



Halte Rouge

SUPPLÉMENT
GUIDES
SPÉCIAL TEMPLE DU JEU

HALTE ROUGE

 e scénario est
le premier supplément
pour le jeu de rôle **GuilDES**.

Il est placé sous le signe de l'Été, et propose à des Aventuriers débutants de démêler une intrigue combinant des intérêts économiques et une influence magique très ancienne, dans une région pittoresque et exotique peuplée de créatures inattendues.

L'histoire, les personnages et les décors sont de Jouve Déméril,
La couverture et la maquette de Franck Achard,
Les plans de Cyrille Daujean.

GuilDES : la Quête des Origines et La Halte rouge sont des marques déposées par Multisim.

© Multisim 1996

L'HISTOIRE

introduction

Dans les profondeurs du Continent les guildes se sont frayé des voies d'accès, des pistes menant à des territoires habités ou des gisements précieux. Ce sont des chemins de traverses tracés par des explorateurs ou bien des routes officielles permettant les circulations marchandes. Ces Routes serpentent dans des paysages chaque fois différents et souvent hostiles. Au bord de ces Routes les guildes ont bâti des refuges : refuges contre les bêtes sauvages infestant la région ou contre le climat rigoureux et plein de surprises, pauvres abris de fortune ou petit bastion, en tous cas des lieux de repos après une longue marche où ils pourront regagner des forces avant de repartir, lieux de rencontres et de transactions... Allant de la baraque éphémère à l'établissement prospère et entretenu, ces refuges voient se nouer des intrigues entre guildes, Aventuriers solitaires, autochtones etc. Et quelquefois, ce qui se présentait comme une simple pause au cours du voyage devient une aventure en soi, inattendue et dangereuse, où la magie et la fortune sont au rendez-vous. La Halte rouge est de celles-là.

Cette Aventure vous propose de faire connaissance avec l'un de ces établissements pittoresques, une hostellerie placée sur une Route assez fréquentée. Libre à vous de situer la Halte rouge où bon vous semble, selon les pérégrinations de vos PJ. Il se peut qu'à l'issue de l'un des scénarios de la boîte de base *GVILDES* vos Aventuriers se soient trouvés sur le chemin de la Halte. À moins que vous ne choisissiez la Halte rouge comme première destination, ce qui est tout à fais pos-

sible puisque, comme vous le verrez, une «bonne raison» de s'y rendre est évoquée dans le scénario...

De toutes façons, la Halte rouge n'est pas située d'avance sur le Continent. Seuls ses alentours immédiats sont décrits, vous laissant libre de choisir sa contrée. Vous pouvez placer la Halte sur l'une des Routes de la Contrée de *Gillian* décrite dans *GVILDES*, ou dans une contrée de votre invention.

Le scénario qui suit contient de nombreux aspects des Aventures typiques du jeu de rôle *GVILDES* : une intrigue commerciale de concurrence avec une autre guilde, des découvertes magiques sur une créature et des fruits de loom, des heurts et des rencontres avec des populations locales, de la diplomatie avec un groupe de transients... Vous trouverez dans ce livret la description complète de la Halte rouge, lieux et personnel, et son histoire pouvant servir de toile de fond à d'autres scénarios, comprenant toute une galerie de personnages et leurs intérêts. À l'aide de ces éléments, paysages, acteurs, et secrets, vous pourrez confectionner des intrigues qui feront de la Halte rouge un moment fort des premières aventures de *GVILDES* de vos joueurs.

La Halte rouge est un scénario de difficulté normale, destiné à des Aventuriers peu expérimentés. Il se révélera plus ou moins épineux en fonction des actions des Aventuriers impliqués. Selon qu'ils privilégieront la force ou la diplomatie, qu'ils s'intéresseront au commerce interne des guildes ou à la découverte de la région, ils pourront tomber sur des obstacles différents. Tous les ingrédients sont réunis pour vous permettre de contenter les motivations de vos joueurs.

L'histoire

La Halte rouge fut fondée en 156 par la guilde qui avait ouvert la Route sur laquelle elle se trouve. Elle devait servir, comme il est de mise, à offrir le gîte et le couvert aux Aventuriers de passage. La construction s'avéra compliquée à cause des dangers de la région qui ne cessèrent d'assaillir les ouvriers, et de l'étrangeté du terrain. Son architecture aux allures de termitière ne ressemblait pas du tout aux auberges des Rivages, et c'est cet aspect exotique qui convenait aux visiteurs. Ils avaient l'impression de trouver un lieu de rendez-vous directement conçu pour ceux qui arpentent le Continent, un endroit unique. Au début la Halte rouge était un arrêt obligé pour les membres de la guilde propriétaire, mais bien vite la Route devint un passage fréquent pour les convois et les caravanes, et les membres d'autres guildes s'arrêtaient de plus en plus. La réputation de la Halte rouge allait grandissant, et les Aventuriers éprouvaient vraiment le besoin d'un endroit de rencontrer chaleureux où les rumeurs pouvaient s'échanger et les accords être passés, tout en buvant un bock dans un cadre agréable et en compagnie de ses pairs. Finalement, devant le succès de l'établissement, la guilde propriétaire comprit que la Halte rouge devait devenir une zone neutre afin de rassembler les explorateurs et les mercenaires de tout poil. Elle confia donc la Halte à un tenancier felsin, Afzil, qui prit en charge la direction de l'établissement. Son caractère diplomate associé à son autorité naturelle fit merveille. Il contribua à créer une atmosphère franche et détendue dans les salles de la Halte, qui se développa parallèlement. Afzil ouvrit de nouvelles chambres aux hôtes, et des salles proposant des activités peu courantes dans les contrées. Par exemple, à la taverne et l'auberge se joignirent un espace de jeux où les Aventuriers

purent miser leurs guilders d'Écume et se mesurer à des adversaires entre deux missions. La Halte rouge devint ainsi assez célèbre et ne se contenta plus d'être un lieu où l'on échange des informations mystérieuses, pour se retrouver elle-même un sujet de rumeurs. Elle était devenu un site continental à part entière.

Son nom était à lui seul une invitation à l'aventure ! La Halte rouge avait été baptisée ainsi pour plusieurs raisons. Premièrement, à cause de la chaleur écrasante qui régnait sur la contrée, et qui créait une sorte de micro climat. En accord avec le comportement typiquement continental des saisons, il semblait qu'un éternel Été régnait dans la région de la Halte rouge. Le paysage spécifique à la contrée se faisait reconnaître dès l'abord, participant à l'exotisme de la Halte, et la température forçait les Aventuriers déjà harassés à chercher refuge. Leur soif s'en trouvait décuplée, et leur fatigue se faisait sentir dans toute sa pesanteur.

Deuxièmement, l'ambiance de la Halte rouge était devenue proverbiale : dès leur arrivée les hôtes pénétrait une atmosphère de chaleur et de vivacité, qui pouvait rapidement virer à l'échauffourée. La Halte était fréquentée par des Aventuriers attirés par les colères célèbres de Afzil, le tenancier, et les bagarres n'étaient pas rares parmi les convives. Les moins intrépides d'entre eux se contentaient d'assister au spectacle truculent et vif des discussions enfiévrées.

Conclusion : la couleur rouge convenait aussi bien au climat torride de la région qu'à l'ambiance vraiment chaude de l'établissement.

Définitivement la Halte rouge devait porter ce nom évocateur et imagé qui devint quasiment légendaire au cours des années.

Mais cela ne dura pas. Quelques vingt-cinq ans après sa fondation, vers 181, la Halte rouge amorça un

déclin que nul ne pouvait prévoir. Afzil se voyait à l'époque le propriétaire d'un établissement important et prospère, et le tenait d'une main de fer. Mais un changement climatique bouleversa la contrée : l'Été prit la fuite, remplacé par un Automne frais et triste. Le vent se leva sur le site, les végétaux perdirent de leur luxuriance et se déplumèrent, la température baissa, finalement toute la région changea de visage. L'agrément et l'accueil disparurent, laissant place à la froideur et à la morosité.

L'humeur des visiteurs suivit la même évolution. A mesure que l'auberge se dépeuplait, les rires s'éteignaient, les discussions devenaient amères et désenchantées. La Halte rouge perdit peu à peu son charme et sa fréquentation baissa très rapidement. La contrée elle-même ne suscitait plus l'engouement de naguère, les guildes ayant trouvé d'autres points de chute regorgeant de ressources plus attirantes que celui-ci. La Route restait une voie usitée mais réservée aux transport. Les passants négligeaient de s'arrêter à la Halte rouge.

Afzil tenta désespérément de freiner la débandade, mais en vain. Il dut en prendre son parti, tout en pestant contre les écarts saisonniers, et criant à la malédiction. D'un autre côté, en bon Aventurier qu'il était, il avait eu le temps de s'acclimater aux bizarreries du Continent et il était averti de telles éventualités. Toujours est-il que Afzil dut subsister par ses propres moyens en cherchant des aides aux alentours, notamment avec un groupe de transients avec lesquels il n'avait pas tissé de relations jusque là. Il trouva auprès d'eux une compréhension inattendue et put profiter de leurs dons.

Deux ans après le début de cet Automne, en 183, la Halte rouge ferma ses portes. Afzil partit un jour, sans laisser de traces. Il avait préalablement congédié son personnel, lui avait donné suffisamment de gages

pour qu'il puisse regagner un havre et s'y établir. Resté seul, il médita sur son sort puis disparut. Certains disent qu'il avait reçu la visite d'un étrange personnage qui lui avait donné des explications concernant ce revirement climatique, et lui avait montré la possibilité d'une reconversion. Personne ne revit jamais Afzil. Durant des années la Halte rouge se délabra progressivement, prêtant le flanc aux intempéries répétées, et attaquées par les bêtes sauvages rôdant dans la région.

Quinze ans plus tard, en 196, alors que la Halte n'était plus qu'un vague souvenir pour les Aventuriers passant dans la contrée, une nouvelle ère advint dans l'histoire de la Halte rouge. Ce fut un revirement climatique du même ordre que celui qui avait remplacé l'Été bienfaisant par un Automne amer, mais à l'inverse. L'Été revint aussi soudainement qu'il était parti. Les Feux-du-ciel crevèrent l'épaisseur des nuages, et la température remonta vers des degrés d'abord doux puis torrides. Il en fut avec ce retour saisonnier ce qu'il en est toujours avec les domaines des saisons sur le Continent (Cf. chapitre «Les saisons», livre III de la boîte de base GUILDES), à savoir que la végétation et la faune changèrent assez vite, les créatures liées à l'Automne s'en furent vers des latitudes plus hospitalières, les plantes recroquevillées renquirent à la chaleur, et une faune estivale fit son arrivée dans la contrée. La rumeur se répandit comme une traînée de poudre : la Halte rouge avait rouvert ! Avant de savoir quand et comment, les Aventuriers colportèrent l'information à l'occasion des stations et des transactions. Dès cet instant les racontars refirent surface. D'un seul coup les rumeurs et les anecdotes étaient ravivées, les tavernes bruisaient des discours des explorateurs qui avaient été les hôtes de cette «bonne vieille halte». Les jeunes Aventuriers décidèrent que cet

endroit seraient leur nouveau point de chute quand ils passeraient sur les Routes voisines.

En effet, l'Été revenu, la Halte rouge avait ouvert ses portes grâce à un tenancier qui avait récupéré l'affaire et retapé le bâtiment, engagé du personnel, se préparant à réitérer l'ancienne prospérité de l'établissement. Aux dires des vieux qui avaient fréquenté la Halte au temps de sa gloire, l'ambiance était encore plus chaude. Aux activités de l'époque s'était ajoutée une cuisine revigorante unique en son genre, qui à elle seule suscitait des défis parmi les convives.

Extrêmement pimentée, elle ne convenait pas aux demi-portions ! Une bizarrerie renforçait la curiosité des Aventuriers : personne n'avait encore vu le propriétaire actuel de la Halte rouge. Certes, il y avait un tenancier qui gérait l'ensemble de l'établissement, mais il n'était pas le vrai possesseur des lieux. Et personne ne tentait vraiment d'en savoir plus, trop ravi de se satisfaire des mets, du confort et des distractions de la Halte au cœur de la contrée.

