

L'Aube des Bleus Prophètes



SECOND

VOLUME

L'Aube des Bleus Prophètes



La campagne du Nouveau Monde
Second épisode

Crédits

textes

L'île de l'Astramance, la ville de Snake

et les idées de scénarios : Philippe Rat.

Le Sénat de la Constellation : Mehdi Sahmi.

L'aube des prophètes bleus : Tristan Lhomme,

avec un coup de pouce de Jean-Marie Noël pour Port Concorde,

et de Philippe Rat et de Mehdi Sahmi pour le reste.

couverture

Julien Delval

illustrations

Rolland Barthélémy

maquette & plans

Cyrille Daujean

Dédié à toute l'équipe d'organisateur et de joueurs réguliers
de Dédalles (passés, présents et à venir). Sept ans d'hallucinations
partagées, ça se fête, non ?

– Tristan

Éditions **MULTISIM**
13 passage du clos bruneau
75005 PARIS



e-mail multisim@planete.net

Table des matières

<i>Introduction</i>	p. 4	L'invasion	p. 101
		Jours sombres à Avemano	p. 104
<i>Biore 1 :</i>	p. 7	Le peuple du loom bleu	p. 111
<i>Décors, personnages et arrière-plan</i>			
		Intermède : La tragédie des Felsins	p. 115
Port Concorde	p. 8	Intermède : En route pour Snake	p. 116
Le Sénat de la Constellation	p. 12		
L'île de l'Astramance	p. 27	ACTE III : LA QUERRE DE L'ASTRAMANCE	p. 118
Snake ou l'ambition d'un fou	p. 43	La jungle	p. 118
Protagonistes et enjeux	p. 57	L'avant-poste attaqué	p. 118
		Hamidar le trappeur	p. 120
<i>Biore 2 :</i>	p. 61	Le camp de prisonniers	p. 121
<i>L'aube des prophètes bleus</i>		Les cités de Ceux-Qui-Dorment	p. 123
		Snake	p. 126
ACTE I : LA RÉUNION DU SÉNAT	p. 62	La guilde du Grand Fleuve	p. 126
Introduction	p. 62	La guilde des Mille peuples	p. 127
Enquête sur un sénateur au-dessous de tout	p. 66	La guilde de Rubisque	p. 128
Alliés, amis et ennemis	p. 72	La guilde des Peaux	p. 129
Les Ashragors	p. 72	La guilde du Vert Émeraude	p. 129
Ragnar Rafarnsson	p. 75	Les loyalistes arkhés	p. 130
Bohumil Luraj, l'homme traqué	p. 77	Les comploteurs arkhés	p. 130
Ketzol Derkzil	p. 79	Les prêtres arkhés	p. 131
Le cercle de saphir	p. 81	Le palais du Branapur	p. 132
L'assemblée	p. 83	Le monde tremble	p. 136
Port Concorde s'agite	p. 85	La crise	p. 136
Conclusion provisoire	p. 86	Le siège	p. 138
		L'Astramance révélée	p. 138
Intermède : Port Franc	p. 87	Épilogue : conclusions & conséquences	p. 141
ACTE II : L'ÎLE DE L'ASTRAMANCE	p. 91	Dramatis personnae	p. 144
Avemano	p. 91	51 synopsis pour Guildes	p. 146
Le sanctuaire	p. 97	Annexes photocopiables	p. 155

iNTRoDuction

Bienvenue dans ce deuxième épisode de la Campagne du Nouveau Monde ! Ce deuxième volet lève le voile sur un certain nombre de secrets, prolonge Le requiem des ombres, et fait découvrir aux joueurs quelques-uns des mystères les mieux dissimulés de Cosme... ou, plus exactement, leur donne la possibilité de les découvrir. Ils ne saisisent certainement pas tous les tenants et les aboutissants de ce qui se déroule sous leurs yeux.

Si vous avez raté le début...

Au cours du Requiem des ombres, les aventuriers ont eu l'occasion de fonder leur guilde et de rencontrer l'énigmatique Kzudarth, une créature ancienne et puissante qui leur a donné quelques miettes d'information sur leur future destinée.

Peu après, ils ont été engagés par la guilde d'Almara pour résoudre l'énigme de la disparition du Flambeau, un galion venn'dys. Ce fut le début d'une quête longue et dangereuse, qui allait les conduire parmi les pirates de la Scabarre, puis dans la ville libre de Rask, infestée de truands. Ils l'ont quitté à la poursuite d'un convoi d'esclaves, ont traversé les Dynasties fantômes, avant de sortir de la contrée de Gillian. Au terme de leurs pérégrinations, ils sont arrivés sur le site du Portail noir d'Ashragor et, après une bataille confuse, ont compris que le prince-démon ne comptait pas l'ouvrir... pour le moment.

A la fin de l'année 209, ils sont revenus à Port McKaer, où le récit de leurs exploits leur a valu une belle renommée... et a attiré l'attention de diverses forces, pas toutes amicales.

L'année 210

SUR LE CONTINENT

- L'évolution de la Contrée de Gillian au cours de l'année 210 est présentée à la fin du Requiem des ombres.

Il convient néanmoins d'y ajouter un élément. Si les aventuriers retournent dans la forêt de Mirol pour s'entretenir avec le Kzudarth, ils découvrent que celui-ci est parti. Son peuple, qui occupe toujours la cité forestière, accueille volontiers le groupe. Leurs anciens ont un message à leur transmettre aux personnages : le Ver a annoncé qu'il les laissait à leur destin, et que leurs chemins se croiseraient sûrement à nouveau...

- L'histoire récente des autres contrées a été amplement détaillée dans les deux Atlas du Continent. La crise des enfants-cyclones, présentée dans le volume 2, éclate dans les derniers jours de 210. Même pendant la réunion du Sénat, c'est à peine plus qu'une rumeur imprécise, colportée par les voyageurs venus des régions les plus lointaines de la zone contrôlée par les guildes. Les sénateurs ne découvriront l'ampleur de la catastrophe que pendant l'année 211.

- Sur le front des guildes, l'événement marquant de 210 est l'éclatement de la guilde du Fer de Schaal, dont la branche des marches de Gambe fait sécession. Pour les autres guildes, c'est une année de prospérité.

SUR LES RIVAGES

- Maison Ashragor. L'apparition de la Porte noire fait l'effet d'un coup de tonnerre... suivi d'un grand silence. Alors que le clergé d'Ashragor s'attendait à ce qu'une horde de démons déferle sur Cosme, il ne s'est rien passé. Le Hiérophante a néanmoins annoncé solennellement que

l'ère de Chūsum allait bientôt prendre fin, pour être remplacée très prochainement par le Daar'ūsum, "le joyeux sacrifice". Néanmoins, le silence persistant d'Ashragor alimente de nombreuses rumeurs. Une partie du clergé demande, de manière de plus en plus instante, que la Maison agisse sans attendre ses ordres. Visiblement, ils seraient assez tentés par l'invasion des Maisons Ulmeq, Gehemdal et Venn'dys. Pour l'instant, le Hiérophante a eu le bon sens de ne pas bouger, mais il ne pourra pas rester inerte très longtemps.

- Maison Venn'dys. Le doge di Goronna meurt de vieillesse le 12e jour de la Sixte Bise 210. Au moment où commence ce deuxième épisode, la lutte pour la succession bat son plein. Le nouveau doge, Elverico di Arsencio, est désigné par le Sénat de Brizio le 4 TA 211. La nouvelle arrive sur le Continent deux mois plus tard, longtemps après la réunion du Sénat, au moment où les aventuriers font voile vers Port Franc. Quelques jours après son élection, Elverico met la flotte de guerre en état d'alerte, tout en envoyant une ambassade au Hiérophante. Ces deux décisions suffiront à calmer les esprits de ses sujets... pour le moment.

- Maison Ulmeq. Le jour du solstice d'été, un violent tremblement de terre ravage la cité de Kumar, faisant des milliers de victimes. Le Fils du Soleil en personne se rend sur place et organise les secours. Vers la fin de l'année, la Maison mobilise "préventivement". La perspective d'une invasion ashragor fait trembler les citoyens ulmèques.

- Maison Gehemdal. Les Gehemdals font de considérables efforts pour servir de médiateurs entre les Venn'dys et les Ashragors, sans grand succès.

- Maisons Felsin et Kheyza. Rien de notable à signaler.

- L'affluence au pèlerinage à l'Astramance bat tous les records. Toutefois, la Dame ne prophétise pas, à la grande déception de tous.

Conseils de jeu

Ce deuxième épisode de la campagne est beaucoup plus ouvert que le Requiem des Ombres. Là où le premier volet était une poursuite, genre linéaire s'il en est, les trois actes de L'aube des prophètes bleus ont chacun leur ambiance.

Profil-express

**Elverico di Arsencio,
doge de la Maison Venn'dys**

Élu au huitième tour de scrutin contre deux candidats archiconservateurs, Elverico a une cinquantaine d'années, ce qui est très jeune pour un doge. Issu d'une famille marchande de Mandril, il a eu un parcours assez peu ordinaire. Après avoir accompli son service militaire comme tous les citoyens de la République, il a été emprisonné pour "conspiration et sentiments illégalistes", s'est évadé, a rejoint Port Franc et, de là, a gagné le Continent. Il a servi pendant dix ans dans la flotte de la guilde de la Traverse, avant d'obtenir son pardon et rentrer au bercail. Il a repris les affaires familiales, et a connu un succès éclatant.

Devenu l'un des patriciens les plus puissants de Mandril, il a eu l'occasion d'influer sur la politique de la cité. C'est notamment à lui que les paysans mandrilènes doivent leur émancipation. Elverico est très populaire dans la plèbe, mais beaucoup moins parmi les aristocrates. Sa relative jeunesse et ses convictions "radicales" en font un doge surprenant. Toutefois, il n'est pas dépourvu d'atouts, notamment ses liens avec les guildes et sa parfaite connaissance des mécanismes du commerce international

- L'acte I, à Port Concorde, est une enquête complexe, où vous pouvez jouer en toute bonne conscience sur les recettes des films et des romans de cape et d'épée. Il y a des conspirateurs partout, des tueurs à gages s'embusquent dans toutes les embrasures, des plans machiavéliques entrent en collision à grand fracas... et les pauvres aventuriers doivent démêler les fils d'une intrigue très embrouillée.

- L'île de l'Astramance commence dans le mysticisme et se termine comme un film de guerre. Accentuez l'ambiance paisible de la première partie de l'épisode, et n'hésitez pas, à vous montrer violent sur la fin.

- Snake, enfin, est une délicate course contre la montre. Les aventuriers doivent s'y rendre rapidement, et gérer une situation instable avant qu'elle ne leur explose à la figure (ou, au moins, limiter les dégâts).

Quand sommes-nous ?

La Campagne du Nouveau Monde évolue dans le temps aussi bien que dans l'espace. Nous avons pris soin de ménager, entre chaque épisode, de larges "blancs" où vous pourrez intercaler vos propres aventures. Après tout, entre l'exploration, la politique et la construction d'une guilde solide, vous avez de quoi occuper les joueurs, même sans toucher aux grands mystères du monde de *Guildes* ! Pour vous aider à construire vos propres aventures, vous trouverez des idées de scénarios p. 146. Quant à la chronologie générale, la voici.

- Début 206 AA : La boîte de *Guildes*.
- 207 - 208 AA : Les événements des Venn'dys.
- Fin 208 : Les événements du Requiem des ombres.
- Début 209 : Le Sénat ordonne la compilation d'un Atlas du Continent.
- Fin 210 : Début de la crise des enfants-cyclones (voir le volume 2 de l'Atlas).
- Fin 210/début 211 : Parution des deux volumes de l'Atlas du Continent.
- Seconde Ardenne 211 : Réunion du Sénat à Port Concorde, destinée à gérer l'affaire de la Porte noire.
- 15 SA 211 : Début de L'aube des prophètes bleus. Normalement, cet épisode devrait s'achever aux alentours de la Quinte Bise de la même année.

Livre 1

DéCORS
pERSONNAGES
&
Arrière-plan



Port Concorde

"Port Concorde ! Avec ses petites maisons de pierre, les premières à avoir été bâties de ce côté de l'océan, ses places et ses fontaines, ses larges bâtisses bourgeoises, ses imposants bâtiments administratifs, ses multiples comptoirs, son port gigantesque, ses jardins secrets, ses réseaux de catacombes, ses temples déserts, ses immenses salles de jeux et son foisonnement de navires !"

Journal de Sélima bel Zémilah

Histoire et situation

Lors de l'arrivée des découvreurs, cette partie de la côte des Houles était déserte. Les premiers capitaines ont vite compris que le site était exceptionnellement prometteur, avec un port en eau profonde, trois collines facilement défendables et un arrière-pays agricole très riche. De plus, le climat était exceptionnellement agréable (il est semi-tropical, avec quatre mois de printemps, quatre mois d'été, trois mois d'automne et un mois d'hiver).

Le comptoir, qui servit de base aux premières explorations de la Couronne stellaire, se transforma en une cité à part entière en l'espace de quelques années. Les constructions en bois devinrent vite insuffisantes, et la première pierre du palais du gouverneur fut posée en 12 de la tierce Bise de l'an 8 (le 200e anniversaire de l'événement a donné lieu à des fêtes d'une somptuosité inégalée, au cours desquelles la cité a eu l'honneur d'accueillir, pour la troisième fois de son histoire, l'assemblée du Sénat).

Depuis deux siècles, la ville a connu une croissance régulière et sans trop de heurts, à l'exception d'une demi-douzaine de conflits armés entre les guildes locales. Le dernier en date, en 148 AA, a donné naissance à l'organisation actuelle : les trois guildes majeures de la région gèrent la cité de manière à peu près souveraine, et les autres suivent le mouvement.

D'après le recensement de l'an 210, Port Concorde compte 57 098 âmes, soit 8 000 de plus que cinq ans plus tôt. C'est la plus importante cité guildienne, la perle de la conquête, et la seule ville du Continent dont le nom soit connu de tous les natifs des Rivages, quelle que soit leur origine. Toutefois, depuis trois ou quatre décennies, elle n'est plus au cœur des événements. L'Aventure s'est déplacée vers l'intérieur des terres, vers Snake, vers

Gouffre, vers Jonril, et Port Concorde est trop loin pour en retirer des bénéfices. Sur la côte même, des havres nouveaux, mieux situés, comme Port McKaer, lui font une concurrence impitoyable.

Les lieux

La cité se déploie sur les berges de la rivière Folle, ainsi nommé par les premiers aventuriers en raison de sa tendance à changer de lit tous les cinq ou six ans (depuis les travaux de 176 AA, elle est canalisée et ne bouge plus). Au nord se trouvent les collines de Véga et d'Altaïr, qui abritent respectivement le fort et le siège du Conseil qui gouverne la cité. Le mont Orion, sur la rive sud, est couronné par le Mémorial de la Constellation. C'est le point le plus élevé de la ville (120 mètres). Parmi les sites importants figurent :

- **Le port.** La rade est protégée par une immense jetée, et se divise en deux. Le Grand port, au nord, est réservé aux vaisseaux transocéaniques. Le port Mince, coïncé entre la mer et le rempart, est le domaine des caboteurs qui se consacrent au commerce côtier. Tous deux sont extrêmement animés et pas particulièrement sûrs pour le nouveau venu.

- **Le quartier du Négocio.** Il s'étend de part et d'autre du boulevard de l'Espoir. Un dicton guildien affirme que "si personne ne l'a ici, c'est que ça n'existe pas". On y croise des marchands venus d'un peu partout, des capitaines désireux de vendre leur cargaisons, des caravaniers et des aventuriers. La partie ouest est consacrée aux ventes en gros, et le voyageur averti devrait se cantonner dans le tiers est, où se trouvent une infinité de stalles et de vendeurs ambulants.

- **Le quartier des Grève-faim.** Bienvenue au paradis des matelots en mal d'engagement, des capitaines qui

ont fait naufrage une fois de trop, des dockers invalides, des putains bon marché et des escrocs faméliques ! Comme son nom l'indique, ses habitants font rarement trois repas par jour. Ses maisonnettes branlantes sont le repaire d'une foule d'asociaux plus ou moins louches, de combinards désespérés et de guildiens renégats. De jour, tout cela est "follement pittoresque". De nuit, c'est un coupe-gorge.

- **Les Viscères.** Cet ancien village de pêcheurs a été englobé dans la nouvelle enceinte, construite au début du siècle. Ses rues labyrinthiques et ses nombreux passages couverts en font le repaire favori de la pègre, et la garde ne s'y aventure guère. C'est un endroit sombre, sale et dangereux.

- **L'Accueil.** Des douzaines d'auberges, des magasins pour aventuriers désireux de s'équiper avant de partir en expédition, des libraires proposant des "ouvrages de voyage" plus ou moins frauduleux et des cartes plus ou moins justes. Sans oublier d'innombrables guides sortis de nulle part qui vous tirent par la manche et vous proposent de fabuleuses expéditions (qui finissent généralement dans la ruelle voisine, où les naïfs se font dépouiller par leur "nouvel ami", ses frères et ses cousins).

- **Les beaux quartiers.** On y voit des rues pavées (ce qui n'est pas le cas dans le reste de la ville), de l'ombre, des maisons élégantes construites autour de vastes patios, des fontaines à tous les coins de rue, des domestiques affairés et, de loin en loin, des carrosses transportant les maîtres de lieux : essentiellement des guildiens fortunés et des souverains continentaux en exil.

- **La place des Grands Hommes.** La place centrale, toute blanche, bordée d'arcades et plantée d'immenses arbres jaï (une variété de palmier). C'est un lieu de promenade prisé des élégants et des élégantes.

- **Le fort.** L'ancien palais des gouverneurs est une bâtisse trapue, qui dresse son enceinte et ses poivrières au sommet de la colline de Véga. Il a la réputation d'être imprenable, mais elle est probablement surfaite : après tout, il n'a jamais été assiégé.

- **Le quartier des Ambassades.** C'est ici, dans des palais et des hôtels particuliers surveillés de près par la garde municipale, que vivent les représentants des Maisons et ceux des potentats indigènes. L'endroit grouille d'individus exotiques, d'hommes armés et d'espions.

- **Les temples.** Au nord du quartier des Ambassades se

trouve un ensemble constructions religieuses. On peut y admirer une Pyramide du Soleil d'inspiration ulmèque, une demi-douzaine de temples fortifiés gehemdals (dont la cathédrale du Métal, bâtie à l'imitation du grand temple du palais impérial de Korlonn), un oratoire consacré à Ashragor et un petit sanctuaire dédié à l'Astramance. Juste à l'écart se trouvent cinq grands temples où l'on adore "tous les dieux connus et inconnus du Continent". Il y en a un pour chacune des grandes cultures continentales (Drak, Lore, Arkhé, etc.). Contrairement aux temples guildiens, ils sont peu fréquentés. Ce sont des constructions froides, qui manquent singulièrement d'âme.

- **Le mémorial de la Constellation.** Cette gracieuse structure de cristal et d'or est un lieu de pèlerinage pour tous les guildiens. Certains vont même jusqu'à y dormir, dans l'espoir de rêver du centre du Continent (il existe une industrie florissante de loueurs de couvertures). Les bâtiments qui occupent les pentes de la colline appartiennent au Sénat de la Constellation. C'est notamment là que sont conservées ses archives...

- **Le Premier Pas.** Situé un peu en dehors de la ville, sur la plage de la Découverte, c'est une construction modeste, en pierre blanche. Moyennant un droit d'entrée de 1 guilder, il est possible d'y voir quelques objets ayant appartenu aux premiers capitaines à s'être aventurés dans la région. L'attraction principale est, au centre du bâtiment, un cercle de sable sur lequel on peut voir une empreinte de botte. Le guide explique que c'est celle du capitaine stellaire Véga qui, le premier après Orion, posa le pied sur le Continent et découvrit la région. Il n'y a que les guildiens fraîchement arrivés des Rivages pour se laisser avoir...

L'impasse de la Complaisance

Elle se trouve dans le quartier du Négocio. Son nom officiel est "impasse du Guilder d'écume", mais tous les Concoradiens préfèrent le premier nom (et parfois d'autres, plus fleuris, mais moins aimables). C'est une ruelle sordide du quartier du port. Moyennant une dizaine de guilders par mois, n'importe quelle guilde peut se doter d'un adresse dans cette rue (avoir "des bureaux" à Port Concorde est une garantie de prestige, du moins sur les Rivages).

Population

Elle est d'une diversité exceptionnelle. Sans chercher bien loin, on peut distinguer :

- Les natifs des Rivages. Le stéréotype du "gros marchand guildien exilé le temps de faire fortune" ... est un stéréotype. Les guildiens "d'active" sont nombreux, mais on y trouve de tout, du marchand au docte en passant par l'empoisonneur ashragor et le gratte-papier qui ne s'est jamais aventuré hors des remparts. Les aventuriers sont minoritaires, même si ce sont eux qui font vivre la cité.

- Les "seconde génération". Le brassage culturel entre guildiens et indigène est total. Du coup, il existe une importante classe de métis, nés de couples mixtes. Généralement éduqués "à la guildienne", ils occupent une bonne partie des emplois subalternes des guildes, font tourner l'administration municipale, se chargent de l'enseignement des jeunes guildiens... et, pour beaucoup, rêvent du jour où ils rejettent les "arrogants guildiens" à la mer. Une minorité d'ex-cités a même commencé à conspirer...

- Les continentaux. La plupart sont originaires de la Couronne stellaire, mais c'est loin d'être une règle absolue. On trouve aussi des nobles en exil venus du Noir Couchant, des danseuses sacrées de l'empire de Phaleen, des marins du Dabrad Sayon, des mercenaires des Baronnie rouges, des seigneurs lores des Maisons de Lonedal... Pour citer un dicton d'aventurier "où que tu ailles, à Port Concorde, tu trouveras un guide, un allié et deux ennemis". Tout ce monde vit en relative harmonie. Les autorités municipales découragent vigoureusement la création de "quartiers indigènes", de peur de les voir se transformer en ghettos. Malgré tout, quelques rues ont pris une "ambiance" marquée, notamment la rue des Serpents, où vit une centaine de Snakiens.

Les autorités

- Gouvernement. La ville est gouvernée par un conseil de cinq échevins : un pour chacune des trois grandes guildes, plus un pour les petites guildes et un pour la population non guildienne. Pour l'année 211, il est présidé par maître Zangaro, un Kheyza de l'Isthme sauvage. En pratique, le pouvoir appartient clairement aux guildes de l'Isthme sauvage, du Fer de Schaal et de Franc d'Espéra. Lorsqu'elle sont d'accord pour agir ensemble, personne ne peut aller contre leur volonté. Ce n'est pas si courant...

Héraldique

Toutes les guildes ont leur bannière, comme la cité elle-même. Voici les blasons les plus importants. Inspirez-vous-en pour les guildes mineures (y compris celle des personnages).

- **Port Concorde** : d'azur à la cité d'or.
- **Le conseil des trois guildes** : d'azur aux trois étoiles d'argent.
- **La guilde du Fer de Schaal** : de sable (noir) au marteau d'or.
- **La guilde de l'Isthme sauvage** : d'argent, avec un arbre sinople (vert)
- **La guilde de Franc d'Espéra** : de sinople au cavalier d'or.
- **Le Sénat de la Constellation** : d'or, semé d'étoiles d'azur.

- La garde. La police de la cité est assurée par trois compagnies de gardes, prélevées dans les troupes des trois guildes majeures. Ils portent tous un uniforme bleu avec trois étoiles sur la poitrine. Les gardes de la Première compagnie, celle de la guilde du Fer, y ajoutent un petit marteau brodé sur l'épaule gauche. Pour la Deuxième, issue de l'Isthme sauvage, c'est un arbre de tissu vert. Enfin, la Compagnie Franc d'Espéra se reconnaît au cheval cabré qui semble voler au-dessus des étoiles de l'uniforme. Il est intéressant de noter que les trois compagnies se détestent cordialement et passent un temps considérable à démontrer "l'inefficacité" de leurs rivaux.

- L'armée. Port Concorde n'a pas d'armée mais, le cas échéant, les troupes guildiennes qui y sont stationnées en tiendraient lieu.

LES GUILDES

Les guildes de la Couronne stellaires sont plus amplement détaillées dans l'Atlas du Continent, volume 1. En résumé, il s'agit de

- La guilde du Fer de Schaal. Une guilde minière, qui gère notamment le comptoir de la Mine, en bordure de désert. Ses dirigeants sont âgés et manquent d'initiative.

Quelques Auberges

Cette petite sélection couvre tous les styles d'auberges, en fonction des goûts et des moyens des aventuriers. Les prix sont exprimés en guilders, et comprennent la chambre, le petit déjeuner et le repas du soir. Comptez entre 0,5 et 4 guilders supplémentaires pour le repas de midi.

Légende

- A - Mémorial de la Constellation
- B - Sanctuaire du 1^{er} pas
- C - Siège du conseil
- D - Quartier des Ambassades
- E - Quartier des Guildes
- F - Siège du Fer de Schaal
- G - Siège de l'Isthme sauvage
- H - Siège de Franc d'Espéra
- I - Grand port
- J - Port mince
- K - Les Viscères
- L - L'accueil
- M - Quartier du négoce
- N - Beaux quartiers, nobles et riches
- O - Quartier des Grèves Faim
- P - Place des Grands Hommes
- Q - Caravanes & camps
- R - Garnison de la colline

- **Au petit découcheur, rue Tiède.** 3 G la nuit. Auberge miteuse, qui fait également hôtel de passe. Chaudement déconseillée. Coucher sous les ponts est à peine moins confortable, et probablement meilleur pour la santé. Patron : Gutha ar-Alek, un colosse borgne et tatoué, aux origines raciales indéterminées.

- **La bonne lampée, rue du Retour précipité.** 6 G la nuit. Une auberge comme il y en a des douzaines. Les chambres sont juste confortables, les repas corrects sans plus, les serveuses aimables mais pas trop

familiales... Patron : Valdemar von Kärn, un Gheemdal "retraité des affaires" après vingt-cinq ans dans la guilde du Fer de Schaal. Il a plein d'anecdotes à raconter sur la Couronne stellaire, et n'en fait pas grâce aux nouveaux arrivants.

- **Le petit Brizio, rue des Deux ponts.** 10 G la nuit. Une auberge plutôt chic. La cuisine est moyenne, mais les chambres sont remarquablement confortables. Les Venn'dys sont toujours très bien reçus. Patron : don Luidji, autrefois maître d'armes à Mandril, qui donne encore des leçons particulières aux clients sympathiques.

- **Les Rivages, rue du Vengeur.** 12 G la nuit. L'auberge favorite des maîtres de guildes raisonnablement fortunés. Bâtiment cossu, avec une grande écurie, plusieurs entrées discrètes et de nombreux salons particuliers, dont la discrétion est garantie par la maison. Il y a toujours des spadassins en attente d'engagement dans la salle commune. Patron : Arfir le Serein, un obèse qui passe plus de temps dans la cuisine qu'à s'occuper des clients.

