n'est toutefois pas sur ce sommet qu'est installée le palais le plus célèbre de la cité, mais bien sur l'île d'Aghtamar, agrandie artificiellement par d'importants travaux de terrassements.

Jadis fortin, ses murailles ont été abattues par les Sassanides et elle est désormais l'écrin de l'école d'Anahita la Magnifique, la concur-





rente la plus réputée de celle des roses bleues.

Le palais a longtemps servi de résidence royale et aujourd’hui encore plusieurs grandes familles y ont gardé un droit de séjour, dont elles profitent pour se rencontrer ou s’isoler du monde.

Touchpa-Van est également réputée pour son allée des bois, une des rues du quartier bas. On y trouve les luthiers de Thârs les plus réputés.

Les joueurs les plus habiles et les jeunes apprentis s’y pressent pour trouver le meilleur instrument, observant les artisans travailler sur le pas de leur boutique, sur fonds d’accords langoureux ou fiévreux.

Les vallées du Sud

Les contreforts du Gédir sont pénétrés par de nombreuses vallées, mais seules quelques-unes permettent vraiment de rejoindre l’intérieur du pays.

La route la plus usitée est celle qui emprunte la passe du Simay et paresse sous l'impressionnante forteresse d'Haruni. Construite dans un style cyclopéen propre aux fortifications hayk, elle aurait en fait été fondée bien avant le premier royaume d'Hayastan, par la mystérieuse civilisation qui colonisa le plateau d'Ekalan. Elle est toujours occupée aujourd’hui, et accueille notamment le membre de l'ordre Taurus chargé de cette province.

Dix milles plus loin se trouve la petite cité de Vumrik, réputé pour son marché annuel au printemps. Les éleveurs hayk y amènent leurs troupeaux et les revendent en grand nombre aux marchands sassanides, judéens, hayk ou antioque. L'activité y est intense pendant ces quelques jours, ainsi que l'odeur de mouton !

Les montagnes du Gédir

Dans l’immensité des montagnes du Kaukas le massif du Gédir représente son tiers Sud Ouest.

Sa colonne vertébrale est la longue vallée de Vanaduli , fermée par le grand col d'Anevian.

Le passage de ce dernier est impossible en hiver, et des fortins placés sur chacun de ses versants s’assurent que tous payent un droit de passage. Au delà se trouvent les voies d'accès menant aux Terres Froides, où l'on trouve esclaves, fourrures et métaux.

Les caravanes marchandes sont nombreuses à l'emprunter, et doivent veiller à ne pas être surprise par les éléments naturels ou les turbulents clans de montagnards.

Plus à l'Ouest se trouve le majestueux et imposant sommet de l'Agi-Arat. Ses trois sommets sont recouverts de neiges éternelles, et souvent couronnés par les brumes. Ses flancs arides ne sont que rarement parcourus par les Hayks, qui considèrent la montagne comme l'incarnation physique de leur dieu tutélaire. Un vaste plateau, situé au premier tiers de sa hauteur, sert chaque année à réunir tous les clans de l'Hayastan lors de la fête des origines, mais seuls les ermites et les fous ont le courage ou la foi pour monter plus haut.

Les Hayk évoquent souvent les corps congelés d'étrangers trop audacieux, perdus dans la montagne avant d'être reçus par un glacier dix ans plus tard.

L'Agi-Arat est un haut sommet et, étendard minéral, il est visible d'une grande partie de la province pour peu que l'on monte sur une crête.





ETHERNE

Hayastan



Agi-Arat

il est la figure du père primordial, du patriarche qui veille sur ses enfants, les guide et les protège. Il est incarné à la fois dans le sommet qui porte son nom et dans la chair du peuple hayk : chacun de ses enfants est une part de l'Agi-Arat. Divinité physique mais pourtant lointaine, l'Agi-Arat est invoqué comme protecteur et maître des sommets. Les Hayk lui font des offrandes de nourriture auprès des cairns ou des lieux exceptionnels de la Nature. Les citadins l'associent très souvent à Ahura-Mazda, le dieu sassanide, et les considèrent comme une seule divinité.

Ahura-Mazda

il est le père des dieux sassanides, le roi des ciels qui distribue justice et punition. Adoré comme un esprit de lumière, garant de l'ordre cosmique, Ahura-Mazda est une divinité sassanide qui s'est installé au fur et à mesure des siècles dans les esprits hayk. Un grand temple lui est dédié dans Erebuni, où il est nommé Ahura-Agi-Arat. Sa fusion avec le dieu des Hayk y est complète.

Daeva-Ardat-Lil

Ardat-Lili est la femme libérée de l'emprise de l'homme, à l'aura à la fois fascinante et inquiétante. Contrairement à Anahita elle ne préside pas à la maternité mais à la séduction et aux jeux de l'esprit. Sa beauté fascinante est également censée permettre la domination. Ardat-Lili est souvent adorée dans les écoles des Mères.

Panthéon Hayk

Anahita

elle est la mère-ciel , celle qui a été fécondée par l'Agi-Arat pour donner jour à l'humanité. Anahita préside au temps, à la Lune, aux mouvements des eaux en général et à l'enfantement. Elle est également appelée pour repousser les mauvais esprits. Traditionnellement les mères de famille lui offrent encens et offrandes à ciel ouvert, près de pierres sacrées pointées vers le ciel.

Ahura-Djithûr

cette très ancienne divinité est le dieu-bouquetin, qui préside au bétail. Il assure sa prospérité, par la protection des bêtes et des pâturages. Ahura-Djithûr est particulièrement populaire chez les clans des montagnes.

Ahura-Izor

l'Hermès latin est également adoré des Hayk, comme dieu du commerce et du voyage.

Daeva-Pazuzu

cet esprit mineur sassanide est associé au vent du Sud, censé apporter malaria et dysenterie aux habitants. Il s'agit d'une divinité maléfique et grimaçante, crainte et qu'on appelle pour châtier ses ennemis.





Zomorrod

fils de Datarsian, satrape de l'Hayastan et membre de la maison d'Emeraude

Zomorrod est satrape de l'Hayastan depuis maintenant deux ans. Il a repris le flambeau de son père à sa mort et compte bien avoir un règne aussi long et enrichissant.

Agé de quarante ans il participe depuis longtemps à l'exercice du pouvoir et ne s'inquiète pas outre mesure de l'agitation occasionnelle des Hayk. Il est, grâce à son vaste réseau d'espion, à l'origine de nombre de ces kabbales.

Leur but principal reste la division du peuple, jeu auquel Zomorrod excelle, mais également une instrumentalisation des maisons des Mères pour son profit personnel...

Le satrape a effectivement catapulté une de ses fidèles à la cour royale de Babylone, où celle-ci est désormais une des courtisanes favorites du Roi des rois.

La jeune femme est de moins en moins contrôlable mais son ascension a atteint son but : mettre en difficulté la maison de Cristal.