Depuis ce jour, il y a maintenant une dizaine d'années (nous sommes en 206), la Halte rouge est redevenue une adresse obligée parmi les guildes. Les novices se doivent d'aller passer une soirée à la Halte rouge, sous la paternelle influence de leurs supérieurs. Mais avec le temps la Halte rouge a accumulé nombre de traits mystérieux qui derrière la façade d'un lieu de plaisir et d'échange continuent à alimenter des murmures et des interrogations. Qu'est devenu Afzil, l'ancien tenancier ? Pourquoi n'est-il pas revenu ? Qui est le propriétaire inconnu ? Sans compter les intrigues que ce scénario va développer...

DESCRIPTION

Les alentours

La Halte rouge se situe dans un paysage de rocailles et de canyons chauffés par les Feux-du-ciel. Toute la région est très souvent balayée par de violents vents, chargés de poussières minérales, de senteurs exotiques. Au fil du temps, ces vents sculptent dans la rocaillea d'étranges formes, des glyphes naturels qui servent souvent de repères aux voyageurs. La route qu'empruntent les Aventuriers et les caravanes serpente lentement dans ces lieux montagneux. Au détour d'un énième lacs de pierres et de minerais scintillants, les Pj pourront découvrir un étrange tableau. Sur leur droite, les parois abruptes d'un canyon découpent l'horizon en de grandes bandes brisées rouges et bleues. A gauche, dominant un plateau, une immense forme minérale s'élève sur un pic érodé et aplani. Elle donne l'impression qu'une termitière géante a été bâtie par des dieux insectes antédiluviens. Autour de ce pic, une gorge étroite débouche sur une plaine couverte de vergers et de champs cultivés. Au fur et à mesure que les Pj s'approchent de la termitière géante, ils pourront s'apercevoir qu'elle est utilisée par les humains. En effet, des tours avec des encorbellements, des fenêtres, des balcons, des terrasses et des jardins ainsi qu'un immense escalier taillé dans la pierre décorent l'immense bâtiment de la Halte rouge.

La route

Tracée depuis une cinquantaine d'années, cette route est bien entretenue. Souvent empruntée, les différentes

caravanes ont imprimé dans la terre leur trace. Ainsi, la route est marquée par deux profonds sillons qui lorsque le temps est sec permettent une progression plus rapide. Mais dès qu'il pleut, dès que l'ondée fait son apparition dans les cieux violacés du Continent, la route se transforme en un immense borbier pénible à passer.

Le caravansérail

Dépendance directe de la Halte rouge, le caravansérail est installé sur une grande plate-forme rocheuse faite d'un seul tenant dans une pierre basaltique noire recouverte d'une fine poussière rouge qui a tendance à s'incruster dans tous les vêtements et les mécanismes des outils et des objets des Pj. Cet énorme bourgeon fuligineux est entouré d'une palissade de bois et de tours de garde en osier. Durant les jours importants, ou bien lorsque plus de 10 groupes sont présents à la Halte, des gardes recrutés spécialement pour l'occasion assurent la protection du caravansérail. Des bâtiments en bois et en osier disposés au fond de l'endroit permettent de protéger des rares pluies les animaux de bât. Ils servent aussi de remises, granges et de dortoirs pour les Aventuriers et des autochtones incapables de se payer une chambre dans la Halte même. Il arrive assez fréquemment que des marchés «spontanés» se créent dans le caravansérail entre guildes afin d'échanger des produits inconnus jusqu'ici. Les négociations se tiennent alors dans les termes à ciel ouvert qui se trouvent près de la Halte. Enfin, le caravansérail est aussi un point d'eau permettant à toutes les bêtes et les hommes de s'abreuver correctement.



Les vergers de Spar

Ces vergers sont irrigués par un ruisseau qui serpente des canyons de feu jusqu'aux grandes plaines de Saert. Ces vergers sont très bien entretenus, avec un système d'irrigation très compliqué, faisant appel à tout un système de pompes à vent, de tuyaux en bois des bosquets carmins. Ce système fragile est très régulièrement entretenu par le personnel de la Halte ainsi que des paysans autochtones depuis longtemps attachés à cette terre.

Les canyons de feu

Sur un rayon de plus de cinq kilomètres, le relief est essentiellement composé de gorges et de canyons peu élevés mais aux parois abruptes et lisses. La pierre prend une teinte rouge souvent alternant avec des couches de limons noires et vertes comme si des dieux avait plié la terre et joué avec les pierres. Souvent écrasés par la chaleur de la région, les canyons de feu constituent un terrain peu praticable en dehors de la route dans lesquels il est très facile de se perdre. La poussière, la chaleur et le manque d'eau épuisent très rapidement les animaux. Seuls des rapaces, des rongeurs et des reptiles sont présents dans ces terres hostiles.

Les pics gemmes

Face au caravansérail, se dressent deux pitons rocheux composés de pierres réfléchissantes. La lumière céleste se reflète dans les pics et par un astucieux tour du Destin, l'ombre du premier pic marque le déroulement des heures sur le deuxième pic et ceci d'une manière précise. Une légende circule parmi les clients réguliers de la Halte. Elle raconte que lorsque le pic le plus proche se cassera, le Continent disparaîtra cette partie du monde.

Les bosquets carmins

L'ensemble des falaises et des parois est couvert d'arbrisseaux de couleur rougeâtre. Épineux, tenaces, ils servent au personnel de la Halte rouge pour fabriquer des meubles, des gourdins. Leurs fleurs et leurs fruits permettent aussi la distillation d'une huile savoureuse ainsi que d'une eau sucrée et parfumée. Le seul problème est que cette plante est considérée comme sacrée par les transients vivant à proximité de la Halte rouge. En effet, ils s'en servent pour leur cérémonie d'initiation et comme drogue lorsqu'ils pratiquent la magie loomique.

Les terres hrsks

Sur les sommets des canyons, s'étendent des marais à perte de vue. Véritable No man's land entre deux écrins, ces marais sont les terres de transients des marais. C'est un paysage sauvage où les joncs, les roseaux géants, les bosquets carmins alternent avec les sables mouvants, les flaques d'eau saumâtre et les marais. De nombreuses créatures vivent dans ces lieux. Des reptiles en tout genre, des énormes vers de terre et d'eau, des serpents d'eau, des oiseaux échassiers.

Des créatures écailleuses de grande taille appelée des Krskh par les transients hantent régulièrement ces terres inhospitalières. Extrêmement dangereuses, possédant une queue avec un aiguillon empoisonné, ces créatures sont des vraies machines à tuer. Les transients aiment les chasser, ce qui constitue l'une des épreuves pour devenir roi. Personne ne sait d'où elles viennent et les théories vont bon train lors des discussions enfumée et avinées qui se tiennent dans les chambres hautes de la Halte.

Certains pensent qu'elles constituent une race de transient des marais et qu'elle lutte de manière mystique avec la race connue et présente près de la Halte rouge. D'autres aiment à penser que ces monstres sont des créatures de l'hiver et qu'elles cherchent à rétablir d'une manière ou d'une autre le cycle des saisons dans cette partie du Continent. D'autres hypothèses bien plus farfelues s'échafaudent chaque nuit. En ce moment, la thèse prônant la présence d'un diamant au centre de la tête des monstres a les faveurs de nombreux clients de la Halte.

Les marais écailleux

Petits marais, on peut y trouver un avant-poste rarement occupé des Hrsks. Ceux-ci y viennent s'y reposer après de longues chasses. Les huttes de boue et de roseaux sont mal entretenues et quasiment à l'abandon.

Les marais serpentueux

Plus grands que les précédents, ces marais abritent une forte communauté de Hrsks. Ils habitent dans leur hutte de roseaux et de glaise. Cet avant-poste des transients est régulièrement occupé et est défendu par des pratiquants du Ksss.

Ces marais sont les débuts des grands marais quasi-impénétrables pour des humains qui se trouvent être le territoire sacré des Hrsks.

L'HALTE ROUGE

Particularités

La Halte rouge connaît quelques règles de fonctionnement que chaque voyageur doit savoir. Pour ceux qui ne les connaissent pas, les employés de la Halte se feront un plaisir de leur donner.

Première règle: le désarmement
Afin d'éviter les batailles rangées et les morts qui pourraient s'en suivre, chaque voyageur doit déposer toute arme plus longue qu'un avant-bras de Gheemdal. Soit toutes armes plus grandes que les armes courtes habituelles que l'on peut trouver sur les Rivages. Toutes les armures hormis les armures en cuir doivent déposées dans l'armurerie. L'ensemble est mise en consigne et repris quand le voyageur repart. La consigne est gratuite. Toute personne ne voulant pas se soumettre à ce règlement se voit refoulé de la Halte.

La Halte n'est pas responsable des vols commis à l'intérieur de ses bâtiments hormis ceux commis sur les armes mises en consigne.

La Halte est ouverte 24h sur 24h et se fait un point d'honneur d'ouvrir toujours ses portes au voyageur tardif. Tout ce qui est cassé par un voyageur est remboursé par lui selon le prix d'achat de l'objet qui est consigné dans les registres de la Halte. Tout contrevenant impécunier peut se racheter en combattant gratuitement une ou plusieurs fois en fonction de la dette dans les fosses de la salle de jeu. Tout délit de grivèlerie, si il est repéré est condamné à une semaine de travail gratuit dans les champs de vergers de la Halte.

Menus

Les menus et les boissons sont très variés et adaptés à presque tous les palais. L'une des réputations les plus importantes de la Halte est la possibilité de pouvoir manger des plats de sa Maison. En revanche, cette cuisine a pour dénominateur commun d'être très épicée. Les cuisiniers parlent de plats autochtones, d'épices continentales mais souvent ces épices servent à cacher la médiocrité générale de la cuisine. En effet, la Halte rouge cherche plutôt à restaurer ses clients qu'à vraiment proposer des plats raffinés.

Activités

La Halte est le lieu de nombreuses activités qui permettent à chacun à la fois de se restaurer et de s'amuser. Ainsi, la Halte organise très souvent des jeux de hasard et des courses d'animaux avec des paris. Mais les jeux les plus prisés sont des combats organisés par le tenancier entre les volontaires qui peuvent gagner une partie des mises en fonction de leur prestation et de leur victoire. Ces combats sont très souvent organisés au premier sang et très rarement jusqu'à ce que mort s'en suive. La Halte propose aussi de nombreux spectacles autochtones comme des danses de peuples wish ou bien des jonglerie et des équilibristes issus de peuples arkhè. Mais, cet endroit est très connu pour permettre à des troupes itinérantes en provenance des Rivages de venir jouer des classiques. Ainsi, les Aventuriers, souvent victimes du mal du pays peuvent assister à des spectacles revigorants ou mélancoliques.

Les prix

La halte pratique une grande palette de prix, permettant tout à chacun d'y trouver son compte. Des systèmes d'abonnement à la semaine ou bien au mois existent permettant des forfaits ou bien des réductions en particulier pour l'entrepôt de wagons. Sauf précision tous les prix sont exprimés en guilders d'Écume.

Le caravansérail

Une journée d'entrepôt de 10 animaux de bât de la taille

d'un cheval : 1 G

Une journée d'entrepôt

d'un wagon : 1 G

Abreuvoir gratuit

Foin gratuit pour 10 animaux pour une journée, ensuite 5 sables par ballot pour 10 animaux

1 point de cargaison entreposé,

1 G par semaine

Le coucher

Mêmes prix que dans les règles (Livre 2, l'Aventure)

Le manger et le boire

Mêmes prix que dans les règles (Livre 2, l'Aventure)

Les distractions

Musique gratuite

Une place pour un combat 5 Sables

Une place pour une représentation théâtrale 1 à 10 G

1 bain dans les thermes 2 G

Architecture

La Halte est construite dans une immense concrétion minérale et végétale faite de terres rouge, jaune, quelquefois marron ocre et noir. Certaines parties de la halte contiennent des éclats de verre et des poussières de métaux précieux qui, lorsqu'ils sont éclairés par les lumières des Feux-du-ciel se mettent à miroiter comme les étoiles du ciel de Cosme. Nul ne sait qui ou quoi a pu bien construire cet



étrange bâtiment. Les premiers arrivants, défricheurs de la route guil-dienne se sont rapidement aperçus que l'intérieur de cette termitière géante était creux. Ils purent alors facilement aménager des parois, des galeries et des salles afin de servir de repos aux voyageurs épuisés par de longues marches.