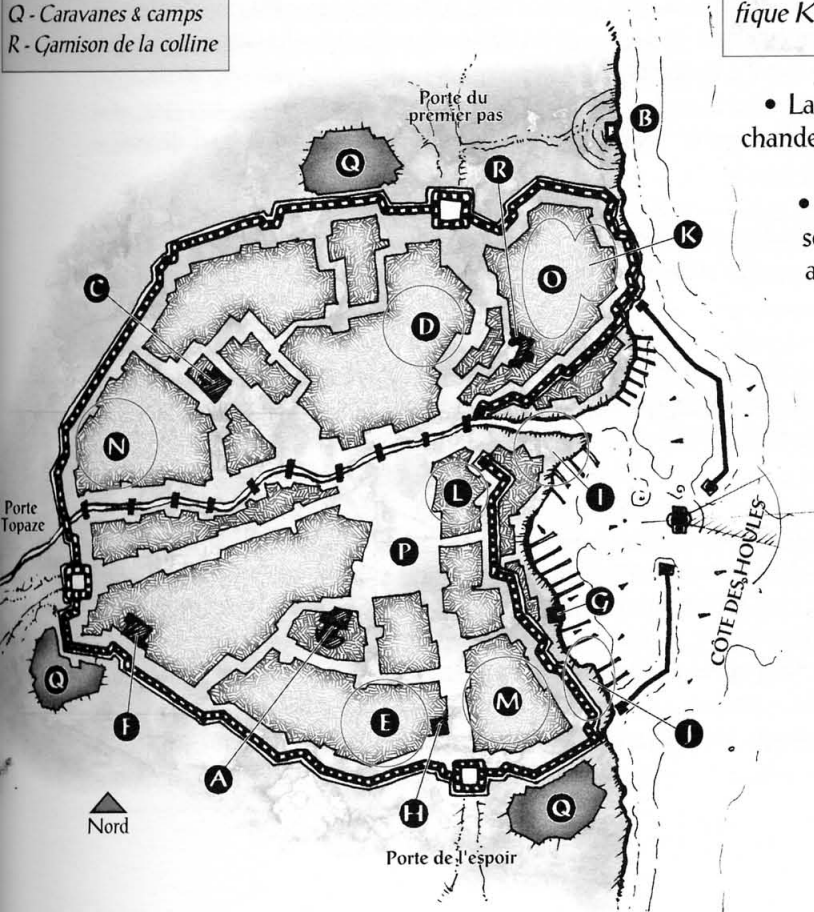
- **L'étoile des voyageurs, place des Grands Hommes.** 18 G la nuit. De loin la meilleure auberge de ce côté-ci de l'océan. Pour l'aventure, réunion du Sénat oblige, elle est archibondée et inaccessible aux simples guildiens. Patronne : L'auberge est la propriété de la guilde de l'Isthme sauvage. La tenancière, dame Jaad, une magnifique Kheyza, n'est qu'une employée, et cela lui pèse.

- La guilde de l'Isthme sauvage. Une guilde marchande dynamique, ambitieuse et agressive.

- La guilde Franc d'Espéra. Une guilde jeune, qui se retrouve en concurrence avec les deux autres, et avance avec beaucoup de prudence.

Ces trois guildes majeures cohabitent avec un foisonnement hallucinant de guildes mineures. Les plus notables sont La nef intangible (des chercheurs loomiques, majoritairement ulmèques, dans la mouvance de la guilde du Fer de Schaal) ; Les linceuls clandestins (entièrement ashragor, s'occupe uniquement des morts de la cité d'An Arveen, plus au sud) ; et La flore des vents (une boutique de cartographe basée au centre de la contrée). On peut également citer la guilde Notariale ; la guilde des Navigateurs et des Parfumeurs réunis ; la guilde de la Lyre (qui recueille les mélodies indigènes)... et des douzaines d'autres.

Port Concorde



Le Sénat de la Constellation

De Berthold Grimsson, gardien du Memorium du Sénat.
À Luciano di Valentino
Messire.

J'ai le regret de vous annoncer que Leurs Excellences da Corleani, Günter, Darkenn, Erszeb et Jikzcoalt, membres du jury d'honneur du Sénat de la Constellation, présidé par Son Excellence madame la sénatrice Salima de la très noble maison Felsin, vous ont décerné leur prix d'excellence sénatorial pour l'an 210. Votre thèse, *Du Sénat de la Constellation : histoire d'une fort brillante et fort juste épopée* a été jugée "aussi brillante que le sujet traité, tant sur la forme que sur le fond".

"Le regret", ai-je dit, de vous annoncer ce qui vous semble être une si bonne nouvelle ?

Oui. En vérité, la plus profonde et plus blessante déception du monde me presse de vous adresser ces mots sans attendre. Aujourd'hui, du fond de ce gouffre de désillusion dans lequel ces messieurs du Sénat me jetèrent il y a deux ans et qu'ils nomment "Memorium de la Constellation", la flamme d'espoir qui, toute ma vie, fut ma motivation s'éteint inexorablement, étouffée par l'air vicié de l'intrigue et de la corruption.

"Le regret", car ma dernière raison d'exister semble avoir été trahie. Combien d'espoir plaçais-je en vous ? Vous, autrefois si pur et si innocent ? Vous étiez mon enfant, le fils que je n'avais jamais eu, le dernier soleil de mon âme meurtrie. Que d'illusions ! Autant vous le confesser sans plus tarder, j'ai lu votre thèse. Elle est excellente dans son genre. Assurément, vous maniez à merveille l'art de formuler les flatteries et de les adresser à qui de droit. Mais est-ce donc tout ce qui vous fut enseigné à l'université d'Astienne ? À masquer la puanteur de la malhonnêteté sous un parfum de mensonge ? À voiler la laideur de la cupidité par un manteau d'euphémismes ? À élever la bassesse de la soif de pouvoir ? À sacrifier ignoblement la vérité sur l'autel de vos ambitions personnelles ?

De grands hommes participèrent à la fondation des guildes et, plus tard, à celle du Sénat. Comment se fait-il qu'aucun de leurs noms ne figure parmi ceux que vous nommez dans ce tissu de propagande que vous osez appeler une thèse ?

Et Leurs Excellences de s'empressez de porter l'objet de leurs fantasmes aux nues, de saisir l'opportunité d'ériger le mensonge qui les gêne en vérité absolue ! Avez-vous seulement songé que vos flagorneries obscènes serviront d'inspirations aux prochaines générations de doctes désireux de gagner à leur tour les faveurs des sénateurs, ces parvenus au trône de Cosme ?

En ce jour funeste, j'en appelle, mon enfant, à la noble amitié qui me lia à votre père, au souvenir de l'enfant que vous fûtes et à ce qui subsiste d'honnêteté dans l'homme que vous êtes devenu. Laissez-moi vous faire, comme je le faisais lorsque vous étiez enfant, le récit authentique de la constitution du Sénat de la Constellation. Tout souci d'indiscrétion envolé, tant votre comportement m'écœure, j'y joins certains courriers que votre père adressa à la plus fidèle de ses maîtresses et qu'elle a versé aux archives lorsque nous l'avons cru mort. Vous en tirerez, je l'espère, une bien meilleure leçon sur la structure et le fonctionnement du Sénat et sur ce qui s'y trame réellement que dans n'importe quel ouvrage lissé par les conventions académiques de rigueur aujourd'hui.

Chapitre premier : de la genèse du Sénat

LA GENÈSE DU SÉNAT DE LA

CONSTELLATION : DE VERITAS VERITATIS

La Presque-guerre

Comme le savent tous les écoliers, le chaos qui suivit le début de la Quête des Origines faillit causer la perte des Rivages. Pour quelles raisons ?

Les Maisons étaient-elles incapables de gérer la colonisation du Continent chacune pour son compte ? Manquaient-elles de moyens financiers ? De compétence administrative ? De volonté politique ? De force militaire ? Le Continent était-il trop petit pour les six Maisons ? Une nouvelle et terrible guerre fratricide était-elle inéluctable ?

Dans l'ensemble, les Maisons disposaient de tous les moyens nécessaires à la colonisation du Continent, qu'ils fussent financiers, administratifs, politiques ou même militaires. Déjà, bercés par les récits des premiers découvreurs, les puissants des Rivages calculaient les bénéfices que leur Maison tirerait de l'exploitation d'un Continent riche d'une inépuisable profusion de merveilles. Dès ce moment, le legs de l'histoire, les ambitions aveugles et les inégalités existant entre les Maisons hypothéquaient dramatiquement la probabilité d'une entente pacifique.

Les princes des Maisons qui estimaient avoir les moyens d'œuvrer pour leur propre compte, ou qui s'exécraient trop pour coopérer, manœuvrèrent pour les uns contre les autres. Les initiateurs de ces premières tensions sont à trouver dans les Maisons Ashragor, Venn'dys, Ghehmdal et Felsin. Une politique de conquête unilatérale impliquait la détention des routes maritimes, avantage stratégique qui ne pouvait être possédé qu'au terme d'un conflit maritime coûteux et sanglant. Les Venn'dys avaient une flotte suffisante et des réserves financières considérables, et se trouvaient bien placés pour l'emporter. Le seul compétiteur sérieux était la Maison Ashragor. Le prince-démon avait assez d'esclaves pour lui construire une flotte en un temps record, et se moquait du bien-être de sa population. En revanche, la trésorerie des Ghehmdals et des Felsins ne leur permettait pas de livrer une longue bataille, même si la science martiale ne leur manquait point. Enfin, les mai-

sons Kheyza et Ulmeq étaient dépourvues de flottes, guerrière comme marchande.

Les Kheyzas n'avaient qu'un désir : qu'on les laisse émigrer sur le Continent pour se lancer dans la Quête des Origines initiée par la prophétie de l'Astramance. Hélas, dans l'hypothèse d'une guerre entre Maisons, ou même d'une simple rivalité, il était peu probable qu'on les laisse procéder en paix, à moins qu'ils ne se placent sous la protection d'une autre Maison. Mais l'idée de la servitude qu'une telle faveur impliquait en retour ne les enchantait guère.

Les Ulmèques, quant à eux, ne disposaient que d'un recours : livrer une guerre terrestre aux Maisons qui tenteraient de coloniser le Continent, le temps de développer une flotte suffisante pour intervenir sur l'océan. Cela les rendaient très menaçants pour les Ghehmdals et les Ashragors, un peu pour les Felsins, mais pas du tout pour les Venn'dys, retranchés dans leur archipel. De plus, les Ulmèques n'avaient pas les moyens de financer une guerre durable, et accusaient un grand retard technique en matière de construction navale.

Les guildes entrent dans la danse

Dès les premiers jours de la Découverte, les hommes les plus ambitieux et les plus brillants des Rivages avaient rejoint la structure embryonnaire des guildes. Ces visionnaires comptaient parmi eux les plus grandes fortunes marchandes d'alors. Ils avaient compris que le Continent venait à point nommé, car les ressources des Rivages allaient en se tarissant. Le Continent ouvrait de vastes perspectives aux détenteurs de la puissance financière. Ceux qui manquaient de liberté y voyaient le moyen de s'affranchir du poids autoritaire de leur Maison. D'autres, notamment les Venn'dys qui bénéficiaient de l'avance que l'esprit libéral de leur Maison leur avait accordé, y voyaient l'occasion d'accroître leur fortune. Et tous savaient que s'en remettre aux décisions des gouvernements des Maisons seraient une erreur mortelle, qui entraînerait un conflit généralisé à court terme. Déjà, la guerre risquait plonger l'ensemble des Rivages dans la ruine et la désolation et mettrait l'archipel à la merci d'éventuels envahisseurs venus du Continent.

Les représentants les plus prestigieux des guildes naissantes entamèrent alors une campagne de séduction

auprès des dignitaires de chacune des Maisons. Hélas, les arguments raisonnables n'eurent que peu de prises sur des esprits modelés par le cynisme politique et assourdis par le fracas d'une guerre imminente.

L'obstacle qui faillit tout faire basculer était si mince qu'aujourd'hui, il nous semble ridicule. À la grande horreur des souverains de l'époque, une guilde était essentiellement composée d'individus originaires de plusieurs Maisons. Autrement dit, de par leur nature même, aucune Maison n'en pouvait revendiquer la maîtrise exclusive.

Le temps de la Bise noire

Les guildes usèrent donc de moyens de pression pour obtenir gain de cause. Leur seule arme était financière. Les jeunes compagnies guildiennes détenaient déjà les plus grandes richesses des Rivages, et disposaient d'importantes créances sur leurs instituts bancaires de toutes les Maisons. À long terme, l'asphyxie financière aurait été d'une redoutable efficacité. Privées de crédit, les Maisons n'auraient pas pu supporter le coût d'une guerre durable, ni financer la colonisation à long terme du Continent. Toutefois, dans l'immédiat, les jeunes guildes n'avaient aucune autre prise les princes des Rivages. Ainsi, la frappe des monnaies demeurerait le droit régalien des Maisons. De plus, les guildes, qui ne disposaient d'aucune armée, étaient à la merci de représailles militaires de la part des Maisons, au cas où leurs manœuvres financières auraient échoué.

C'est alors que les Maisons Kheyza et Ulmeq se posèrent en alliés providentiels. Leurs dirigeants, qui se savaient perdus d'avance dans l'hypothèse d'un conflit inter-Maisons généralisé, décidèrent de soutenir le grand projet des guildes. Mais plus qu'un support politique et militaire, les deux Maisons apportèrent des idées et des moyens. Elles proposèrent aux guildiens de retirer toute valeur aux monnaies d'alors en les aidant à introduire une nouvelle monnaie dans le circuit économique faite d'écume forgée selon les méthodes découvertes par l'explorateur gehemdal Troisième-œil-bleu. Les guildiens étaient enfin en position d'imposer leur vue aux quatre autres Maisons, fut-ce par la force.

En réponse, les Maisons Venn'dys et Ashragor formulèrent d'attraites contre-propositions aux Maisons Kheyza et Ulmeq afin de les rallier à leur cause. Mais une tractation dont les termes demeurent secrets, encore aujourd'hui, acheva de persuader les Kheyzas et les Ulmèques de se lier aux premiers maîtres de guildes.

Un point de droit

Les seules Maisons susceptibles de contester un jour la validité de la convention qui les unit aux guildes sont les Venn'dys et les Ashragors.

Les premiers profitent de la confusion qu'ils entretiennent soigneusement dans leur corpus juridique. Le traité qui reconnaissait les guildes fut conclu par le doge et ratifié par le Sénat de la République. Or, des décrets précédant l'Âge de l'Aventure stipulent que toute cession de droits régaliens à une autorité étrangère doit recevoir l'agrément des représentants des grandes cités venn'dys. La procédure de ratification, mainte fois reprise et abandonnée, traîne depuis deux siècles. Aujourd'hui, les consuls de Mandril, le Patricien d'Astiennne, les édiles de Brizio et les conseils qui gouvernent Granponton et Wouivel sont donc en mesure de contester la légitimité du monopole des guildes sur le Continent et les modalités de frappe des guilders. Certes, il n'y a apparemment aucune raison pour que les dirigeants des villes profitent de cet accroc dans le tissu juridique du contrat Maisons-guildes, mais qui sait ? Si la République y trouve son intérêt...

Les Ashragors bénéficient de l'effet inverse. Pour eux, toute loi qui n'a pas été édictée par le prince-démon ou ses représentants sur Cosme n'a aucune valeur. En termes clairs, les Ashragors n'accordent aucun crédit à la notion de droit. Dès lors, rien ne les empêche de renier leur accord avec les guildes le jour où cela les arrangera. La seule question est de savoir si, le moment venu, ils prendront la peine de se justifier en invoquant le droit divin exclusif d'Ashragor.

Les deux seules Maisons qui puissent légalement renier leur engagement envers les guildes sont curieusement celles qui furent les plus farouches adversaires de leur création. Finalement, ce n'est peut-être pas si curieux...

Les princes des Maisons Felsin et Gehemdal étaient en passe de se laisser convaincre par les arguments des ambassadeurs guildiens lorsque la Bise noire débuta. En l'espace d'une saison, les principaux maîtres de guildes et leurs partisans les plus fidèles au sein des diverses Maisons périrent de la main d'assassins surnaturels importés du Continent. Sur les Rivages, une sombre alliance s'était constituée pour empêcher les guildes de parvenir à leurs

fins. L'identité des conspirateurs devait demeurer inconnue même après le démantèlement du réseau meurtrier par des agents ulmèques. Étrangement, ce dernier événement coïncida avec l'acceptation sans réserve par les Venn'dys et les Ashragors des conditions posées par les guildiens. Aujourd'hui encore, nul n'ose désigner ouvertement ceux que tout accuse d'avoir été les commanditaires de l'horreur : la première et dernière alliance secrète de l'histoire des rivages entre des Venn'dys et des Ashragors !

Aux termes du contrat qui lia finalement les Maisons aux guildes, il fut stipulé que ces dernières auraient la responsabilité exclusive d'organiser la colonisation et l'exploitation des richesses du Continent. En échange, les guildes indemnifieraient les Maisons sous la forme d'im-

pôts payés en guilders. La nouvelle monnaie à base d'écume remplirait ainsi les caisses des Maisons.

L'émancipation des guildes impliquait notamment la réglementation de la frappe des guilders – les banques guildiennes disposant du monopole de l'écume – et la codification partielle de leur langue commune, le guildien.

Mais surtout, il fut décidé de créer un organisme central indépendant chargé de coordonner l'ensemble des opérations et de représenter les guildiens auprès des Maisons. Cet organisme tout-puissant et prestigieux, symbole du succès inespéré de l'entreprise guildienne, porterait le nom de Sénat de la Constellation !

Chapitre deuxième : de la structure du Sénat

LES DOMAINES DE COMPÉTENCE

DU SÉNAT

Les responsabilités du Sénat sont très nombreuses, et la manière dont elles sont traitées donne parfois le vertige, même aux juristes et aux bureaucrates endurcis qui le font vivre. L'administration sénatoriale est organisée en six divisions, qui lui donnent prise sur tous les domaines de la vie des guildes. Chacune est à son tour divisée en une multitude de départements, de jurys, de commissions, de sous-commissions, et ainsi de suite à l'infini, ou presque.

La division judiciaire

Dans la mesure du possible, le Sénat arbitre les conflits opposant les guildes afin d'éviter qu'ils ne dégénèrent en conflit armé. Le Sénat a le droit de se saisir d'office si aucune des guildes en lice n'a la sagesse d'en appeler à son arbitrage. Hélas, si la décision rendue suite au vote du jury public ad hoc s'impose aux parties en droit, il en va tout autrement en fait. En effet, aucune sanction n'existe pour décourager les mauvaises volontés (un système d'embargos et d'interdiction de commercer avec la guilde fautive existe, mais la procédure est si longue et si pénible que la plupart des plaignants renoncent à y avoir recours). Pour cette raison, cette division est encore loin de faire preuve d'une efficacité satisfaisante.

La division économique

La gestion financière est, et de loin, la principale attribution du Sénat. Celui-ci intervient en tant que banquier privilégié des guildes, mais également en tant que collecteur de taxes. Et c'est la Banque centrale du Sénat, qui dispose du monopole de l'écume, qui supervise la frappe des guilders.

Dans le domaine bancaire, une guilde présentant un projet d'investissement estimé "faisable" par une commission d'évaluation sénatoriale peut obtenir un crédit à un taux d'intérêt avantageux auprès de l'une des institutions bancaires du Sénat. En théorie, ces organismes se réservent le droit d'ignorer l'avis favorable ou défavorable des commissions d'évaluation. En pratique, toutefois, elles se déchargent d'une partie de leur responsabilités en se conformant systématiquement à l'avis des commissions d'évaluation. Ces dernières ne peuvent qu'approuver une telle conduite : elles en retirent une grande influence.

Dans le domaine fiscal, le Sénat intervient à la fois pour son compte et pour celui des Maisons. En effet, le département fiscal a le devoir de collecter les taxes dites d'"écume terrestre" qui seront reversées à chacune des Maisons au prorata du nombre de natifs qui y ont été recrutés au cours de l'année. Par ailleurs, le Sénat est un gigantesque dispositif administratif dont l'assemblée

générale, qui a lieu chaque année dans un endroit différent, coûte une fortune. Naturellement, le financement du Sénat de la Constellation ne pouvait être assuré que par les guildes. "L'écume stellaire", comme on nomme cette cotisation annuelle, est composée de deux taxes, l'une prélevée sur les recettes annuelles des guildes, et l'autre payée par celles-ci pour chaque guildier constellé qu'elles font forger.

La division martiale

Les projets du Sénat dans le domaine militaire sont aussi embryonnaires qu'ambitieux. Un jour, la Constellation disposera d'"une armée commune mise à disposition d'un État-major sénatorial par les guildes présentes là où le besoin s'en fait sentir". C'est du moins ce que prévoyait le sénateur Léopold Karsfeld lors de son fameux discours de 127 AA. Hélas, les choses ont peu changé depuis. Louer leurs forces armées aux guildes coûte cher. Les placer sous un haut commandement sénatorial est délicat. Enfin, de telles mesures ont été à l'origine de la fameuse série de procès "Alliance des guildes de mercenaires contre État-major sénatorial" qui se déroulèrent d'Ardence 197 à bise 208 et qui virent l'État-major

condamné en dernier ressort pour concurrence déloyale par la cour suprême du Sénat.

La division diplomatique

Le Sénat a la capacité de représenter les guildes auprès des Maisons et des divers gouvernements du Continent lorsque le besoin s'en fait sentir. Cette compétence est pleine et sans réserves vis-à-vis des Maisons (autrement dit, l'ambassadeur du Sénat parle au nom de toutes les guildes). Il en est rarement de même avec les gouvernements du Continent. Dans ce cas, le plénipotentiaire du Sénat ne représente généralement que les intérêts d'un groupe de guildes, parfois antagonistes. Le déroulement des négociations est alors considérablement ralenti. En effet, le représentant du Sénat ne peut s'engager sur aucun point sans l'autorisation expresse de toutes les guildes impliquées dans la négociation.

La division normative

Par un vote de son assemblée générale, le Sénat peut édicter des réglementations s'imposant à toutes les guildes ou seulement à certaines d'entre elles. C'est par ce biais

Aparté : des modes de scrutin

Quatre combinaisons de vote existent et établissent une hiérarchie selon l'importance du projet. Deux facteurs interviennent dans le choix d'un type de scrutin : l'ampleur du projet et son degré de gravité. Plus le sujet est grave et général, plus la procédure choisie est exigeante. Ainsi, un projet de règlement dont l'effet est localisé et sans grande conséquence est soumis au tollé à majorité absolue. Au contraire, un projet d'application générale et aux incidences graves est soumis à une houle à majorité absolue.

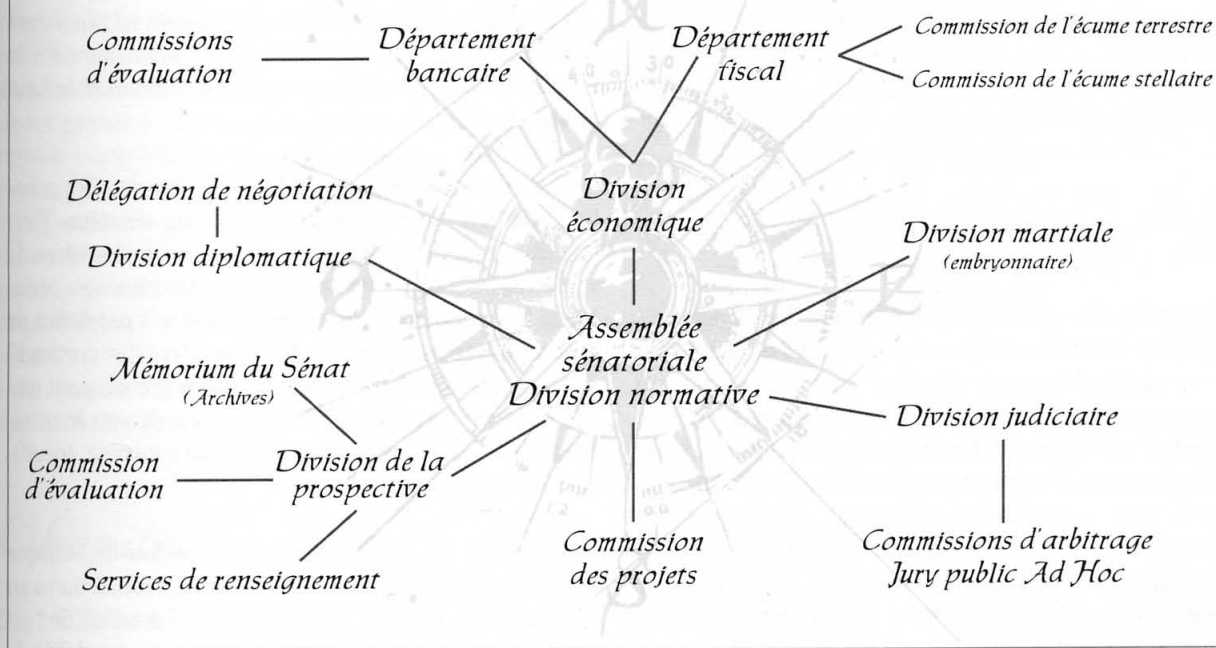
La commission des projets est chargée d'apprécier les caractères de gravité et de généralité d'une proposition. Une jurisprudence touffue ne lui laisse pas une grande marge de manœuvre, mais il s'en faut parfois de peu pour qu'un projet bascule d'un scrutin à l'autre et, donc, aboutisse ou non. Pour cette raison, les postes au sein de cette commission demeurent très prisés.

Les différentes combinaisons sont présentées ci-après par ordre croissant de difficulté.

- **Le tollé à majorité absolue** : Il faut réunir moins de 67 % de "non" exprimés.
- **Le tollé à majorité simple** : Il faut réunir moins de 51 % de "non" exprimés.
- **La houle à majorité simple** : Il faut obtenir au moins 51 % de "oui" exprimés.
- **La houle à majorité absolue** : Il faut obtenir au moins 67 % de "oui" exprimés.

Dans le cas du tollé, seuls les opposants au projet se manifestent en votant contre. Au contraire, la houle implique le vote de ceux qui sont favorables au projet. Toute la différence entre les deux techniques tient aux abstentions. Dans le cadre du tollé, elles favorisent l'adoption du projet. Dans celui de la houle, elles constituent un obstacle. En réalité, les abstentions jouent un rôle capital lors des votes, car seuls les sénateurs réellement intéressés par le projet se manifestent.

Organigramme du Sénat de la Constellation



que le Sénat fixe les grandes orientations politico-économiques pour l'année à venir. Selon la nature et l'importance du projet de loi, une majorité simple (51 % des voix) ou absolue (67 % des voix) dans le cadre de la procédure de la houle ou de celle du tollé est requise pour son adoption. Les projets sont généralement proposés et soutenus par les consortiums (des "blocs d'influence" regroupant plusieurs guildes).

Les diverses Académies éparpillées sur le territoire des Maisons dépendent, par une aberration historique, de la division normative. Pour l'heure, toutes les tentatives pour créer une "division éducative" ont échoué devant la résistance de l'administration, mais il s'écoule rarement une assemblée sans que quelqu'un dépose un projet de loi dans ce sens.

La division de la prospective

Le Sénat intervient enfin en tant que compilateur des connaissances recueillies sur le Continent, afin de superviser sa colonisation et de mener à bien la Quête des Origines, si chère aux natifs des Rivages. Ainsi, pour collecter un maximum d'informations, les guildes ont l'obligation de tenir des archives complètes sur leurs activités et leurs découvertes. Elles doivent notamment rédiger un carnet de route pour les expéditions qu'elles met-

tent en place et en envoyer une copie au Mémorial de l'Aventure, à Port Concorde. Les archives des guildes sont consultables par tous les membre du Sénat et les guildiens disposant d'une autorisation délivrée par la commission des permis. Par ailleurs, les guildes ont l'obligation d'accueillir et d'assister les doctes envoyés en mission de recherche par le Sénat dans leur région.

Officiellement, les fameux services de renseignement du Sénat n'existent pas. Il n'y a pas besoin de beaucoup chercher pour se rendre compte qu'ils sont officiellement attachés à la division de la prospective. Leurs activités touchent essentiellement au domaine de l'espionnage et du contre-espionnage, et s'exerce dans pratiquement toutes les directions imaginables.

CRITÈRES D'ACCÈS AU SÉNAT

L'immense appareil bureaucratique du Sénat ne doit pas faire illusion. C'est l'assemblée qui est son cœur et son âme. Elle se compose de six cents sénateurs, dirigés par un président, et encadrés par les diverses commissions (où siègent les sénateurs, mais aussi des centaines de fonctionnaires issus de toutes les guildes). En théorie, pour qu'une guilda soit représentée par un sénateur, les conditions suivantes doivent toutes être remplies :

- ❖ Il faut que la guide ait ouvert une nouvelle route ;
- ❖ que ses troupes soient supérieures à cinquante hommes ;
- ❖ que son maître ait vécu au moins une expédition sur le Continent pour le compte d'une autre guilde ;
- ❖ enfin, qu'il ait quitté son ancien employeur sans trahir son ancienne guilde.