Cette ennemie traditionnelle de la maison d'Emeraude compte dans ses rangs la première femme du Grand sassanide... et sa position est devenue de plus en plus fragile depuis l'arrivée de l'envoûtante femme hayk.

Outragée, cette maison a contre-attaqué en multipliant les pressions et les vexations sur la satrapie d'Hayastan.

Zomorrod s'est empressé de mettre ces attaques en avant et de se présenter comme le défenseur désintéressé de la province.

Sa stratégie semble avoir bien fonctionné jusqu'ici mais elle lui a demandé de nombreux voyages à Babylone, et il n'est jamais bon de s'éloigner trop longtemps de son trône.

L'excès de confiance du satrape pourrait lui coûter cher si les feux qu'il a allumés veulent à se transformer en véritable rébellion.





Chiraz d'Hovannès

chef du clan de l'Agi-Narek

Chiraz est en bonne position dans la liste de «bandits» établie par le satrape Zomorrod.

Cet intractable chef de clan menace effectivement souvent les caravanes qui traversent ou sortent du Gédir, tout en restant lui-même insaisissable.

De telles agressions resteraient toutefois sans conséquence si Chiraz n'avait une nette préférence pour les voyageurs sassanides...

Les clans des montagnes n'ont jamais été soumis par les soldats du Roi des rois et Chiraz ne manque jamais de le rappeler par le fer et le feu.

Même si de nombreux nakharars le considèrent comme un sauvage, son prestige est grand parmi tout le peuple Hayk.

Celui qu'on surnomme le renard du Gédir dispose de nombreux alliés et n'hésite pas à faire appel à eux pour tenter d'audacieuses actions.

Son influence reste toutefois limitée par les intrigues propres aux maisons hayk, qui se servent plus de sa cause comme d'une source de légitimité que comme une véritable fin en soi.

Par ailleurs Chiraz ne peut espérer réunir les autres clans des montagnes sans mettre fin à la vieille rivalité qui oppose son clan à celui du lac Sévan.

Le chef de ce dernier, l'intractable Vréj Sevag, souhaite obtenir vengeance pour de sombres crimes de sang qui eurent lieu entre les deux groupes il y a une vingtaine d'années.

Il souhaite également éviter à tout prix que son ennemi juré ne devienne assez populaire pour postuler au titre de Takvor, roi des clans. Cette position lui siérait bien mieux...

Pris dans ces conflits d'intérêts Chiraz attend son heure.

Il ne sacrifiera pas ses hommes dans une attaque inutile et tente d'abord de rassembler le plus grand nombre derrière lui.

Héranouch Ichkhanouhie

concubine du Roi des rois

L'arrivée d'une nouvelle concubine dans le harem du Roi des rois ne soulève habituellement qu'un intérêt temporaire au sein de la cour.

Mais récemment une Haykasuse détacher du lot et prendre de plus en plus de place auprès d'Artoastre, au grand dépit de son épouse.

En effet la sculpturale Héranouch se distingue de toutes ses rivales par le feu qui l'anime toute entière, de son regard à sa volonté inébranlable.

Elle n'a pas manqué d'énergie pour déjouer les intrigues de la première dame et s'est à son tour constituée un carré de fidèles au sein du harem.

Elle est depuis en conflit avec le maison de Cristal, la famille de la royale épouse, et cette tension a commencé à déborder sur les rapports avec l'Hayastan.

Les puissants qui lui sont opposés sont en effet convaincus qu'elle est une créature du satrape Zomorrod, qu'ils s'efforcent de châtier par des coups bas portés à sa province. Mais celui-ci a perdu contrôle de la courtisane depuis bien longtemps, après avoir su lancé Héranouch dans la direction de son choix....

Il y a plusieurs années qu'il a fait assassiner l'amant de la jeune femme en faisant croire que la maison de Cristal en était responsable.

C'est avec une générosité feinte qu'il devint ensuite le soutien de la jeune femme, désormais obsédée par la vengeance.

Celle-ci n'aura de cesse d'œuvrer à la déchéance de la maison de Cristal, à moins qu'elle apprenne la vérité ou que le pardon et la vie revienne habiter son cœur.





ETHERNE

Hayastan



Ankinée Loussig

Mère de l'école des roses bleues

Ankinée fut en son temps une des femmes les plus belles de l'empire sassanide.

Les années ont passé et son esprit a su compenser les dégâts du temps pour l'élever au sommet de l'école la plus réputée de l'Hayastan.

Elle veille aujourd'hui à maintenir au plus haut niveau l'éducation de ses jeunes élèves, tout en développant avec elles une relation ambiguë de domination et d'amour.

De fait à la sortie de l'école les jeunes dames hayk ont toujours une vision très tranchée d'Ankinée : vieille sorcière encombrante pour certaines, ou véritable mère pour d'autres.

L'esprit de clan reste souvent très fort entre la matriarche et ses élèves, et elle entretient un très important réseau de correspondantes.

Cette influence lui sert à maintenir son école et à la protéger des complots des autres établissements, qui se mènent une concurrence impitoyable.

Ils peuvent tenter de défigurer une élève prometteuse ou souiller son honneur pour arriver à leurs fins, et Ankinée elle-même est devenue experte dans ces sombres manipulations.

Sa principale ennemie reste l'école d'Anahita la Magnifique, à l'influence importante dans le royaume.





L'Hayastan et Etherne

La province de l'Agi-Arat et la jeune République latine sont bien éloignées, non seulement par les mers et les frontières, mais aussi par la culture et les intérêts.

Ces différences sont pour le Maître de Jeu autant une source de dépaysement qu'un problème pour intégrer l'Hayastan à ses séances.

La section suivante propose quelques pistes et passerelles pour permettre de passer des domus sénatoriales aux cours parfumées d'Erebuni, et vice versa...

La communauté hayk d'Etherne

Une nouvelle puissance s'est levée à l'Ouest de l'empire Sassanide, et chaque jour l'ombre de ses aigles s'étend plus loin. Etherne frôle désormais de son aile les riches provinces du Roi des rois.

Les Hayk observent avec curiosité ce nouvel acteur, sans savoir exactement s'ils doivent le craindre ou au contraire s'y allier. Le joug de ses légions serait-il vraiment plus doux que l'occupation maintenant séculaire des Sassanides ?

Plusieurs Hayk ont tenté l'aventure d'une installation dans la République latine.

Marchands intéressés, nobles diplomates, courtisanes ou fuyards ont pu rejoindre l'ombre de ses thermopolium, au côté de cent autres nations.

La plupart d'entre eux vivent à Etherne, la cité la plus cosmopolite de la péninsule latine.

Sisvan Mardig
nakharar représentant la maison de la Garlanth

Cet ancien général hayk a longuement vécu avec les armées sassanides, conduisant inlassablement ses troupes de rébellions en guerres frontalières.

Elevé dans les hautes montagnes de l'Hayastan il a pour habitude de ne pas mâcher ses mots. C'est ainsi qu'il fit, il y a quelques années, une déclaration de trop sur le massacre de la famille roya-

le hayk par les troupes du Roi des rois. Lui-même descend de survivants de ce triste épisode et appartient à la maison de la Garlanth, l'ancienne famille royale.