Rez-de-chaussée

Seule partie de la Halte de plein pied avec le piton rocheux qui lui sert de base, le rez de chaussée impressionne par sa grandeur et son étrangeté. L'entrée de la halte est caractéristique d'un style gehemdal. Deux lourdes portes en bois et en métal s'ouvrent sur un intérieur très souvent plein de races, de peuples et d'ivrognes.

L'escalier terrasse

Un immense escalier mène à l'entrée majestueuse de la Halte rouge. Cet escalier sert aussi de terrasse à l'auberge et à la taverne qui se trouvent à l'intérieur de la Halte. Lorsque le temps est favorable (c'est à dire presque tout le temps), des tables et des bancs sont installés au dehors sur la dernière «marche» de l'escalier qui se transforme alors en terrasse. Il arrive souvent que cet endroit serve de lieu de vente aux enchères. La dernière vente organisée fut une vente d'esclaves par des guerriers-prêtres ashragors travaillant pour une guilde esclavagiste.

Salles de garde

Les deux salles situées sur les cotés de la porte cachent les mécanismes d'ouverture de celle-ci. Elles sont aussi des salles dans lesquelles peuvent se poster des gardes bien armés. Elles contiennent chacune des arbalètes lourdes permettant d'organiser la sécurité ainsi que de calmer les esprits trop chauds. Cette salle de garde est très souvent occupée par des mercenaires lore rompus aux techniques de combat.

Salle d'échange

Cette première pièce, immense, possède un plafond arrondi. Cela lui donne une acoustique remarquable. Ainsi, un homme situé près des escaliers peut entendre sans problème un autre situé près de la porte. Cette salle sert avant tout à organiser des marchés et des échanges entre les différentes caravanes qui peuvent se croiser sur la route. Ce n'est pas réellement un comptoir, puisqu'aucune guilde ne peut en revendiquer la propriété mais un vrai lieu neutre de marché. C'est aussi un endroit extraordinaire pour échanger des informations, récolter des rumeurs.

Salle de jeu

L'une des particularités de la Halte est de fournir à ses clients toutes sortes de divertissements. Ainsi, cette salle permet l'organisation de jeux et de combats d'arènes qui passionnent les clients. Les jeux sont de hasard avec argent, de stratégie ou bien de paris. Les combats sont individuels ou bien organisés entre animaux. Ils se passent dans des fosses creusées à cet effet depuis très longtemps. Les combattants sont libres et lorsqu'ils gagnent peuvent amasser beaucoup d'argent.

Armurerie/dépôt

C'est dans cette pièce, régulièrement gardée que les clients sont invités à déposer leurs armes et leurs armures les plus importantes (voir la partie sur les particularités de la Halte). C'est aussi que sont entreposées les richesses les plus importantes des marchands et de la Halte rouge.

Pièce privée

Cette pièce privative est réservée aux meilleurs clients de la Halte qui peuvent alors se livrer à leurs jeux favoris et déguster tranquillement leur repas. C'est aussi dans cette pièce que les affaires les plus importantes se concluent.

La taverne et la scène

Accédant à cette partie de la Halte par trois grands escaliers de pierre et de silice, les Aventuriers pourront y découvrir une immense esplanade de sable et de bois avec deux scènes sur les cotés. Les tables et les tabourets emplissent l'endroit et ils pourront certainement trouver un endroit pour étendre leurs jambes fatiguées. Au fond de cette immense salle, deux scènes montées sur estrades permettent à la Halte rouge de présenter des spectacles divers comme des danses autochtones, des mimes ou bien même des comédies jouées par des troupes itinérantes en provenance des Rivages.

Les dépendances

Les dépendances de la Halte sont aussi un peu son système nerveux. En effet c'est ici que l'on trouve les cuisines, le bar les rôtisseries et la loge de l'hostellerie. Rudement bien organisées, les dépendances donnent pourtant toujours l'air d'être encombrées. Il faut noter qu'au centre des dépendances se trouvent un escalier en colimaçon menant aux étages supérieurs. Cet escalier ne peut être pris que par les membres de la Halte rouge.

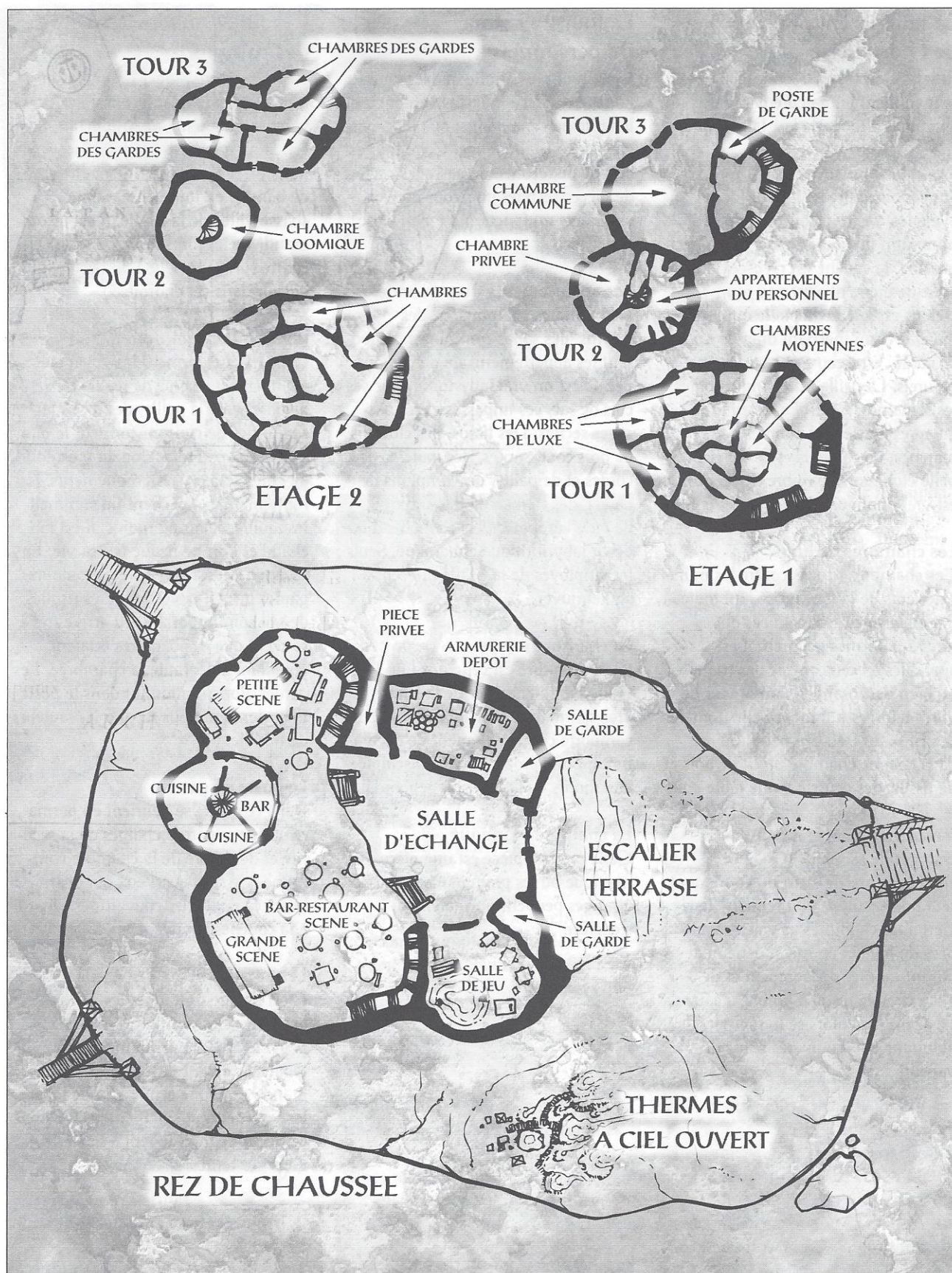
Les deux grands escaliers

Ces escaliers mènent aux chambres de l'hostellerie de la Halte rouge. Creusés à même la roche rouge des murs de la halte, ils sont recouverts de sculptures, de graffiti, de bas reliefs creusés, marqués par les voyageurs successifs. Leurs formes ne sont pas régulières et souvent provoquent des chutes parmi les clients les plus avinés.

Les étages

Réservés au coucher et à l'hostellerie, les étages de la Halte sont des grandes tours rouges, aux formes tarabiscotées, comme si l'on avait laissé le vent sculpter un immense château de sable. De plus, très souvent, des encorbellements, des balcons ont été rajoutés à l'ensemble.





La tour 1 : La tour de l'hostellerie

Réservée au coucher et au repos, cette tour contient la majeure partie des chambres à louer de la Halte rouge.

Les chambres moyennes

Situées au centre de la tour (donc aveugles) ces chambres offrent le strict minimum du point de vue du confort. En effet, la couche est creusée dans un banc de pierre attachée au mur. Dessus est jeté de la paille qui sert de matelas et un méchant drap de lin ou de corde. Un seau sert aux besoins naturels. La paille est changée toutes les semaines. Mais il est clair qu'après plusieurs semaines de marches, de combats et de nuits à la belle étoile une chambre de cet ordre est vrai bonheur.

Les chambres de luxes

Ces chambres situées contre les murs extérieurs de la tour possèdent toutes des ouvertures. Souvent ces ouvertures aux formes géométriques agréables à l'œil comme des triangles ou bien des losanges sont ornées de vitres teintées filtrant la belle lumière des Feux-du-ciel. On peut trouver dans chaque chambre un lit de bois et de tissus, des coussins, une table pour se restaurer ainsi qu'un secrétaire de travail pour traiter les lettres de changes de sa guilde. Chaque chambre possède aussi un coffre dont seul l'occupant se voit remettre la clé. Certaines chambres se voient équipées de tuyaux en métal gehemdal faisant monter de la vapeur et de l'eau chaude jusqu'à un bac d'eau. Le client peut alors se livrer à des ablutions et prendre des bains de vapeur.

La tour 2 : la tour du personnel

Cette tour plus étroite que les deux autres est réservée exclusivement à loger le personnel ainsi que les tenanciers de la Halte rouge. Cette tour est emplies de recoins, de passages cachés, de pièces secrètes que vous pouvez aménager en fonction du plan et de vos idées.

Les appartements du personnel

De multiples chambrettes, des recoins, des salles communes composent les appartements de du personnel. C'est un vrai labyrinthe avec ses culs de sac, ces impasses et ses passages secrets. Des tissus, des cloisons de bois coulissantes, des matelas de cordes et de paille, des lampions de papier, des tonneaux, des amphores de terre composent les éléments d'un décor labyrinthe et baroque. Seuls les employés de la Halte arrivent à s'y retrouver.

La chambre privée

Cette chambre est celle de Skün le Gehemdal, tenancier de la Halte. Très spartiate et fonctionnelle, elle ne comporte comme élément de décoration qu'une proue de bateau sculptée aux motifs de la Maison gehemdal.

La chambre loomique

Cette étrange pièce est une pièce magique où les pratiquants des arts étranges peuvent normalement s'exercer.

La tour 3 : la tour des communs

Cette tour sert à loger les plus communs (et les moins fortunés) des voyageurs. Du fait de sa fonction, cette tour a la fâcheuse tendance à se transformer en repaire de malfrats et de bandits en tout genre. Vraie «basse-ville» de la Halte, il est recommandé de toujours garder une arme courte sur soi lorsque l'on décide de dormir dans cet endroit.

La chambre commune

C'est ici que dorment les voyageurs ayant choisi ce type de repos. Des paillasse, de la paille, des tissus faisant office de cloisons forment le quotidien du voyageur. L'odeur y est lourde et les soupirs, les grognements, les ronflements empêchent un sommeil tranquille. Mais au moins, il est fait chaud et l'on ne risque pas sa vie. En revanche, il est conseillé de toujours garder un œil ouvert, tant les risques de vol sont importants. Il arrive très souvent que des bagarres éclatent, réveillant alors toute la chambrée. Les gardes alors positionnés dans le poste interviennent pour séparer les fauteurs de trouble.