En pratique, le comité du Siègle accorde des dérogations à chacune de ces conditions. Certes, il ne s'est jamais vu qu'une guilde obtienne de siéger au Sénat sans remplir une seule de ces conditions. Mais combien de sénateurs-maîtres de guildes n'ont jamais vécu d'expédition pour le compte d'une autre guildes, voire n'ont jamais vécu d'expédition ou même, n'ont jamais posé le pied sur le Continent ? Aussi incroyable que cela puisse paraître, des sénateurs de cette sorte existent. Et combien seraient radiés, si l'on devait y ajouter ceux qui ont quitté leur ancien employeur en bafouant les droits les plus élémentaires de la guildes qui leur avait permis de faire carrière ?

Le débauchage, le chantage au secret, le vol de matériel et les détournements de fonds ne sont pas rares lorsqu'un haut dirigeant de guildes décide de se mettre à son compte. Et les secrets embarrassants qu'il emporte avec lui dissuadent généralement la guildes qu'il dépouille de riposter.

Par ailleurs, le principe veut que seuls les maîtres de guildes puissent siéger au Sénat. Mais, en pratique, nombre d'entre eux n'hésitent pas à déléguer leur titre à quelque bureaucrate mineur ou pire, à leur fils. Comme le pouvoir de délégation n'appartient qu'au seul maître de guildes, la dignité de sénateur tend à devenir héréditaire au sein des

guildes "familiales". Celles-ci ne sont pas nécessairement de petites structures, comme le montre l'exemple de la guildes du Fer de Schaal. Généralement, un tel titre échoit au deuxième fils de la famille, l'aîné demeurant sur le Continent auprès du père pour suivre sa formation de futur maître de guildes.

Rien n'interdit plusieurs guildes de s'associer pour acheter... pardon, pour obtenir un siège de sénateur. Pire, une guildes jugée "importante par sa taille ou la nature de ses activités" peut être représentée par plusieurs sénateurs. Étrangement, le comité du Siègle n'a pas défini de critères objectifs permettant d'apprécier "l'importance" d'une guildes. Ce flou est d'autant plus préoccupant que nul ne semble s'inquiéter du risque réel de voir le comité attribuer un nombre excessif ou, au contraire, insuffisant de sièges à une guildes.

Le comité du Siègle joue un rôle parfois dramatique dans les rapports de force qui opposent les consortiums au sein du Sénat. En effet, chaque année, à l'occasion de l'assemblée, c'est ce comité qui a la lourde responsabilité de décider si certaines guildes remplissent enfin les conditions ou, au contraire, ne les remplissent plus pour être représentées au sein du Sénat. Chaque année en moyenne, dix à quinze sénateurs voient leur mandat remis en cause du fait des mauvais résultats de leur guildes ou des meilleurs résultats d'autres guildes qui ne siègent pas encore au Sénat mais le mériteraient.

De telles décisions peuvent considérablement affecter les équilibres établis entre les consortiums, en renforçant les uns par l'admission d'un sénateur qui leur est favorable ou en affaiblissant les autres en destituant un sénateur qui les soutenait pour le remplacer par un sénateur dont la confiance reste à gagner, ou pire, qui leur est opposé.



De ce fait, les pressions exercées sur le comité du Siège sont écrasantes. Irrésistibles, disent les cyniques. Mais les sénateurs nouvellement élus ne sont pas mieux lotis. Les premiers temps de leur mandat ressemble à un enfer, les diverses factions du Sénat essayant par tous les moyens de les gagner à leur cause. Séduction idéologique, corruption matérielle ou, en dernier recours, menaces et chantage, tout est bon pour parvenir à ses fins. Ainsi, de vieux roublards qui croyaient avoir gagné la partie en devenant enfin sénateurs ont été politiquement détruits parce qu'ils n'avaient pas su gérer leurs rapports avec les consortiums. Ces derniers n'hésitent pas se venger d'un refus en dévoilant les intrigues les plus sordides du nouveau sénateur, l'obligeant à prendre une retraite anticipée sous les huées générales.

Un chiffre

Il y a vingt ans, dans un arrêt resté célèbre, la cour suprême du Sénat a estimé qu'il était "souhaitable" qu'un guildes soit représentée par un sénateur. Deux paragraphes plus bas, elle ajoutait qu'un ratio "compris entre 0,05 et 5 sénateurs était acceptable". Autrement dit, les très grosses guildes peuvent contrôler jusqu'à cinq voix, et vingt toutes petites guildes peuvent s'associer pour obtenir un sénateur. En pratique, ce plancher est de moins en moins respecté.

Chapitre troisième : du fonctionnement du Sénat

DE L'ORGANISATION

GÉOGRAPHIQUE DU SÉNAT

Les divers organismes du Sénat de la Constellation sont répartis entre Port Concorde et les différentes grandes villes des Rivages. Les services financiers siègent à Port Franc, l'essentiel des archives se trouve à Port Concorde... Toutefois, si les guildes devaient avoir une capitale, ce serait sans doute Astienne. Le Dôme de la Constellation, qui y a été élevé en l'honneur des grands aventuriers de la

courte histoire guildienne, héberge les principaux services du Sénat. Parmi ceux-là, les divisions de la documentation et de la prospective, le Memorium et les presses du Sénat.

DE L'ASSEMBLÉE

Une fois par an, les maîtres de guildes-sénateurs ou leurs délégués et l'ensemble de la structure sénatoriale se réunissent pour une grande assemblée, qui dure généralement



entre quinze jours et un mois. C'est alors que les principales orientations pour l'année à venir sont fixées, les projets de normes votés, les taxes collectées, les arrêts d'arbitrage rendus, les maîtres de guilde invités à siéger ou déchus de leur titre de sénateurs.

C'est également le moment où les intrigants se livrent à de savantes manœuvres, dont les conséquences se mesurent parfois à l'échelle de décennies. Le Sénat tient son assemblée générale en un lieu à chaque fois différent, afin de refléter la nature à la fois pionnière, nomade et apatride des guildes. Quel que soit l'endroit choisi, un gigantesque chapiteau est édifié en un temps record. Il est destiné à accueillir les nouveaux seigneurs de Cosme. De nombreuses dépendances de toile et de bois sont également montées à proximité. Le lieu choisi est tenu secret jusqu'au dernier moment. Il doit être facile d'accès et doté d'une infrastructure qui permette de loger près de trois mille participants ! Jusqu'ici, toutes les assemblées ont eu lieu sur les Rivages, à trois exceptions près : celles de 48, celle de 100 et celle de 208, qui se sont tenues à Port Concorde.

LES CONSORTIUMS

Un consortium est une association de guildes ayant un certain nombre d'intérêts en commun et désireuses de les défendre. L'existence d'un consortium peut être durable ou ponctuelle, le temps de régler une question spécifique. Une guilde peut parfaitement appartenir à plusieurs consortiums à la fois. Elle n'est limitée que par la diversité de ses intérêts.

Pour beaucoup de "petites" guildes, se jeter dans les bras d'un consortium est le meilleur moyen de se faire représenter au Sénat. Les guildes possédant déjà un sénateur y voient la meilleure façon d'y renforcer leur influence. Aujourd'hui, le système des consortiums est devenu la clé des relations et des intrigues qui se nouent entre les différents acteurs du Sénat de la Constellation. Les consortiums se comptent par dizaines, réunissant des guildes parce qu'elles partagent la même activité ou parce qu'elles sont concentrées dans la même région.

Il existe une dernière catégorie de consortiums aux motivations politiques ou morales. Leurs causes varient entre la défense des intérêts des cultures du Continent et la lutte contre la corruption qui ronge les institutions sénatoriales. Leur apparition est relativement récente, mais leur importance au sein du Sénat n'est pas négligeable.

Voici quelques exemples de consortiums, mais la liste est loin d'être limitative.

Le consortium politique des indépendantistes

Ce consortium, qui réunit trente-trois sénateurs représentant toutes sortes de guildes, nourrit une ambition démesurée, qui n'a aucune chance d'aboutir dans un proche avenir. Ses membres rêvent de diviser le Continent en régions indépendantes, placées sous le contrôle absolu des guildes. Ce projet fleurit la haute trahison mais, en réalité, ce consortium n'est pas pris au sérieux. Néanmoins, il arrive à faire parler de lui chaque année. Tous les ans, ses membres font l'impossible pour éviter de payer la taxe que les guildes qu'ils représentent doivent aux Maisons. Ainsi, à ce jour, les guildes qui le composent ont accumulé une dette de plusieurs millions envers les Maisons. Et nombre de sénateurs pensent que si la commission fiscale n'a pas pris de mesures pour obtenir le règlement de cet arriéré, malgré les fréquentes réclamations des services de trésorerie des Maisons, c'est parce que la division économique du Sénat est noyautée par les sénateurs de ce consortium rebelle.

Le consortium géographique du Concordat

Ce consortium est aussi imposant (cent vingt-deux membres !) que vide de sens. À l'origine, il réunissait les guildes dont le développement était parti de Port Concorde et qui désiraient défendre la primauté de ce port comme base de colonisation du Continent. Puis une vague de snobisme au sein des guildes eut pour conséquence de les pousser à acheter une adresse à Port Concorde et à se joindre en masse au Concordat, si bien qu'aujourd'hui, ce consortium se retrouve paralysé par ses proportions éphémères.

Le consortium moral du renouveau

Quelles intentions se cachent derrière les manigances des quarante-huit membres du consortium du renouveau, menés par le très charismatique Ketzol Derkzil ? Ce sénateur de la guilde des Mille peuples a récemment pris la tête d'un mouvement qui ne cesse de gagner en ampleur et dont les motivations sont peu claires. Le consortium du renouveau prône avec vigueur un retour aux valeurs morales traditionnelles qui faisaient la grandeur des peuples des Rivages. Cela passe notamment par une lutte impitoyable contre la corruption qui gangrène le Sénat.

Ce vaste programme dissimule sans doute d'obscures ambitions, mais fait un nombre étonnamment croissant d'émules, particulièrement parmi les sénateurs incapables de comploter convenablement. Nul doute qu'il faudra compter avec ce consortium dans un proche avenir.

Le consortium professionnel du fer et des métaux

Mené par les quatre sénateurs de la guilde du Fer de Schaal, ce consortium, fort de ses cinquante-trois membres, fait partie de ces quelques léviathans qui influent réellement et directement sur la conduite des affaires sénatoriales. Toutefois, la guilde du Fer de Schaal, qui est à l'origine de sa constitution, est aujourd'hui en difficulté. Sa branche des marches de Gambe a proclamé son indépendance par rapport à sa guilde-mère et tente de s'affirmer comme une guilde majeure à part entière. Si elle y parvient, la guilde du Fer de Schaal perdrait un sénateur, ce qui n'est pas bien grave... mais dans cette hypothèse, il ne fait aucun doute que "son" consortium se scinderait en deux, ébranlant sérieusement son influence au sein du Sénat.

Le consortium géographique des marches de Gambe

Fort de douze guildes et... d'un sénateur, il est parfaitement représentatif de ce que peut être un consortium de

petites guildes. Les guildes de Gouffre, qui se sont unies pour envoyer un représentant au Sénat, ont autant pour objectif de disposer d'une voix que de se défendre face à la puissance écrasante de la branche locale de la guilde du Fer de Schaal. Toutefois, il est douteux qu'un seul sénateur suffise à les protéger. D'autres alliances avec des consortiums concurrents de la guilde du Fer de Schaal s'imposent, si le consortium des marches de Gambe veut se faire entendre.

Le consortium du vaisseau-monde

Ce consortium regroupe seize guildes. Toutes sont d'accord pour affirmer que l'exploration côtière du Continent marque le pas, et ont décidé d'y remédier de manière spectaculaire. Elles se sont associées pour construire une nef géante, à l'aide des meilleurs ingénieurs venn'dys et gehemdals. Ce monstre sera gros comme cinq ou six caravillons, et disposera entre autres d'une forge, d'un pont d'envol pour ballons, d'une cale spéciale destinée à transporter des chevaux. Il pourra embarquer un milliers de soldats, et est destiné à longer les côtes continentales, droit vers l'ouest et, qui sait, d'en faire le tour. Il ne sera pas terminé avec 218, au mieux...

Chapitre quatrième : le Sénat au jour le jour

Les lettres suivantes ont été rédigées lors de la grande assemblée du Sénat de la constellation de la seconde Ardenne 210, qui s'est tenue à Port Franc.

De messire Andrea Valentino
À dame Lucie Boromir

Ma très chère Lucie,

Tout va pour le mieux. Le morveux, pardon, je devrais dire "le nouveau sénateur dont j'exerce provisoirement la bienveillante tutelle", est arrivé ce matin en un seul morceau. Du moins, je le présume, ne l'ayant jamais vu auparavant. Comme ses prédécesseurs, il a pris cet insupportable air d'imbécile heureux

qui retrouve son papa dès qu'il m'a aperçu. Ces crétins éprouvent tous une admiration bêtasse pour le seul homme dont le nom figure, de son vivant, sur les parois du Dôme de la Constellation. Tu devines sans peine le degré de niaiserie des propos qu'il me tint en guise de présentation. C'est chaque année plus navrant ! Une fois de plus, j'ai attendu qu'il termine son discours, un ramassis de fadaïses à faire douter le plus convaincu des doctes de l'existence de l'intelligence humaine, pour sortir mon cornet acoustique et l'ajuster à mon oreille. Le visage déconfit d'un sénateur qui réalise que son auditoire est sourd comme un pot est décidément le privilège dont je jouis avec le plus de plaisir. Et un imbécile de plus à me croire vraiment sourd !

LA JOURNÉE D'UN SÉNATEUR

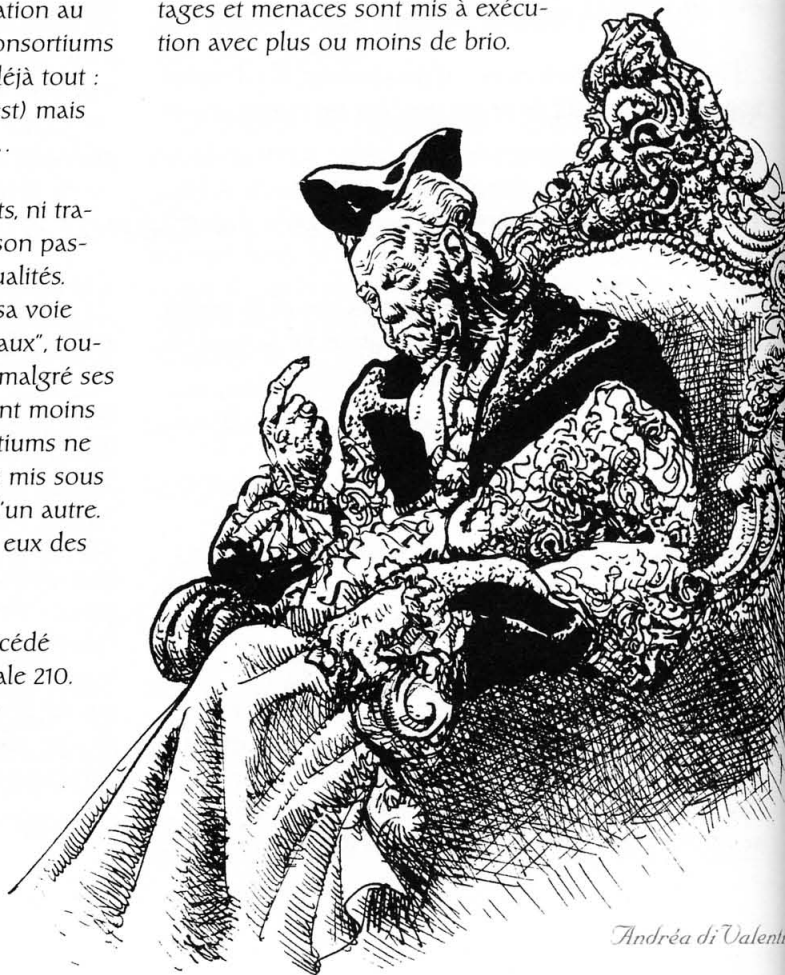
L'auguste sénateur Jörn Ulbek (je l'appelle "Pec", diminutif de "Péquenot") tient son poste de son papa, qui remplit de hautes fonctions dans la guilde du Fer de Schaal. J'ai eu l'occasion de rencontrer maître Jaad à quelques reprises. Un homme de terrain droit et intelligent. Pec tient donc de sa mère. Pec n'a jamais mis les pieds sur le Continent. En fait, il a quitté Korlonn pour la première fois pour assister à cette réunion. Peut être est-ce mieux ainsi : il est du genre à se perdre dans un jardin public. Comme convenu, je suis allé le prendre par la main à son hôtel. Ce dernier, situé en plein centre ville alors que le chapiteau avait été monté à l'extérieur des remparts, en disait long sur le sens pratique du jeune morveux. Après lui avoir indiqué une confortable auberge située à proximité du chapiteau, nous avons été assister à l'ouverture de la grande assemblée annuelle du Sénat. J'adore cette cérémonie. Les nouveaux sénateurs prêtent serment en larmoyant (cela ne se faisait pas de mon temps ! Décidément, il n'y a plus d'hommes !), mais cela n'a aucun intérêt. Pendant qu'ils pérorent, j'assiste avec délectation au déploiement prédateur des recruteurs des consortiums autour des petits nouveaux dont ils savent déjà tout : origines, opinions diverses, qualités (s'il en est) mais surtout défauts, travers, erreurs de jeunesse...

Pec a de la chance. Il n'a ni défauts gênants, ni travers embarrassant, ni erreurs de jeunesse à son passif... Ni opinions, d'ailleurs, et pas plus de qualités. Finalement, ce sont ses origines qui tracent sa voie vers le consortium minier "du fer et des métaux", toujours dominé par la guilde du fer de Schaal malgré ses récents revers. Les autres jeunes sénateurs ont moins de chance. Les chasseurs de tête des consortiums ne les lâcheront pas tant qu'ils ne se seront pas mis sous la protection officielle d'un consortium ou d'un autre. D'ici là, les groupes de pression seront pour eux des groupes d'oppression.

Au serment des nouveaux sénateurs a succédé l'ouverture officielle de l'assemblée sénatoriale 210. Une fois le coup d'envoi donné, à la grande surprise des novices qui s'étaient figuré un Sénat ô combien plus sage et plus austère, l'ambiance vire subitement au chaos, à l'agitation fébrile, à la cacophonie

généralisée. Et, comme chaque minute compte, on assiste au spectacle insolite de technocrates quinquagénaires n'hésitant pas à courir dans les gradins de l'amphithéâtre d'un groupe à l'autre pour constituer les différentes commissions et jurys qui assureront pour un an le fonctionnement du Sénat... et les bonnes affaires des consortiums. Il s'agit de savoir négocier vite, de faire les bonnes offres, de savoir accepter les bonnes propositions, de connaître enfin ses limites dans la surenchère frénétique qui menace à chaque instant de l'emporter sur la raison. C'est un de mes moments favoris, jubilatoire pour l'œil averti comme il permet d'apprécier quels rapports de force se tissent entre les consortiums pour l'année à venir. Ces tractations durent en principe jusqu'au déjeuner, mais elles se prolongent en réalité pendant le repas et durant l'après-midi. Je me souviens avec nostalgie de l'assemblée de 198, à l'occasion de laquelle la composition des principaux jurys était si disputée que les négociations se poursuivirent jusqu'à l'aube !

Naturellement, le recrutement sans ménagement des sénateurs novices au sein des consortiums à lieu au même moment, et de nombreux chantages et menaces sont mis à exécution avec plus ou moins de brio.



Andréa di Valenti

Ses différentes instances une fois constituées, un Sénat apaisé se consacre au traitement des questions de moindre importance. Les problèmes les plus graves sont traités en dernier. Ce détail revêt une réelle importance, car il permet aux différentes parties de se préparer aux confrontations tardives, et d'user l'adversaire au fil des votes.

Pour Pec, tout est allé très vite. Il a trouvé une place dans un placard confortable, un petit jury d'arbitrage qui lui permettra de faire ses premières armes. Ce pauvre débile s'est certes ennuyé pendant le reste de la journée mais, au moins, il a échappé aux insupportables pressions dont certains de ses camarades novices ont fait l'objet. Certains ne s'en relèveront pas, notamment le petit Ciabrini dont les mœurs sexuelles pour le moins exotiques ont éclaté au grand jour peu après qu'il ait vivement rejeté les offres alléchantes que lui faisaient les recruteurs du consortium du renouveau.

Désormais, les journées de Pec se ressembleront toutes : séances plénières de discussion et de vote des projets de lois dans l'amphithéâtre le matin et réunion

du jury l'après-midi. Mais le plus instructif se déroulera au moment des repas et après le dîner. Alors, ses confrères l'informeront de leurs projets et de la manière dont ils comptent s'y prendre pour les réaliser. Un rôle sera éventuellement attribué à Pec. Pour ma part, je lui confierai volontiers celui du benêt bavard, colporteur involontaire de fausses nouvelles, chargé d'endormir les soupçons de l'adversaire. Son faciès et ses attitudes le prédisposent mieux que quiconque à une telle fonction.

Je t'embrasse en espérant que tu t'amuse bien à Brizio. Transmets mes amitiés confraternelles à tes autres amants.

Andrea

Des services de renseignement du sénat

Originellement, ces services, rattachés à la division de la prospective, supervisaient les expéditions chargées de rassembler les données destinées aux commissions d'évaluation. Ces informations étaient alors mises à la disposition des membres du Sénat désireux de les consulter. Toutefois, ils gagnèrent progressivement en autonomie à mesure que leur champ d'intervention s'élargissait et devenait moins "officiel". Les agents de base se recrutent dans tous les guildes et toutes les Maisons. Les observateurs ont remarqué que les "têtes" de ce service étaient généralement des Ulmèques et des Kheyzas. En fait, même lorsque la direction échoit à un natif d'une autre Maison, il y a toujours un Ulmèque ou un Kheyza pas très loin derrière lui.

Aujourd'hui, les services de renseignement s'intéressent à quatre cibles :

- **Les principaux sénateurs et bureaucrates du Sénat.** *Aucun de leurs "petits" secrets n'échappe à la vigilance des espions du Sénat. C'est notamment grâce à ces derniers que les recruteurs des consortiums trouvent les arguments susceptibles de persuader les sénateurs novices de rejoindre leurs rangs.*
- **Les guildes, leurs activités officielles ou non, et leurs maîtres et hommes clés.**
- **Les gouvernements autochtones du Continent.** *Il est impossible de tous les espionner, mais les plus "stratégiques" sont constamment surveillés.*
- **Les Maisons.** *Leurs dirigeants et leur entourage sont placés sous une surveillance constante.*

Les services de renseignement disposent d'informations très complètes et constamment remises à jour grâce à ses agents infiltrés au sein du Sénat, des institutions des Maisons, des guildes et des gouvernements du Continent. Évidemment, ils ne savent pas tout sur tout – la Maison Venn'dys, pour ne citer qu'elle, dispose d'un service de contre-espionnage très performant.

Chapitre cinquième : intrigues au Sénat

De messire Andrea di Valentino
À Dame Lucie Boromir

Ma douce Lucie,

C'est un scandale ! Le buffet nocturne qui a suivi la cérémonie de clôture de l'assemblée sénatoriale de 210 n'a jamais été aussi mauvais ! Les petits fours felsins dont je me délectais religieusement depuis bientôt trente ans ont été remplacés par des pâtisseries d'une fadeur indescriptible. J'avais la sensation de mâcher du coton.

Au moins, les intrigues (mon plat favori avec les petits fours Felsins) qui se nouent au cœur de notre noble institution n'ont jamais été aussi croustillantes. Les années à venir seront généreuses en coups de théâtre !

Ah, toutes ces dangereuses confidences qui tombent dans mon oreille avec la plus déconcertante des facilités ! Comme on me croit sourd, nul ne se donne la peine de baisser la voix ou de changer de sujet de conversation à mon approche. Et mon air distrait achève d'éteindre les soupçons des imbéciles les plus méfiants. Et grâce à ce subterfuge soigneusement entretenu, je vais arriver au point culminant de ma carrière. Je suis sur le point de venir à bout de l'un des secrets les plus soigneusement gardé du Sénat : l'identité des vrais maîtres de ses services de renseignement !

C'est le secret le mieux gardé du Sénat, et j'en connais qui tueraient pour savoir quels intérêts se dissimulent derrière ces espions quasi mythiques. Contrôler ce réseau d'information revient à exercer une grande influence sur celui-ci, autrement dit, à peser dramatiquement sur la destinée de notre vaste monde.

Enfin, mes années de recherche sans répit semblent porter leurs fruits. Et c'est hier, peut-être, que j'ai fait la plus grande découverte de ma carrière d'indiscret. Je t'annonce en effet – non sans fierté – que je crois connaître les termes du mystérieux accord qui assura les guildes de l'appui inconditionnel des Kheyzas et les Ulmèques, au début de l'Âge de l'Aventure.

J'aurais dû me fier plus tôt à cette vieille rumeur, aussi ancienne qu'insensée, qui désignait les vrais maîtres-espions du Sénat comme étant les Kheyzas et les Ulmèques. Ceux-ci, au terme d'un accord secret remontant aux origines du contrat que les Maisons avaient conclu avec les guildes, se sont assurés du contrôle des services secrets sénatoriaux, avec tous les avantages qui en découlent. Ils ont formé une cabale, qui répercute les informations glanées par les espions du Sénat aux dirigeants de ces deux Maisons. Mais cette société secrète que ses dirigeants nomment "cercle de saphir" leur est-elle exclusivement inféodée ? Une confidence interceptée auprès d'un vieux roublard éméché m'invite à penser qu'une autre entité, extérieure à la fois aux Maisons et aux guildes, est la bénéficiaire privilégiée du labeur des espions du Sénat. Qui est-elle ? Je l'ignore encore mais, sur mon honneur, je m'engage à le découvrir avant que n'ait lieu la grande assemblée 211.

Malheureusement, je crains que mes récentes indiscretions n'aient fait naître quelques doutes quant à ma surdité. Je ne puis prendre le risque d'hypothéquer mes chances d'en apprendre d'avantage. Il faut pourtant que j'y parvienne ! Je t'informerai sans faute de mes découvertes ultérieures dans mes prochaines lettres.

Je t'embrasse

Andrea

Note de Berthold Grimsson : un mois après avoir écrit cette lettre, maître Andrea di Valentino fut victime d'un très grave accident. Après deux mois entre la vie et la mort, il a repris ses activités, mais il est infirme pour le restant de ses jours.

Quelques personnalités remarquables

LA VIEILLE GARDE

Sénateur *Andrea di Valentino*

Héro de l'aventure et président d'honneur du Sénat de la Constellation

AGILE	2	CHARMEUR	6
FORT	2	RUSÉ	7
OBSERVATEUR	6	SAVANT	5
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	5

Art Guerrier 3
Art Étrange 4
Art Guildien 7
Vie 10

COMPÉTENCES	
Guildien	4
Premiers soins	1
Orientation	2
Survie	3
Bagarre	1
Commandement	3
Esquive	1
Vigilance	3
Épée courte	2
Discretion	2
Alphabet	4
Lois	4
Diplomatie	5
Discours	5
Négoce	4

CONNAISSANCES
neuf régions du continent et autant de langues continentales entre 2 et 4

Andrea est âgé de 76 ans. Il a les cheveux blancs, une longue barbe broussailleuse, les yeux clairs et vifs, le corps tordu par le temps mais la mine enjouée. Descendant d'une grande famille venn'dys, il vit dans son palais à Brizio entre chaque assemblée sénatoriale. Tout jeune, Andrea étonnait déjà son entourage par son intelligence hors du commun. Et il en fut de même tout au long de sa vie, que ce soit en compagnie de ses amis aventuriers en pleine jungle ou parmi les bureaucrates des institutions sénatoriales. Depuis qu'un inconnu l'a poussé dans les escaliers du palais du doge, il y a quelques mois, Andrea est contraint à se déplacer dans une chaise roulante compliquée, de conception venn'dys. Il sait que ses jours sont comptés, mais ne parait pas autrement que dans une ultime action d'éclat.