Cet épisode lui valut finalement une « promotion » auprès de l'ambassadeur sassanide à Etherne.

Pris d'un ennui mortel, Sisvan a essayé de reproduire chez lui une petite cour, composé d'artistes hayk et sassanides.

Ils animent régulièrement des soirées « orientales » où se retrouvent tous les amis et clients du général.

C'est ainsi que se sont peu à peu trouvés chez lui nombre d'Hayks en exil ou de contestataires de l'empire.

Lui-même ne critique pas le Roi des rois, pour qui il s'est longuement battu, mais déteste particulièrement le satrape Zomorrod, qui à son avis devrait être remplacé par un représentant de la famille royale hayk.

Dans la capitale étrangère il compte bien rallier le plus de mécontents pour faire parvenir ses revendications jusqu'à la cour ou à l'ordre Taurus.

Pour accroître son influence il s'est récemment attaché à développer ses contacts au sein des élites latines. Si, comme il le pressent, la République devient un acteur majeur de l'Orient, alors il deviendra à son tour indispensable à l'empire et pourra faire remplacer Zomorrod.

Avant cela Sisvan doit arriver à éclipser l'ambassadeur lui-même, peut-être en le compromettant aux yeux des Latins.

L'appui de familles sénatoriales lui serait à cet égard particulièrement utile, y compris s'il devait partir faire valoir ses droits au sein de l'empire.

Vartahèr Vumrik
dame hayk d'Etherne

D'un physique disgracieux mal compensé par la Hayk Aldad, Dame Vumrik n'a jamais été très estimée ni même convoitée au sein de l'Hayastan.

Femme ambitieuse, elle comprit qu'elle se trouverait toujours confinée aux rôles de second plan si elle restait dans son pays.

C'est donc dans un voyage au delà des mers qu'elle mit tous ses espoirs et ses économies, en voguant vers la capitale de cette nouvelle république prometteuse, Etherne.





ETHERNE

Hayastan



Elle eut des débuts difficiles, où elle frôla plusieurs fois l'esclavage et se retrouva dans des positions scabreuses, avant de pouvoir ouvrir ce qui était une sorte de comptoir hayk, dans les rues de la roche de Lucumo.

Son dessein initial était de proposer aux grandes familles latines un enseignement proche de celui qu'elle avait reçue, mais elle dut vite déchanter : pour la plupart d'entre eux, ces moeurs orientales étaient décadentes ou, dans le meilleur des cas, juste bonnes pour la prostitution.

Vartahèr trouva son salut grâce à une esclave sassanide, qu'elle acheta à grand frais à Ostia. Jeune et belle, elle devint sa première véritable courtisane.

Après avoir reçu les leçons essentielles, elle la fit passer pour une noble désargentée de l'Hayastan et réussit enfin à attirer l'attention de la famille Aendinii.

Quand la jeune orientale commença à être courtisée l'argent rentra et, de fil en aiguille, dame Vumrik arriva à se faire une place au sein de la capitale.

Aujourd'hui elle a rétabli le contact avec Erebuni, et attire ainsi à elle quelques jeunes filles peu argentées à qui elle paye le voyage. Une fois sur place, perdue en pays étranger, elles sont toute entière en son pouvoir.

Vartahèr les emploie à différentes tâches selon leurs talents. Son « élite » est constituée de trois femmes, toutes esclaves, dont elle a réussi à faire de véritables courtisanes orientales, invitées de soirées en soirées.

La Mère touche un pourcentage de tout ce que ses élèves obtiennent de leurs soupirants. En revanche le statut d'esclaves des jeunes femmes est tenue secret, et permet de garder un collet efficace pour retenir toute émancipation incontrôlée...

Vartahèr a une dizaine d'autres filles, qu'elle loue comme esclaves pour animer des soirées, que ce soit par des spectacles ou par la seule touche exotique qu'elles apportent. Elle n'hésite pas non plus à prostituer celles qu'elle considère comme les moins habiles.

Son commerce florissant a d'ailleurs fini par attirer l'attention d'Oulvi l'androgyne.

La dame Hayk a maintenant assez d'importance pour faire de l'ombre à sa propre activité, et l'Antioque ne devrait plus tarder à lui envoyer un émissaire pour qu'elle se plie à ses ordres ou s'expose à sa colère...

Nersès Torkom

riche marchand de l'Aventin

Cet homme filiforme et nerveux, fils d'un noble sassanide et d'une courtisane hayk, est un des marchands orientaux les plus actifs de la capitale.

Même s'il lui reste fort à faire pour égaler les bénéfices des marchands rhodiens, cartagènes ou juidéens, il a su se faire une place dans l'importation de produits de luxe de l'empire sassanide. Vaisseaux d'or et d'argent, soie venue d'horizons lointains, tapisseries précieuses ou esclaves raffinés sont sa spécialité.

Nersès doit son succès à son alliance avec une des compagnies de militaires de la puissante famille Aendinii. En faisant transiter ses marchandises par les nefs de cette gens, il profite à Ostia de taxes réduites, normalement réservées aux Latins.

En échange il revend à prix d'ami une partie de ses marchandises aux Aendinii.

Toutefois les termes de cet accord sont de moins en moins avantageux pour le marchand hayk, la gens Aendinia revenant petit à petit sur ses tarifs et ses concurrents juidéens et cartagènes lui livrant une guerre sans merci. Nersès doit donc soit resserrer ses liens avec ses protecteurs, soit en changer.

Il doit aussi se débarrasser de ses rivaux, qui commencent à chasser sur ses terres en vendant des produits hayk.

Pire encore, ses marchandises sont de plus en plus souvent interceptées dans les vallées hayk par des montagnards, comme si quelqu'un les informait du départ des escaravanes.

Il suspecte un membre de sa famille de l'avoir trahi, mais hésite à se rendre sur place et à mettre sa vie en danger et à abandonner temporairement ses affaires.

Il pourrait en revanche demander à la gens Aendinia d'envoyer quelques uns de ses clients, se faisant passer pour des marchands latins afin d'enquêter et de mettre fin à ces attaques.





ETHERNE

Hayastan



Chanour le rapide

gladiateur thrace de la Grande Arène

Chanour fait partie de ces benjamins de famille qui ont cherché fortune et aventures loin de l'écrin de leurs montagnes natales. Son errance n'a toutefois qu'un seul but : revenir en ayant ramené une dote assez importante pour épouser la fille du Nakharar de sa cité.

Cet espoir semblerait bien maigre a n'importe qui d'autres, mais pour Chanour il est devenu la ligne d'horizon sur laquelle il a besoin de fixer son regard, lui qui a été chassé du foyer de ses parents.

Ce mariage fera de lui tout le contraire de ce qu'il était, un être ignoré ou méprisé.