Le poste de garde

Dans ce poste, se tiennent en permanence deux gardes, chargés de la sécurité et de l'ordre de la chambre commune. Ce sont aussi eux qui distribuent la paille, les couvertures servant à la couche du voyageur.

Les appartements des gardes

C'est ici que sont logés les gardes de la Halte. Ces chambres, correctes, peuvent être réquisitionnées par le tenancier de la Halte quand, une grande caravane arrive afin de loger les voyageurs supplémentaires. Dans ce cas, les gardes logent à l'extérieur dans des tentes.

LES HABITUÉS DE LA HALTE

Le personnel

Le Tenancier Skün

Gehemdal
38 ans
Ancien Compagnon guildien
Vous pourrez trouver sa description
et ses motivations dans la partie sur
le Rolk

Fort 3
Agile 4
Résistant 6
Observateur 5
Savant 3
Rusé 3
Talentueux 3
Charmeur 4

Art guerrier 4
Art Étrange 3

Vie 23
Armure : Cotte de maille gehemdale
1D6+5 (ne la porte que durant les
entraînements militaires)

Compétences
Charpenterie 3, Maçonnerie 3,
Cuisine 2, Chevaucher 2,
Civilisations et races (Wish 3, Lore
2, Drak 3, Transients des Marais 2,
Orientation 2, Bagarre 5, Esquive 2,
Vigilance 4, Intendance 4,
L'alphabet 3, Falsification 3,
Diplomatie 4, Discours 3, Négocier
4, Prix 3, Le Pérégrin 4

Compétences d'armes
Épée longue 4, Bouclier 4, Lance 3

Compétences d'Arts Étranges
Maîtrise 2
Pouvoir 3
Sens 2

Tours et sorts Gehemdals (loom
rouge)
Par le regard d'or 3
Par le porte des géants 2
Métal mou 1
Par l'escal dans la pierre 0

Tours et sorts des autres Maisons
Art étrange Kheyza (loom violet)
Flamme-doigt 1

Guilder constellée
Loom vert, rouge, jaune, noir, violet
2, 6, 1, 0, 4

Les scribes

Au nombre de 5 frères, les scribes
sont tous de la Maison Kheyza. Ils
ont depuis longtemps renoncé au
voyage selon le sens kheyza et se
sont fixés dans la Halte depuis plus
de 15 ans. Leurs parents ont fait par-
tie d'une grande guilde et se sont ins-
tallés sur le Continent. Ces scribes
n'ont jamais vu les Rivages, ils ne
connaissent les terres d'origine des
personnages que par les rumeurs et
les pièces de théâtre de la Halte.
C'est dire que leur vision en est très
déformée.

Ils sont pointilleux et tiennent une
très bonne comptabilité de la Halte.
Ce sont aussi eux qui ouvrent et fer-
ment les marchés et les échanges qui
peuvent se produire dans la Halte.
Peu causants, efficaces, ils sont assez
désagréables.

Ils ont fait partie d'une guilde impor-
tante et ont conservé des techniques
guildiennes importantes comme cer-
taines machinations. Ce sont donc
des anciens Compagnons.

Fort 2
Agile 3
Résistant 3
Observateur 4
Savant 5
Rusé 3
Talentueux 1
Charmeur 2

Art guerrier 3
Art étrange 2
Art guildien 4
Vie 11
Fatigue

Compétences
Scruter 2, Vigilance 4, Esquive 2,
Bouclier 1, épée courte 1
Guildien 5, Diplomatie 2, Négocier 3,
Prix 3, Intendance 5, Lois 2, l'alpha-
bet 4, Civilisations et races (Wish 1,
Lore 3, Drak -1, Arkhè 0, Transient
des marais 2), Routes (la route des
miroirs 3), Langues (Gehemdal 2,
Ulmeqi 3, langue autochtone à 4)

Machinations: Computation 1,
Mémoire éditique 2

Armes savoir-faire dommages
(carac+comp)
Épée courte 5 1D6+2

Les serveurs et les serveuses

Le nombre des serveurs et des ser-
veuses oscille entre 5 et 20 per-
sonnes. Souvent recrutés pour une
saison, ce sont des Aventuriers en
rupture de ban, ou bien des autoch-
tones essayant de se mêler à la cultu-
re des Rivages. De jeunes fils et filles
d'Aventuriers installés sur le
Continent viennent ici amasser un
peu d'argent ou bien faire des ren-
contres qui pourraient les lancer vers
l'aventure. Certains d'entre eux cher-
chent même à s'engager dans des
caravanes, comme des Pj bien sûr.
Arrivistes, ils n'hésiteront pas à utili-
ser leur charme quand ils en ont.
Quelques uns font de la prostitution.

Ce genre d'activité ne faisant pas partie des habitudes de la maison, ils risquent de se faire renvoyer illico presto.

En revanche, beaucoup d'entre eux prennent assez mal les exercices militaires que leur inflige Skün.

Exemple type d'un serveur

Fort 3
Agile 4
Résistant 4
Observateur 3
Savant 2
Rusé 4
Talentueux 2
Charmeur 4

Art guerrier 4
Art Étrange 3

Vie 12

Compétences

Comédie 2, Courir 3, Grimper 2, Cuisine 1, Guildien 5, Premiers soins 1, Sagesse populaire 2, Esquive 3, Bagarre 2

Après l'entraînement militaire de Skün, rajouter :

Épée 1 main 3, bouclier 2, lance 1

Les cuisiniers

3 cuisiniers se partagent la lourde tâche d'assumer la conception et la réalisation de la cuisine et des plats proposés aux clients de la Halte. Ces cuisiniers sont d'origine diverses. On peut trouver un ulmèque, un Venn'dys et un cuisinier autochtone. Ce sont les seuls à échapper à l'entraînement militaire que Skün inflige à l'ensemble du personnel.

Les écuyers

Leur nombre varie énormément en fonction des clients. Ils sont très jeunes et sont souvent issus de familles autochtones déplacées par les guildes. Peu payés, ils sont enclins à dérober des objets de valeur qu'ils essayerons

de revendre à des Aventuriers peu expérimentés. Cela peut produire des incidents importants.

Depuis peu, les écuyers subissent un entraînement militaire très important, leur permettant d'assurer une défense raisonnable de la Halte.

Les gardes

Ils composent une part importante du personnel de la Halte surtout depuis que celle-ci est sous la coupe de la créature de loom rouge.

Très bien entraînés, bien payés, ils forment un vrai bataillon de mercenaires expérimentés et qui poseront beaucoup de problèmes à tous les Aventuriers par trop remuants.

Capitaine des gardes, Ulrichor le borgne

Ashragor
45 ans

Fort 4
Agile 6
Résistant 4
Observateur 5
Savant 4
Rusé 4
Talentueux 3
Charmeur 4

Art guerrier 5
Art Étrange 4

Vie 16

Armure : Cotte de maille 1D6+3

Compétences

Forgeage 4, Serrurerie 3, Chant 2, Grimper 4, premiers soins 4, Chevaucher 5, Dressage 4, Orientation 4, Survie 3, Bagarre 3, Vigilance 4, Commandement 4, Intendance 3, Camouflage 3, Déguisement 3, Filature 3, Poisons 4, Diplomatie 3, Chirurgie 3

Compétences d'armes

Épée à 2 Mains 6, Épée longue 5, Bouclier 4, Lance 4, Lance-fléchette 4, lance 4

Compétences d'Arts Étranges

Maîtrise 2

Pouvoir 2

Sens 3

Tours et sorts ashragors (loom noir)
Conjuration 3, Le blafard facial 2, Dégradation du métal 3
Le duelliste ricanneur 1, Prophétie fatale 2

Tours et sorts des autres Maisons
Art étrange Kheyza (loom violet)
Soulève-cœur 1
Art étrange Gehemdal (loom rouge)
Métal mou 2
Par l'escal dans la pierre 2

Guilder constellée

Loom vert, rouge, jaune, noir, violet
2, 6, 1, 10, 4

Garde type

Fort 5
Agile 4
Résistant 5
Observateur 4
Savant 2
Rusé 4
Talentueux 2
Charmeur 3

Art guerrier 4
Art Étrange 3

Vie 19

Armure : cuir clouté 1D6

Fatigue : normal

Équipement : Chaque garde possède un cheval

Compétences

Grimper 3, Lancer 2, Courir 3, Premiers soins 1, Chevaucher 3, Chercher 2, Pister 2, 2 Routes à 2, Survie 3, Bagarre 5, Esquive 2, Scruter 4, Vigilance 5

Compétences d'armes
Épée longue 5, dague 4, arbalète 3,
Bouclier 3, Discrétion 2

Les clients

Les clients les plus communs de la Halte rouge sont listés dans la table ci-dessous. Vous pouvez les faire apparaître comme vous le souhaitez en fonction de ce que vous voulez faire découvrir à vos personnages. Vous êtes invités à en inventer d'autres. En effet les clients produisent souvent de événements qui peuvent intéresser les Pj.

- Un groupe de 3 guildiens se vantent d'avoir trouvé de nouveaux filons d'un minerai inconnu. Ils fêtent l'événement en buvant.
- 2 étranges transients des forêts, le regard vert d'eau, le port noble chantent les étoiles oubliés de leur premier monde. Ils recherchent le plus grand arbre de l'univers
- 10 cavaliers ashragors appartenant à une obscure guildie sont à la recherche de portails mégalithiques. Poursuivent-ils la quête des origines ashragorienne ? Ils possèdent sûrement des documents précieux.
- Un agent guildien au moins Compagnon veut recruter des Aventuriers sous contrat temporaire pour effectuer une mission « périlleuse » dans une terra incognita lointaine.
- Deux autochtones richement vêtus proposent d'ouvrir un marché aux pierres précieuses (vous pouvez les faire venir de la civilisation de votre choix).
- Des voyageurs épuisés et blessés racontent leur calvaire épouvantables dans les marais proches des canyons

de feu. Ils appartenaient à une caravane maintenant disparue.

- Un membre de la Scabare cherche à faire passer de la marchandise en contrebande dans une caravane ou bien dans une mission. Il paye très cher.
- Des transients des montagnes recherchent toutes les pierres précieuses que pourraient posséder les autres clients de la Halte.
- Des marchands guildiens habitués racontent leurs 400 coups.
- Un jeune autochtone de la civilisation de votre choix veut devenir l'élève des Pj
- Des comédiens usés en provenance des Rivages racontent à qui leur paye le coup à boire leur connaissance d'un locus (imaginaire) proche d'ici.

L'INTRIGUE

L'environnement loomique

Sur le Continent, la faune et la flore magiques sont indissociables des saisons. C'est pourquoi, pour comprendre ce qu'est le rolk et quel est son rôle dans cette intrigue, il faut mesurer l'importance des saisons de la contrée : Été puis Automne puis Été à nouveau.

Le rolk est une créature loomique appartenant au domaine magique de l'Été. En effet, l'accumulation du loom sur le Continent génère des créatures et des plantes contenant de l'énergie magique de la couleur du loom. En l'occurrence, le rolk est issu du loom de couleur rouge, dont la présence dans la contrée suscite l'apparition de manifestations loomiques

diverses, de plus ou moins grande ampleur, allant de la présence de monstres à des phénomènes météorologiques. L'Été, comme le font toutes les saisons quand elles s'établissent sur une région, a provoqué des changements loomiques dans la zone de la Halte rouge. Mais la force de cette influence est liée à la durée d'implantation de la saison. Or, comme l'histoire de la Halte rouge en témoigne, les bouleversements climatiques furent cruciaux.

Au début, lorsque l'Été régnait, le loom rouge était très présent et dominait l'ensemble des habitants du site. Ses sources étaient nichées dans la roche chauffée par l'éclat des Feux-du-ciel, sous les plantes rares et vivaces, et donnaient au paysage cet éclat rougeâtre caractéristique. Sa manifestation principale était un champ, situé au sud-ouest de la région, dont s'élevaient des ondes de chaleur et parfois même des lueurs très succinctes lorsque les trois lunes baignaient les canyons.