LES JEUNES LOUPS

Luciano est un sénateur venn'dys âgé de 29 ans, brun aux yeux marrons, l'air suffisant. Hélas, cette apparence ne trahit pas la nature de Luciano, qui est de ces hommes qui sacrifieraient tout à leurs ambitions. Luciano veut aller loin, très loin, et très vite. Il est fâché à mort avec son père, qui le considère comme "un sale petit arriviste". Il ne se montrera coopératif que s'il y trouve un avantage.

Berthold Grimsson

Gardien du Mémorium du Sénat

AGILE	3	CHARMEUR	3
FORT	2	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	5	SAVANT	5
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	3

Art Guerrier 3
Art Étrange 3
Art Guildien 5
Vie 9

COMPÉTENCES	
Cuisine	2
Guildien	4
Premiers soins	2
Orientation	1
Survie	1
Bagarre	1
Esquive	1
Vigilance	2
Épée courte	2
Discretion	2
Alphabet	4
Diplomatie	2
Discours	1
CONNAISSANCES	
cinq régions du continent et cinq langues continentales	3

Berthold est âgé de 62 ans, chauve, les yeux clairs, l'allure austère et la mine triste. Il vit à Astienne entre chaque assemblée sénatoriale. Gardien du Mémorium, sa principale responsabilité est de présider la commission chargée de décider quels noms seront gravés sur les parois du Dôme de la Constellation. Autrement dit, il croupit dans un placard où de vieux adversaires politiques sont parvenus à l'exiler. Berthold n'est toutefois pas inactif. Il collabore étroitement avec son vieux compagnon d'aventure Andrea di Valentino. Tous deux s'informent discrètement sur les intrigues en cours, prennent des notes, déjouent les complots qui leur déplaisent et favorisent ceux qui les intéressent, tout en vendant de nombreux secrets. Accessoirement, ils écrivent des Mémoires qui feront sensation, si elles sont publiées un jour.

Sénateur *Luciano di Valentino*

de la guilde du Coffre d'abondance

AGILE	5	CHARMEUR	4
FORT	3	RUSÉ	3
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	2

Art Guerrier 4
Art Étrange 3
Art Guildien 4
Vie 12

COMPÉTENCES	
Guildien	4
Chevaucher	3
Dressage (chiens)	2
Bagarre	2
Commandement	2
Esquive	3
Vigilance	2
Fleuret	4
Dague	3
Lois	3
Diplomatie	3
Discours	3
Alphabet	4

Arme : un fleuret, quand la tenue s'y prête.

Sénateur Traij Arjenna

de la guilde de l'Albatros

AGILE	6	CHARMEUR	3
FORT	2	RUSÉ	2
OBSERVATEUR	3	SAVANT	5
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	6

COMPÉTENCES	
Contes	3
Guildien	3
Alphabet	4
Diplomatie	3
Discours	2
Maîtrise	3
Pouvoir	2
Sens	4

Art Guerrier 3

Art Étrange 6

Art Guildien 3

Vie 12

Tours : Par le regard d'or, Par les flammes répandues.

Le teint pâle, presque maladif, blond, les yeux bleus, cet Ashragor de 25 ans est handicapé par sa timidité. Il sous-estime son grand potentiel dans les arts loomiques.

ET UN INTRUS !

Sénateur Ketzol Derkzil

Représentant de la guilde
des mille peuples

AGILE	5	CHARMEUR	6
FORT	3	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	6	SAVANT	3
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	5

COMPÉTENCES	
Comédie	4
Courir	1
Grimper	1
Langues : snakien	3
Guildien	4
Alphabet	4
autres	2
Orientation	2
Survie	2
Bagarre	1
Dague	2
Esquive	2
Vigilance	1
Lois	2
Déguisement	3
Discrétion	1
Diplomatie	3
Discours	4
Empathie	3

Art Guerrier 5

Art Étrange 3

Art Guildien 6

Vie 15

Armes : deux dagues. L'une est visible et l'autre, empoisonnée, est dissimulée sous ses vêtements.

Armure : une chemise de maille aussi souvent que possible sous ses vêtements

Ketzol Derkzil



Ketzol a l'apparence d'un grand homme de quarante ans, élégant, blond, les yeux verts et le visage rayonnant. Ketzol Derkzil n'est pas le maître de guilde kheyza qu'il semble être. Le vrai Ketzol Derkzil est mort, et un doppelgänger le remplace. Cet être a été conçu et élevé par Karl Schlangenkraut, le souverain guildien de Snake (ou plutôt par la créature qui se fait passer pour Schlangenkraut). Le consortium du renouveau, qu'il dirige, est destiné à servir les noirs desseins de son maître.

Note : en cas de besoin, Ketzol peut changer d'apparence. Mais ce procédé est douloureux et la santé mentale de Ketzol ne survivra pas à plus de trois ou quatre transformations. Pour ce faire, il doit ingérer au moins une partie du corps de celui qu'il désire copier. Ce rituel lui permet de contrefaire l'apparence mais également d'assimiler une grande partie des souvenirs et connaissances de sa victime. La véritable apparence de Ketzol est celle d'un humanoïde aux traits ophidiens. Au fur et à mesure de ses transformations, la folie de Ketzol s'accroît jusqu'à faire de lui un psychopathe enragé tout juste bon à abattre. Si Ketzol venait à échouer dans sa mission, d'autres doppelgängers infiltrés par Karl Schlangenkraut parmi les augustes membres du Sénat reprendront le flambeau.

MANUEL DU VOYAGEUR EN ASTRAMANCE

*Imprimé sur les presses de maître Fabrizio di Mattei
à Brizio, avec privilège du doge*

COMMENT SE RENDRE SUR L'ÎLE DE L'ASTRAMANCE ?

PAR LES LIGNES RÉGULIÈRES

L'île de l'Astramance est desservie par les navires de la compagnie Transaugurienne, qui partent le 15 de chaque mois de Brizio, Granpontou, Scyth, Gopi, Twalika, Nyskwynt, Obo, Kashmin, Hadjik, Port Franc, Mandril et Astienne.

La Transaugurienne est une compagnie marchande kheyza, composée d'une trentaine de capitaines aguerris possédant leur propre bâtiment. Elle pratique des prix "aller-retour" qui varient considérablement en fonction de la saison. Les prix sont au plus bas juste après chaque apparition de l'Astramance. Les années où l'on estime probable qu'elle délivrera un augure, le prix du billet peut aller jusqu'à quadrupler...

Une cabine "moyenne" et des repas médiocres coûtent environ 100 guilders pour l'aller-retour. Ce prix peut être multiplié par trois ou divisé par

quatre, selon le degré de confort souhaité (trois types de cabines, de la "suite" au simple hamac en fond de cale). À vous de négocier directement avec le capitaine. Il est possible d'obtenir d'intéressants rabais en se présentant une heure avant le départ, pour peu qu'il reste une cabine libre. On notera par ailleurs un intéressant tarif "pèlerinage de groupe" (plus de dix personnes) qui, fait à souligner, n'a pas augmenté depuis cinq ans.

Attention : les voyages sont longs et si tout est fait à bord pour satisfaire le client, il est d'usage de se munir de distractions et de quelques vivres afin de rompre avec la monotonie du trajet (comptez entre deux et huit semaines par beau temps, selon votre port d'embarquement). Le coût du voyage inclut une charge de bagages limitée à 20 kilos par personne. Comptez dans les 20 guilders de taxe par kilo supplémentaire embarqué.

Au cours du voyage, vous pourrez peut-être participer à une partie de pêche à l'espadon, voire, pour les plus intrépides, de taquiner le baléodaure avec l'équipage. Ce petit mammifère marin

extrêmement agile et vigoureux est un gibier de choix ! Les moins audacieux se contenteront d'assister au carnage en simple spectateur, le long des bastings. Le spectacle, souvent tragico-comique, est à ne manquer sous aucun prétexte !

PAR BATEAU INDÉPENDANT

Des transports moins réguliers, et beaucoup plus aléatoires, appartiennent de toutes les grandes cités des Rivages, ainsi que des villes côtières de moindre importance. Renseignez-vous auprès de la capitainerie du port où vous vous trouvez. On y trouve le meilleur comme le pire, bien que généralement, le voyage se passe dans des conditions relativement bonnes.

Évitez absolument les navires marchands qui accueillent assez souvent un ou deux passagers payants en plus de leur cargaison. Si les prix sont extrêmement compétitifs, la qualité du voyage s'en ressent considérablement. Et puis, certains capitaines peu scrupuleux ont du mal à faire la différence entre "passager payant" et "matelot supplémentaire". Pour l'anecdote, l'un de nos rédacteurs s'est retrouvé attaché dans un nid-de-pie, et y a passé un mois à servir de vigie...

VOYAGER SANS SOUCI

Si vous n'avez pas envie de vous préoccuper de trouver un navire et un logement une fois sur l'île, adressez-vous à l'une des nombreuses agences touristiques qui ont fleuri sur l'ensemble des Rivages depuis quelques années. Méfiez-vous toutefois ! Les premières, fondées par des guildiens retirés des affaires, sont fiables. D'autres sont de fins paravents appliqués sur une volonté de lucre très aiguisée, et rien de pus.

Le Manuel du voyageur en a retenu trois pour ses excellentes prestations et pour ses rapports qualité/prix plus que satisfaisants.

- Le pèlerin heureux, rue des Plumiers, Astienne. Une sympathique et dynamique équipe d'étudiants issus de l'Université et de l'Académie. Ils proposent de forts alléchants tarifs pour les jeunes (et les moins jeunes). Encore quelques défauts dus au manque d'expérience, mais ils seront sans doute bientôt corrigés. Attention cependant, ils ne travaillent pour l'instant qu'avec les hostelleries de Sempire, et pas les meilleures !

- La compagnie des Augures, rue de la Vigne au fer, Port Franc. Rigueur et cordialité sont les mots d'ordre des trois employés de Maître Veronese, un caravanier de la Guilde du Rubisque aujourd'hui à la retraite. La valeur sûre de cette sélection. Voyage via la Transaugurienne et hébergement dans une auberge de qualité en plein centre d'Avemano. Tarif élevé, mais raisonnable car la qualité se paye.

- Les maisons au Lion, dans les principales villes maritimes des Rivages. Cette compagnie marchande en plein essor est la moins chère de notre sélection. Son fondateur, Otto Särff, part du principe que l'essentiel est d'arriver à bon port et ce, en toutes circonstances. Ses prestations s'en ressentent forcément, mais les passagers sont assurés de trouver le minimum vital à bord. À terre, hébergement "familial" très sympathique chez l'habitant à Sarn ou Avemano. Les tarifs sont imbattables, même en période d'Augures, car il réserve ses places jusqu'à un an à l'avance auprès de capitaines indépendants. Mais rassurez-vous, ce vieux finaud de Gehemdal sait choisir ses hommes...

PAR LES AIRS

Eh oui, par voie aérienne ! La compagnie du Ballon d'argent (colline du Corbeau, Mandril) propose une ligne, théoriquement régulière, en partance de Mandril. Elle a été inaugurée il y a cinq ans par un intrépide aérostatier du nom de Bernazzi, auquel a succédé l'an passé maître Cristobal. Celui-ci est l'heureux propriétaire d'un grand ballon en dessous duquel est fixée une grande nacelle en osier, de 15 mètres de long pour 3 mètres de large. Au centre de celle-ci se trouve un large fourneau alimentant en air chaud le frêle esquif qui vogue au gré des courants aériens. Les départ ont lieu le 2 de chaque mois (en théorie, selon conditions météorologiques). Chaque vol admet trois passagers au maximum. Inutile de dire que le voyage est fort cher, long, périlleux et absolument abominable du point de vue confort (place exiguë, chaleur étouffante, odeurs "discutables"). On retiendra surtout de ce moyen de transport son côté pittoresque, aventureux et pour tout dire assez anticonformiste. Nous doutons d'ailleurs unanimement de l'avenir de ce mode de transport..."

L'Ile de l'Astramance

Amusé par cette dernière remarque, le jeune Rodrigue referma le Manuel du voyageur en Astramance. Confortablement installé sur le gaillard d'avant, mollement ballotté par les vagues battant doucement les flancs de la panse ventrue du solide navire de la Transaugurienne, il se mit à regarder attentivement la sombre bande de terre qui pointait à l'horizon. Son vieux tuteur ne s'était pas trompé : "tu verras, c'est invariable. Quand bien même tu auras essuyé le pire grain qui puisse jamais y avoir sur cette fichue planète, tu arriveras toujours en vue de l'île de l'Astramance au petit matin, par beau temps et mer d'huile. Toujours ! C'est comme ça ! Et puis, baigné par la clarté diffuse des pâles rayons d'un soleil encore timide, tu verras peu à peu la terre pointer à l'horizon. D'abord les hauts sommets enneigés de la Dorsale, puis ses flancs, les étendues vertes des maquis et, pour finir, les hautes falaises blanches du littoral. Et lorsqu'enfin le soleil arrivera à son zénith, ton navire franchira le goulet protégeant la rade d'Avemano. Alors seulement, en rendant grâce à la gigantesque statue de l'Astramance protégeant la baie, tu sauras que tu es arrivé !"

Et tandis que le navire avançait lentement mais sûrement, Rodrigue se rendit dans sa cabine pour boucler ses bagages...

L'archipel de l'Astramance, généralités

Située au centre de la mer des Augures, à égale distance de Fayrik, d'Astienne et de Mandril, ce que l'on appelle communément l'île de l'Astramance est en fait un archipel composé d'une multitude de terres de tailles variées. La plupart ne sont que des îlots, à peine plus grands que des récifs. Seules les quatre îles principales sont habitées. La plus grande, et bien sûr la plus connue, est la demeure éternelle de l'Astramance, la plus mystérieuse des entités de Cosme. L'île aux Mouettes, la plus à l'ouest, abrite une communauté de nommeurs kheyza, petite mais extrêmement importante du point de vue spirituel. Pour sa part, l'île de Farl, au sud-est, est devenue un lieu de villégiature fort apprécié par tout ce que les Rivages comptent d'individus fortunés. Enfin, l'île du Château, la plus au nord, abritait selon toute vraisemblance une vaste cité datant de l'ère précataclysmique, comme en témoignent encore de nos jours les nombreuses ruines qui la parsèment.

Ainsi placé au carrefour des voies maritimes, l'archipel a connu une histoire tumultueuse, avant d'être finalement considéré comme un endroit "sacré" ouvert à tous les peuples. En 82 AA, par un accord solennel de l'ensemble des Maisons, l'endroit est devenu, de fait et de

droit, la pleine et entière propriété de l'Astramance. Administrativement, l'archipel est placé sous l'entière responsabilité de la Maison Kheyza. Sa population est extrêmement mêlée. Les Kheyzas n'y sont pas majoritaires, loin s'en faut ! Nombre de pèlerins s'y établissent et y font souche. Au bout de quelques générations, bien malin qui pourrait dire de quelles Maisons étaient originaires leurs arrières grands-parents ! Culturellement, il en va de même. Ni l'architecture, ni le mode de vie ne trahit d'influence prépondérante.

Rodrigue, son maigre baluchon sur l'épaule, respira un grand coup avant d'emprunter l'étroite passerelle de bois qui conduisait à terre. Du haut de ses seize ans, il avait encore du mal à réaliser ce qui lui arrivait. Comment lui, jeune va-nu-pieds sans famille, produit d'une société qui n'acceptait que rarement les mélanges raciaux, avait-il pu à ce point intéresser le Vieil Homme ? Pourquoi l'Ancêtre du clan, qui venait rarement à Kumar, avait-il pu le choisir, lui, le Bâtard, parmi tous les jeunes Kheyzas de la ville ? Pourquoi s'était-il brusquement arrêté devant lui alors qu'il amu-

sait ses jeunes compagnons d'infortune avec un banal tour de passe-passe ? "Tu es celui que je cherche... tu as le Don... Viens !" lui avait-il dit. Et subjugué, il l'avait suivi, sans rien dire, sans rien savoir. Huit ans. Huit longues années à sillonner les plaines et le désert de Zar. À apprendre. Les plus heureuses années de sa vie. Les plus terrifiantes aussi. L'Ancêtre était dur. Cent fois, mille fois, il avait dû recommencer les mêmes tours, les mêmes rituels.

L'année dernière, l'Ancêtre, qu'il croyait indestructible, était mort. Subitement. Dans un souffle. Et Rodrigue entendait sans cesse, comme une litanie

d'outre-tombe, ses dernières paroles : "Tu iras au sanctuaire de l'Astramance. Tu remettras à la Mère cet anneau et tu accompliras ce pour quoi tu es né !"

Rodrigue posa enfin le pied sur la terre de l'Astramance. Dans sa poche, serré au creux de sa main crispée, l'anneau de saphir s'anima soudain d'une chaleur nouvelle. Et tandis qu'il s'éloignait sur le port, retenant avec peine quelques larmes d'espoir et de tristesse mêlées, la vie continuait, imperturbablement, sur la Grande Île...

La Grande Île

PRÉSENTATION

À part de courtes bandes de terre qui se trouvent à l'embouchure des fleuves, seule la côte sud présente des espaces suffisamment plats pour que l'on puisse parler de plaines. Pour le reste, l'île se compose d'un vaste système montagneux orienté du nord au sud et terminé par le Grondeur, un impressionnant volcan, fort heureusement en sommeil depuis un millénaire. Cette chaîne, que les Doctes ont nommé "Dorsale du Monde" est importante, tant par son étendue que par son altitude (le mont du Sanctuaire culmine à 6654 m). Les doctes, s'appuyant sur les légendes colportées par les ancêtres des Kheyzas, considèrent que la Dorsale constituait le point le plus haut du Cosme précataclysmique.

On estime qu'il y a quatre mille ans, la grande montée des eaux fut d'environ 2500 m. Le point culminant de la Dorsale devait donc atteindre les 8-9000 mètres. Quoi qu'il en soit, une multitude de torrents coule de la crête centrale, qui ne s'abaisse jamais au-dessous de 1 000 m. Ils ont creusé de profondes vallées encaissées, limitées par des crêtes abruptes.

Les possibilités variées du relief et du climat ont permis l'implantation de petites communautés dans les montagnes, où l'on pratique encore quelques cultures de subsistance ainsi que l'élevage intensif des chèvres et des moutons. Le sud de l'île, fertilisé par le Grondeur, s'est très rapidement développé grâce à la culture de la vigne et de l'olivier, tandis que les vastes plantations du delta, au sud-

est ont vu croître la culture du coton et, dans une moindre mesure, celle de la canne à sucre.

Conscients que leur survie dépendait avant tout des échanges avec l'extérieur, les îliens ont, au fil du temps, développé un vaste réseau de commerce maritime. Ainsi, ils exportent du vin, de la viande séchée et des cotonnades de très bonne qualité fort prisées des belles de Brizio en échange de biens de consommation courante. En moins d'un siècle, quatre villes portuaires ont vu le jour.

LES VILLES

Sempire

Située au sud de l'île, c'est avant tout une ville de commerce bénéficiant d'un trafic maritime intense. Il faut dire que le voisinage du delta à l'est et la présence du Grondeur plus à l'ouest prédisposaient cet endroit à devenir le véritable poumon économique de l'île.

Depuis quelques dizaines d'années, Sempire a aussi vu se développer une forme d'activité économique aussi lucrative que le commerce : le tourisme de villégiature. La baie bénéficiant d'un climat chaud et ensoleillé ainsi que d'une vue enchanteuse, de nombreux natifs des Rivières fortunées ont décidé de s'y établir une bonne partie de l'année (sous prétexte de "pèlerinage", bien entendu). Les flancs du Grondeur se sont ainsi garnis d'une multitude de palais somptueux. Bien entendu, le "haut-quartier" pullule d'excentriques et de parvenus. Ils affichent osten-

siblement leur réussite avec une morgue hautaine, et celle-ci n'a d'égale que leur mauvais goût en matière architecturale. Mais qu'importe ! Ils font le bonheur des artisans locaux... et des "visionnaires". Car ici, il est de bon ton de disposer de son devin personnel, ou d'entretenir somptueusement un mendiant prétendant avoir eu un contact avec l'Astramance. Ces soi-disant "initiés" sont plus capricieux et plus arrogants les uns que les autres. Attention donc à votre attitude et à vos faits et gestes en leur présence ! La puissance de ces charlatans est telle qu'ils ont quasiment droit de vie ou de mort sur vous. À l'inverse, bien évidemment, leur "amitié" vous ouvrira bien des portes, pour peu que vous y mettiez le prix...

Enae

Cette bourgade ne dispose pas des atouts de sa collègue du sud. Située à flanc de montagne, tout en étages, la ville est avant tout un port de pêche. Les eaux de la mer des Augures sont extraordinairement poissonneuses, et les pêcheurs du grand large tirent régulièrement de leurs filets de nouvelles espèces encore inconnues, qui font le bonheur des quelques doctes vivant sur place. La grande criée de la ville, qui a lieu tous les samedis, est assurément la plus spectaculaire des Rivages. Une véritable industrie piscicole s'est ainsi constituée. De nombreuses entreprises travaillent jour et nuit pour nettoyer, transformer, conditionner et convoier les précieuses denrées. Le voyageur pourra, non sans étonnement et admiration, observer de vastes forêts de battis où sèche le poisson, avant de traverser les gigantesques marais salants qui servent à récolter le sel de conditionnement. Bien évidemment, les mauvaises langues précisent que l'air d'Enae sent plus le grand large que la mer elle-même...

La population, quant à elle, ne semble guère affectée par ce détail. Ce sont avant tout des hommes rudes à la tâche, passionnés par leur métier qui n'ont qu'une envie : prendre la mer. Le simple fait de préciser que l'on est natif de la ville suffit à vous faire embarquer sur n'importe quel bâtiment de Cosme. Ces gens n'hésitent pas à braver l'impossible pour d'impressionnantes campagnes de pêche qui peuvent durer jusqu'à une année entière, et les amènent parfois dans les eaux continentales. Alors qu'une véritable armada se déplace sans cesse pour traquer le poisson, un système très ingénieux de transporteurs assure la liaison avec la terre : après avoir débarqué la "récolte", les "ventrus", tel est leur nom, chargent le ravitaillement indispensable aux pêcheurs et repartent aussitôt. C'est ainsi un véritable ballet qui sillonne les mers des Rivages.

On notera aussi la présence discrète dans un endroit reculé du port de quelques navires aux desseins beaucoup moins avouable. Depuis quelques années, Enae est devenue la plaque tournante d'un vaste réseau de contrebande et d'écoulement des rapines des tristement célèbres pirates de la Scabarre. Par ailleurs, l'endroit grouille de "mercenaires maritimes", des équipages corsaires qui louent leurs services au plus offrant. Bien des guerres secrètes entre guildes ont trouvé ici leur bras armé...

Curieusement, les autorités ferment les yeux. Il faut dire que les Kheyzas ne sont pas immunisés à la corruption, et que tant que ni les pèlerins, ni les Élués, ne sont menacées, il est plus simple de faire comme si de rien n'était...

Sarn

Sarn est un port de transit, l'escale obligatoire pour une bonne partie des pèlerins des Rivages venus rendre grâce à l'Astramance. La ville est de création récente, une cinquantaine d'années tout au plus. Sa constitution a été ordonnée lors d'une grande assemblée de la Maison Kheya afin de pallier l'engorgement de la capitale de l'île, Avemano. C'est donc une ville nouvelle, en pleine expansion, continuellement en chantier, qui n'offre aucun des charmes des ses consœurs. En revanche, c'est un véritable paradis pour les architectes, les maçons, les charpentiers, les verriers et autres artisans.

On notera surtout l'ambition de son maître d'œuvre, qui n'a pas hésité à ordonner la construction de palais inspirés de ceux de l'île de Sasheï, ainsi que celle d'un opéra démesuré, copié sur celui de Brizio.

Depuis quelques années, de nombreuses polémiques agitent sporadiquement la communauté kheyza. Outre le coût exorbitant des travaux (les impôts ont quintuplé en trois ans pour couvrir les frais), les plus virulents n'hésitent pas à clamer haut et fort que le clan Fendoir, dirigeant actuellement l'île, est atteint de folie des grandeurs. Il est vrai que son Ancêtre n'a pas hésité à ordonner la destruction, puis la reconstruction, d'un prodigieux aqueduc, alimentant les thermes de la ville à partir d'une source naturelle située à plusieurs kilomètres. Il jugeait la première version "peu esthétique". Quoi qu'il en soit, la ville sera grande, belle et démesurée... pour peu que la prochaine assemblée de Mikol reconduise le clan dans ses fonctions !

Avemano

Capitale de l'île, il s'agit de la plus ancienne, et de la plus grande des villes de l'archipel. Son origine se perd dans la nuit des temps, et les doctes supposent qu'il existait déjà une implantation urbaine en ce lieu bien avant le Cataclysme. Située au fond d'une rade naturelle d'environ 25 kilomètres de large, la ville est protégée des assauts de la mer par une bande de terre en forme de pince ne laissant passer la mer que par un chenal large de moins de 200 mètres, communément appelé "le goulet".

La présence de nombreux récifs aux abords de la passe oblige les capitaines à stopper au large de l'îlot des Passeurs

afin de charger un pilote. L'îlot s'est vu doter, depuis peu, d'un gigantesque phare visible la nuit à plus de cinquante milles nautique. Et si ce monument est une véritable petite merveille d'ingéniosité venn'dys et d'architecture felsin, il n'est rien comparé à l'imposante statue de l'Astramance qui se dresse au centre de la rade. Haute d'une centaine de mètres, entièrement constituée d'albâtre et de marbre blanc, elle domine le site de toute sa splendeur. Son origine intrigue les doctes depuis des milliers d'années, et tous s'accordent à dire qu'elle doit remonter à l'avant-Cataclysme. Attention : ce n'est en rien un monument décoratif ou touristique ! Il est impossible de le visiter, ou même d'aborder son promontoire sous peine de lourdes sanctions. Il s'agit en effet d'un lieu sacré.

La ville elle-même est protégée par une succession de remparts construits au fur et à mesure de son expansion. Actuellement, le septième "anneau" est en cours de réalisation. Cet aménagement, unique sur les Rivages, procure un caractère et un charme spécifique à la ville. Le voyageur qui vient de Sam franchit successivement les portes pour s'enfoncer au cœur de la cité peut ainsi observer l'évolution de l'architecture au fil des siècles. Peu à peu, il pénètre dans un dédale de rues de plus en plus étroites et tortueuses, quasi labyrinthiques, pour finalement arriver sur la place de l'Oratoire, à deux pas du port, dans l'ombre de la statue.



La place elle-même vaut assurément le détour. C'est le royaume des illuminés et des prophètes. Il faut s'avoir qu'ici la libre parole est autorisée, pour peu que les orateurs aient acquis une sorte de licence dite "du droit de dire" (10 guilders la journée). L'endroit grouille donc de gens qui se sont faits une spécialité de haranguer les foules sur des sujets aussi variés que futiles. On trouvera ainsi, juché sur des estrades de fortune et côte à côte, un prophète menaçant les élégantes des foudres de l'Astramance si elles ne pratiquent pas le lavage rituel que leurs cheveux au moins huit fois par jour et le révolutionnaire critiquant sévèrement la politique du Sénat de la Constellation.

Paradoxalement, et malgré de fréquentes échauffourées entre orateurs, causées principalement par le manque de place, chacun tend à se respecter. Les grandes polémiques idéologiques sont rares. Au cours des siècles, ce capharnaüm d'idées et de concepts a fini par devenir la principale distraction des habitants de la ville. Les processions bigarrées, les conversions savamment organisées et les guérisons "miraculeuses" presque quotidiennes y sont pour beaucoup. De nombreux petits malins profitent d'ailleurs de la situation : colporteurs, escrocs, bateleurs, mendiants, charlatans, joueurs et voleurs à la tire naviguent en permanence dans les eaux troubles de ce lieu bruisant de vie jour et nuit.