En réunissant un peu d'argent il réussit à aller jusqu'à Herkato, où il est d'abord devenu le jeune écuyer d'un cavalier sace. Il suivit la troupe de mercenaires jusqu'en Chalcée, où elle servit les différents camps. C'est là que Chanour a appris de la bouche d'un légionnaire les fortunes que pouvaient accumuler certains gladiateurs, sans parler de leur succès auprès des femmes...

Toujours aussi impétueux, et las du caractère médiocre de son maître, il profita d'une nuit sans lune pour s'éclipser discrètement et rejoindre les côtes latines.

Que cela fusse un dessein cruel ou généreux des dieux son plan maladroit réussit. Arrivé jusqu'au ludus de Sextus le Grave, non loin de la Grande Arène, il vendit sa liberté au laniste pour commencer son entraînement.

Malgré son enthousiasme Chanour n'était pas dupe, et s'attendait à une vie très dure.

Il ne fut pas déçu.

Déterminé et habile il réussit toutefois à tirer son épingle du jeu et à enchaîner les victoires en tant que provocatores, « l'arme » de base de la gladiature. Sextus le Grave pressentit alors son potentiel, et lui fit suivre un entraînement intensif pour devenir un Thrace.

De nouvelles victoires dans de petites arènes commencent à le faire connaître comme Chanour le rapide, jusqu'à ce qu'il accède à la gloire de la Grande Arène.

Les combats y sont beaucoup plus durs, mais les récompenses sont à la hauteur.

Aujourd'hui Chanour a assez d'argent pour racheter sa liberté, et il constitue un petit pécule pour payer sa fameuse dot.

Mais la suite de sa carrière risque d'être moins fulgurante.

Voilà quatre ans qu'il est parti d'Hayastan et il doit maintenant se dépêcher de boucler son trésor de guerre.

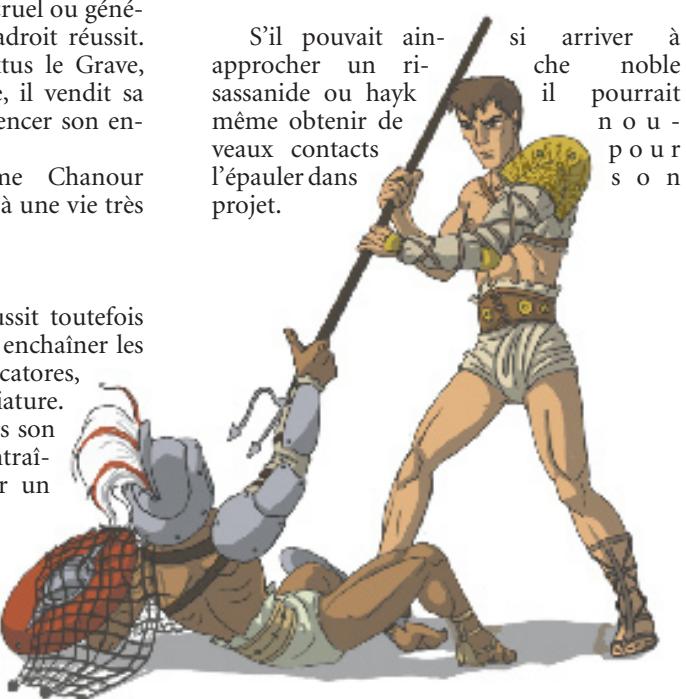
En admettant qu'il survive à tous les combats suivants, il devra ensuite racheter sa liberté et regagner sa terre natale pour y demander la main de sa promise.

Il pourrait alors croiser sur sa route la troupe de Saces à laquelle il a volé un cheval pour payer son voyage, ou rencontrer quelques problèmes avec sa « belle famille », sans doute peu enthousiaste à l'idée de le revoir .

Pour faciliter ce retour, le brave Chanour a décidé de flirter avec l'illégalité et de vendre ses services hors de l'arène.

Il ne souhaite pas devenir un assassin, mais plutôt servir à protéger des puissants, ou les accompagner pour leur prestige personnel.

S'il pouvait ainsi arriver à approcher un rissassanide ou hayk noble il pourrait même obtenir de nouveaux contacts pour l'épauler dans son projet.





Les Latins et l'Hayastan

Cneus Scorpio Arius

général mercenaire

Ce vieux général était déjà aide de camp du dictateur Claudio il y a trente ans.

Pris dans la tourmente de la mort violente de ce dernier et des émeutes qui ont suivi, Arius a tenté de calmer les troupes, réussissant à retenir plusieurs unités hors d'Etherne.

Cela ne le sauva pas pour autant, la famille Ardilii offrant même une récompense pour sa tête.

Menacé, Arius fuit à l'étranger, en espérant revenir quand les choses se seraient calmées.

Trente ans plus tard, Cneus Scorpio Arius est un des plus fameux généraux mercenaires de l'empire sassanide.

Toujours tenu en méfiance par les républicains, qui l'estiment comme un membre de la cinquième légion et un suppôt de la tyrannie, le général serait aussi détesté de certains sénateurs du parti pour la dictature, qui le considèrent comme un traître.

En revanche il est tenu pour un génie militaire en ces terres orientales.

Il possède plusieurs grandes demeures à travers l'empire, dont la plus grande se trouve à Erebuni.

Sa première femme est également Hayk et Arius ne manque jamais de revenir dans la cité pour y traiter ses affaires courantes et profiter de sa famille.

Le général reçoit également dans sa villa de discrets visiteurs. Il ne s'agit pas des notables sassanides, qu'il voit à Babylone, mais de messagers venant de toute la Mer Intérieure. Arius est ainsi informé en permanence de l'état des autres nations, et tout particulièrement de celui de la République et entretient une importante correspondance avec de grandes familles latines.

L'objet en est simple et terrifiant : en secret, le général n'est autre qu'une des principales têtes pensantes de la cinquième légion. Son poste à l'étranger lui permet d'entretenir de nombreux contacts avec des factions étrangères, prêtes à financer des rebelles au sein de la République.

Ses nombreuses relations avec le mercenariat pourraient aussi s'avérer très utile en cas de recours à la force. Enfin le général reste à l'abri de ses ennemis au cœur de l'empire sassanide, où il est un des protégés des Sassanides.

Iulia Saciae Acta
émissaire de la famille Acta

Certains disent que la pléthore de petites filles de la veuve Acta n'a pour seule utilité que de lui fournir des femmes à marier et des espionnes à placer.

Ces rumeurs sont loin d'être complètement infondées... Iulia a été envoyé depuis un an en Hayastan, pour plusieurs raisons, à commencer par sa forte tête et la relation qu'elle entretenait avec un jeune tribun.

Mais sa famille attend surtout d'elle qu'elle mette en place plusieurs agents fidèles à la maison, afin de surveiller les activités orientales des autres familles.

Il s'agit notamment de la gens Aendifinia, qui cherche à se placer dans le proche royaume d'Antiochos, et du général Arius, suspect à bien des égards.