Puis, lorsque l'Automne arriva, le loom rouge redevint latent, et la froidure annihila ces manifestations. De même que les fauves quittaient la région et que les cactus s'affaissaient, le loom s'endormit dans son champ et les monts jaunirent légèrement à la lumière triste de l'Automne. Mais le retour de l'Été raviva soudainement, avec une puissance inégalée, le pouvoir des résidus de loom rouge. L'Automne avait été trop bref pour provoquer la naissance de loom jaune en quantités suffisantes. Le loom rouge se réveilla donc en Été et reprit rapidement le contrôle magique de cette zone.

Mais en vérité les rapports entre saison et loom s'établissent dans les deux sens. Ainsi non seulement le retour de l'Été fut le détonateur du retour du loom rouge et de ses manifestations, mais un élément supplé-

mentaire rendit cet Été plus chaud, plus radieux et finalement plus fort magiquement. Cet élément est un objet loomique, un ancien artefact qui n'était pas là lors du premier Été.

Le torque rolkal

Il s'agit d'un torque d'or incrusté de pépites de loom rouge. Ce chef-d'œuvre d'orfèvrerie est un magnifique trésor, une parure de grand roi, et aussi un instrument gorgé de magie. Il permet en effet d'employer les pouvoirs de domination imprégnant les pépites et de créer des effets pyrotechniques impressionnants et dévastateurs.

Ce torque a été fabriqué par une antique civilisation du Continent, depuis longtemps éteinte, et dont aucune histoire n'a retenu le nom (sauf peut-être à Phovéa...). Il était destiné au souverain de ce peuple, qui arborait ce torque en permanence, comme le symbole de son autorité et l'instrument de ses facultés magiques. Mais après de longues années d'existence, une malédiction frappa ce peuple. Alors qu'il avait assis son pouvoir sur la domination et la conquête, il fut victime d'une démotivation totale de ses représentants dans les rouages de leur gouvernement, et particulièrement dans l'armée. Les généraux perdirent des guerres contre des peuples rebelles, pour des raisons inexplicables, et l'armée humiliée se retourna contre la population, qui s'en prit au roi lui-même. La rumeur dit que le pouvoir du roi baissait et que le torque rolkal voyait son énergie faiblir. Bientôt la zizanie, la panique, les invasions eurent raison de cette civilisation florissante. Lorsque la disparition fut proche, le dernier roi déposa son torque. La magie du loom rouge fut désormais libérée sans contrôle et tua le dernier roi. Un peuple avait vécu. Le torque disparut. Plusieurs siècles plus tard, une auberge se construisit dans la région où ce

peuple avait jadis élevé sa capitale, et dont il ne restait rien, sinon l'ambiance et la saison estivales qui avaient englobé ses activités. Vous l'avez deviné, l'auberge était la Halte rouge. Mais ce que les fondateurs ne savaient pas, c'est que le torque rolkal dont plus personne ne connaissait l'existence se trouvait enfoui dans la roche sous le plateau où la Halte fut bâtie.

Lorsque l'Automne s'abattit sur cette zone, Afzil fut informé de l'existence du torque par un mystérieux personnage qui lui rendit visite peu avant son départ. De caractère raisonnable et sensé, et peu désireux de courir des dangers à l'heure de la retraite, Afzil jugea plus prudent de quitter la Halte rouge, et de ne pas s'acharner à en refaire un lieu de convivialité, de crainte que la malédiction liée au torque ne rende l'endroit très dangereux et sa vie précaire. Il pensait d'autre part que personne ne reviendrait jamais s'établir en ces lieux désormais déserts. Il se trompait. En fouillant sous la halte rouge, les Aventuriers pourront éventuellement mettre à jour le torque rolkal. Cet objet magique détient encore des pouvoirs, qui sont semblables à ceux du rolk (voir caractéristiques). Leur activation correspond à celle des artefacts décrits dans le Livre III.

Le rolk

Le résultat de ces circonstances fut l'apparition du rolk. Rolk signifie «Roi» ou plus précisément «Souverain magique» dans la langue de la civilisation continentale qui fabriqua le torque. Il s'agit d'une créature diaphane puisant sa force de l'énergie des pépites loomiques du torque, dont les pouvoirs concentrent les facultés du loom rouge : chaleur, feu, lumière, domination.

Le rolk est en quelque sorte l'émanation des souverains du peuple disparu, comme si le manque d'un roi humain

pour le porter avait motivé la création d'un individu magique à sa place. Pour une raison mystérieuse, une conjonction particulièrement bénéfique eut lieu entre le retour de l'Été et la présence du torque, celui-ci attirant et réveillant celui-là. L'Été frappa de son éclat le loom rouge et le résultat fut l'émanation du rolk qui surgit des pépites et se matérialisa à la surface. Cela se passait donc il y a une dizaine d'années.

L'obsession du rolk est la domination d'un groupe, la constitution d'une armée, la mise en place de son autorité. Il cherche à imposer sa fonction royale. Dans ce but, il trouva refuge au sein de la Halte rouge, qu'il se mit à hanter. Puis il s'empara des personnes qui s'y abritaient par hasard. Il commença par dominer un individu qui passait dans la région, un Ghehmdal nommé Skün, qui venait dans la région vérifier le changement de saison dont il avait eu vent. A travers lui, le rolk devint le propriétaire de la Halte rouge. Le rolk assassina un groupe de voyageurs dont il livra en quelque sorte les richesses à Skün. Puis il laissa Skün engager du personnel.

Skün est plus ou moins conscient de la présence du rolk au-dessus de lui. Il ne sait pas qu'il est dominé mais il se pose parfois des questions sur les circonstances étranges de son rôle à la tête de la Halte. Toutefois les avantages qu'il y trouve effacent rapidement ses hésitations. En cas de remise en cause sérieuse, nul doute que l'influence magique et mentale du rolk mettrait fin au problème. Désormais le rolk se cache dans la Halte rouge, et en profite pour récupérer les Aventuriers qui s'y rendent grâce à différents stratagèmes magiques...

Le rolk a la forme vague et massive d'un humanoïde de plus de trois mètres de haut, doté d'une gueule et de pattes griffues. Sa silhouette est vide, remplie d'une sorte de vapeur rou-

geâtre, semblable à des ondes de chaleur. Il est donc pratiquement invisible. Lorsqu'il se déplace, on peut apercevoir la trace de ses pas sur le sol, empreintes chaudes qui s'estompent très vite. On peut juste en sentir la chaleur en passant la main à terre trente secondes après leur apparition. Son entrée dans un espace réduit provoque une brusque montée de la température, et surtout des effets psychologiques sur les assistants. Ces effets sont de deux ordres. En premier, le rolk impose sa présence dominatrice de façon insidieuse, oppressant les humains et leur donnant la sensation d'être sous la coupe d'une puissance qu'ils ont tout intérêt à servir. Cette impression est vague et se traduit par l'engagement inconscient auprès de la créature et de ce qu'elle fait. C'est de cette manière que le rolk a «convaincu» le personnel de se laisser engagé par Skün, le tenancier, et qu'il influence les hôtes de la Halte rouge pour qu'ils reviennent. Deuxièmement, le rolk modifie la psychologie des gens en attisant leurs traits liés, globalement, à l'agressivité, l'énervement, la colère, la rapidité, la hâte, etc. Ce qui contribue à l'atmosphère particulièrement «chaude» de la Halte rouge.

Les motivations du rolk sont relativement simples. Comme toute créature magique issue du loom, elle a d'abord pour but de se préserver des attaques et de persister, voire d'augmenter en puissance. De plus elle tient ses traits de la saison dont elle est issue, l'Été, et du loom qui y a est attaché, le loom rouge. Vous pouvez donc adapter les aspects de la saison de l'Été décrits dans le livre III «Le Continent». En l'occurrence, le rolk profite du retour de la saison estivale dans la région de la Halte, ainsi que de l'activité de ses visiteurs qui dégagent beaucoup d'énergie. Il veut assumer la mission de royauté qui est inscrite dans le torque rolkal en se constituant une «armée», un groupe d'individus domi-

nés par lui, qu'il pourra peu à peu s'attacher définitivement. C'est pourquoi il développe des manifestations magiques et des influences psychologiques autour de la Halte et sur ses «invités». Ceci dit le rolk n'est pas intelligent, et cette entreprise est moins calculée qu'instinctive.

Le rolk

Agile 6
Fort 7
Observateur 3
Résistant 6

Vie 20
Armure : enveloppe ardente 1D6

Pouvoirs spéciaux

Ces pouvoirs s'appliquent un nombre de fois égal à celui des sortilèges, selon la présence des Feux-du-ciel et des lunes.

- Enveloppe incendiée :
Correspond aux effets du sortilège «Par l'œil incendié».

Malus à la visibilité : -6

Malus sur un jet de Sens : -4

- Toucher brûlant :

Le rolk est capable de mettre le feu à un objet naturellement inflammable.

- Domination :

Le rolk est capable de se faire obéir par un humain, à condition de rester en sa présence au moins une heure.

La victime risque de mal réagir à la chaleur et sortir. L'obéissance est décrite dans les motivations du rolk, elle n'est pas universelle.

- Attaques brûlantes :

Bagarre 7

A chaque attaque qui porte, le rolk provoque une plaie et une brûlure qui occasionnent 2D6 de dommages.

Le rolk contient 5 points de loom rouge. Pour le récolter, il «suffit» de tuer le rolk avec une lame.

Le rolk contient également un sortilège :

Par l'œil incendié

-4

Rallgar

Loom rouge : 3

3 PA

Portée : le magicien

Durée : 5 PA

Le magicien doit frapper sa poitrine avec le fragment de Rallgar. Aussitôt une sorte de liquide brûlant issu du métal commence à poisser ses vêtements et sa peau. La douleur est insupportable, il ne peut s'empêcher de pousser au moins un cri de souffrance. Lorsque le liquide a recouvert tout son corps, celui-ci se met à luire ardemment, puis à disparaître. Le magicien devient ainsi quasiment invisible, de la même façon que le rolk. Il profite d'un malus de visibilité de 6 chez ses adversaires. En revanche il dégage une très forte chaleur. Pendant ce temps il peut accomplir toutes les activités qu'il désire.

Les pomerolk

Sous l'influence de l'Été, les vergers du sud-ouest de la région produisent des fruits étranges, à l'écorce écarlate et au cœur pulpeux et extrêmement juteux. Ils croissent sur des petits arbres dont les branches épaisses supportent des grappes de ces fruits gros comme des mandarines. Leur saveur est particulière, à la fois sucrée et confite à la manière des kumquats, et aussi très épicée. L'absorption d'un pomerolk d'un seul coup enflamme la langue et le palais. Le fruit est incorporé à la cuisine locale, dont l'unique représentant dans le coin est la Halte rouge. Ce fruit est utilisé comme condiment pimenté ou comme composant central des mets de la Halte, et a contribué pour une bonne part à la réputation de l'établissement. Le pomerolk ne pousse que dans ces vergers, et sont cultivés par des paysans locaux, appartenant apparemment à la civilisation Wish. Cette

culture est traditionnelle chez eux et les rend capable de s'en nourrir sans souffrir. Ils ont organisé leur habitat près des vergers et fournissent la Halte en pomerolk, commerce qui leur permet de varier leur alimentation grâce aux stocks de l'auberge. La culture du pomerolk est très ancienne. Lors du premier Été son apport culinaire était très réduit. Elle avait persisté au cours de l'Automne, grâce aux bons soins des paysans, et pour leur consommation personnelle. Bien sûr le retour de l'Été a décuplé la quantité et la qualité des fruits. Mais le secret de ces fruits réside dans la charge de loom rouge, faible mais réelle, qu'ils contiennent. C'est évidemment cette énergie qui a attiré l'intérêt du rolk et qui l'a poussé à l'employer en grosses quantités dans la cuisine de la Halte. Car le loom a des effets sur les consommateurs qui facilitent l'influence de la créature sur eux. Les mangeurs de pomerolk deviennent agressifs, nerveux, spontanés, vivaces, et finalement ont du mal à s'en passer. Ce qui explique partiellement le succès grandissant de la Halte. Seuls les paysans locaux sont immunisés à ces effets secondaires car ils ont en quelque sorte «converti» le pouvoir du pomerolk, comme les Indiens d'Amérique avaient appris à supporter les drogues hallucinogènes par une prise rituelle et régulière.