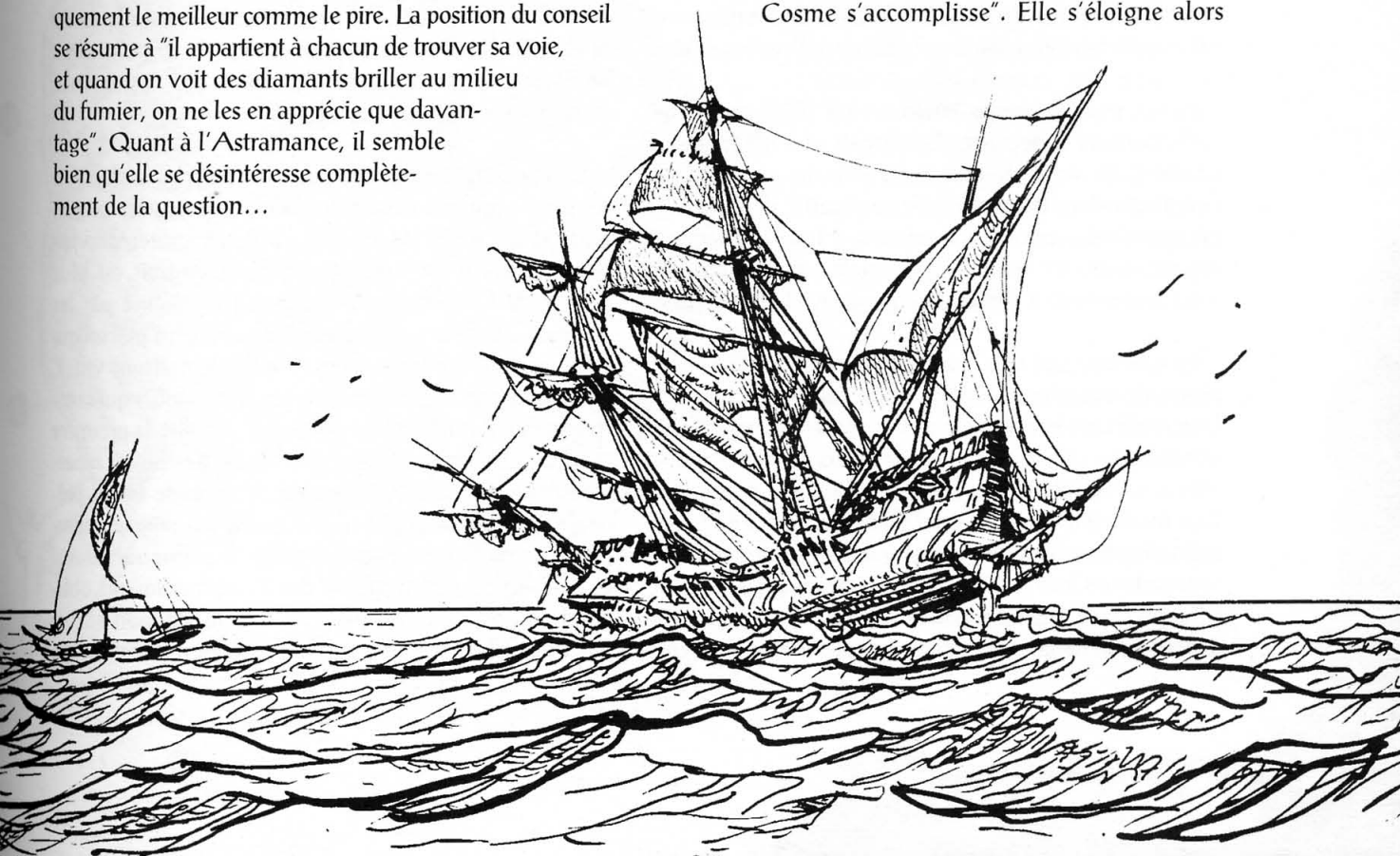
On pourrait s'étonner que les autorités de la ville, un conseil nommé pour dix ans par le clan élu lors du grand rassemblement de Mikol, laissent ainsi s'exprimer publiquement le meilleur comme le pire. La position du conseil se résume à "il appartient à chacun de trouver sa voie, et quand on voit des diamants briller au milieu du fumier, on ne les en apprécie que davantage". Quant à l'Astramance, il semble bien qu'elle se désintéresse complètement de la question...

Avemano est avant tout la cité des Augures. C'est d'ici que prophétise l'Astramance. La Dame s'exprime à intervalles irréguliers. Avant l'apparition du Continent, il pouvait s'écouler dix ou vingt ans entre chaque prophétie. Depuis deux siècles, elles sont devenues beaucoup plus fréquentes (une fois par an, en moyenne). Les pèlerins qui ont la chance d'être là lorsque cet événement se produit se considèrent comme doublement bénis.

Peu de gens ont vu l'Astramance de leurs yeux. En revanche, tous entendent sa voix, qui tombe des lèvres de pierre de la statue géante qui domine la ville.

Bien sûr, l'Astramance a d'autres moyens de s'adresser à Cosme. En fait, elle n'a recours à cette méthode que lorsqu'elle désire être entendue des Rivages tout entiers.

Nombreuses sont les personnes de bonne foi qui revendiquent l'honneur d'avoir rencontré l'Astramance en chair et en os. Si les messages qu'elle leur a délivrés sont variés et d'un intérêt souvent relatif, tous s'accordent à la décrire comme étant une belle jeune femme rousse aux yeux bleus vêtue d'un sari grenat. Sa démarche et ses gestes sont sensuels, son regard pénétrant empli d'une infinie sagesse et sa voix est douce comme le miel. Après quelques mots tendant à prouver qu'elle connaît bien son interlocuteur, elle lui confie un message invariablement terminé par la formule désormais célèbre : "Va, et que la volonté de Cosme s'accomplisse". Elle s'éloigne alors



doucement, et disparaît comme par enchantement au détour d'une rue.

Les témoins se sentent bien souvent exaltés et porteurs d'une mission d'une extrême importance. Ayant accompli ce que la Dame leur a ordonné de faire, ils rejoignent souvent la cohorte des prêcheurs de l'Oratoire...

Rodrigue, exténué, décida de s'accorder un instant de répit avant de poursuivre sa route. La respiration coupée par l'effort, les poumons brûlés par l'air vif de la montagne, il embrassa du regard le magnifique panorama qui s'offrait à ses yeux. Il était en vue du sanctuaire. Dans quelques heures, il pénétrerait à son tour dans le saint des saints, la demeure éternelle de l'Astramance...

LE SANCTUAIRE DE L'ASTRAMANCE

Les lieux

Le sanctuaire, que les populations des Rivages considèrent comme la demeure de l'Astramance, est situé au cœur de la Dorsale du Monde, à environ 5800 m d'altitude. On y accède difficilement, après avoir longuement cheminé par de tortueux chemins de montagne et s'être mille fois perdu dans une série de vallées encaissées.

En fait, peu de pèlerins (environ 1 sur 1000) se rendent réellement au sanctuaire. La plupart se contentent de rendre grâce à l'Astramance au sein des temples que l'on trouve dans les quatre villes portuaires de l'île. Il en est cependant qui tiennent à entamer ce long et exténuant voyage, pour accomplir une promesse, par volonté de rédemption ou tout simplement par conviction profonde.

Le sanctuaire est une "cité" aux tours et murailles éclatantes de blancheur, protégées par un profond ravin. L'ensemble est imposant. Très imposant. Un regard plus attentif convainc le plus rationaliste des hommes que la ville a, en fait, été taillée directement dans la montagne. Il en résulte une construction d'un seul bloc, qui écrase en puissance et en majesté tout ce qui pourrait un jour être construit sur Cosme. Quant à déterminer qui a bâti une telle merveille, bien des doctes se posent encore, et sans doute pour l'éternité, la question. La populace, quant à elle,

Considérations militaires

Avemano est théoriquement imprenable.

Théoriquement... Deux petits forts protègent l'accès du goulet, mais ils sont dépourvus de canons. La rade elle-même est défendue par une flotte de guerre forte de douze bâtiments, deux par Maison. Cela ne va pas sans poser quelques problèmes d'unité et de cohésion, d'autant que les marins sont surtout des cadets de familles fortunées des Rivages. Ils passent plus de temps à parader à terre qu'à s'entraîner à la guerre. Tous les trois ans, le poste de Grand Amiral de l'Astramance passe d'un capitaine à un autre. Actuellement, cette lourde charge est assumée par Aztlodhi, le commandant de la nef ulmèque L'oiseau-mouche.

Enfin, les remparts terrestres sont plus esthétiques que fonctionnels. Ils retarderaient certainement un assaut mené depuis l'intérieur de l'île, mais ne l'arrêteraient pas.

le sait depuis longtemps : il ne peut s'agir que d'une manifestation de la véritable puissance de l'Astramance...

On y accède au sanctuaire par huit ponts de pierres enjambant un ravin profond de plus de 500 m. Et si l'ensemble est protégé par de fortes murailles et par d'impressionnantes portes, il semble qu'il s'agisse là plus d'un effet architectural que d'un réel désir de défense. Nulle garde aux portes, nulle milice dans les ruelles antiques du sanctuaire. D'ailleurs à quoi serviraient-ils ici ? Qui donc serait assez fou pour s'attirer les foudres de l'Astramance au sein même de sa demeure ?

Le site étant à l'écart de tout, les pèlerins se font un devoir d'y amener des produits de première nécessité en guise d'offrandes. Et malgré l'afflux régulier de visiteurs, la vie y est rude et austère. L'endroit est plus proche de l'ermitage que du paradis imaginé par les pèlerins... Les rues ne bruissent que du vent glacial qui s'engouffre entre les rangées étroites de maisons vides, et seuls les pas résonnent dans les hautes tours qui semblent s'étirer indéfiniment vers le ciel. En fait, la première réaction de la majorité des pèlerins est de vouloir repartir au plus tôt, tant l'impression de solitude est ici palpable. Certains cèdent à une véritable panique, et repartent à peine arrivés. Passé ce stade, le calme surnaturel et l'étrangeté architecturale des lieux impliquent obligatoirement une introspection, une méditation sur sa place au sein de Cosme, qui bien souvent transforme à

jamais le pèlerin. On ne revient jamais intact du pèlerinage de l'Astramance...

De l'Astramance et des Élues

Légende

- 1 - Pont d'Albâtre
- 2 - Pont des Pèlerins
- 3 - Petit pont
- 4 - Ponts jumeaux
- 5 - Pont du Savoir
- 6 - Pont du Cœur
- A - Entrepôts
- B - Quartier des Élues
- C - Maisons des archives
- D - Résidence des scribes
- E - Place des archives
- F - Jardins
- G - Sanctuaire
- H - Terrasses du sanctuaire
- I - Rue des Pèlerins
- J - Rue des serveurs
- K - Place de la sagesse
- L - Remparts

La population du sanctuaire est composée d'une centaine d'Élues, des femmes qui se disent elles-mêmes "humbles servantes de la grande Astramance". Pour bien les comprendre, il convient au préalable de revenir sur l'Astramance elle-même.

Qui est-elle au juste ? Personne ne le sait vraiment. Aussi loin que remonte les légendes, il est toujours fait mention de sa présence sur Cosme. Les récentes études menées par les sages ulmèques attestent de la présence de la Dame des Oracles avant même le Cataclysme. D'audacieux curieux ont même tenté d'interroger l'Astramance sur son origi-

ne. Fort gentiment, avec un petit sourire triste, elle leur a alors avoué ne pas le savoir véritablement elle-même.

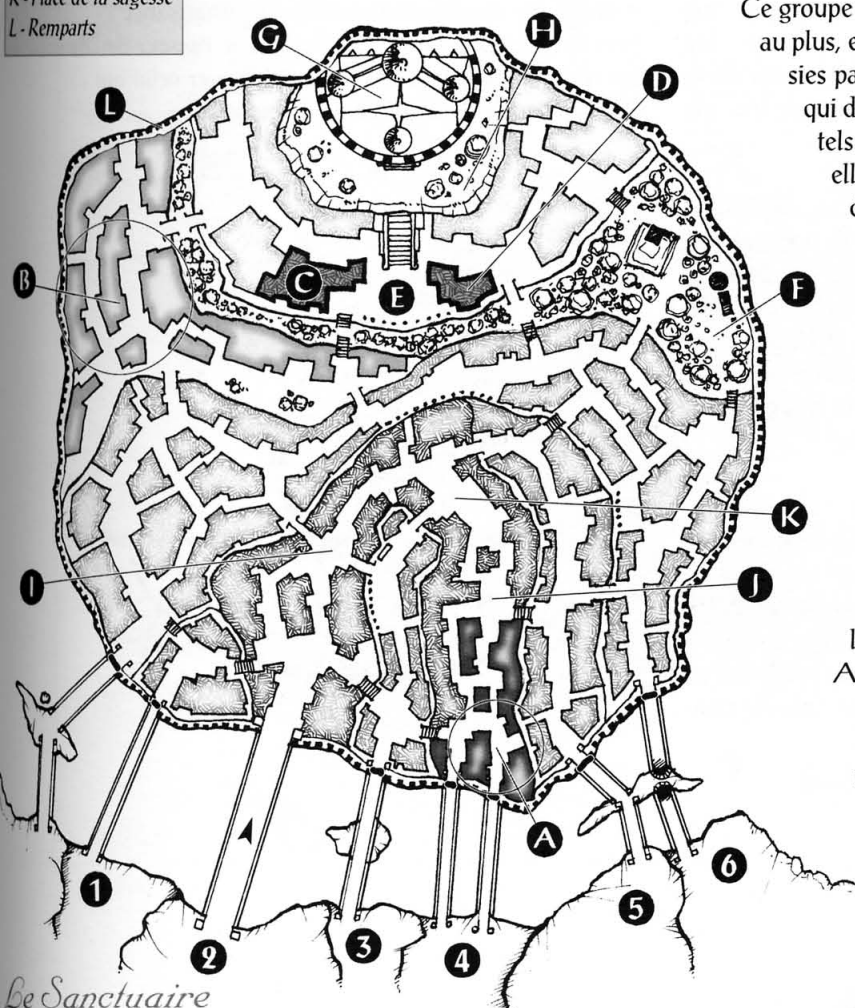
Quoi qu'il en soit, l'Astramance ne cherche pas à s'immiscer dans l'évolution des Maisons et du monde de Cosme en général. S'il est probable que sa puissance loomique lui permettrait à coup sûr d'imposer sa volonté, la Dame a toujours clamé haut et fort sa neutralité bienveillante, quand bien même on lui demandait instamment de régler d'importants différends entre Maisons ou guildes. Elle se contente de rendre publiques un certain nombre de prophéties, sans jamais fournir les clés de l'interprétation. Aux hommes de choisir après coup. Et n'a-t-elle pas un jour déclaré devant un parterre de hautes personnalités interloquées venues lui demander de présider à la destinée des Rivages que "pour cela, il y a le Sénat de la Constellation" ?

Mais, malgré tous ses efforts, il est apparu à travers les âges que les hommes cherchaient de plus en plus l'avis de la Douce Dame. L'Astramance, sans doute lassée d'être consultée pour un rien, organisa donc un système relais entre elle et les peuples des Rivages : les Élues.

Ce groupe assez restreint, cinq cents personnes tout au plus, est entièrement composé de femmes choisies par la Dame elle-même, selon des critères qui demeurent inconnus du commun des mortels. Après de longues études au sanctuaire, elles réintègrent la civilisation et se fondent dans la vie de Cosme. On notera avec intérêt que les Élues ne sont présentes que sur les Rivages, imitant en cela leur "Maîtresse" qui ne s'est, semble-t-il, jamais rendue sur le Continent. C'est ainsi que la plupart des gouvernements et des personnalités guildiennes ont recours à leurs services lorsque le besoin s'en fait sentir...

Il serait cependant faux de croire que les Élues sont des magiciennes. Au contraire ! On ne les voit jamais manier le loom, et il semble que le recours aux Arts étranges leur soit interdit.

En fait, ce sont surtout d'extraordinaires psychologues, formées aux subtilités de la vie en communauté par un long et dur apprentissage tant physique que men-



tal. Elles sont à même de comprendre et d'analyser le comportement de leurs interlocuteurs, de provoquer chez eux des réactions spontanées, de saisir et de deviner les non-dits et les sous-entendus, d'interpréter une multitude de faits bien souvent anodins et d'en faire une synthèse riche d'enseignements. Les Élues sont toujours des femmes assez âgées. Leur formation prend de longues années... à moins que cet aspect extérieur ne soit qu'un artifice de plus, les hommes ayant tendance à considérer la sagesse comme l'apanage de la vieillesse. De plus, le jeu subtil joué par les Élues les oblige à se tenir continuellement au courant de tout ce qui se passe à travers Cosme. À cette fin, les Élues sont au cœur d'un véritable réseau de renseignements constitué par l'ensemble des Kheyzas qui, comme chacun le sait, sont d'infatigables nomades. Bien évidemment, il ne s'agit pas ici d'un réseau d'espionnage dûment constitué, mais plutôt d'un vaste mouvement inconscient que tout le monde considère comme normal.

Tout l'enseignement prodigué au sanctuaire peut se résumer en une phrase : "Observe, analyse, déduit, annonce... mais n'influence jamais". Cette règle d'or, toujours respectée, provoque parfois des situations assez surprenantes : le cas le plus connu est certainement celui de dame Aven qui le matin conseillait le duc Vargas confronté à un coup d'État, le midi analysait la situation avec son assassin don Diegue et le soir annonçait sa victoire à l'héritier de la famille Vargas. Et ce, sans avoir quitté une seule seconde la pièce où elle se trouvait !

Les Élues sont trop précieuses pour que les "décideurs" des Rivages envisagent une seule seconde de porter atteinte à leur vie. Néanmoins, l'enseignement prodigué au sanctuaire comporte aussi quelques techniques de combat à mains nues et à l'arme blanche qui, si elles étaient mises en pratique, ne manqueraient pas d'impressionner les meilleurs lutteurs gehemdals et les plus fins bretteurs venn'dys.

Enfin, il est utile de préciser que les Élues n'ont de compte à rendre à personne, si ce n'est peut-être à l'Astramance elle-même, en ce qui concerne leur conduite et leur mode de vie. Si certaines se complaisent dans la solitude du célibat, d'autres sont mariées et mères de famille. Le pouvoir et la gloire n'étant pas leur but, il est même possible d'en rencontrer quelques-unes qui ont préféré la rude vie campagnarde aux délices de la vie citadine...

Dame Aven regarda longuement l'anneau de saphir avant de lever enfin les yeux sur le singulier messager. Rodrigue frissonna au contact du bleu de ce regard perçant. Le jeune homme se sentait mal à l'aise et se balançait doucement, au bord de la panique et cependant comme fasciné par les longs cheveux d'or de l'Élue. Il avait froid, faim, mal partout et, à vrai dire, n'avait qu'une hâte : quitter rapidement et pour toujours cet endroit étrange.

Rodrigue se retourna pour contempler la haute montagne qui surplombait la baie. Quelque part là-haut, en un lieu qu'il affectionnait désormais plus que sa propre existence, il venait de passer un an de sa courte vie à regarder, écouter, méditer pour enfin comprendre. Comprendre qu'il lui fallait maintenant apprendre. Apprendre pour revenir. Apprendre pour enfin servir...

Se retournant, il regarda fixement le vieil homme qui attendait patiemment une réponse. "Le nom du lieu où je désire me rendre, ô Vénérable ? Connaissance !" Avec un petit sourire de satisfaction, le Passeur de l'île aux Mouettes s'effaça et laissa embarquer celui qui n'était déjà plus tout à fait de ce monde...





L'Île aux Mouettes

GÉNÉRALITÉS

Située à environ six heures de voile à l'ouest de la Grande Île, l'endroit est connu de l'ensemble des peuples des Rivages pour abriter la plus importante des écoles de magie kheyza, la Fondation. Les membres de l'ordre loomique de Twance eux-mêmes admettent, en privé bien évidemment, que les dix Magisters qui y enseignent sont parmi les plus puissants magiciens des Rivages, sinon de Cosme.

L'île est protégée des intrus par des vents et des courants que même les meilleurs marins d'Enae n'arrivent pas à vaincre. Nombreux sont ceux qui ont tenté d'y parvenir, à la voile, à la force des rames, à la nage et même en utilisant les voies aériennes. En vain ! L'endroit est magiquement protégé et ceux qui n'ont rien à y faire n'ont aucune chance d'y parvenir un jour.

LE PASSEUR

Une seule personne est capable d'assurer régulièrement la liaison entre Enae et l'île aux Mouettes. Un tantinet ivrogne et largement porté sur la gaudriole, on peut rencontrer le Passeur dans n'importe quelle taverne du port, pour peu que celle-ci serve du vin de bonne qualité. Très âgé, et probablement encore plus si l'on croit aux multiples aventures qu'il ne manque pas de raconter sous l'effet de la boisson, notre homme est un personnage assez extraordinaire. Immédiatement sur le qui-vive au moindre bruit inhabituel, alors même qu'on le croit dans les bras de Bacchus, d'une souplesse et d'une agilité surprenantes lorsqu'il s'agit d'éviter une bouteille vrombissante lancée lors d'une bagarre d'ivrognes de taverne qu'il a sciemment provoquée sous des dehors de parfait innocent, le verbe haut, la phrase fleurie et la galanterie flatteuse pour toute serveuse accorte qui se présente, le Vieux fait invariablement forte impression au voyageur qui le rencontre pour la première fois.

Les Enaens ont depuis longtemps appris à se méfier de ses lubies et de ses plaisanteries, parfois fort douteuses, et ne font plus guère attention à lui... ce qui ne veut pas dire qu'ils l'ignorent, bien au contraire ! Les enfants adorent ses histoires, les hommes le consultent avant de prendre la mer et les femmes deviennent enrégées si un étranger ose avoir une parole déplacée à son égard. Bref, le Passeur

de l'île aux Mouettes fait partie d'Enae au même titre que les odeurs qui rôdent autour des séchoirs à poissons !



Embarquer avec lui est déjà en soi une aventure. Lui seul décide de qui vient et de qui reste. Après avoir gravement écouté les desiderata de ses passagers, il demande invariablement "pourquoi aller là-bas ?" au non-magicien et "quel est le nom de l'endroit où tu désires te rendre ?" à l'adepte des Arts étranges. Reste au voyageur à le convaincre de la sincérité de sa requête, et gare à l'adepte qui ne fournit pas la bonne réponse ! Bien évidemment, essayer de le contraindre ne sert à rien. Une fois, sous la menace de quelques lames effilées, le Vieux a appareillé un matin, sans rien dire... pour revenir tard dans la soirée, ses trois passagers savamment emmaillottés dans un filet de pêche, trempés jusqu'aux os et claquant des dents comme s'ils avaient vu Ashragor en personne. Toujours sans un mot, le vieux les a alors débarqués sans ménagements avant d'échanger leurs magnifiques épées contre quelques bouteilles du meilleur cru...

Les lieux et l'enseignement

Une fois arrivé sur l'île aux Mouettes, le voyageur peut enfin contempler l'école en elle-même. Nulle fortification ici, juste une petite place flanquée sur trois côtés de longs corps de bâtiments aux fenêtres étroites et aux toits d'ardoises bleues. Un peu plus loin, on peut voir une imposante bâtisse carrée semblable à la gentilhommière d'un nobliau gehemdal. Six étages garnis de hautes fenêtres et un toit plat servant de base à une grosse tour ronde. Au centre de la petite place se dresse une fontaine et, près de celle-ci, un arbre.

Pour étudier ici, il faut avoir le Don. Les étudiants, une trentaine environ, ont tous été envoyés par des magiciens confirmés qui se sont assurés de leurs prédispositions pour les Arts étranges.

En moyenne, le cursus dure environ quatre ans. L'apprenti étudie sous la houlette de dix maîtres ayant chacun une spécialité bien précise :

- **Première année** : le novice apprend les rudiments

théoriques des Arts étranges avec le maître des Légendes (la conception kheyza du loom, initiation aux différentes sortes, couleurs et saisons). Il reçoit des cours de magie vulgaire avec les maîtres Manuel et Herbier (tours, magie "utilitaire" comme par exemple allumer un feu, se soigner avec les plantes, faire lever une petite brise, etc.) Le maître Manuel insiste beaucoup sur les illusions.

- **Deuxième année** : l'apprenti approfondit sa première année et passe le plus clair de son temps avec le maître Nommeur (voie du Lum) qui lui révèle le Vrai Nom des choses usuelles.

- **Troisième année** : l'initié est maintenant un magicien à part entière. Il approfondit son art avec le maître Changeur (voie de Tot) et apprend à agir sur les choses en les décomposant, les endommageant ou en les détruisant. Ce cours est doublé d'un enseignement prodigué par le maître des Légendes, afin de bien faire comprendre qu'il s'agit là d'une voie dangereuse pour l'équilibre naturel de Cosme.

- **Quatrième année** : au terme de sa troisième année d'études, le nouveau magicien est tout à fait apte à affronter les dangers de Cosme. Bien souvent, il quitte la Fondation pour les Rivages, voire pour le Continent, afin de confronter la théorie à la pratique. Transformé par ces expériences, il revient sur l'île afin d'obtenir un certain nombre de réponses qu'il n'a pas manqué de se poser face à la dure réalité de Cosme. Ainsi, il suit l'enseignement du maître Modeleur (voie de Mut) afin de changer les choses dans leurs formes et leurs matières. Le maître des Légendes parfait sa connaissance des Vrais Noms, et il commence à suivre l'enseignement du Maître Enchanteur. La plupart des étudiants arrêtent ici leur cursus, sanctionné par une épreuve extrêmement difficile qui consiste à créer une Merveille, un effet magique inédit qui sera apprécié par l'Assemblée des maîtres au complet.

- **Cinquième année** : Il s'agit du plus haut niveau d'enseignement et seuls les meilleurs peuvent prétendre suivre les cours du maître Créateur. Celui-ci est aussi la plus grande instance de la Fondation (charge à vie, élection à l'unanimité des autres membres du corps enseignant). Actuellement deux magiciens suivent ce cours (voie de Gen) permettant de créer une chose à partir de son Vrai Nom. On ne sera pas étonné de savoir que ces deux "super-étudiants" sont là depuis bien des années et servent aussi de maîtres auxiliaires. L'un d'eux, un certain Rodrigue, suit un cours parallèle prodigué par l'ensemble des maîtres. Les novices murmurent entre eux qu'il s'agit

d'une initiation à une autre forme de magie, la voie Onirique, traditionnellement dispensée par les adeptes ulmèques de Nocte.

Le secret de l'île aux Mouettes

À la fin de leurs études, les ex-étudiants ont l'obligation de parcourir Cosme afin d'apporter leur contribution à la bibliothèque de l'île. Il s'agit d'un immense réseau souterrain courant sous la Fondation, monstrueux dédale où sont entreposés des milliers, voire des dizaines de milliers, d'ouvrages. Ils forment le Grand Opus des Noms, le lexique de tous les Vrais Noms de Cosme. Seul le maître des Livres, et dans une moindre mesure le maître Nommeur, parviennent à s'y orienter facilement. En un mot, cet endroit est le saint des saints de la magie kheyza. Y avoir accès est un privilège très rare et, sans une autorisation de l'Assemblée des maîtres au grand complet, c'est tout simplement impossible : les portes du dédales n'existent que pour ceux qui connaissent leur Vrai Nom.