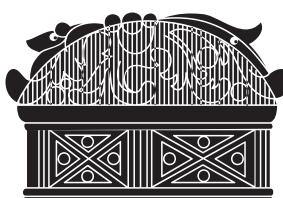
Iulia a aussi reçu des instructions particulières à propos des forteresses hayk. Certaines d'entre elles seraient construites sur des fondations datant de la civilisation Azule, sans que la jeune femme sache exactement à quoi s'en tenir. La Veuve lui a simplement demandé de chercher tout indice ou trace étrange à la surface de ces murs, et de les recopier méthodiquement avant de les envoyer.

Cette mission étrange agace Iulia, mais son implacable matriarche semble particulièrement y tenir et il est imprudent de s'opposer à sa volonté.

Iulia s'est installée dans la raffinée cité de Touchpa-Van, où elle s'est établie dans une confortable villa dans un quartier en bordure.

Elle y fait connaissance peu à peu avec la noblesse locale, parlant d'une disgrâce pour expliquer sa présence, ce qui n'est qu'un demi mensonge.

Bien que cela interprète de manière large les consignes qu'elle a reçues la jeune femme investit également dans des commerces locaux, afin de se créer une clientèle hayk, dans laquelle elle souhaite choisir plus tard ses hommes et femmes de confiance.





ETHERNE

Hayastan



Marcus Irius

marchand malchanceux

Ce marchand des Apennins est un habitué des coups fumeux, allant de banqueroutes en créances avec une habileté à éviter ses détracteurs seulement égale à son manque de chance en affaire.

Son dernier projet est de monter une affaire pour faire venir directement la laine bleue d'Hayastan jusqu'en Paleste, où un hiver rigoureux et une clientèle riche pourrait amener une bonne clientèle.

Hélas l'ambitieux Caius, ruiné jusqu'au dernier as, doit tout faire par lui-même et ses contacts latins ne lui font plus guère confiance, quant ils ne cherchent tout simplement pas à le faire arrêter.

Il lui faut donc convaincre un nouvel investisseur afin de lui prêter de quoi monter son affaire.

Un navire, un équipage et une marchandise à échanger lui permettrait de lancer le tout, et, avec ses quelques relations plus ou moins fiables en Hayastan, de ramener la précieuse cargaison.

Ce nouveau pari pourrait toutefois être le dernier, car même s'il arrivait à berner un prêteur sur sa crédibilité il lui faudrait ensuite échapper à tous ses créanciers...





Créer un personnage hayk

Ces cursus viennent s'ajouter à ceux du livre de base, afin de vous permettre de créer des personnages d'origine Hayk, qu'ils soient présents à Etherne ou pour évoluer en Hayastan.

Cursus

Dame Hayk

Nature :

la hayk'Aldad, l'éducation féminine de cour, est dispensée dans plusieurs écoles qui recrutent leurs élèves de diverses manières, mais se font toujours payer pour les cours dispensés.

Une dame hayk ayant suivi une telle éducation peut donc être d'origine noble, ou plus rarement de basse extraction. Dans ce cas elle devra consacrer sans doute plusieurs années à rembourser les cours reçus.

Dans tous les cas les élèves sortent de ces classes entre 18 et 22 ans pour commencer leur carrière dans les cours de l'Hayastan.

Elles fréquentent tous les palais des nakharars avant de choisir ceux qui leur semblent le meilleur parti où ne décident de continuer cette vie de bohème.

Dans ce cas elles dépendront de leur seul succès à susciter l'intérêt de leur hôte, par leur esprit et leur art.

Certaines vont ainsi comme poétesses ou grandes danseuses, conseillères ou courtisanes.

Motivations :

il existe autant de motivations que de femmes différentes. La plupart partagent toutefois une image exigeante du rôle de la femme, qui ne saurait se tenir à un rôle géniteur, ainsi qu'une certaine habitude du confort.

Celles qui choisissent (et dont les familles sont assez ouvertes) de chercher leur mari à la sortie de l'école peuvent prendre quelques années pour le faire, même si la pression est sans cesse croissante.

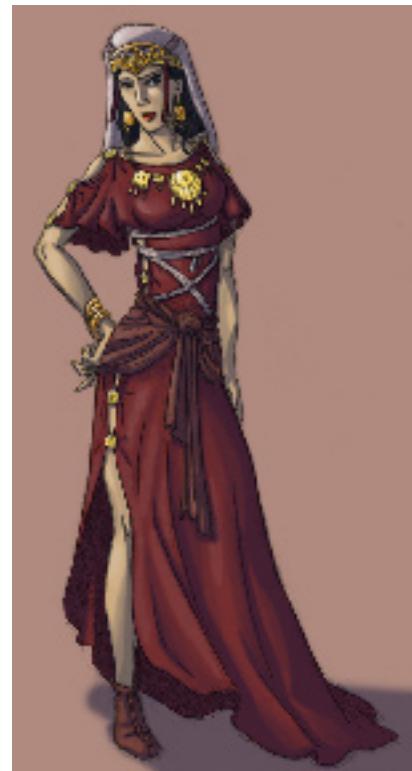
Les autres vont au contraire chercher à perfectionner leur art et à se faire une réputation dans le monde, afin de s'assurer pour longtemps une certaine indépendance.

Profil : filouterie (0), guerre (0), science & artisanat (8), société (12), voyage (5).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans charme.

Possessions : 150 as, niveau de vie agréable.

Pour choisir le profil Dame Hayk un joueur doit obligatoirement choisir l'avantage Hayk'Aldad.



Guerrier des clans

Nature :

dès leur plus jeune enfance les Hayk montagnards arpencent montagnes et vallées, jouant d'endurance et d'agilité.

Plus tard ils deviennent des guerriers ombrageux, prompts à tendre des embuscades aux caravanes, provoquer les guerriers des clans adverses et voler leur bétail.

Equipés légèrement, ils excellent au harclement, frappant rapidement avec arcs, frondes et lances avant de disparaître dans leurs montagnes.





ETHERNE

Hayastan - règles



Motivations :

ces guerriers se battent d'abord pour l'honneur de leur clan et répugnent souvent à quitter leur terre natale.

Toutefois les conditions de vie dans le Gédir sont rudes, et les familles ne peuvent nourrir toutes les bouches. Il arrive donc régulièrement qu'un fils cadet quitte les montagnes pour s'engager dans l'armée sassanide ou louer ses services comme mercenaire à Herkato.

Ces voyages doivent aussi leur permettre de réunir une dot suffisamment importante pour épouser la femme de leur rêve ou pourvoir l'enlever d'une école de Hayk-Aldad.

Profil : filouterie (4), guerre (9), science & artisanat (1), société (3), voyage (8).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans Connaissance du milieu : montagnes.

Possessions : 100 as, niveau de vie urbain.