Le loom des pomerolk peut être récolté par un rituel minutieux. Il s'agit de cueillir les fruits, de les peler délicatement, puis d'en extraire le jus qui sera conservée précieusement. Ensuite le reste du fruit doit être laissé à sécher sur un rocher dont la forte coloration rouge indique un bon accord loomique, pendant dix jours. On note que le fruit ne pourrit pas mais sèche convenablement. Il reste une petite coquille rigide orangée dans laquelle on verse le jus dont la coloration rubis a augmenté. On y trempe le guilden constellé et l'on peut alors réaliser le jet de récolte.

LES PHÉNOMÈNES LOOMIQUES

La présence de la créature dans la Halte rouge, sa montée en puissance, la culture intensive du pomerolk, l'intensité de l'Été concordent dans la génération de manifestations magiques aux alentours de la Halte rouge. Ces phénomènes sont donc liés au loom rouge et aux activités du rolk. Ils se produisent de manière imprévisible, mais de plus en plus souvent. Le Meneur a tout le loisir de les faire apparaître et intervenir selon le cours des événements, pour étonner ou effrayer les Aventuriers, les retarder ou les intriguer, selon ses besoins.

Orages

La région subit des orages assez forts, qui commencent par l'amoncellement de nuages qui font peser une lourde obscurité sur le paysage, puis la chaleur écrasante et la moiteur insidieuse se transforment en coups de tonnerre qui font trembler les tables de la Halte. Enfin les cieux sont striés d'éclairs blancs.

Foudre

Les orages s'accompagnent de coups de foudre qui frappent les éminences du paysage. La Halte est parfois frappée, mais les dégâts sont légers car l'énergie est en partie absorbée par le rolk. La foudre peut aller jusqu'à briser des morceaux de rochers. Les passerelles qui mènent à la Halte sont des cibles privilégiées.

Feux follets

Les habitués de la région ont remarqué l'apparition de feux-follets à la surface du sol. Les petites flammes dansantes sont notamment apparues dans les marais, où l'énergie loomique rouge profite des émanations gazeuses pour alimenter le feu magique. Certains magiciens considèrent les feux comme des créatures minuscules. Ils se fondent sur leur itinéraire qui est censé conduire quelquefois à des lieux secrets. En l'occurrence, le sous-sol de la Halte où le torque se trouve.

Incendie

Des incendies peuvent éclater, en particulier dans les zones marécageuses, soit à cause de la foudre, soit spontanément. Des buissons s'enflamment tout à coup mais l'incendie ne se propage plus dès que le sol devient rocheux.

Lueurs nocturnes

Outre les feux-follets à terre, des petites sphères de lumière volent certains soirs autour de la Halte rouge, tournoyant dans les airs comme des bulles de savons.

LES HRSKS

Les Hrsks (prononcez «hèrsx») sont des créatures humanoïdes appartenant à la race type des Saur, les transients des marais. Ces transients vivent au bord de la région de la Halte rouge, qui peut être assimilée à un écrin. Ils ont élu domicile dans les zones les plus inhospitalières de la région, les



marais. Les Hrsks y résident depuis des siècles sans doute. Les études des doctes à leur sujet n'ont pas encore pu définir leur ancienneté, mais ils sont suffisamment implantés pour être à même de témoigner des aléas de la région puis des années. Leur connaissances sont donc antérieures à la fondation de la Halte rouge. Nul doute que les Aventuriers auront dès lors bien des choses à apprendre d'eux.

Ce sont des créatures de petite taille, recouvertes d'un grand vêtement qui les cache presque entièrement. Le vêtement est taillé dans un tissu rêche tiré d'algues qui poussent au fond des marais. Ces plantes filandreuses sont récoltées, séchées et patiemment tissées pour fabriquer ces pelisses vert de gris. Le tissu ne laisse apparaître que les mains des Hrsks, et leurs pieds nus. Leur visage reste dissimulé dans l'ombre de la capuche de leur habit. On voit juste leurs paupières et le bout de leur museau. L'habit est troué et rapiécé. De toute évidence les Hrsks ne font pas grand cas de leur habillement. D'ailleurs on peut se demander si ce vêtement sert à les vêtir ou plutôt à les cacher, car leur organisme peut résister fort bien au froid, et est habitué à la moiteur lourde de l'Été dans les marais.

Sous leur vêtement, qu'ils n'ôtent jamais devant un étranger, la peau des Hrsks est écaillée et de couleur grisâtre. Au toucher elle est lisse mais au soleil on remarque des aspérités microscopiques qui accrochent la lumière. L'occasion est très rare mais lors de certains rituels les Hrsks se mettent nus et se tiennent dans une clairière au cœur de leurs marais, laissant les Feux-du-ciel inonder leur corps tel un golem de gemme. Leur mains sont légèrement palmées et leurs doigts sont très longs et osseux. Le visage des Hrsks ressemble à celui d'un lézard, ou plutôt d'un varan, avec une gueule proéminente et des «favoris», rangée de piquants souples

en écaille. Ils sont chauves et totalement dépourvus de poils.

Leur comportement est timide et réservé. Ils se méfient énormément du monde extérieur, qu'ils jugent inutilement agité et hostile. La quiétude des marais leur semble préférable à n'importe quelle découverte. C'est pourquoi, contrairement à certains transients qui n'hésitent pas à longer les écrins et à voyager sur des kilomètres, les Hrsks ne se sont pas étendus hors de leurs marais. Seuls les Marais écailloux et les Marais serpenteux portent des avant-postes de leur peuple. Ils sortent rarement de leur milieu humide.

Il leur arrive tout de même de s'aventurer à découvert pour une raison ou une autre. Dans ces cas-là on apercevra une silhouette encapuchonnée en train de trotter, courbée et précipitée. Si on leur adresse la parole, ils tenteront de s'esquiver et répondront très rarement. Lorsque les Aventuriers approcheront de la Halte rouge, ils remarqueront peut-être un Hrsks en train de s'enfuir sur les bas-côtés de la route et disparaître en un temps record.

L'une des raisons à cela tient à leur difficulté de communication. Les Hrsks ne tiennent pas vraiment à apprendre à s'exprimer, et en vérité peu d'entre eux connaissent les rudiments du guildien. Leur propre langage est constitué de sifflements, entrecoupés de consonnes coupantes. Quand ils parlent leur langue pointue se glisse entre leurs dents à la manière des serpents. C'est un langage fin et subtil dont l'apprentissage prendrait des années si seulement un élève pouvait se mêler à la vie quotidienne de ces transients, ce qui n'est jamais arrivé jusqu'ici.

Les Hrsks vivent dans des huttes de roseaux et de glaise, dont la qualité est vraiment étonnante étant donné la pauvreté du matériel de base. Elles sont résistantes, conçues de manière à

supporter l'humidité, car leur étanchéité est excellente. En revanche leur construction est longue car elle réclame de la minutie. Il y a des maisons vastes, accueillant des familles entières, ainsi que des cellules, huttes carrées et hautes, comportant un étage, où les Hrsks postent des guetteurs.

L'artisanat des Hrsks est rudimentaire. Il se compose d'objets en bois sculpté, qui ont des fonctions et des usages multiples. Par exemple un bâton sculpté servira aussi bien de canne pour aider à marcher sur le sol meuble des rives marécageuses, de rame pour faire avancer un canot sur la mare, et éventuellement de bâton pour se défendre. Les motifs qui ornent les objets sont des sortes de runes qui correspondent aux croyances des Hrsks concernant les esprits des marais. Ces signes simples sont reconnaissables à la longue, ce sont des ronds, des triangles, des serpents, mais leur signification est en revanche quasi impossible à intégrer pour un étranger.

Les Hrsks ne sont pas des guerriers. Ils ne cherchent le conflit avec personne, et ne glorifient pas du tout le combat. Ils évitent consciencieusement les autres races de transients et les peuples autochtones, et n'ont aucun motif de convoitise. Par contre, leur différend avec la Halte rouge risque de mettre fin à une tradition pacifique séculaire, comme on le verra plus loin. Les Hrsks ne construisent donc pas d'armes en nombre, mais peuvent s'armer sommairement de bâtons, d'arcs, de javelots en cas d'urgence. Leurs grandes qualités résident dans leurs capacités de discrétion, qui dans les marais atteignent la perfection. D'autre part ils sont presque amphibies, se mouvant dans l'eau avec lenteur mais souplesse, leur corps de lézard, en se détendant complètement sous la surface, avance avec des bruits fluides. Les Hrsks ont

également développé une espèce d'art martial, le kss, qu'ils utilisent pour se déplacer et se fondre dans la végétation. Ils peuvent ainsi se cacher dans un arbre couvert de lianes fangeuses et se laisser tomber sur quelqu'un, attaquer un adversaire en surgissant d'un fourré d'herbes grasses ou d'une haie de joncs...

Leur système politique est primitif. Leur horreur des conflits les dissuade de se livrer à des luttes d'influence et de toute façon le pouvoir ne les intéresse pas. Il suffit que l'un d'eux se charge de régler la gestion des ressources, ce qui revient à une intendance générale. Les Hrsks ont un roi, qui prend la direction des affaires, et s'occupe également des relations avec les esprits des marais. Il fait office de sorcier officiel, rôle qui n'exige aucune adoration particulière, mais qui permet aux Hrsks de rester en bons termes avec les puissances invisibles qui habitent les marais avec eux.

La religion des Hrsks est en effet basée sur les gaz qui s'élèvent dans les zones les plus méphitiques des marais. Selon eux, des esprits se trouvent dans les vapeurs et dans les odeurs qui s'échappent de la vase, et sont l'expression de la nature profonde de l'environnement. Les Hrsks doivent donc se concilier leur puissance sous peine de voir la totalité du décor se retourner contre eux. Leur grande hantise serait de voir leurs huttes englouties dans la vase du marécage.

Les Hrsks ont une histoire. Leurs souvenirs datent d'avant le premier Été de la contrée de la Halte rouge. Bien qu'ils ne soient pas très précis, car les Hrsks ne retiennent que ce qui les concernent directement, les faits recensés par ces transients informent l'explorateur de plusieurs manières. Les Aventuriers pourront notamment décrypter de longues gravures effectuées dans des bandes de roseaux

assemblés par des lacets en algues. Ces bandes constituent de véritables fresques où l'on peut repérer des renseignements sur la Halte, et en particulier son histoire secrète.

En effet les transients ont assisté au déclin de la Halte, et tout en restant loin de ses activités, ils ont pu juger de la transformation de l'ambiance. Ils se sont gardés de nouer des contacts avec Afzil mais n'ont rien fait contre lui. On peut penser que l'ancien tenancier felsin avait rencontré les Hrsks, leur avait fait comprendre qu'il n'avait rien contre eux et qu'il tenterait de préserver leur tranquillité malgré le succès grandissant de son établissement et des inévitables désagréments qui pourraient en résulter. Ce dont il s'acquitta.

L'arrivée de l'Automne n'afecta pas les Hrsks qui s'adaptèrent sans problème à ce temps humide et frais, bien que la chaleur moite de leurs marais disparaisse.

Il n'en fut pas de même au moment du retour de l'Été. Le climat changea, certes, et les Hrsks n'y trouvèrent aucun déplaisir. Mais la présence du rolk leur fit craindre le pire. De nature paisible, ces transients sont en effet fort sensibles aux manifestations agressives, et ne les supportent absolument pas. Envoyé en émissaire pour une éventuelle conciliation entre les esprits des marais et la magie loomique rouge, le roi des Hrsks se rendit auprès du site de la Halte, à l'endroit où il ressentait le plus vivement la présence du loom rouge réactivé. Bien sûr aucun accord ne fut établi et les Hrsks comprirent que des choses désagréables allaient survenir.