Rodrigue aborda enfin l'île du Château. Il était épuisé. Non pas que le voyage fût difficile ou même éprouvant. Rien n'empêchait le hardi explorateur à mettre le pied sur la petite île du nord de l'archipel. De vents contraires, pas de courant subit comme pour l'île aux Mouettes. Rien. Pas même un récif. Non. Le principal problème venait plutôt du marin lui-même. Au fur et à mesure de sa progression, le doute s'insinuait doucement en lui. Pourquoi venir ici ? Qu'y avait-il donc qui vaille l'effort d'aborder cette étroite bande de terre stérile, ce monticule qui, jadis, avait probablement dû être un haut sommet enneigé ? Rien. Ses abords n'étaient pas poissonneux, les oiseaux migrateurs n'y avait pas élu domicile et les hommes n'avaient pas jugé utile de s'y établir. Alors quoi ? En gravissant avec peine la falaise abrupte, Rodrigue se posa pour la cent millième fois la question. Il avait bien changé depuis ses premiers pas sur le quai d'Avemano. De longues années s'étaient écoulées. Son côté droit, raide depuis sa douloureuse tentative de traversée de la mer des Tourbillons, lui faisait de nouveau un mal de chien. Un instant, l'idée d'utiliser son art pour doucement léviter jusqu'au sommet lui vint à l'esprit. Une petite voix intérieure l'en dissuada. Il reprit péniblement son ascension, le petit atok, compagnon fidèle de tant d'aventures, blotti dans le creux de son épaule.

Le rongeur était visiblement soulagé de retrouver la terre ferme. Traverser à la nage le grand lac intérieur de l'île n'avait pas été une partie de plaisir pour lui, ni pour Rodrigue. Alors que l'atok lissait consciencieusement sa douce fourrure rousse à petits coups de langue, Rodrigue lança quelques mots dans le soleil couchant. Aussitôt un feu fort et joyeux s'anima, projetant d'étranges formes sur les ruines de ce qui avait été jadis un château. Lentement réchauffé par la chaleur bienfaisante, Rodrigue se demanda par quel prodige un tel édifice pouvait être ici. Et ce bassin, maintenant à sec ? Instinctivement, il se mit à chanter, prononçant d'étranges mots. Et dans la nuit sombre, le prodige se réalisa. D'abord un discret glouglou, progressivement remplacé par le bruit furieux d'un torrent enflant démesurément. En quelques secondes, le bassin se retrouva plein d'une eau limpide. Rodrigue se pencha et trempa sa main. Il la sentit mouillée. Il la releva. L'onde ruissela de ses doigts dans des reflets d'argent. Il but. Il en sentit la fraîcheur. Sa soif fût ins-

stantanément apaisée, ce qui ne manqua pas de l'étonner. Comment une simple illusion pouvait-elle ainsi à ce point être... réelle ? Dans son coin, le petit animal ne bougeait plus, tous les sens en éveil. Rodrigue se retourna alors lentement. À la frontière de l'ombre et de la lumière du feu, quelque chose bougeait ! Et pourtant Rodrigue ne s'en inquiéta pas. Il savait.

La jeune femme rousse pénétra dans le cercle de lumière. Rodrigue ne prononça qu'une parole : "Elfaranne". L'Astramance acquiesça doucement, nullement surprise qu'il l'appelle par ce Nom. Après tout, n'avait-elle pas autant de Vrais Noms qu'il existait d'espèces vivantes sur Cosme ?

Sans façon, elle prit place devant le feu. Rodrigue, toujours immobile, commençait maintenant à comprendre. Cette vieille femme de Kumar, qui, à la mort de son premier maître, lui avait donné l'argent nécessaire pour son passage vers la Grande île ; cette serveuse qui lui avait fourni la couche et le couvert à Avemano alors même que sa bourse était vide ; la belle Aven, supérieure des Élues du Sanctuaire ; l'adepte de Nocte, sa condisciple de la Fondation qui avait parfait son initiation sur l'île aux Mouettes ; et toutes ces femmes, jeunes ou vieilles, belles ou laides, fortunées comme Crésus ou pauvres comme Job qui, à un moment ou à un autre, l'avaient aidé sur le Continent... Toutes n'étaient qu'une : Elfaranne ! L'Astramance ! "Viens !" lui dit-elle...



Dame Aven

Rodrigue s'éveilla au petit matin. Seul. À côté de lui, posé comme dans un écrin au milieu de l'herbe verte, un anneau serti d'un saphir... Ainsi commence la Geste de Huard, membre du très hermétique cercle de saphir et plus connu sous le vulgum nomen de Rodrigue...

Annexes

LES ARTS DIVINATOIRES DE SEMPIRE

Les devins de Sempire utilisent une foule de méthodes pour révéler l'avenir à leurs riches protecteurs (lisez : "pour s'assurer, à eux, une vieillesse à l'abri du besoin"). Si beaucoup d'entre elles sont totalement farfelues, voici les plus utilisées.

- **Physiognomie** : science donnant la connaissance du caractère de l'individu et l'annonce de son avenir à partir de ses traits physiques. Ainsi, une barbe fournie signifie un caractère violent, un front large est signe de paresse, etc. Les devins interprètent aussi les rides, les taches de vin et autres cicatrices présentes sur l'individu, ainsi que les positions de son corps en diverses circonstances.

- **Cartomancie** : lecture de l'avenir dans les cartes comme le tarot.

- **Chiromancie** : la classique lecture des lignes de la main.

- **Coscinomancie** : consiste à faire tourner une toupie et à interpréter ses mouvements giratoires et sa direction.

- **Auguromancie** : interprétation d'un fait quelconque comme un animal entrant dans une maison, le vol d'une hirondelle, un craquement subit, la direction choisie à un croisement, etc.

- **Pyromancie** : prophétie par le feu. On jette un objet dans les flammes et on observe sa combustion.

- **Aéromancie** : étude de l'air, des vents et des nuages.

- **Hydromancie** : étude de l'eau, des remous, des courants et même de la pluie.

- **Géomancie** : on demande au consultant de creuser des petits trous dans le sol. On interprète ensuite le résultat en reliant ces "points" par seize formes géométriques.

- **Catoptromancie** : un miroir censé ouvrir une fenêtre spatio-temporelle sur l'avenir reflète le devenir d'un être, d'un objet ou d'un lieu.

- **Astrologie** : la classique lecture dans "le grand livre des étoiles".

- **Cœnomancie** : le devin s'enivre jusqu'au coma éthylique. La précision de ses prédictions dépend de la qualité et de la quantité de la boisson. Très prisée d'une certaine catégorie de charlatans...

- **Animomancie** : on utilise un animal que l'on place dans une situation de choix (exemple : un rat est placé devant deux morceaux de fromage. Lequel va-t-il manger !). Sa décision donne une indication sur la question posée.

- **Haruspices** : Cette méthode classique est plus connue sous le nom de "lecture dans les entrailles". La qualité de la prédiction dépend de la fraîcheur de l'animal.

- **Arithmomancie** : Divination par les nombres. Une de ses variantes consiste à analyser le résultat d'un certain nombre de jet de dés : tant de fois le 1 (néfaste), tant de fois le 6 (positif), etc. Il est aussi possible de totaliser les résultats (un multiple de 12 est toujours un bon présage) ou encore d'additionner les chiffres du résultat entre eux (le 2 est très mauvais !).

- **Cristallomancie** : le devin fixe un objet brillant (le soleil par exemple) et analyse ce qu'il voit.

- **Pharmacomancie** : méthode basée sur l'ingestion, l'injection ou l'inspiration d'un produit hallucinogène.

- **Oniromancie** : divination par les songes. Très prisés des Ulmèques...

Une mise au point

Peu importe leurs méthodes, les devins de Sempire sont des escrocs. Tous autant qu'ils sont. Il n'y en a pas un pour être réellement capable de voir l'avenir. Ce douloureux privilège est réservé à l'Astramance...

Cela ne veut pas dire qu'ils ne soient pas sincères. Certains sont persuadés d'être doués d'un "talent" inconnu du commun des mortels, là où ils n'exercent qu'un mélange de psychologie, de gros bon sens et de manipulation élémentaire de leurs clients. D'autres sont tout simplement psychotiques.

Et surtout, cela ne veut pas dire qu'ils ne soient pas dangereux...

LES DOGMES

DE LA PLACE DE L'ORATOIRE

Les "conversions" plus ou moins spontanées de la place de l'Oratoire d'Avemano se gèrent comme d'innombrables variantes du sort Je te oins d'eau sacrée, p. 46 du supplément Le Loom pour les aspects théologiques et par un jet de résistance de l'auditeur pour des questions plus "matérielles". La petite sélection qui suit n'est qu'indicative, et ne présente que les "fois" disposant d'une petite suite de fidèles et d'un peu d'argent (et donc, de la possibilité d'acheter un emplacement pour prêcher presque chaque jour).

- Le prophète Ardhamaric est persuadé que le monde de Cosme est plat et voyage dans l'univers, tiré par deux comètes. Cosme traverse l'espace pour se rendre en un point précis où l'attendent ses créateurs. Le Cataclysme n'a été que le signal du départ...

- Les "Cloche-Pied", menés par Borg le Cul-de-Jatte, sont persuadés que la jambe gauche est le siège de la méchanceté des hommes. Ils se la sont donc fait couper pour le salut de leur âme...

- Les "transastramanciens" d'Ilo l'Illuminé sont persuadés que l'Astramance ne retrouvera la mémoire que lorsque tous les hommes de Cosme se seront conformés à son image. Ce sont donc des transsexuels qui cherchent en tous points à s'identifier à leur modèle...

- Les "androgynistes", hérétiques de la foi précédente, cherchent activement sur le Continent l'équivalent masculin de l'Astramance. Ils considèrent en effet que l'alliance charnelle de ces deux entités engendrerait un être parfait, Androgynos, aux pouvoirs immenses et bénéfiques...

- Les "Amistes" de Darglass ont depuis longtemps la réponse à la question fondamentale que se posent tous les Kheyzas. Le vrai nom de Cosme, le Nom Ultime, ne peut être que "A". Pourquoi ? C'est assez difficile à comprendre et il faut de longues études au sein de la secte pour en connaître la réponse...

- Les "Frénétiques" (pas de prophète attitré) passent leur temps à danser en tournoyant follement, jusqu'à tomber en transe. Non seulement ceci permet d'expulser les mauvaises humeurs du corps par l'effet de la force centrifuge mais cela fait atteindre un état de conscience supérieure révélant le véritable aspect de Cosme...

- Les "Penseurs" prétendent que Cosme n'existe que dans l'imaginaire et n'a de corps que parce que ses habitants pensent réellement exister. Ils persistent donc à considérer que le Cataclysme n'a eu lieu que parce que l'ensemble des êtres vivants à l'époque y a cru. Plus généralement, il suffit de penser tous ensemble à quelque chose pour que cela se produise... Par exemple, ils sont persuadés que la quête sera bonne cet après-midi. Donc, ils font le nécessaire pour qu'elle le soit, en passant des accords avec des détrousseurs si besoin est.

- Les "Lunaires" de Migueil Arara sont persuadés que l'apparition du Continent est le prélude à quelque chose de beaucoup plus catastrophique. Il est donc urgent de se réfugier sur l'une des trois lunes de Cosme. Leur prophète explique ses plans pour convaincre le Sénat de la Constellation afin de construire une "grande arche volante". Et il trouve des donateurs !

- Les "Gigognes" sont persuadés que leur corps abrite de multiples univers et que Cosme est lui-même logé dans le corps d'un homme. Tout acte contre nature met donc en danger un nombre incalculable de vies. Les adeptes sont donc sales, hirsutes, sans vêtements etc. Ils sont peu nombreux, mais on les voit (et on les sent !) de loin.

- Les "Continentalistes" considèrent que les Rivages sont un endroit maudit par le démon Astramance. Des dieux justes et courageux ont tenté de l'en chasser, d'où le grand cataclysme. Hélas vaincus, les dieux, dans un dernier sursaut d'agonie, ont offert aux peuples un endroit préservé : le Continent. Les Continentalistes y préconisent donc un exode massif et définitif puisqu'il semble que l'Astramance ne puisse s'y rendre...



Snake ou l'ambition d'un fou

Karl le Fou. Possédé du démon, bête féroce, pécheur endurci. Névrosé, psychopathe, paranoïaque. Héros, précurseur admirable de courage et de pugnacité, visionnaire exalté d'une Grande Œuvre, traître à ses amis, rebelle à la Constellation, tyran cruel, assassin. Tels sont les termes employés pour damner, condamner, décrire, juger, expliquer la conduite et la personnalité du Protecteur de Snake. Mon ami. Mon geôlier.

Dans les annales de la conquête du Continent, si riches en exploits prodigieux et terrifiants, jamais, au grand jamais, il n'a eu son semblable. Cet obscur petit garde d'escorte est devenu, par la seule force de sa volonté, l'une de ces légendes qui défie le temps. Karl Schlangenkraut a disparu mystérieusement, il y a de cela quelques mois, mais l'écho de ses actions se répercute encore et encore à travers Cosme.

Moi, Felipe de Lacuzon, pauvre débris rongé par cinquante ans de cachot, je prends aujourd'hui la parole pour m'adresser à vous, puissantes Excellences d'un Sénat que je ne connais plus et qui nous a jadis oublié. J'ai, en effet, l'outrageuse prétention de croire que je reste le seul à pouvoir séparer le mythe et le réel. Je reste l'unique témoin de la folie de Schlangenkraut. Et en même temps, je m'enorgueillis d'avoir été le prisonnier, puis le confesseur, sinon le conseiller, du seul natif des Rivages à avoir jamais été jugé digne d'être admis dans le saint des saints, la Cité Interdite du Branapur, le maître spirituel et temporel de Snake, la déité vivante du peuple bâtisseur d'une Ville-État qui marque le début de la route des Mille Peuples.

Il y a de cela fort longtemps, mes maîtres, vous avez ordonné l'exploration du Continent. Endurant milles morts, surmontant l'insurmontable, des hommes vaillants ont sans cesse progressé pour atteindre l'impossible but : le Centre. Peu après la fondation de comptoirs guildiens à Jaad et Djilsaï, d'autres groupes explorèrent la mystérieuse contrée située sur la cote ouest du lac Adhana, alors que d'intrépides aventuriers s'enfonçaient dans les montagnes bordant l'empire du Noir Couchant. Triste pays ! Un mélange de jungle et de marais putrides, une zone fangeuse et difficile d'accès, passage obligé vers un mythe autochtone, un écrin vert d'une beauté indescriptible, la Forêt d'émeraude où, disait-on, d'immenses richesses n'attendaient qu'un bras courageux pour être ramassées. Beaucoup partirent, peu revinrent.

Parmi eux, un docte de la guilde des Cinq flammes qui, un jour, se présenta à un avant-poste non loin de Djilsaï avec un récit fantastique. En dépit des pièges d'un climat ravageur, à la chaleur moite, lourd de nuages gorgés de pluie, bravant une jungle parfois impénétrable entrecoupée de vastes marais hantés de fièvres mortelles, il affirma avoir découvert une ville fantastique, aux murailles sculptées hautes comme le ciel, d'une beauté époustouflante, une sorte de joyau magnifique posé sur l'ordure. Les guildes, alors téméraires et enthousiastes, s'unirent pour former une caravane d'exploration. Après de longs mois d'errance, l'objectif fut enfin atteint. Snake entra dans une nouvelle phase de sa longue histoire.

La ville, selon les doctes, est née d'un schisme qui a jadis divisé l'une des plus stupéfiantes civilisations du Continent, les Arkhés. Quand ? Mystère. Pourquoi ici ? Bien malin qui pourrait le dire. Est-ce parce qu'ils décidèrent de percer le secret du Grand Fleuve, cet imposant mastodonte tumultueux qui semble surgir du néant pour y replonger subitement ? Est-ce pour comprendre l'origine des ruines étranges que l'on découvre parfois au détour de la jungle profonde ? Pour saisir le sens de ces imposantes bâtisses envahies par la végétation où trônent d'innombrables armées de statues qui ne semblent attendre qu'un signe pour se remettre à vivre ? Ou bien est-ce tout simplement parce que leur chef, le Branapur, déité vivante, garant sur Cosme de l'ordre supérieur des choses, en a décidé tout simplement ainsi ?

Quoi qu'il en soit, Snake est là, à un mois et demi de la côte, quatre semaines de Fort Tardar, trois semaines de Djilsaï et de Jaad, cinq mois de la mythique Jonril. Jouissant d'une situation géographique exceptionnelle, la ville est l'un des plus gros nœuds de communication guildien du Continent. D'où que l'on vienne, ce havre de civilisation marque une étape obligée pour des hommes fatigués par un voyage harassant.

De l'ouest, il leur a fallu traverser les montagnes et affronter les dangers redoutables de la passe de la Dent de Horwrl avant de s'enfoncer dans un dédale de marais fangeux, bientôt remplacé par une jungle dense au climat lourd, baignée par les eaux majestueuses du Grand Fleuve.

Du nord et du nord-est, ils ont cheminé dans la fantastique tundra de Zerg, domaine millénaire des redoutables tribus nomades, ces transients que les doctes rattachent aux Broks. Se déplaçant sans cesse, apparemment pasteurs, naturellement pillards, ces êtres d'un autre temps, aux mœurs barbares, à l'organisation sociale matriarcale particulièrement élaborée, restent pour le voyageur un continuel sujet d'étonnement, d'émerveillement et de crainte mêlée. D'ailleurs, n'a-t-on pas coutume de dire dans les tavernes que s'il se trouvait un jour, par le plus sombre des malheurs, un être d'exception capable d'unifier ces sept tribus, c'est le Continent tout entier qui se mettrait alors à trembler ?

Du sud, la caravane revenant de Jonril a dû traverser la plaine de Malthoth avant de se perdre dans les hautes montagnes Dorsales aux sommets de neiges éternelles, sans cesse balayés par les tempêtes glaciales.

Quant à essayer de traverser le gigantesque lac Adhana aux pièges troublants et aux monstres effrayants, même les marins les plus intrépides s'y refusent obstinément.

D'où que l'on vienne, quoi que l'on fasse, Snake demeure encore et toujours le havre de paix et de détente, le point central accueillant d'un long et terrible voyage. Les guildes, plus pragmatiques que soucieuses du confort des voyageurs, ont immédiatement compris qu'il y avait là des affaires à faire. Bien évidemment, le peuple du Branapur n'a pas spontanément accueilli avec bienveillance ces nouveaux venus aux mœurs si différentes des leurs. Les premiers contacts, il y a plus d'un siècle, furent difficiles. Après quelques incidents sanglants, les guildes décidèrent de laisser les Snakiens à leur destin.

En l'espace de quelques mois, un terrain dégagé non loin du lac, à une semaine de voyage de la cité proprement dite, est devenu un comptoir florissant, protégé par de hautes et solides murailles gehemdales. Ainsi est née la première Snake guildienne, ville champignon où il fallait absolument s'implanter. La guilde de Rubisque a été la première à y ouvrir un comptoir, bientôt concurrencé par sa rivale de toujours, la guilde Océane. La jungle étant source inépuisable d'animaux, la jeune et dynamique guilde des Peaux n'a guère tardé à passer des accords commerciaux avec les deux premières. Par la suite, lorsqu'il est apparu que Jonril offrait d'incommensurables débouchés, la guilde des Mille Peuples, malgré des débuts difficiles et une hostilité marquée des trois autres, s'y est imposée en organisant de hautes luttes le plus fantastique des caravansérails de toute l'histoire de la Conquête.

Enfin, le tableau ne serait pas complet si je ne parlais pas de la guilde du Grand Fleuve que j'ai contribué à créer, avec Schlangenkraut, et qui a véritablement marqué une ère nouvelle pour la ville. Il y a déjà soixante ans, une éternité me semble-t-il, j'ai eu l'honneur d'être mandaté par la Constellation, honneur rare pour un docte si jeune. Pourquoi moi, alors que d'autres, plus âgés et plus expérimentés, méritaient amplement ce poste ? Je l'ignore encore. Est-ce pour mes travaux théoriques sur la régulation des eaux de Brizio, comme j'ai la vanité de le croire ? Toujours est-il que c'est en tant que spécialiste de l'hydrologie fluviale que je me suis retrouvé sur le Continent, à courir après le mystère d'un fleuve gigantesque qui naît inexplicablement au cœur d'un marécage continental pour disparaître quelques cinq cents kilomètres plus loin dans un bourbier de trente kilomètres carrés, après un brusque virage au sud, loin du lac Adhana qu'il devrait, en toute logique, alimenter. Entre cette aberrante "source" et cette absurde "embouchure" s'étend un cours d'eau majestueux, parfois large de plus de six cents mètres, qui se fraye en force un passage entre les arbres denses d'une jungle millénaire.

C'est au cours de ma troisième exploration que j'ai rencontré Karl, un obscur petit capitaine d'escorte gehemdal. Efficace sans être exceptionnel, je ne l'aurais assurément pas remarqué s'il n'avait pas à ce point changé après s'être perdu dans la jungle avec ses hommes. Quatre mois. Quatre longs mois à endurer mille maux avant de m'apparaître un soir, hagard, épuisé, unique survivant d'une exploration hasardeuse. Quatre mois qui en ont fait un homme énergique, ambitieux, autoritaire. Et il a mis son énergie indomptable au service d'un but fabuleux : organiser une route sûre, empruntant le cours du fleuve, permettant de rallier Fort Tardar à Snake. Et pour cela, il a utilisé le seul moyen capable de vaincre l'incrédulité et l'hostilité des autres guildes : le Branapur, le demi-dieu vivant, l'ultime échelon du gouvernement religieux des Arkhés, reclus dans sa Cité Interdite et qu'aucun guildien n'avait jusqu'alors pu approcher.

Un soir, Karl pénétra secrètement dans la Cité. Huit jours plus tard, il en ressortait par la grande porte, vivant et détenteur d'un ordre faisant de lui l'unique interlocuteur du Branapur pour toutes les guildes. Les autres guildes en crevèrent de jalousie. Une lutte sourde s'ensuivit, arbitrée par les hauts dignitaires du clergé pour qui un ordre du Branapur ne se discutait pas.

Il fallut quinze ans de conflit, de coups bas, d'alliances et de trahisons pour finalement en arriver à un compromis acceptable de tous. Depuis, toutes les guildes sont représentées au sein d'un conseil présidé par Schlangenkraut, chargé de préserver les intérêts de chacun auprès du Branapur. En contrepartie, les guildes s'engagèrent à lui fournir toutes les aides jugées utiles et nécessaires pour permettre à la guilde du Grand Fleuve d'accomplir ses objectifs : organiser une route permettant de rallier Fort Tardar à Snake en utilisant le Grand Fleuve, construire une flottille de barges à fonds plats facilitant le transit régulier des caravanes et organiser les infrastructures nécessaires à ce transit par l'établissement de postes relais tout au long du trajet, développer et favoriser l'implantation de colonies le long du fleuve, d'abord en utilisant des prisonniers de droit commun et ensuite en recrutant des colons dans les havres et les Rivages.

D'abord réticentes, les guildes finirent par accepter, ne serait-ce que parce que Karl leur avait rapidement démontré ses capacités d'organisation et sa fidélité aux Rivages en ordonnant la construction d'une nouvelle Snake guildienne, au pied même des remparts. En l'espace de quelques semaines, la ville du bord du lac se vida entièrement de sa population. Schlangenkraut se montra soucieux de l'intérêt de tous en y ordonnant le cantonnement d'une garnison permanente d'environ trois cents hommes, rompus à la protection des caravanes traversant sur le territoire de Snake.

Bien qu'il se comportât de plus en plus en tyran sanguinaire pour qui refusait de courber la tête devant lui, les guildes n'ont jamais été aussi puissantes et l'identité des autochtones aussi bien préservée que sous la loi de Karl. Sans lui, jamais Snake n'aurait pu rayonner aussi brillamment sur le Continent. Sans lui, jamais la ville n'aurait pu à ce point se permettre d'ignorer les directives de la Constellation. Sans lui, jamais la cité n'aurait pu s'autoproclamer "État guildien continental indépendant". Sans Karl, Snake ne serait pas Snake.

Il y a cinq mois, Karl a, une fois de plus, franchi les portes de la Cité Interdite. L'air était lourd de menaces et le Continent bruissait de mille histoires. Les aventuriers venus du nord ne parlaient que d'un mystérieux portail, source d'une puissance terrifiante et inconnue. Des prophètes errants proclamaient partout le retour d'une civilisation millénaire. En une nuit, des centaines de statues disparurent comme par enchantement des cités mystérieuses de la jungle.

Les portes de la Cité Interdite se sont refermées derrière Karl, à la nuit tombée, dans un ultime grincement. Elles ne se sont jamais rouvertes. Est-il vivant ? Mort ? Prisonnier ? Personne encore n'a eu le courage et l'audace d'aller voir.

Laissées à elles-mêmes, sans personne pour les museler, les guildes de Snake n'ont pas tardé à retomber dans leurs querelles d'antan. De nombreuses exactions, de multiples petits riens commencent à exaspérer les Arkhés, maltraités par d'arrogants mercenaires et de vils caravaniers peu scrupuleux. La ville toute entière est gagnée par la folie de l'anarchie. Les chiens et tous les charognards du Continent semblent s'être donnés le mot pour participer à la curée et le crime recommence à gangrener la ville. On ne se déplace plus sans une solide protection et les forces de l'ordre, non payées depuis deux mois, laissent faire.

Il est temps, nobles membres du Sénat, de remettre bon ordre dans tout cela. Si l'on n'intervient pas rapidement, Snake sombrera dans le pire des chaos. Il est temps de..."

*Ici s'achève la missive qu'écrivait Felipe de Lacuzon lorsque la flamme de sa vie s'est éteinte.
Puisse sa lueur rejoindre les astres de la Grande Nuit et éclairer les hommes de son incommensurable savoir...*

Le fleuve et la jungle

"Aaaaah ! Mille dieux, ça fait du bien ! Y'a pas à dire, un bon verre, ça r'met un trappeur dans ses bottes. Bon ! Alors comme ça, t'es v'nu ici, au milieu de nulle part, juste pour que j'te raconte la vie du Grand Fleuve et les mystères d'la grande verte ? Y'a pas à dire, t'es cinglé mon vieux... Enfin, c'est ta vie, hein ?

Alors moi, c'est Hamidar, dit le Putois. Rapport à l'odeur, qu'y paraît. Moi ça m'gêne pas, j'me sens propre, j'ai pris un bain le mois dernier ! Pis d'toute façon dans la jungle, y pleut l'matin, y pleut l'midi et ça r'commence le soir. Alors à force... J'suis trappeur au service de la guilde des Peaux. On est pas mal sur le coup, p'têt bien dans les cent, deux cents, j'sais pas trop au juste. Remarque, moi, c'est pas pareil. J'suis un indépendant. J'fais s'que j'veux, j'vais où j'veux. J'amène juste les peaux au comptoir, y payent, j'me rééquipe après avoir pris du bon temps et puis voilà ! Tu sais, les autres, y prennent des commandes : 12 tigres dorés, 8 loutres blanches, 3-4 peaux d'crocos, tu vois l'genre. Et gare à eux si y reviennent pas avec, parce qu'y sont payés au fixe. Des routiniers, quoi. Pas pour moi ça ! J'aime trop la liberté...

Moi, j'bosse avec Sylin. C'est un jeune, il en veut et en plus, il est né dans l'coin. Son père, c'est l'proprio de cette taverne. Avec sa femme, ils viennent de Snake. Y a d'ça vingt-cinq ans, l'Branapur a décidé qu'il était temps de coloniser la jungle le long du fleuve. Alors, il a envoyé des gens s'installer dans des p'tits camps fortifiés comme çui-là. Oh, y'a pas grand-chose, et c'est pas l'grand confort, mais on s'en contente : un comptoir de la guilde des Peaux, un autre de la guilde du Grand Fleuve, une taverne-épicerie où tu peux t'amuser et t'acheter de quoi survivre, quelques baraques, une p'tite garnison, le tout derrière une grande palissade. Les familles, elles triment à longueur de journée dans des champs pas loin du fleuve et des cités de Ceux-Qui-Dorment, parce que l'Branapur, y veut qu'on étudie les sites. Du coup, y'a pas mal de gars savants qui furètent dans l'coin. J'sais pas ce qu'y veulent tirer d'ces ruines, mais ça bosse dur.