Nakharar

Nature :

les nakharar sont les nobles de l'Hayastan, des hommes et des femmes cultivés par plusieurs siècles de raffinement orientaux. Leur tempérament susceptible et leur soif d'honneur ne sont toutefois jamais très loin, et les marchands sassanides prennent garde de ne pas trop les provoquer sur leurs terres.

Les grandes familles hayk ont autant d'objectifs que d'intérêts.

Certaines cherchent à se hisser à la cour du Roi des rois et être en amitié auprès du Satrape, alors que d'autres cherchent à rétablir le royaume.

Plusieurs enfin investissent dans des caravanes marchandes ou dans des compagnies marchandes de Judée, ou, au contraire, se replient sur leurs domaines ancestraux.

Motivations :

les jeunes hommes et femmes des familles nakharar sont souvent envoyés surveiller les intérêts de ces dernières, dans les domaines, les ports ou à la cour.

L'apparition sur la scène de la République d'Etherne en fait également une nouvelle destination de choix pour éduquer les jeunes ou en apprendre plus sur ce nouvel acteur. Ces nobles cherchent surtout la reconnaissance de leurs pairs et le prestige, et

sont coutumiers des actions d'éclat, quelle que soit la façon dont elles se soldent...

Profil : filouterie (0), guerre (6), science & artisanat (4), société (10), voyage (5).

Compétences gratuites : langue natale (4) et (2) dans éloquence.

Possessions : 150 as, niveau de vie agréable.

Nouveaux avantages

Montagnard (-1) :

le personnage a grandi dans les montagnes et possède une affinité particulière avec ce milieu. Il dispose d'un bonus de +2 à tous les jets physiques le concernant, grâce à sa bonne connaissance de l'environnement (ex : pister, observation, orientation, athlétisme).

Maître du Thâr (-1) :

le personnage peut atteindre 8 dans les compétences « art : thâr » et « artisanat : thâr » et gagne un point de renom.

Refuge inaccessible (-1) :

le personnage dispose dans la montagne hayk d'un refuge bien caché aux yeux des mortels, non loin d'un point d'eau. Il peut s'y réfugier en cas de coup dur pour être sûr de ne pas être ennuyé et s'y isoler plusieurs mois.

Favorite de la Mère (-2) :

le personnage a reçu les attentions toutes particulières d'une courtisane émérite ou d'une Mère d'école d'Hayk'Aldad. Il dispose de deux points supplémentaires dans la compétence Charme et peut ainsi dépasser 6, pour un maximum de 8.

Hayk'Aldad (-3) :

le personnage, féminin, a été formé aux nombreux arts de l'éducation de cour. Elle dispose d'un bonus de +3 pour tous les jets des compétences artisanat et art concernant la poésie, les produits d'esthétique (onguents, maquillage et parfums), la musique, le chant, la danse, le sexe. Elle dispose aussi d'un bonus de +2 aux compétences jeux, étiquette et éloquence. Seul un personnage ayant choisi le cursus Dame hayk peut choisir cet avantage. Elle considère de plus toutes ces compétences comme innées, et non acquises.





ETHERNE

Hayastan



LEXIQUE :

Ahura : chez les Sassanides et les Hayk, dieu majeur et de nature positive.

Bories : bâtiment de pierre sèche et sans mortier, souvent d'une seule pièce, construit par les bergers dans les pâtures et les bruyères pour s'abriter.

Cairn : tas de pierres, placé aux endroits symboliques, où chaque voyageur doit rajouter un caillou pour marquer son passage.

Daeva : chez les Sassanides et les Hayk, dieu mineur ou esprit, souvent de nature négative.

Nakharar : noble hayk.

Thâr : instrument à cordes oriental, doté d'une caisse et d'un manche, de forme très allongée.

Takovor : roi des clans chez les montagnards. La fonction est vacante depuis des siècles.





Synopsis de campagne

Le sang des rois

Chamiram, aînée de la branche cadette de la famille royale hayk, est une femme de tête, qui ne supporte plus la présence sassanide en Hayastan. Elle a décidé avec les siens de fomenter une révolte pour libérer le pays et faire monter son frère sur le trône.

L'action est périlleuse, et il leur faut déranger de nombreux alliés s'ils veulent l'emporter.

Une partie de la noblesse pourrait rapidement se rallier à eux grâce à leur origine dynastique, mais de nombreux Hayk se rangeraient dans le camp sassanide si on leur laissait le temps de réagir.

La victoire doit être écrasante et rapide.

Les deux comploteurs ont donc cherché de nouveaux alliés et se sont tournés vers les impétueux clans des montagnes.

Peu de choses sont susceptibles de réunir ces irascibles guerriers au-delà de leurs vieilles rivalités. Même le charismatique Chiraz manque d'un appui décisif pour se lancer dans une aventureuse attaque de l'immense force sassanide.

Aussi la kabbale de Chamiram a-t-elle imaginé de s'emparer de la couronne du Takvor, l'ancien roi-brigand, pour la remettre à Hovannez et le rallier à leur cause, avec derrière lui tous les clans montagnards.

Une telle prouesse ne sera pas aisée mais une opportunité se profile à l'horizon : un membre de la famille royale a été envoyé comme émissaire à l'étranger, dans la bruyante cité d'Etherne.

C'est là l'occasion rêvée de s'emparer de cet otage important, afin de l'échanger contre la couronne du Takvor, précieusement conservée à Babylone.

Tous ces plans ne sont pas non plus tout à fait inconnus d'autres acteurs, dont le satrape lui-même.

Parfaitement informé de la manœuvre, il la laisse prendre un peu d'ampleur pour voir qui va se compromettre aux côtés des rebelles et pouvoir châtier tous les coupables.

Acte un :

L'ambassadeur, la couronne et la République

Résumé :

Un important émissaire de l'empire sassanide, membre de la famille du Roi des rois, a été envoyé à Etherne et est hébergé chez le sénateur des PJ. Mais l'homme est enlevé par ce qui semble être des rebelles hayk, avec l'aide d'un officier latin. L'honneur de la famille est en jeu et les PJ doivent sauver l'ambassadeur.

Scènes principales :

Une soirée avec l'ambassadeur :

l'ambassadeur sassanide vient négocier la signature d'un traité commercial impliquant des avantages pour les marchands orientaux à Ostie et des contreparties pour les compagnies de publicains dans les satrapies.

Le sénateur patron des PJ organise une réception pour discuter de ces accords, conviant des invités de marque latins ainsi que la délégation sassanide.

Voici l'occasion de présenter les acteurs de la campagne :

↗ Un jeune et discret représentant de l'ordre Taurus, officiellement des érudits sassanides, officieusement la « police secrète » du Roi des rois.

↗ La ravissante Chamiram elle-même, plutôt séduisante et à l'apparence inoffensive.

↗ L'ambassadeur sassanide, entouré d'une pléthore d'esclaves, et lourdement chargé de bijoux, de khôl et de parfums.

↗ Un petit noble, complice de Chamiram et en fait espion au service du satrape Zomorrod.

↗ Un jeune officier latin, officier de cavalerie, amoureux de Chamiram et autre complice de l'affaire.