De fait les Hrsks savent qu'il se passe quelque chose de bizarre et de malsain dans la Halte rouge. Ce malaise ne tient pas seulement aux phénomènes explosifs qui accompagnent la montée en puissance du rolk, mais surtout à l'attitude des hôtes qui voient leur comportement modifié par la domination du rolk et la consom-

mation du pomerolk. La mise sur pied d'une milice sous les ordres de la créature de loom rouge, qu'ils perçoivent ouvertement maléfique, les terrifie à tel point qu'ils sont prêts à mettre fin à ce projet. Ils iront jusqu'à rompre leur engagement de discrétion et de non intervention, et former une expédition pour se débarrasser de la Halte rouge, à cause du pouvoir grandissant du loom rouge et des mercenaires du rolk. Ils ne savent pas que le torque rolkal se trouve enfoui sous la Halte. Cette information, si elle leur était confiée par les Aventuriers, serait de nature à les convaincre d'intervenir.

Hskl le transient

Hskl (prononcez «hèskeul») est un personnage énigmatique que peu de gens peuvent se vanter d'avoir rencontré. Son histoire personnelle est atypique par rapport à son origine et correspond d'une certaine manière à l'Aventure qui a commencé à bouleverser cette région.

Comme on peut le deviner à partir de son nom, Hskl est un Hrsks, les transients qui vivent dans les marais de la contrée de la Halte rouge. Plus encore, il en fut le personnage le plus éminent. En effet, Hskl fut le roi de cette communauté, c'est-à-dire à la fois le chef politique et le sorcier qui est en relation avec les esprits des marécages. Fasciné par le loom estival qui embrasait la contrée, il a décidé de quitter sa communauté, et de partir à la recherche des secrets du loom rouge.

Hskl est parti à la découverte de la région, et en a affronté les dangers au fur et à mesure qu'il les découvrait. Le vaste monde, pour un Hrsks, se présente toujours comme un univers hostile dont la paix est absente. Il fallut beaucoup d'opiniâtreté et de courage pour que Hskl puisse survivre, et apprendre les usages des étrangers. Il

a appris notamment des rudiments de guildien, afin de pouvoir au moins réagir à la rencontre d'Aventuriers. Son approche de la magie lui a en outre permis de mieux comprendre le comportement du loom et de son emploi.

Dans un premier temps, Hskl a découvert une réalité qui lui échappait complètement, l'idée d'une matérialité des énergies magiques, à savoir le loom. Sa croyance primitive en des esprits évanescents nés des marais a été bouleversée et s'est estompée peu à peu alors que le transient prenait contact avec le monde extérieur. D'autre part, Hskl a enquêté spécialement sur le loom rouge, a exploré ses possibilités, ses effets, et a construit une sorte de théorie de la malédiction rouge. Selon lui, l'Été loomique est un enfer réel, une fatalité mauvaise qui s'abat sur toute une région et ses habitants. C'est l'incartade à une représentation matérialiste qui subsiste dans sa perception de la magie. Il a donc décidé d'amasser toutes les informations corroborant cette version des faits.

Finalement, grâce à ses pérégrinations, Hskl a fini par découvrir des traces de l'existence du torque rolkal. Sa nature de transient lui a donné accès à des sources ignorées, que seuls connaissent les passagers des Terra Incognita. Des archives enfouies depuis des lustres, ainsi que la consultation de grands magiciens qui vivent cachés au cœur du Continent, ont permis à Hskl d'édifier un corpus consacré au loom rouge. Parmi les secrets découverts, l'histoire du torque, qui a passionné Hskl. Pour lui a commencé une grande quête. Certain que cet artefact était lié à une machination grandiose, l'équivalent d'une colère divine, Hskl s'est mis en tête de retrouver le torque. Il y passa sa vie, marchant sous les soleils écrasants, emporté dans des tempêtes de neige, afin de comprendre comment

le torque était à l'origine de la malédiction de sa région. Alors il put revenir et évaluer l'influence que le torque avait sur les visiteurs de la Halte.

Lorsque l'ancien tenancier de la Halte rouge, le Felsin Afzil, comprit que son établissement allait faire faillite définitivement en raison du désintérêt que l'Automne avait causé sur toute la région, il reçut une étrange visite. Cet individu, encapuchonné et bizarre, qui parlait d'une voix sifflante, c'était Hskl, le roi déchu, le voyageur en quête des secrets loomiques. Il demanda à rencontrer Afzil et lui expliqua patiemment, non sans difficultés vocales et théoriques, ce qu'il avait découvert sur le torque. Il réussit à le convaincre de quitter les lieux, sans jamais y retourner, pour échapper à l'influence mauvaise du torque. Quant à lui, Hskl, il resterait sur place, à distance, sans revenir dans ses marais natals, pour surveiller le comportement du loom. Sa peur profonde de la magie rouge l'empêchant de tenter de se mettre en contact direct avec l'objet loomique, il adopta donc un profil attentiste. Pendant des années, il vécut en ermite, sous les pluies automnales, confiant dans le sommeil du loom rouge, mais s'attendant à devoir refaire surface pour, le moment venu, contrer la malédiction.

Le rolk vint confirmer ses craintes en les décuplant. Hskl a vu la Halte rouge reprendre ses activités, a épié les manigances du rolk sans le discerner lui-même, mais en percevant la menace de manière intuitive. Les Hrsks sont en effet doués pour sentir le malaise teinté de panique qui accompagne l'agressivité dans leur domaine vital. Devant l'affluence soudaine des hôtes, et les manifestations inquiétantes qui attestaient du regain loomique, Hskl a décidé de rentrer dans sa communauté pour les avertir. Ses connaissances, et plus encore ses capacités se trouvaient

cruellement prises en défaut par le danger. Pour agir il lui sembla nécessaire de prévenir ses frères transients.

Son retour s'avéra problématique, car il apparut comme un réprouvé qui demandait asile, ce qui n'était pas le cas. Son langage, teinté de consonances étrangères, son habillement, complètement acculturé, lui rendirent la tâche plus difficile que prévu. Mais l'alliance se fit sur leur cause commune : la lutte contre le loom rouge. Dès lors Hskl entreprit de les informer, mais garda sous silence l'existence du torque. Et ce pour deux raisons. La première consistait à ne pas effrayer la communauté dont il connaissait mieux que personne le caractère paisible. Le torque aurait signifié pour eux la destruction du rapport qu'ils entretiennent avec leur environnement et une frayeur insoutenable aurait bouleversé les Hrsks. Aucune action commune, avec le soutien des Hrsks, n'aurait été possible devant cet objet de grande puissance. D'autre part, Hskl avait tellement de recherches qu'il en était venu à considérer le torque comme son dû, l'objet d'une quête à laquelle il avait consacré sa vie entière, et qui se profilait maintenant. Sans doute ne pense-t-il pas sérieusement utiliser le torque, mais le posséder pour prendre une revanche sur ce loom n'est pas exclu.

Mais Hskl s'est borné à organiser les prémices d'une résistance des Hrsks contre la Halte rouge et les phénomènes qu'elle entretient. Les Hrsks se méfient de tout ce qui se trame au-delà de leurs marais, surveillent les abords de leur domaine, suspectent les visiteurs des lieux. Il a en quelque sorte servi de mentor à toute une troupe de Hrsks bien décidés à ne pas laisser faire le rolk, ou quoi que ce soit qui foment le conflit. Personnellement Hskl n'est pas resté parmi ses frères. Il est revenu à son existence indépendante, et s'est mêlé aux événements pour mieux suivre

l'actualité de la Halte rouge. Hskl se rend donc souvent à la Halte rouge sous la couverture d'un simple hôte. Il a su dominer sa peur, et s'est résolu à cette mission d'espionnage. Ce qui l'intéresse au premier chef, clairement, c'est le loom, et donc le rolk, et le torque. Mais ses investigations sont ralenties par l'ambiance de la Halte et les écarts des autres convives. D'autre part, la Halte rouge est un endroit très vaste, où le nombre de visiteurs complique toutes les actions. Ses recherches vont dans plusieurs sens. Au centre de ses préoccupations se trouve la créature, qu'il ne fait que deviner, mais qu'il finira par découvrir lorsque ses observations achèveront de mettre en évidence sa présence et son action. Hskl n'est pas encore capable de répliquer au pouvoir du rolk, qui est l'incarnation de son ennemi, le loom rouge, mais il se révélera un conseiller et un guide très précieux pour tout investigateur dans les bâtiments de la Halte. De plus sa connaissance des lieux et de son personnel, malgré sa réserve naturelle, commence à être performante.

Hskl pourra effectivement se révéler d'une grande utilité pour les Aventuriers. En effet, ce personnage hors du commun est un bon guide au sein de l'intrigue qui se trame dans la Halte rouge. Toutefois il n'est pas du tout amical de prime abord. Ses voyages lui ont amplement montré que l'on ne pouvait pas faire confiance à n'importe qui, et il se refuse à discuter avec des étrangers. À moins... À moins qu'il n'y soit obligé, car il a horreur de la violence, et ne peut supporter qu'elle éclate, même indirectement, à cause de lui. C'est pourquoi il a toujours privilégié l'anonymat et la discrétion, pour ne jamais s'exposer à la vindicte et l'envie d'autrui. Et dans les soirées endiablées de la Halte rouge, qui ferait attention à un petit transient dont le visage n'apparaît presque pas sous son bonnet ? D'un autre côté, les

Aventuriers ont tout intérêt à ne pas brusquer Hskl, car ce serait se couper d'une source d'informations de première importance.

Enfin, Hskl veut absolument mettre la main sur le torque. Dans ce but, le cas échéant, il pourra même engager les Aventuriers à pousser plus loin leur aventure, sous des prétextes divers. À eux de le convaincre, s'ils le souhaitent et si les recherches aboutissent, que le torque ne doit pas être laissé en sa possession. Son engagement contre le loom rouge finira alors par triompher et il se rendra à la raison.

Hskl est donc un Hrsk, race dont il conserve les traits physiques, à savoir la peau écailleuse et grise, les longs doigts palmés, la démarche trottinante, et la face reptilienne. Ses yeux expriment une compréhension du monde accrue par rapport à ses congénères Hrsk, ils ont l'air plus intelligents, plus ouverts, et capables de remarquer des détails et des gestes qui manifestent les mœurs étrangères d'un individu, alors que les Hrsk les rejettent purement et simplement. Son habillement est quant à lui très différent des Hrsk, car il porte des vêtements aux couleurs apaisantes et sombres, pour lutter symboliquement contre l'Été loomique : une tunique et des bottes de cuir, ainsi qu'un manteau. Hskl a dû apprendre à se défendre, et porte une longue dague au côté, dont il se sert très bien, aidé en cela par ses qualités en art martial Hrsk, le kss.

Le plus important est que Hskl, grâce à ses quêtes sur le loom rouge, détient un talisman qui le rend plus résistant à la domination du rolk. Cet objet est un petit clou implanté derrière son crâne. C'est un puissant magicien qui l'a donné à Hskl. Il est quasiment insensible aux modifications d'humeurs que subissent les visiteurs de l'endroit. Mais le pouvoir du talisman n'est pas illimité. Si une confrontation sévère doit avoir lieu avec le

rolk, le clou ne tiendra que 7 PA devant le pouvoir du rolk, avant d'exploser, laissant Hskl à la merci de la créature.

Hskl
Agile 4
Fort 2
Observateur 5
Résistant 5
Charmeur 1
Rusé 3
Savant 4
Talentueux 1
Art Étrange 4
Art Guerrier 3
Vie 15
Armure
Peau écailleuse 1D6-2
Compétences
Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 2
Esquive 2, Scruter 4, Vigilance 4, Arme courte 2, Art martial 3
Chercher 2, Orientation 3, Survie 4
Camouflage 2, Discrétion 3, Filature 4
Sens 3



Cette guilde est composée de Gehemdals, de Felsins et d'Ashragors, qui semblent s'être liés avant tout par intérêt et avoir mis leurs différends en valeur au sein de la guilde. On dirait en effet que leur inimitié proverbiale les motive, comme s'ils puisaient dans ce fond de haine et de méfiance une agressivité qui leur donne de l'énergie pour

dépasser les obstacles. Les traits désagréables de chaque Maison représentée sont cultivés par la direction de la guilde afin de renforcer les performances de l'ensemble. Ainsi plus les membres de la guilde des Clameurs remarquent les défauts des autres et les jugent insupportables, plus chacun d'eux se sent obligé de renforcer ces caractères. Ce mouvement d'excitation et d'exaspération mutuelle assure une pérennité paradoxale à l'ensemble des troupes. C'est un groupe très instable mais soudé par une sorte d'invincible haine qui est réorientée vers l'extérieur.