Sylin, il y a travaillé comme manœuvre avant d'me rencontrer. Y paraît qu'y a plein de statues vraiment chouettes là-bas. Y m'a raconté qu'ils ont même trouvé une galerie avec plein d'bonhommes en armure avec des épées gigantesques. Dans l'genre de nos tarés de Gehemdals, tu vois l'tableau... Je sais pas qui a sculpté

ça, mais y'en a un sacré paquet, qu'y m'a dit. Et puis les ruines, on dirait des villes fortifiées abandonnées depuis pas mal de temps, tout en pierres ajustées au quart de poil. Ca s'emboîte comme papa dans maman... Moi j'm'en fous, j'y vais jamais. Trop d'monde, ça fait fuir le gibier. Et puis j'sais pas pourquoi, mais ça m'met aussi mal à l'aise que la fois où j'suis allé à Snake. Parole de Felsin ! Aussitôt arrivé, aussitôt reparti !

Ah, Snake ! J'avais vraiment envie d'la voir, c'te foutue ville. Alors un jour, j'ai pris une barge de la guilde du Grand Fleuve et en avant ! Tiens, t'as déjà pris une barge ? Non ? Que j'te raconte... Imagine une grande péniche plate qui peut contenir, j'sais pas, bien six ou huit gros chariots d'marchandises. Et d'chaque côté, y'a une espèce d'anguille de trois, quatre mètres, harnachée.

La bestiole, elle est pas dangereuse. Elle passe sa vie à nager et à bouffer. Tout l'temps. Les savants, y disent qu'elle est "hermanphrobite" ou un truc comme ça. Ça vit deux ans, et pis les p'tits y naissent en bouffant tout l'intérieur pour sortir. J'te raconte pas l'carnage ! Et ces bestiaux, y bouffent que des algues qu'on trouve dans les marais. Du coup, la barge, elle est pleine de ces saloperies qui puent. Pour faire avancer les anguilles, tu leur mets une bonne brassée d'algues devant l'museau et roule ! Pour tourner, tu bouges le filet dans la bonne direction et ça suit. Facile, non ? Le seul problème, c'est qu'y faut jamais qu'les bestioles, elles se voient, sinon elles se battent comme c'est pas permis. Y paraît même qu'dans l'est, y organisent des paris. Y savent vraiment pas quoi inventer pour s'amuser, les gars d'la ville, j'te jure...

Le fleuve, il est aussi dangereux qu'la grande verte. Y'a plein d'sales bestioles dedans. Y'a des p'tits poissons pas plus grands qu'mon pouce qui te nettoient les os en pas dix minutes. Et pis, y'a aussi les grands crocos. On dirait des arbres,



Le Putois

et quand t'as compris qu'c'en était pas, c'est trop tard ! Mais l'plus vicieux, c'est quand même c'machin mi-animal mi-végétal qui flotte. On dirait d'la mousse, sauf que ça t'colle à la peau et qu'ça te suce le sang comme les sangsues. Pour t'en débarrasser, t'as qu'une seule solution : le feu. Tu verses une bonne dose d'alcool dessus et t'allumes. Ah, bien sur, ça fait un mal de chien et ça laisse des traces, regarde mon bras...

Et dans la grande verte, c'est pas mieux. Y'a d'tout, si possible avec des tas de dents, des griffes, des bras de pieuvres et du poison. J'ai vu les mêmes bestioles que dans la jungle de Tsai. Et ouaip mon vieux, avant d'me fixer ici, j'ai pas mal roulé ma bosse sur ce fichu Continent ! Ca t'étonne hein ? Mais ça, c'est mes oignons, compte pas sur moi pour te raconter...

Dans la jungle donc, on chasse comme nulle part ailleurs. C'est un vrai paradis pour les trappeurs. Ca vole, ça saute, ça marche, ça rampe, ça grouille de partout. Y'a même de sacrés erreurs de l'évolution là-d'dans. Comme la famille de mon pote Ougouk. Qui c'est ? Ben, en fait, j'sais pas trop... On l'a rencontré un jour avec Sylin. Il était en train d'se battre avec un tigre noir. Comme il allait s'faire avaler, on l'a aidé. Depuis, y nous colle aux basques. Non, il est pas là. Y veut jamais v'nir quand y'a des nouvelles têtes. En fait, y disparaît subitement et y revient au bout de quèq temps. Toujours à l'improviste et sans un bruit. Te l'écire ? Euh... imagine un bonhomme d'un mètre soixante avec une tête de gibbon et une grande queue qui lui permet d'pendouiller aux branches. Mais pas stupide hein ? C'est pas parce qu'il fait tout le temps "ougouk" qu'y comprend pas s'qu'on lui dit ! Et puis, c'est une vraie machine à survie, c'gars là. Avec sa p'tite sarbacane, y transperce les trois têtes d'un serpent-hydre à plus de cinquante pas ! Et bien élevé en plus. Y crache toujours sur sa nourriture avant d'avalier, histoire de chasser les mouches et pis après, y s'cure consciencieusement les dents... Y doit faire partie d'la haute, pour sûr...

J'sais pas si y sont nombreux, les ougouks. J'en ai jamais vu plus de trois à la fois. Tout c'que j'peux t'dire, c'est qu'y sont méfiants et un brin agressifs. Y paraîtrait même que y'a des orpailleurs du fleuve qu'ont fréquenté leur estomac. Mais ça, j'y crois qu'à moitié. Pour moi, les pauvres gars, y sont plutôt tombés sur ces saloperies d'hommes-serpents. Sale race, ceux-là ! Le patron de Snake, Karl machin, il a même levé plusieurs expéditions pour tous les buter. Un temps, les gars, y recevaient 10

guilders par tête rapportée, 20 pour les femelles. Je sais pas ce qu'ils lui ont fait, les serpents, mais en tout cas, c'était une obsession chez lui. Remarque, on en voit moins maintenant. Z'ont p'êtré fini par comprendre que l'coin était malsain... Dis, t'as pas soif, toi ?"

Extrait d'une discussion de taverne entre Jonas Volem, ethnologue de la guilde des Boréales éternelles, et Hamidar le Putois, trappeur indépendant de la jungle de Snake.

Ne pas Confondre

La région compte un certain nombre d'implantations humaines. En voici une liste, pour vous aider à vous orienter.

- **Snake.** La métropole régionale et la plus grande ville à des milliers de kilomètres à la ronde. Il est à noter qu'elle ne porte ce nom que sur les cartes guildiennes. Les indigènes l'appellent "Assshsihss".

- **La "Snake guildienne".** Désertée il y a près d'un demi-siècle, la petite ville marchande au bord du lac Adhana est devenue une ville fantôme, à moitié submergée. La route du lac fait un détour pour l'éviter, et les caravaniers racontent que c'est un repaire de monstres marins.

- **Le comptoir du Lac.** Sur la rive nord du lac Adhana, c'est un petit fort qui sert de halte à la plupart des voyageurs venus du nord. Il a été longuement décrit dans le Requiem des ombres.

- **Les fortins du Grand Fleuve.** La plupart n'ont pas de nom officiel. Ce sont des structures carrées, en bois, avec une tour à chaque angle de l'enceinte. Les plus gros comptent cinquante habitants au maximum. Tous abritent au moins un comptoir de la guilde des Peaux, et la plupart hébergent également quelques employés de la guilde du Grand Fleuve. Fondés il y a vingt ou trente ans au plus, ils servent de base à l'exploration de la jungle, mais aussi de haltes pour les barges qui sillonnent le fleuve.

- **Les cités de Ceux-qui-dorment.** Au cours du siècle précédent, les trappeurs ont découvert une douzaine de cités fantômes, englouties par la jungle il y a des siècles. Leur architecture ressemble beaucoup à celle de Snake. Les remparts et la Cité Interdite brillent par leur absence, mais on retrouve la disposition en quartiers...

La cité

Les extraits suivants sont tirés d'un long rapport que Guillermo Santanza a envoyé aux responsables de la guilde du Vert émeraude au début de l'an 211. Le Vert émeraude est une guilde mineure qui s'est fixée comme but d'exploiter la nouvelle route qui relie Snake aux marches de Gambe par le sud.

DES PREMIÈRES VISIONS

"En elle-même, la ville est déjà extraordinaire. Située sur une vaste butte, elle est protégée par deux enceintes fortifiées. La première est relativement récente. C'est un mur d'enceinte en bois, protégé par d'imposantes tours d'observation. Il a été bâti par les guildes, il y a de cela cinquante ans. Entièrement contrôlée et gérée par le conseil des guildes, cette fortification aux dix portes a pour fonction non seulement d'abriter les caravanes arrivées après la fermeture de la seconde enceinte (du crépuscule à l'aube), mais aussi de fournir un vaste espace libre apte à la constitution de futures expéditions.

La seconde enceinte est, quant à elle, beaucoup plus ancienne. Fabuleusement ancienne, même. D'une hauteur démesurée, peut-être deux cents mètres, elle donne à la ville la forme d'un hexagone parfait, s'articulant autour de six tours massives de quatre cents mètres de haut, larges de plus de deux cents mètres. Mais au-delà de son aspect cyclopéen, le plus fascinant de ce rempart demeure son architecture elle-même. Le moindre centimètre carré y est sculpté et travaillé, de sorte que l'on a l'impression qu'elle est recouverte d'une espèce de dentelle de pierre composée de millions de petites alvéoles lui donnant tout à fait l'aspect d'une ruche..."

DE LA PREMIÈRE ENCEINTE

"La première enceinte abrite de véritables petites villes autonomes, entièrement sous administration guildienne. L'ensemble forme un gigantesque océan de tentes et d'habitations bâties de brique et de broc, à l'image de ces ports parsemant le littoral du Continent. Les rixes y sont assez fréquentes, et je ne donne pas cher du pucelage d'une donzelle qui s'y fourvoierait sans protection. Néanmoins, l'endroit n'est pas aussi dangereux qu'on pourrait le craindre et ce, pour deux raisons.

Pour commencer, les guildes ont organisé un système

très ingénieux de répartition des caravanes, permettant d'éviter les affrontements directs entre employés de maisons concurrentes. En fonction de son appartenance, une caravane entre par telle ou telle porte. Les comptoirs guildiens étant tous plus ou moins identiques, les caravaniers y trouvent en quelques dizaines de minutes tout ce dont ils ont besoin.

D'autre part, les guildes ont mis sur pied un corps franc d'environ cinq cents hommes, chargés d'éviter les débordements. Croyez-moi, la seule vue d'un de ces individus imposants fait entendre raison aux plus inconscients. C'est qu'ici, on ne badine pas. Le fauteur de troubles est éjecté manu militari de l'enceinte, dépouillé de tous ses biens après avoir été copieusement rossé. Et passer une nuit, entièrement nu, au dehors des murailles, fait réfléchir !"

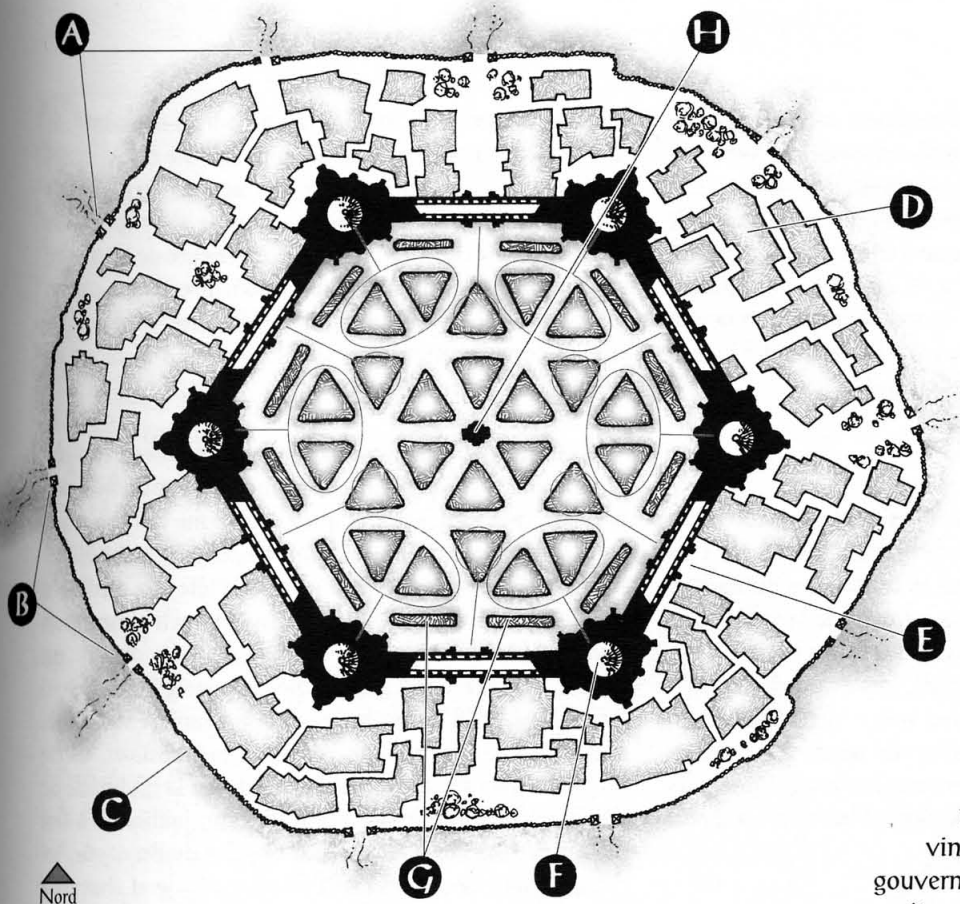
DE LA VILLE EN ELLE-MÊME

"L'accès à la ville proprement dite se fait par six vastes tunnels creusés à travers l'enceinte. Ils sont profonds d'environ cinquante mètres et protégés à chaque extrémité par d'imposantes portes de fer ornées de têtes de serpent, qui font l'admiration des maîtres forgerons gehemdals. Elles sont gardées et entretenues par la population locale avec une efficacité exemplaire.

Cela m'amène à vous entretenir de la structure administrative particulière de la cité. La ville s'articule en fait autour de vingt-quatre quartiers vaguement triangulaires, ayant chacun une fonction bien définie. Toute l'activité de la population qui y réside s'organise autour de cet unique objectif. On y trouve donc à chaque fois une petite ville miniature, avec ses commerçants, ses élites intellectuelles et ses employés de toutes classes et conditions sociales. Il est utile de préciser que la population, bien que participant à l'expansion de la ville toute entière, entretient un fort "patriotisme de clocher" vis-à-vis de son quartier, d'où d'interminables querelles pouvant aller jusqu'à l'affrontement armé. En fait, on naît, on vit et on meurt pour son quartier...

Six quartiers sont chargés des portes et de l'entretien d'une portion de l'enceinte. La tradition a donné un nom à ses habitants. Ce sont les "enceintiers".

Douze quartiers s'occupent des tours qui, au fil du temps, sont devenues les fameux caravansérails de Snake.



Légende

- A - Portes de la 1^{re} enceinte
- B - Miradors
- C - Palissade de bois
- D - Snake guildienne
- E - Portes de Snake
- F - Tour
- G - Locaux des guildes
- H - Cité interdite du Branapur

Snake

blée de quartier. Celle-ci est chapeautée par un conseil de quartier, lui-même présidé par un maître siégeant à l'assemblée des maîtres. Cette dernière structure, composée de vingt-quatre membres, forme le gouvernement central de la ville. Je ne vous étonnerais pas en précisant que son chef actuel est Karl Schlangenkraut, nommé par le Branapur en personne. Ce chien de Gchemdal est le seul, avec les prêtres, à pouvoir directement rencontrer le Branapur, même s'il use rarement de ce privilège.

Vous en déduirez donc qu'il y a donc deux quartiers par caravansérail. Chez les habitants de ces lieux, nommés "tourelliers", la répartition sociale est beaucoup plus marquée que chez les enceintiers. Les gens s'y mélangent moins et l'ambiance s'en ressent forcément.

Reste donc les six blocs du centre. Ces quartiers sont habités par l'élite indigène. Ses habitants forment une espèce de noblesse qui, à l'origine, avait pour fonction principale de veiller sur la Cité Interdite du Branapur. Au fil du temps, lorsque la ville s'est ouverte sur le monde extérieur, cette noblesse d'épée est devenue noblesse de robe. Ses membres exercent désormais ce qui reste de pouvoir aux Arkhés. Et ce n'est pas rien ! Ils gèrent les caravansérails, supervisent l'entretien des enceintes, rendent la justice, traitent avec les guildes, perçoivent les impôts et les taxes..."

DE L'ORGANISATION POLITIQUE

"L'organisation politique de la ville est effroyablement compliquée. Chaque corps de métier (y compris les voleurs et les mendiants !) présent dans un quartier a son représentant démocratiquement élu qui siège à l'assem-

À chaque niveau de cette pyramide, on trouve des tramash, des commissions et des sous-commissions chargées d'une tâche bien particulière. J'avoue que personnellement, j'ai encore du mal à m'y retrouver. Il y a un conseil pour tout et n'importe quoi, y compris pour le choix de la couleur des façades ! Et cette organisation absurde fonctionne à merveille ! En effet, et c'est là un point important pour bien comprendre la mentalité des Snakiens, chacun dans la ville s'emploie de son mieux à remplir la fonction qui lui est assignée, si humble soit-elle..."

DU CONSEIL DES GUILDES

"Les guildes ont formé leur propre système politique afin de protéger leurs intérêts. Chaque guilde est donc représentée au sein d'un conseil. Mis sur pied par Schlangenkraut, il obéit à une règle simple : une guilde, une voix. C'est ridicule et contraire à tout ce qui se pratique ailleurs, y compris au Sénat ! Cette forme d'organisation présente un effet pervers, qui pourrait finalement se retourner à notre avan-

tage : les petites guildes sont intensément courtisées par les grosses afin d'obtenir une majorité consensuelle. Pour l'instant, la guilde des Milles Peuples et ses alliés disposent d'une majorité relative. En nous rangeant du côté de la guilde de Rubisque, nous pourrions inverser cette tendance, quitte à trahir nos engagements par la suite, au gré de nos intérêts. En fait, par le jeu des alliances, ce sont les guildes mineures qui font la pluie et le beau temps... à l'intérieur des limites fixées par Schlangenkraut, bien entendu."

DU BRANAPUR

"Vous l'avez compris, Schlangenkraut est assurément la clé de voûte du système. Il dirige non seulement l'assemblée des maîtres mais aussi le conseil des guildes, ce qui fait de lui l'homme le plus influent de la ville. Il est aussi l'unique citoyen des Rivages à avoir jamais vu le Branapur. Vous m'avez demandé, lors de notre entretien préliminaire, de vous renseigner sur ce "dieu vivant". En dépit des longs mois que je viens de passer ici, j'avoue, à ma grande honte, ne pouvoir vous fournir que quelques renseignements parcellaires, émanant bien plus souvent de ragots que de faits vérifiés.

Ainsi donc, le Branapur vit reclus dans la colossale tour de la fameuse Cité Interdite, au centre exact de la ville. Cette tour, d'environ trois cents mètres de haut, est située au cœur d'un gigantesque jardin où de nombreux animaux vivent en liberté. Le tout est protégé des regards par un mur d'enceinte qu'une garde d'élite défend de toute intrusion. Une seule porte, bien modeste en regard de la majesté du lieu (elle est en bois renforcée par deux simples barres de fer), permet d'accéder au saint des saints. J'ignore, comme la grande majorité des Snakiens, ce qu'on y trouve. Selon la rumeur, la tour est un magnifique palais de plusieurs milliers de pièces, toutes plus ornées les unes que les autres. Ce qui est sûr, c'est que le jardin abrite une grande bâtisse où vaquent les domestiques. Ceux-ci sont les seuls "habitants" de la Cité à se montrer parfois en ville – il faut bien veiller à l'approvisionnement. J'ai pu interroger un cuisinier bavard qui m'a confié, sous le sceau du secret, que seul le rez-de-chaussée de la tour leur est accessible. On y trouverait une grande salle où le Branapur prend ses repas en compagnie de ses animaux favoris. Plus loin, au fond d'un interminable couloir, se trouverait une salle d'audience ainsi que les appartements de six eunuques muets qui semblent être les seuls êtres humains à côtoyer en permanence le Branapur. Le reste de la tour demeure un mystère complet...

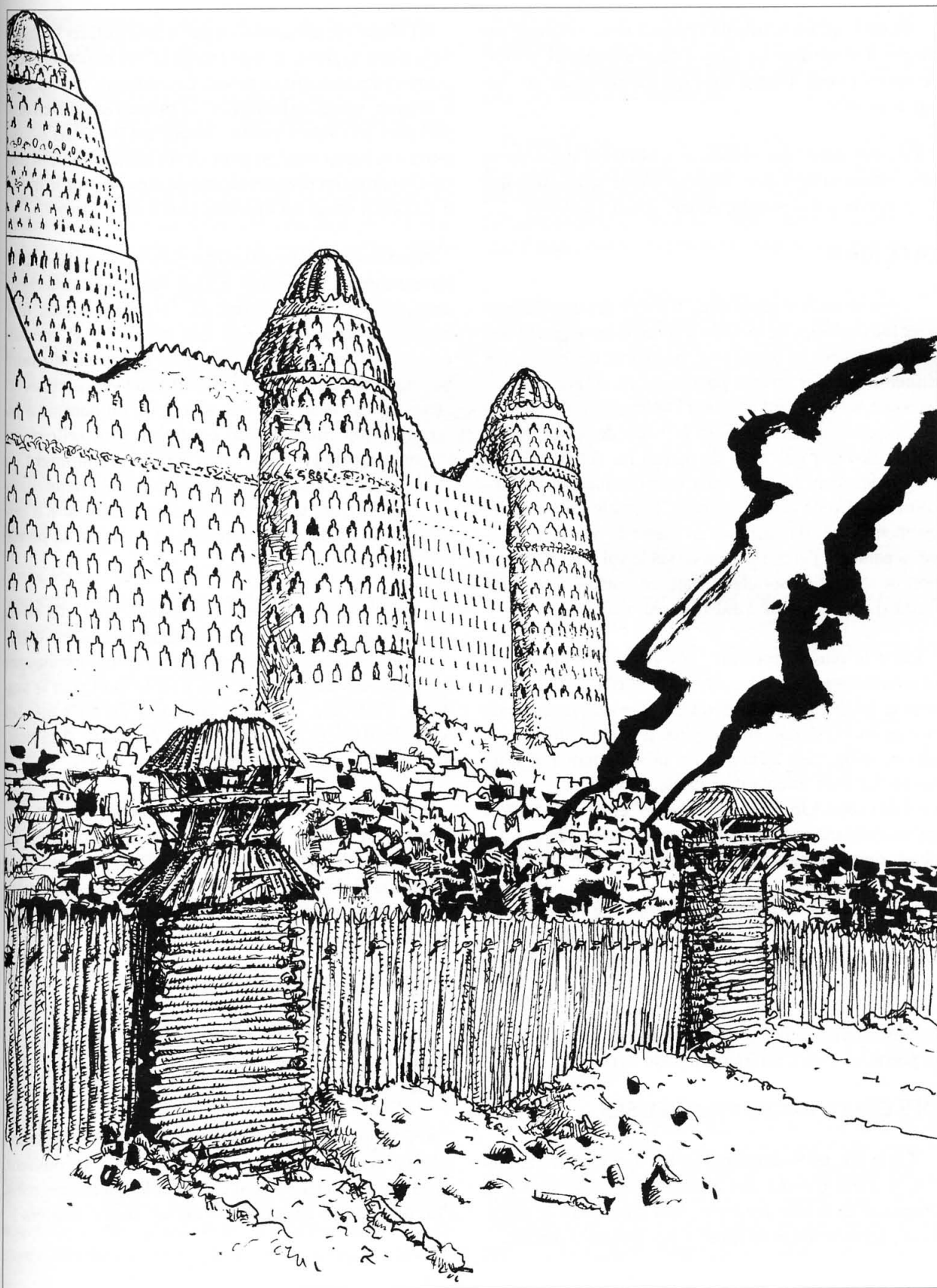
Le Branapur ne se manifeste qu'en trois occasions : le jour anniversaire de la fondation de la ville et lors de ses deux interventions annuelles, le premier jour du printemps et le dernier jour de l'automne. Il quitte alors son palais pour parcourir rituellement la rue extérieure de la ville au cœur d'une interminable procession. Il est assis sur un trône porté par ses six eunuques et porte une tenue qui dissimule complètement son corps, un peu à la façon du Négueb du Dabrad Sayon.

Néanmoins, les ressemblances entre ces deux civilisations arkhés s'arrêtent là. Alors que la tenue du Négueb est extrêmement sophistiquée, celle du Branapur est consternante de simplicité : un simple vêtement blanc, semblable à un suaire, le couvre de la tête aux pieds. De même, alors que le Négueb gouverne activement son royaume, le Branapur semble être à peine plus qu'un simple concept idéologique, une sorte de guide spirituel dirigeant de loin les destinées de son peuple. Est-il entièrement sain d'esprit ? Je me pose la question. Cette impression toute personnelle se fonde sur la multitude de directives aussi étranges que futiles qui jaillissent à flot continu de la Cité Interdite. Par la grâce du Branapur, les serpents sont des animaux d'essence divine et chacun a l'obligation d'en posséder un ; le Grand Fleuve est devenu un site sacré où il est d'usage de faire des ablutions rituelles au moins deux fois l'an ; les alvéoles de l'enceinte doivent être régulièrement nettoyées et les oiseaux impitoyablement chassés ; le jaune safran est devenu couleur obligatoire pour les nobles et le clergé, etc.

Tout cela est religieusement observé par la population mais, en fait, les seules directives du Branapur ayant une répercussion directe sur la ville ont été la pleine délégation de ses pouvoirs à Schlangenkraut, l'implantation de forts sur les bords du fleuve et la remise en état des nombreuses cités antiques que l'on trouve dans la jungle.

Le clergé local, même s'il est plus souvent occupé à gérer ses affaires matérielles que l'avenir spirituel de ses ouailles, jouit d'un prestige certain. Les prêtres et leurs enfants ont le monopole de certaines professions, notamment celles de médecin ou de juge...

Pour en revenir au Branapur, il doit être assez âgé. Qu'arrivera-t-il à sa mort ? Le titre ne se transmet pas par filiation. Peu avant sa mort, le Branapur désigne lui-même son successeur, qui prend sa place le jour même de son décès. Un long mois de deuil est alors institué. Les portes de la cité se ferment, les gens restent chez eux, toute



l'activité pourtant fébrile de l'endroit stoppe comme par magie. Il règne alors un silence quasi surnaturel, renforcé par de lourds nuages noirs qui s'accumulent au dessus de la ville.

En l'état actuel des choses, je n'hésiterais pas à parier mon ultime guildier que l'heureux élu ne serait autre que Schlangenkraut si pareil malheur venait à survenir..."

DU CRIME

"Comme vous le savez déjà, il existe des corporations pour tous les corps de métiers, y compris les voleurs ! Ces gens s'affichent au grand jour, possèdent des écoles, des dispensaires, des soupes populaires et, d'une manière générale, ne semblent pas subir l'animosité naturelle due à leur profession. Globalement, le métier de voleur est tout aussi valorisant que celui de maçon ou de charpentier. Aussi surprenant que cela puisse nous paraître, les Snakiens considèrent cette activité comme "normale". Ayant longuement discuté du sujet avec un maître de cette bien étrange corporation, j'ai compris qu'en fait le vol avait une fonction de régulation sociale et était, en quelque sorte, une forme d'impôt destiné à aider les plus démunis.

Reste le plus surprenant : les voleurs se présentent invariablement le lendemain au domicile de la victime avec la totalité des biens dérobés. Une analyse très précise du butin est alors effectuée par les deux parties, ainsi qu'une évaluation générale du prix en fonction d'un savant barème intégrant la rareté, l'usure et le besoin vital de l'objet. Un "prix de restitution" est donc fixé, ainsi qu'un délai maximum de paiement. Passé ce temps, les objets sont tout naturellement vendus aux enchères...