↗ Ainsi que des sénateurs latins, que vous pourrez choisir parmi ceux que vous avez déjà mis en jeu ou parmi les principaux PNJ.





ETHERNE

Hayastan



L'enlèvement :

alors que la soirée est terminée et que chacun a regagné ses quartiers, un incendie éclate dans une des ailes de la domus. Ainsi, tout le personnel accourt pour l'éteindre.

L'officier latin propose rapidement de mettre l'ambassadeur à l'abri dans un autre endroit, avec une escorte de sebaciara, et reçoit l'approbation d'une partie de la délégation (les complices) qui remporte l'accord de l'ambassadeur.

Pendant ce temps, l'envoyé de l'ordre Taurus contribue à éteindre l'incendie : sa seule présence, doublée de ce qui semble être un rituel oriental, semble étouffer les flammes.

Si les PJ ont contribué à éteindre l'incendie, ils découvrent que celui-ci est criminel (flasque d'huile près du foyer). C'est d'ailleurs un des Sassanides qui a donné l'alarme.

L'escorte se met en route, avec ou sans les PJ. A mi-chemin, les sebaciaria, des hommes de mains déguisés, s'emparent de la délégation alors que l'émissaire sassanide est emmené par le Grand Cloaque.

Les PJ peuvent alors capturer un des sbires pour avancer ensuite plus vite dans leur enquête, ou, en mettant à mal les bandits, forcer les complices sassanides à abattre leurs cartes et à révéler leur duplicité.

Dans tous les cas, l'ambassadeur devra être séquestré.

Si les PJ arrivent à sauver d'autres membres de la délégation, ils plaideront leurs causes auprès des officiels furieux et pourront leur venir en aide plus tard, en Hayastan ou dans l'empire.



L'enquête :

la situation est grave ; la capture de l'ambassadeur représentant un casus belli, et la responsabilité du sénateur étant en jeu. Les PJ doivent rapidement retrouver l'otage.

La rapidité de leur investigation doit dépendre des éléments recueillis pendant les scènes précédentes.

Leur première piste devrait être...

◆ L'officier felon.

Celui-ci a rencontré la jeune femme hayk il y a plusieurs mois et l'a revue à plusieurs reprises. Ils se voyaient toujours dans le même quartier, où les orientaux sont nombreux. Ses sbires étaient probablement une réunion d'anciens de la Légion, des auxiliaires étrangers jadis placés sous son commandement, et de brigands recrutés par les précédents.

◆ Les sbires.

Ils peuvent être interrogés tout de suite si les PJ ont fait des prisonniers lors du combat, après l'enquête sur l'officier sinon. Ce sont juste des hommes de main, peu informés. On leur avait promis une récompense royale, peu à la portée d'un simple officier. L'argent qu'ils ont touché par avance est de l'or sassanide, qui leur a été remis par un homme à l'accent achéen, peut-être un anatique.

◆ Chamiram.

Après avoir mis en évidence ses liens avec les conspirateurs (lors de l'enlèvement ou en enquêtant sur l'officier), les PJ peuvent enquêter sur elle auprès d'autres membres de la communauté sassanide, et apprendre son identité et son bagage ; ils découvriront aussi de quels membres de la délégation elle semblait proche (ses complices potentiels). Ses motivations resteront toutefois obscures jusqu'à ce que les PJ reçoivent...

◆ ...l'ultimatum.

Envoyé très vite après l'enlèvement, il exige que la couronne du roi-brigand soit remise aux Hayk en l'échange de l'otage. Un homme seul devra se présenter avec l'objet à un lieu dit, où il rencontrera son contact qui l'amènera en présence de l'otage. Tout autre événement déclencherait l'exécution de l'otage. L'échange devrait avoir lieu... en Hayastan.

◆ Le quartier oriental.

En écumant cette zone et en interrogeant ses habitants (faites jouer les potestas des





ETHERNE

Hayastan



PJ sinon pour les contacts), les PJ devraient comprendre que des barrières invisibles séparent les habitants issus des différentes provinces de l'empire. Les Hayk ne seront pas très enclins à leur répondre, les Sassanides prêts à les aider si on montre patte blanche, les autres plutôt à négocier. En tout cas, certains ont remarqué Chamiram, et les PJ devraient finir par trouver la maison qu'ont discrètement occupée certains membres de la délégation. D'ailleurs quelques fidèles sont toujours là, affairés à nettoyer au plus vite toutes les preuves (à moins que les PJ n'aient été trop lents). Ce sont des sous fifres mais ils permettront d'en apprendre un peu plus, en donnant tout les conspirateurs, et le motif de l'opération. Plus encore, ils savent que l'ambassadeur est retenu dans le grand Cloaque, les égouts, non loin d'une bouche donnant sur le Neptune. Il doit être incessamment emmené par là jusqu'à un bateau...



La cellule de l'ambassadeur :

les PJ doivent planifier vite, très vite, un assaut sur la cellule. C'est une question de minutes. Avec quelques contacts et du courage, ils pourront délivrer l'ambassadeur de ses geôliers qui s'apprêtent à l'emmener niautamment sur le Neptune dans un frêle esquif...la poursuite peut d'ailleurs continuer sur les eaux, en espérant que les PJ sachent nager.

Si le final se passe bien, les PJ délivrent les otages et peuvent récupérer de nombreuses informations.

L'officier latin est arrêté et son interrogatoire permet de disculper la République. Il met toutefois en avant un autre problème : l'or qu'il a utilisé aurait été donné par un contact étranger, connaissance de Chamiram, qui se serait trouvé enthousiaste à l'idée de perturber l'ordre de la capitale et faire accuser les Latins.

Il est parti avec les principaux conspirateurs, mais les prisonniers et les papiers saisis permettent de trouver leurs adresses en Hayastan, qui seront autant de pistes pour l'acte deux.

Acte deux :

le roi, la princesse et le satrape

Résumé :

Les PJ doivent découvrir qui a financé l'enlèvement et partent en Hayastan.

Le Sénat les a chargés de cette chasse car il soupçonne une manipulation d'une puissance étrangère.

L'ambassadeur sassanide est en outre de son côté plus furieux que reconnaissant, et toute nouvelle information sur les événements intéressera les sénateurs.

Les PJ partent donc discrètement. Mais les rôles vont être inversés une fois en terre étrangère. Les comploteurs auront alors de nombreux appuis, et la situation demandera du tact et de la diplomatie, ainsi qu'une certaine habileté à survivre aux embuscades.

Au final, les PJ peuvent arrêter l'espion étranger, mais sont pris au piège des complots sassanides et doivent aller jusqu'au bout de l'aventure.

Scènes principales :

Sur l'échine de Neptune :

l'agitation gagne le Sénat et les Sassanides d'Etherne alors que l'affaire commence à être connue.

La situation du sénateur est précaire après ce qui s'est passé chez lui, et il doit remonter la pente. Avec la complicité du Sénat, il envoie les PJ enquêter pour savoir qui a payé l'enlèvement.