La guilde des Clameurs est nommée de cette manière car elle fut constituée de mercenaires à la base. Les dirigeants engagèrent les Aventuriers lors d'un grand appel, faisant miroiter le pouvoir et la richesse à des laissés-pour-compte, des mauvais garçons qui, découragés par des échecs ou à la suite de heurts, ne pouvaient plus mettre leur bras au service d'une guilde «propre». On y trouve également des soldats de grande valeur qui pensent que la conquête du Continent peut se faire dans un cadre de discipline très stricte, et en usant de la force. Les clameurs en question furent celles de ses hommes qui rejoignirent la guilde avec cette attitude guerrière. La bannière de la guilde des Clameurs claque dont en rythme avec le pas ferré de ses membres. Ces Aventuriers traînent derrière eux une réputation de soudards.

L'activité principale de la guilde est donc la conquête de territoires de valeur, soit par les richesses minières qu'ils contiennent, soit par la force de travail des autochtones qui y résident, et qu'elle n'hésite pas à exploiter de façon plus ou moins directe. Lorsque des conflits éclatent, et ce n'est pas rare, la guilde des Clameurs se met immédiatement sur le pied de guerre. Il s'agit alors de freiner le désir des troupes d'en découdre. La direction de

la guilde des Clameurs doit trouver un savant équilibre entre l'énergie agressive de ses subalternes et la préservation de ses intérêts. Le plus souvent ils se débrouillent pour en rester au stade des menaces. En effet, le Sénat de la Constellation voit toutes ces manières d'un très mauvais œil, et seul son désir de ne pas trop accentuer ses interventions sur le terrain l'a dissuadé de mener des actions en justice ou même militairement contre les autorités de la guilde des Clameurs.

La guilde des Clameurs rançonne de nombreux comptoirs sur les routes qu'elle ne peut pas contrôler seule. Elle se livre en général à un travail de sape vis à vis de ses interlocuteurs, personnes privées ou morales, guildes constituées ou Aventuriers, autochtones ou natifs. Peu à peu elle passe d'accords commerciaux frauduleux à des menaces qui vont en se précisant si des résistances se font jour. Elle tente aussi de rester prudente, car le Continent réserve tellement de surprises qu'elle pourrait un de ces jours se trouver dans une passe extrêmement délicate, financièrement ou physiquement, ou même devoir demander une aide d'urgence à une autre guilde ou à un peuple autochtone. C'est pourquoi, afin d'amadouer d'éventuels partenaires et de ne pas s'attirer trop d'ennuis, la guilde des Clameurs affiche une certaine respectabilité extérieure. Elle paie des diplomates et des interprètes pour se faire représenter dans des rencontres et des occasions officielles, avec des autorités des Rivages ou des peuples du Continent.

La guilde se compose d'une caravane de vingt hommes d'armes. Elle se rend à la Halte rouge pour atteindre plusieurs objectifs.

La rapine

En premier lieu, la guilde des Clameurs est attirée par le succès et les bénéfices de la Halte rouge, et voudrait profiter de la manne que représente le chiffre d'affaires de l'établissement. Une guilde aurait en effet tout intérêt à bénéficier de l'activité de la halte, car les explorations demandent un financement important, et la guilde des Clameurs, qui subsiste entièrement avec le concours de mercenaires attirés par l'appât du gain, a nécessairement besoin de se refaire périodiquement un trésor. Elle compte donc établir son autorité sur la Halte et ses clients, et récupérer une partie des gains de l'établissement. On verra donc les membres de la guilde des Clameurs jouer à tous les jeux, provoquer des petites rixes qui tourneront à leur avantage, faire main basse sur le pécule de clients peu méfiant ou trop éméchés pour réagir etc.

Les pressions

Puis dans un second temps, un membre de la direction de la guilde voudra rencontrer Skün. Il se renseignera auprès des habitués de la Halte et du personnel, afin de rentrer en contact avec le tenancier. S'il y parvient, une entrevue aura lieu, où les protagonistes débattront âprement de leurs convoitises respectives. Effectivement, Skün n'est pas du tout tenté par une telle alliance, il est trop jaloux de ses prérogatives, mais d'un autre côté la guilde ferait office de milice toute trouvée pour la Halte. La guilde des Clameurs cherchera ouvertement à prendre possession de la Halte rouge, mais Skün devrait refuser. Ce refus pourrait déclencher des représailles de la part de la guilde contre l'établissement. Ce différend entre la guilde et le tenancier pourrait conduire (chose étrange et amusante) les Aventuriers à défendre Skün...

Les fruits loomiques

Lorsque les membres de la guilde découvriront l'existence du pomerolk, ces fruits deviendront immédiatement un enjeu de prédilection. En effet, les objets loomiques sont une ressource comme une autre, et peuvent acquérir de la valeur sur certains marchés exotiques des havres ou auprès de praticiens des Arts Étranges.

La soldatesque de la guilde des Clameurs se promènera dans les vergers et consommera des fruits incorporés à la cuisine de la Halte rouge. Cet usage ne fera que décupler le caractère batailleur et arrogant des Aventuriers sans scrupules, ce qui fera d'eux des clients de choix pour le rolk. En clair, une fois que les membres de la guilde auront été les hôtes de la Halte, leur comportement sera transformé plus rapidement que d'habitude par le pomerolk, étant données leurs tendances naturelles à l'agressivité. Et le rolk trouvera là les cadres de sa milice.

Enfin, les membres dirigeants de la guilde voudront s'approprier le pomerolk pour leurs troupes, le considérant comme un dopant. Cette consommation donnera la possibilité au rolk d'asseoir plus facilement sa domination sur eux, et dès lors les tractations avec Skün pour la propriété ou le racket de la Halte sont susceptibles de prendre un tour nouveau, à l'avantage de la guilde des Clameurs.

MEMBRES DE LA GUILDE DES CLAMEURS

Ijkor Kraz

Diplomate ashragor

Un visage anguleux, une barbiche noire et un crâne chauve forment le profil sournois mais en même temps fort respectable de ce délégué de la guilde aux questions diplomatiques. Il est habillé de façon correcte, sans ostentation, et fait montre d'une grande courtoisie. Ses traits ashragors sont marqués par ses ongles longs, les anneaux barbelés glissés dans ses oreilles et sa trahison exceptionnelle.

Agile 3
Fort 2
Observateur 4
Résistant 3

Charmeur 4
Rusé 4
Savant 2
Talentueux 3

Art Étrange 3
Art Guerrier 3
Art Guildien 3

Vie 10

Armure
Cotte de maille 1D6 + 3

Compétences

Contacts 3, Prix 2, Négocie 4, Diplomatie 5, Patois (le Pérégrin) 3, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 2, Esquive 1, Commandement 1, Vigilance 3, Arme courte 3, Lois 3, Patois (l'Alphabet) 4, Chercher 1, Chevaucher 2, Falsification 1

Irwin Wrinkler

Métalliste gehemdal

Massif, barbu et blond, ce praticien des Arts Métalliques est aussi et surtout un meneur d'hommes, qui sait les motiver, les exciter et les diriger d'une main de fer. Ses connaissances dans le domaine de l'Étrange lui permettent de mettre en garde la guilde contre les manipulations de ce type.

Agile 2
Fort 4
Observateur 2
Résistant 4

Charmeur 2
Rusé 3
Savant 4
Talentueux 4

Art Étrange 3
Art Guerrier 3
Art Guildien 3

Vie 12

Armure
Cotte de maille 1D6 + 3

Maîtrise 3, Pouvoir 3, Sens 1
Épée longue 3, Esquive 2, Hache 1, Scruter 1, Commandement 3
Sortilèges :
Par les feux répandus 3, Par la main du bourreau 3, Par la porte des géants 2

Mercenaires

Il s'agit des troupes de base de la guilde. Composés de natifs felsins, gehemdals et ashragors, ils sont rompus à l'exercice du combat, mais ne se battent pas pour le seul plaisir du choc des armes. Leur intérêt les guide, et celui de la guilde dans la mesure où sa cohésion les sert. Ils sont vénaux, ce qui peut être une faiblesse.

Agile 4
Fort 4
Observateur 2
Résistant 5

Charmeur 1
Rusé 3
Savant 1
Talentueux 2

Art Étrange 1
Art Guerrier 3
Art Guildien 3

Vie 15

Armure
Cotte de maille 1D6 + 3

Courir 2, Grimper 2, Lancer 1,
Premiers soins 2
Commandement 2, Esquive 2,
Scruter 2, Vigilance 4, Patois (le
Bataille) 3, Arme à deux mains 2,
Arme à une main 4, Arme de trait
3, Bagarre 3, Bouclier 3
Orientation 2, Survie 3,
Chevaucher 2

Les enjeux

L'intrigue de la Halte rouge tourne autour de tous ces acteurs, qui sont autant de groupes d'intérêts sur la toile de fond de l'établissement et de son histoire. Ils sont réunis par l'importance que revêt la Halte du point de vue commercial et magique. Mais pour parvenir à tirer leur épingle du jeu, vos Aventuriers devront faire montre de talents plus étendus que ceux-là. Voici un petit récapitulatif qui vous aidera à les orienter.

Commerce et concurrence

- La Halte est un enjeu commercial pour la guilde des Aventuriers. Il leur faudra concurrencer la guilde des Clameurs, les devancer dans leurs efforts, les battre au poteau, ou les dis-

suader de passer tout accord avec le tenancier de la Halte.

- La Halte est un lieu de rencontre où les Aventuriers prennent des contacts, concluent des accords, font connaissance avec des informateurs et des embaucheurs.

- L'affrontement des mercenaires de la guilde des Clameurs est difficilement évitable. Éviter le combat serait un exploit diplomatique. En triompher, un exploit héroïque.

- Les Hrsks sont opposés à la Halte.

Selon le profil adopté par les Aventuriers, ils seront amenés à les aider, les raisonner, les combattre... En cela, tout dépend des buts de vos joueurs et de leur façon de régler leurs affaires et de mener leur carrière.

Magie et étrangetés

- Le loom rouge hante le lieu sous diverses formes. C'est la source de bien des problèmes mais aussi potentiellement une source de pouvoir et de richesse. Les Aventuriers ont intérêt à contrer son influence et à s'en rendre maître. Ce qui veut dire : découvrir, pactiser ou combattre le rolk, trouver et employer les pomerolk et le torque rolkal.

- Dans cette optique la présence de Hskl est fondamentale, et propose à vos Aventuriers un bon exemple d'alliance avec un transient, ce qui sera rare.

Connaissances et découvertes

- L'histoire de la Halte rouge, révélée peu à peu par Hskl et les archives des Hrsks, réserve une enquête mystérieuse à vos Aventuriers. La découverte peut, et souvent doit, précéder la conquête...

- La découverte des transients Hrsks vous laisse la possibilité d'un apprentissage poussé de leur culture, et ils deviendront alors de précieux alliés.

Selon le cours des événements, et les éléments que vous aurez peut-être à cœur d'ajouter à cette trame, le scénario prendra certainement une tournure inattendue. N'hésitez pas, c'est l'essence de l'Aventure, à laquelle un scénario ne peut qu'inciter...

BOUTIQUES COMPTOIRS «TEMPLE DU FEU»

BORDEAUX

62, rue des St-Georges
33000 Bordeaux
tél. 56 44 61 22

LYON

268, rue de Créqui
69007 Lyon
tél. 72 73 13 26

NANTES

8, rue de l'Heronniere
44000 Nantes
tél. 51 84 05 05

RENNES

14, rue Dupont des loges
35000 Rennes
tél. 99 30 35 35

TOURS

124 ter, bd Béranger
37000 Tours
tél. 47 39 13 14

produit par le TEMPLE DU FEU

réalisé par MULTISYN