Il pourrait aussi être utile qu'ils ramènent le maximum d'informations sur le pays. Ils doivent donc embarquer pour rejoindre les ports du Kaukas et atteindre l'Hayastan où doit avoir lieu l'échange (les autres comploteurs ignorant encore a priori que celui-ci est annulé).

Le voyage en mer peut être « agrémenté » de scénarios intermédiaires (escales dans les îles du Cyclope, tempête, pirates...) et un membre de l'équipage se révélera peut être à la solde des comploteurs (sabotage et compagnie).





ETHERNE

Hayastan



Les parfums d'Erebuni :

les PJ commencent leur enquête à Erebuni et se renseignent sur les comploteurs qu'ils ont identifiés auparavant, afin de localiser le mystérieux agent. Mais rapidement ils sont eux aussi mis sous la surveillance de plusieurs autres groupes...

les hommes de Chamiram, qui veulent les éliminer ou les retourner. Ils seront toutefois surpris de les voir en Hayastan, et prendront le temps de mieux cerner leurs intentions. Plus intéressant, les PJ, en étant témoins et ou victimes de la surveillance sassanide, pourraient prendre fait et cause pour les rebelles. Le charme de Chamiram ou de ses ami(e)s pourrait aussi être utile.

La police du satrape. Très discrète mais présente, elle s'inquiète des mouvements des « touristes » et connaît surtout l'affaire de A à Z, le satrape en étant l'investigateur. Elle souhaite à la fois recueillir les noms des conspirateurs tout en leur laissant le temps et les moyens de se regrouper. Les rebelles ne doivent se douter de rien. Les PJ pourraient faire de bons appâts, ou de bons espions à son service et elle essayera de les soumettre.

L'agent double de l'acte un. Ce noble est particulièrement cupide et pourrait contacter les PJ pour leur proposer de leur vendre des informations.

L'ordre Taurus sera comme une ombre. Les PJ croiseront l'agent entrevu dans l'acte un mais ce sera à eux de voir s'ils souhaitent demander son aide. L'ordre vise à assurer la sécurité de l'empire mais surtout à surveiller ses fonctionnaires. Il pourrait ainsi tomber sur Zomorrod s'ils apprenaient que celui-ci est prêt à céder la couronne du Takvor (voir ci-dessous) et a caché des informations pour abuser de ses fonctions.

L'espion. Il travaille pour le royaume d'Antiochos. Son objectif est simple : déstabiliser tous les voisins et ennemis de son monarque. Il dispose dans ce but d'assez d'or pour corrompre beaucoup de monde et financer quelques belles opérations. Assassiner des gens parmi toutes les factions présentes ne lui pose aucun problème, pourvu qu'il réussisse à semer le quiproquo et le désordre. Les rebelles ne lui font pas totalement confiance et ils pourraient s'en éloigner si on leur montrait sa duplicité. Dans tous les cas, l'espion a plusieurs appuis de chaque côté et son arrestation demandera à ce qu'il soit préalablement isolé de ses alliés, physiquement ou politiquement.

La couronne des brigands :

à un moment, les PJ devraient faire un choix pour savoir sur qui ils vont s'appuyer pour arriver à leurs fins. Jouer le jeu des Sassanides ou celui des rebelles, feindre la fidélité pour mieux trahir, ou rester loyaux à leur parole.

Deux événements les obligeront à choisir.

L'échange de la couronne.

Il doit toujours avoir lieu, même si l'ambassadeur n'est plus captif. Apparemment personne n'a prévenu le satrape de ce changement... ou plutôt il feint de l'ignorer afin de pouvoir faire réagir tous les rebelles, alors que toutes ses garnisons sont discrètement mises en état d'alerte. Il a même fait fabriquer une fausse demande royale pour Babylone afin de se faire amener la couronne, un bien du Roi des rois.

L'échange sera aussi un bon moment pour essayer de retrouver l'espion étranger, qui ne sera pas très loin.

Dans la foulée les Sassanides devraient lancer une première vague d'interpellations afin de donner un coup de pied dans la fourmilière et de hâter le mouvement (ou de lui couper l'herbe sous les pieds).

A ce moment les PJ devraient payer le prix de leurs choix, en étant poursuivis ou utilisés par les Sassanides, selon les options retenues.

Tout sera alors en place pour l'explosion finale...





Acte trois : l’Agi-Arat, la loi et l’étranger.

Résumé :

Le final approche. Pressés par les Sassanides, les rebelles vont lancer leur tentative de coup d'état lors de la Fête des origines, alors que les forces du satrape se massent tout autour. Les PJ vont agir dans un camp ou l'autre pour influencer ce dénouement, eux même contraints par les acteurs en place.

Scènes principales :

Si les personnages sont dans le camp sassanide, les agents du Roi des rois font pression sur eux pour qu'ils restent jusqu'à l'arrestation des rebelles, afin qu'ils prouvent leur innocence. Dans le cas contraire, ils risquent fort d'être pris dans le camp de Chamiram jusqu'à ce que celui-ci l'emporte ou soit balayé.

Une telle occasion ne devrait pas tarder.

Pendant leur enquête, les PJ ont pu apprendre que le déclenchement du coup devrait avoir lieu pendant la fête des origines. Durant celle-ci, sur les flancs de l'Agi-Arat, les agents du satrape seront forcés à la plus grande discrétion.

Le Takvor. Si les rebelles ont pu prendre la couronne, ils entreront en contact avec les clans des montagnes, tous présents pour la grande fête.

Ils essayeront de faire élire Chiraz d'Hovannès, mais cela n'ira pas sans heurts.

Les Sassanides pourraient bien proposer leur appui au perdant.

Le conseil. Avec ou sans la couronne, les comploteurs doivent retrouver les grands nakharars pour leur proposer la rébellion.

Si les Sassanides ont été poussés à l'erreur et que la couronne a été récupérée, le feu prendra. Sans provocation des hommes du satrape, les nobles ne s'engageront pas, mais les clans suivront leur roi. Sans la couronne, c'est un échec, et personne ne les suit. Leur aventure devrait alors se conclure dans un suicide d'honneur, afin d'échapper à une arrestation infamante.

Ce sera sinon le début d'une terrible bataille, les troupes du satrape étant sur le pied de guerre, à la probable surprise des rebelles.

L’arbitrage du Taurus. Enfin, dernière solution, les PJ arrivent à faire valoir la perfidie du satrape auprès de l'ordre Taurus qui décide d'un compromis plutôt que d'arriver à la guerre civile.

Zomorrod sera alors rappelé à Babylone, ce qui calmera la population, et temporairement remplacé par un noble hayk.

A leur retour à Etherne les PJ auront droit à un long debriefing auprès d'une sorte de commission du Sénat, fort intéressé par cette actualité orientale.

L'espion antioque sera dûment interrogé, et l'ambassadeur de son royaume convoqué par les sénateurs pour une petite séance d'explication.