Mieux encore : le voleur a l'obligation de s'informer de la situation financière de sa victime et de dérober en fonction de celle-ci. Un larron consciencieux s'oblige à ne pas recourir à la violence physique au-delà du strict nécessaire. Par ailleurs, il s'engage à ne pas "visiter" le même endroit plus de deux fois l'an et se doit de rembourser de sa poche les objets détériorés lors du larcin !"

DES CROYANCES RELIGIEUSES

"On le sait, les Snakiens ont un esprit de clocher très prononcé. Afin d'éviter des affrontements nuisibles à la prospérité de la ville, les prêtres font donc office de juges. Leur jugement est sans appel et très rarement discuté.

Si l'affaire est suffisamment grave pour justifier l'emploi de la peine capitale, le juge charge la très honorable corporation des assassins du travail. Ces derniers, connus sous le nom de "mouche-chandelles", se mettent aussitôt en rapport avec leur future victime, négocient les délais nécessaires à la bonne mise en ordre de ses affaires. Ils vont jusqu'à lui proposer diverses façons de mourir (plus le mode d'exécution choisi est indolore, plus il est coûteux !).

Aussi étonnant que cela puisse paraître, très peu de personnes cherchent à s'enfuir. En fait, les Snakiens attachent assez peu d'importance à leur vie. Selon leur dogme, leur passage en ce monde n'est que transitoire et conduit vers un Au-delà meilleur, qu'il n'est possible d'atteindre qu'en se réincarnant dans des formes de vie successives. Seule compte la somme des actions qu'un homme a pu accomplir au cours de son existence. Plus celle-ci est importante, plus sa "flamme" éclaire brillamment sa "Voie". J'espère que vous comprenez mieux maintenant pourquoi le plus humble des Snakiens attache tant d'importance à ses travaux quotidiens et pourquoi sa parole est toujours respectée...

Ceci, bien sûr, ne s'applique qu'aux Snakiens et en aucune façon aux guildiens. Schlangenkraut est extrêmement radical en ce qui concerne les crimes impliquant des guildiens. Dans tous les cas, c'est la mort pour le fautif. Le Protecteur de Snake considère en effet que les natifs des Rivages représentent leurs Maisons. À ce titre, ils se doivent d'être absolument irréprochables.

Si, en d'autres lieux, nous nous comportons ostensiblement en maîtres, nous avons envers les habitants de Snake des obligations strictes. Bien sûr, la politesse est la marque la plus visible de notre respect. Il convient cependant de n'en point trop faire, les Snakiens détestant par-dessus tout les salamalecs et l'hypocrisie."

DES US ET COUTUMES

"Nous devons respecter leurs coutumes, voire nous en imprégner. Un Snakien ne se montrera amical avec vous que si vous lui prouvez que vous savez respecter ses traditions.

• Ainsi, par exemple, n'acceptez jamais une invitation avant d'avoir été invité au moins trois fois. Il convient, par la suite, d'en faire autant sans vous formaliser des refus. Plus un Snakien vous tient en estime, plus il refusera !

- N'offrez jamais à quelqu'un de l'aider devant ses compatriotes, cela le rabaisse.

- Discutez toujours longuement le prix de la moindre babiole avant de l'acheter. Payer sans discuter est une marque grave de dédain.

- N'offrez jamais de cadeau avant de vous assurer que le destinataire en a réellement besoin. Si tel n'est pas le cas, il se fera une joie de l'accepter pour le mettre immédiatement aux enchères afin de vous en restituer le coût. Il considère en effet que vous êtes dans le besoin et qu'en tant qu'étranger, vous le sollicitez pour servir d'intermédiaire afin d'en obtenir un bon prix.

- Ne baissez jamais les yeux devant quiconque. Cela signifie votre soumission et donc votre manque de courage.

- N'abordez jamais une vieille femme ou une veuve dans la rue : cela équivaut à une proposition de mariage...

- De même, ne vous retournez jamais sur une jolie fille. Celle-ci se ferait alors un devoir de vous provoquer charnellement, ce qui serait fâcheux pour votre réputation. Quant à consommer pour sauver la face, n'y pensez surtout pas ! La belle vous castrerait immédiatement après l'acte pour vous punir de votre audace...

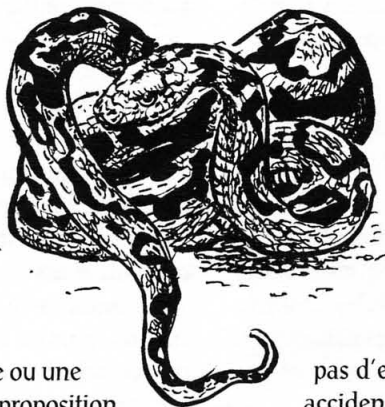
- En fait, vous ne serez considéré comme "intégré" par les Snakiens que lorsque l'un d'eux vous aura solennellement offert un serpent que vous aurez soin de porter continuellement..."

DES SERPENTS

"À ce sujet, je n'ai compris qu'assez tardivement l'obligation des Snakiens de posséder un serpent. J'ai longtemps cru qu'il s'agissait avant tout d'une nécessité vitale, tant les rongeurs et autres bestioles pullulent dans cette ville. J'ai ensuite imaginé qu'il s'agissait là d'une habitude excentrique, les Snakiens ayant pris l'habitude de les apprivoiser comme des chats. Je me suis même demandé s'il ne s'agissait pas là d'une sorte de provocation sournoise envers les guildiens, destinée à tester leur courage et leur bonne volonté. Enfin, lorsque l'on m'a annon-

cé que cette tradition était somme toute assez récente, je me suis figuré qu'il s'agissait d'une lubie d'un Branapur quelque peu dérangé et se sentant une affinité perverse avec ces immondes bestioles.

En fait, l'explication est d'ordre spirituel : selon l'échelle de valeur de la grande chaîne de la réincarnation, le reptile est le stade ultime avant l'accession à la Vraie Vie. Chaque serpent est donc la réincarnation probable d'un grand sage, qu'il convient d'honorer de son mieux...



Quoi qu'il en soit, les serpents sont omniprésents en ville. Du plus jeune au plus vieux, chacun en possède un. Au fil du temps, ils sont devenus des symboles de réussite sociale. Les plus fortunés possèdent d'énormes pythons, les plus humbles de minuscules ovipares semblables à des vers de terre. Bien évidemment toutes les races sont représentées, de la plus inoffensive à la plus dangereuse (et la jungle ne manque pas d'espèce venimeuses !). Paradoxalement, les accidents sont rares. Les animaux sont tellement chouchoutés et gavés qu'ils passent la quasi totalité de leur existence à somnoler, mollement ballottés sur les épaules de leurs propriétaires.

Une dernière chose enfin : les serpents sont parés d'un petit anneau de couleur. Celui-ci permet à coup sûr de déterminer l'appartenance de son propriétaire à tel ou tel quartier..."

DES FÊTES

"Le Snakien, sous des dehors abrupts et quelque peu austères, est un individu qui ne dédaigne pas s'amuser. Du fait même de la structure de la société, de nombreuses fêtes ont lieu quotidiennement. Tantôt c'est une réunion corporatiste, tantôt c'est un quartier tout entier qui fête un succès. Certaines durent une semaine entière, et j'hésite à peine à les comparer à de gigantesques orgies où tout est permis ou presque..."

Rien n'égale ces festivités, si ce n'est le Jour de la Fondation qui a lieu le quatrième jour de la seconde semaine de l'année snakienne (celle-ci est basée sur les cycles lunaires, et sensiblement plus courte que la nôtre. Actuellement, le Jour de la Fondation tombe aux alentours de la Quarte Ardence). À cette occasion, toute

l'activité économique de la ville s'arrête. Après le traditionnel tour de la ville par le Branapur, l'événement marquant de la journée est assurément la Grande Course. Il s'agit d'une compétition équestre au cours de laquelle s'affrontent les vingt-quatre quartiers, plus un représentant choisi par le conseil des guildes. Le but est de parcourir par trois fois la rue longeant les remparts. Tous les coups y sont permis, étant entendu qu'il n'est pas question d'utiliser d'aides extérieures. L'enjeu est tel que les perdants se suicident aussitôt la ligne d'arrivée franchie (à l'exception notable du représentant des guildes). Le quartier gagnant se voit attribuer l'insigne honneur de précéder le Branapur lors de sa prochaine tournée rituelle..."

DU COMMERCE

"Snake est, avec Jonril, le plus grand centre commercial du Continent. Mais, à la différence des autres villes marchandes, Snake ne produit rien. Toute l'économie de la cité repose sur des activités de services, cristallisées autour de ses six gigantesques tours. En fait, les Snakiens se contentent de mettre à la disposition des caravaniers ces vastes entrepôts pour stocker leurs marchandises en échange d'une taxe minime, environ 5 % de la valeur des biens. Il en résulte une sorte de vaste "bourse d'échange" où tout un chacun peut venir librement s'approvisionner en produits de toutes sortes, sans avoir à supporter les lourdes charges que constitue une expédition lointaine.

Au fil du temps, le volume des transactions a démesurément grossi, au point de poser de nombreux problèmes financiers. L'une des premières mesures de Schlangenkraut fut de rationaliser et de coordonner les moyens de paiement. À cette fin, il imagina une nouvelle monnaie, le "guilder snakien".

Stable, ayant deux fois et demi la valeur du guildier guildien, il a tendance à le supplanter comme monnaie de référence dans la région. Le cours des autres monnaies continentales varie en fonction de leur disponibilité immédiate à Snake et est réajusté chaque semaine. Cette méthode a pour but d'encourager la

spéculation, d'où un afflux massif de biens et donc des rentrées d'argent supplémentaires pour la ville.

Bien évidemment, les guildes n'ont pas particulièrement apprécié cette méthode. Quelques-unes ont intégré la spéculation dans leurs objectifs, mais la plupart ont institué le principe de la lettre de change, simple document contresigné stipulant que son porteur est créancier d'une somme convertible en biens sur la place de Snake. La technique fonctionne correctement, pour peu que les guildes qui y adhèrent soient solvables. Je n'ose pas imaginer ce qui se passerait si l'économie de Snake venait à s'effondrer subitement..."

DES TOURS

"Des six tours, cinq sont destinées à recevoir les marchandises. Elles ont été spécialement aménagées en fonction des biens entreposés. L'une d'elles permet la conservation de la nourriture, trois servent de dépôts aux produits minéraux et végétaux non transformés (combustible, minerais, grumes de bois, etc.) et la dernière aux produits manufacturés au sens large du terme.

La sixième tour est un gigantesque bâtiment administratif où siègent les guildes et les divers services commerciaux snakiens. On y trouve aussi une quantité faramineuse de petites "places boursières" où se négocient les biens les plus divers. Il y règne un étrange climat d'excitation, les marchandises se vendant au plus offrant. Les cours sont fixés sur de gigantesques tableaux continuellement mis à jour en fonction des arrivées. Il est extrêmement difficile de comprendre le fonctionnement de ces endroits, les habitués des lieux utilisant une gestuelle pittoresque mais totalement incompréhensible pour le profane. Il convient donc de faire attention à ses gestes et attitudes si l'on ne désire pas se retrouver par inadvertance acheteur d'un lot de 600 carapaces de gépi en provenance directe des Terres englouties !

Sur le plan de la construction, les tours sont en tous points identiques. Elles s'articulent autour d'un vaste puits central, permettant d'atteindre les différents étages



Snakien

en forme d'anneaux. Arrivés au rez-de-chaussée, les chariots sont chargés, après paiement des taxes et affectation, sur de vastes plates-formes servant d'ascenseurs. Ces derniers fonctionnent grâce à d'impressionnants poids et contrepoids de plusieurs tonnes, solidement fixés aux nacelles par des câbles d'un diamètre correspondant à la taille d'un homme. Bien évidemment, l'ensemble est en permanence scruté et réparé par une armée fébrile qui, bien souvent, prend des risques insensés pour éviter tout accident. Voir un gamin de douze ans, suspendu sans harnais de protection à plus de deux cents mètres de haut, graisser une poulie trois fois plus grosse que lui, est un spectacle que l'on n'est pas prêt d'oublier !

Une fois hissés, les chariots sont récupérés par le personnel d'étage via une passerelle de bois jetée à travers le vide. L'opération est d'autant plus délicate que le tout est en équilibre instable. Rien n'est arrimé ! À ma grande surprise, les accidents sont forts rares. Je ne peux qu'admirer le courage, ou l'inconscience, de ces hommes qui ont atteint un tel niveau de professionnalisme.

Le reste de l'opération est on ne peut plus banal, quoique fort impressionnant. La logistique est ici une science poussée à l'extrême. Chaque chariot est stocké à un emplacement précis d'un effroyable dédale où le profane aurait bien du mal à s'orienter s'il venait à s'y aventurer seul.

Les marchandises périssables sont, quant à elles, entreposées dans de vastes chambres froides. Celles-ci font l'émerveillement des doctes. Leur température est obtenue par la culture d'une espèce particulière de lichen, qui recouvre les murs. Ces végétaux sont d'autant plus curieux qu'il n'en existe nulle part ailleurs sur le Continent et qu'ils dépérissent mystérieusement en dehors de ces chambres. J'ai personnellement la conviction qu'ils existent ici depuis l'origine des tours et que les Snakiens n'ont fait que les détourner de leur fonction d'origine. En effet, divers indices laissent à penser que les Snakiens ne sont pas les bâtisseurs de cette cité..."

DES NATIFS DES RIVAGES À SNAKE

"Snake est probablement le seul endroit du Continent où les gens des Rivages se "continentalisent" et non l'inverse, allant jusqu'à se marier avec une autochtone et se fondre dans la collectivité des quartiers. Car les Snakiens ne sont en aucune façon racistes. Le métissage n'est pas une tare pour ce peuple, comme en témoigne l'importante communauté kheyza qui a fini par s'implanter en ce

lieu. Je dois moi-même avouer que j'y ai retrouvé une douceur de vivre qui n'est pas sans me rappeler avec nostalgie mes origines. Paradoxalement, j'ai cru noter des émotions inverses chez mes compagnons felsins et ce, malgré les nombreuses similitudes architecturales de Snake avec les monuments de l'île de Sasheï. Arthyz, que vous avez jugé opportun de m'envoyer afin de me seconder, m'a même révélé qu'en de nombreuses occasions, il avait eu l'étrange sentiment d'être déjà venu en ces lieux. Il est certes jeune et un brin fantasque mais il n'empêche que son témoignage me trouble davantage que d'autres Kashminiens qui m'ont fait part de sentiments assez similaires..."

Snake et les Felsins

Depuis un siècle, de nombreux doctes ont eu l'occasion de remarquer qu'il existait de troublantes similitudes entre Snake, les cités perdues et la jungle, et quelques très vieux monuments de l'île de Sasheï. De nombreux Felsins y ont vu un indice dans la Quête des Origines. Hélas, la piste n'a rien donné. Les Arkhé ne savent rien et, en dehors d'un vague sentiment de malaise, aucun Felsin n'a jamais rien éprouvé de particulier en passant la nuit dans les cités de la jungle.

De nos jours, les Felsins ont presque tous adopté le jugement porté par le docte Ishaïm al-Mansour sur ces ressemblances : "le Continent étant infini, il était inévitable que nous y trouvions des cultures ressemblant à la nôtre."



Personnages non joueurs & créatures

Hamidar le Putois

Trappeur indépendant
de la jungle de Snake

AGILE	5	CHARMEUR	3
FORT	4	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	6	SAVANT	2
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	2

Art Guerrier 5

Art Étrange 4

Art Guildien 3

Vie 21

Armes : sarbacane, épée longue, dague.

Armure : cuir bouilli.

COMPÉTENCES	
Courir	2
Grimper	3
Lancer	2
Premiers soins	3
Chercher	3
Civilisation et langue snakienne	2
Dressage	2
Orientation	4
Pister	4
Survie	4
Bagarre	3
Esquive	3
Sarbacane	3
Épée longue	2
Dague	3
Pièges	4
Vigilance	3
Cartographie	1
Camouflage	4
Discretion	3
Négoce	2
Nage	2
Équilibre	2

COMPÉTENCES	
Bagarre	4
Discretion	1

Les anguilles du Grand Fleuve

AGILE	6
FORT	9
OBSERVATEUR	3
RÉSISTANT	9

Art Guerrier 8

Vie 32

Arme : Dents 1d6 + 2.

Armure : peau épaisse et écailles 1d6.

COMPÉTENCES	
Bagarre	4
Discretion	1

Ougouk

Transcient de la jungle de Snake

AGILE	8		
FORT	6		
OBSERVATEUR	5	MENTAL	3
RÉSISTANT	6		

Art Guerrier 6

Vie 23

Armes : sarbacane, bagarre.

Armure : fourrure et peau épaisse
1d6/2.

COMPÉTENCES	
Courir	3
Grimper	5
Lancer	3
Orientation	5
Pister	5
Survie	4
Bagarre	3
Esquive	3
Sarbacane	4
Pièges	5
Scruter	2
Vigilance	4
Camouflage	4
Discretion	5

Guillermo Santanza

Représentant de la guilde
du Vert émeraude

AGILE	3	CHARMEUR	5
FORT	2	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	5	SAVANT	5
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 3

Art Étrange 4

Art Guildien 6

Vie 8

Armes : fleuret (chez lui), dague décorative (sur lui).

COMPÉTENCES	
Guildien	3
Civilisation race et langue snakienne	5
Esquive	1
Vigilance	1
Fleuret	2
Lois	4
Alphabet	4
Diplomatie	5
Discours	4
Nage	2
Empathie	1

Sankar

Snakien typique,
responsable de la tour sud

AGILE	2	CHARMEUR	3
FORT	4	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	2

Art Guerrier 4

Art Étrange 3

Vie 16

Arme : Dague.

COMPÉTENCES	
Guildien	3
Esquive	1
Dague	1
Intendance	4
Lois	2
Diplomatie	2
Discours	3
Négoce	4
Pèlerin	3
Prix	4

Carino

Gamin affecté à l'entretien
des câbles de la tour sud

AGILE	5	CHARMEUR	3
FORT	2	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	4	SAVANT	2
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	2

Art Guerrier 4

Art Étrange 3

Vie 10

Arme : Couteau.

COMPÉTENCES	
Acrobatie	2
Courir	1
Grimper	4
Lancer	2
Guildien	3
Premiers Soins	2
Orientation	3
Survie	2
Bagarre	2
Esquive	3
Vigilance	2
Couteau	2
Discretion	3
Pickpocket	3
Filature	2
Négoce	2
Nage	1

Protagonistes et enjeux

Voilà trop longtemps que nous laissons planer le mystère ! Il est plus que temps de dévoiler enfin une partie des secrets du monde de Cosme ! Voici donc une nouvelle fournée de révélations qui, sans faire le tour de la question, vous met de nombreuses cartes en main.

Les Puissances

Il y a été fait allusion dans *Le requiem des Ombres*, mais pas de manière claire. Vous ne saurez pas encore tout cette fois-ci, mais nous allons vous livrer le plus gros morceau.

Prêts ? En route !

Il y a cinq mille ans, les ancêtres de peuples des Rivages vivaient dans une relative harmonie, au service de six entités loomiques extrêmement puissantes. Le nom de ces créatures a été perdu dans les brumes du temps, en supposant qu'elles en aient jamais eu. Il est plus simple de les nommer à partir du loom qu'elles maîtrisaient : Noir, Vert, Jaune, Rouge, Violet et Bleu. Ces Puissances coopéraient parfois, se faisaient la guerre de temps à autre, et complotaient les unes contre les autres pour atteindre un but... sur lequel il n'est pas encore temps de s'étendre.

Leur domination dura des siècles, et aurait pu se prolonger pour l'éternité si leurs serviteurs ne s'étaient pas révoltés. Les Puissances eurent à faire face au soulèvement d'une partie de "leurs" humains, menés par les lointains

ancêtres des Venn'dys. La guerre entre "rebelles" et "loyalistes" se prolongea pendant des siècles. La grande île qui s'étendait là où se trouvent aujourd'hui les Rivages fut brisée en plusieurs fragments, le climat changea, la majeure partie de la population humaine fut exterminée...

Mais les révoltés triomphèrent. Cinq des six Puissances quittèrent Cosme. Pendant quatre mille ans, elles ont traversé d'innombrables mondes, jusqu'au jour où elles décidèrent de revenir, apportant avec elles... le Continent ! Dès son retour, il y a deux siècles, la Puissance du loom jaune entreprit de se venger de ses "serviteurs félons" – et les Venn'dys commencèrent à souffrir de la langueur.

Depuis deux cents dix ans, ces entités se sont dotées de nouveaux pions et se livrent à de nouveaux affrontements. Toutes manœuvrent, par agents interposés, derrière les guildes et les royaumes continentaux. Elles ont créé des races de serviteurs (dont les "dragons", comme le Kzudarth du *Requiem des Ombres*). Leur plans arrivent doucement à maturité, et ils changeront la face de Cosme.

Pleins feux sur l'Astramance

LA NAISSANCE DE L'ASTRAMANCE

La Puissance du loom bleu n'est pas partie avec ses congénères. Elle n'en était plus capable. Elle avait énormément souffert de la guerre. Son peuple de serviteurs massacré, son loom presque épuisé, mais entrevoyant une renaissance future, elle choisit de se sacrifier momentanément. Elle envoya ses derniers pions humains dans une autre dimension, mit quelques cités à l'abri, puis se tua... d'une certaine manière. Elle dispersa sa conscien-

ce et sa mémoire dans des milliers de corps prêts à l'accueillir, ceux des animaux familiers de son peuple élu. Au passage, mue par une ultime arrière-pensée, elle leur donna forme humaine. Elle eut encore la force de se forger un corps avant de s'abattre sur Cosme, privée de ses souvenirs et de l'essentiel de ses pouvoirs.

L'Astramance était née.

Et les Felsins aussi.

LE SECRET DES FELSINS

Les Felsins ne sont pas humains, ce qui explique qu'ils soient incapables de se reproduire avec les autres peuples. Ces hybrides sont les dépositaires involontaires de la mémoire de l'Astramance, qu'ils appellent "loom invisible". S'éveillant, vierges de tout souvenir, dans les palais bâtis par le peuple du loom bleu, ils s'imaginèrent qu'ils en étaient les constructeurs, et s'inventèrent tant bien que mal une culture. Dans le chaos de l'après-Cataclysme, il leur fallut plusieurs siècles pour reprendre contact avec les peuples qui allaient devenir les autres Maisons. Les malheureux Felsins ignorent bien entendu tout de cet épisode de leur histoire, et lorsqu'il va leur sauter à la figure, ils vont avoir un choc...

L'ASTRAMANCE SUR COSME

L'Astramance est une Puissance déchue, mais elle n'en a pas conscience. Immortelle, elle sait qu'elle est quelque chose d'autre qu'un "simple humain", mais elle a tout oublié de son passé. En quatre mille ans, elle a eu le temps de réfléchir sur sa condition et de se forger une nouvelle personnalité. Elle fut dans un premier temps un observatrice désintéressée des querelles des Maisons, puis une spectatrice engagée, avant de se détourner de la politique pour ne plus se passionner que pour les humains, l'infinie richesse de leurs histoires, de leurs caractères, de leurs personnalités. Aujourd'hui, le trait de caractère dominant de l'Astramance est la curiosité, suivie de très peu par la compassion. Les Élues répondent à ce besoin de comprendre l'humanité.

Ah, au fait : ses dons de prophétie sont parfaitement réels. Le loom bleu n'existe plus qu'à l'état de traces infimes, mais elle arrive encore à en capter quelques bribes, de loin en loin. Et le loom bleu était celui de la divination. Ses phylums, aujourd'hui perdus, étaient ceux des Voyants.



LE RETOUR DU PEUPLE DU LOOM BLEU

Que sont devenus les premiers enfants de l'Astramance ? Environnés d'une bulle de loom bleu, ils ont dérivé pendant des milliers d'années. Le retour des Puissances les a ramenés à un semblant de conscience. Ils se sont établis dans les profondeurs de la Terre Creuse, très loin sous la cité guildienne de Gouffre (voir L'atlas du Continent, volume 1). Patiemment, ils ont entrepris de préparer leur retour à la surface. Il y a quelques années, ils ont été dérangés par un Ashragor dément nommé Koracen Drex, qui leur a beaucoup appris sur la surface. Ils l'ont renvoyé "en haut", et l'ont chargé de transmettre un maximum d'informations sur le Continent et les Rivages. Drex a accompli sa mission avec zèle. Aujourd'hui, le peuple du loom bleu est prêt à revenir. Il ne lui reste plus que deux choses à faire :

- Récupérer la "Mère" et lui rendre la mémoire. Leur tentative est le sujet des deux derniers actes de cet épisode de la Campagne du Nouveau Monde.

- Reprendre possession de leur capitale. Celle-ci, ainsi que et leurs principales cités (dont le site originel se trouve aujourd'hui sous la mer des Lames, à cent miles à l'est d'Hadjik) ont été sauvés par celle qui n'était pas encore l'Astramance... mais leur histoire ne s'arrête pas là. Elles ont dérivé quelques siècles dans le néant, puis la Puissance du loom violet les a ajoutées à la collection, avant de les déposer sur le Continent.

La capitale, déserte pendant des siècles, a été découverte et habitée par les Arkhés puis, en son temps, colonisée par les guildes, qui la connaissent sous le nom de Snake. Quant aux autres villes du peuple du loom bleu, elles moisissent dans la jungle, et les Snakiens murmurent qu'elles servent de refuge à Ceux-qui-dorment.

C'est vrai.

C'était vrai.

À l'appel des survivants éveillés du peuple du loom bleu, les milliers de statues qui ornent les bâtiments se sont mises en marche. Elles sont aujourd'hui prêtes à envahir Snake.

Quelques autres pions se mettent en place

ASHRAGOR

Lorsque les Puissances ont quitté Cosme, celle qui régissait le loom noir a décidé de laisser derrière elle un gardien. Il devait veiller à ce que son peuple soit prêt à le servir au jour de son retour. Au fin fond des enfers, la Puissance s'empara du prince-démon Ashragor, lui donna des instructions, et disparut.

Pendant quelques siècles, Ashragor manipula discrètement ceux que les Venn'dys appelaient "le peuple terrible". Las d'être subtil, il finit par convaincre un groupe de magiciens noirs de "l'invoquer", sortit en pleine lumière, se proclama dieu et roi... C'était il y a environ trente-cinq siècles et, tout prince-démon immortel qu'il soit, Ashragor a trouvé le temps long. Il a soigneusement cultivé "ses" humains, a modelé leur culture en fonction de ses goûts et de ses ambitions, a livré des guerres... et s'est ennuyé.

Le retour des Puissances aurait dû marquer la fin de sa servitude. Mais son maître avait d'autres idées. Il lui a ordonné de rester sur place et de continuer à le servir. À la recherche d'une issue, n'importe laquelle, Ashragor a lancé son peuple dans la quête d'un portail vers les enfers qui devait lui permettre de rentrer chez lui. La Puissance l'a laissé faire, sachant pertinemment qu'une telle chose n'existait ni sur les Rivages, ni sur le Continent. Au bout de deux siècles, Ashragor a fini par tricher et créer son portail dans Nocte... La Puissance du loom noir s'inclina devant le fait accompli, non sans une dernière tentative pour détruire le portail par l'intermédiaire de ses pions dans l'empire du Noir Couchant.

Aujourd'hui, Ashragor est parfaitement en mesure de rentrer en enfer s'il le désire. Il a choisi de rester. Il estime que quatre millénaires de servitude méritent une petite revanche... et est donc tout prêt à s'allier aux humains contre les Puissances.

LE CERCLE DE SAPHIR

Depuis deux siècles, les Maisons Ulmeq et Kheyza contrôlent les services secrets du Sénat... c'est du moins ce qu'elles croient. La réalité est un peu plus complexe. Le Fils du Soleil et les Anciens des clans sont effectivement mieux informés que la plupart des sénateurs, mais

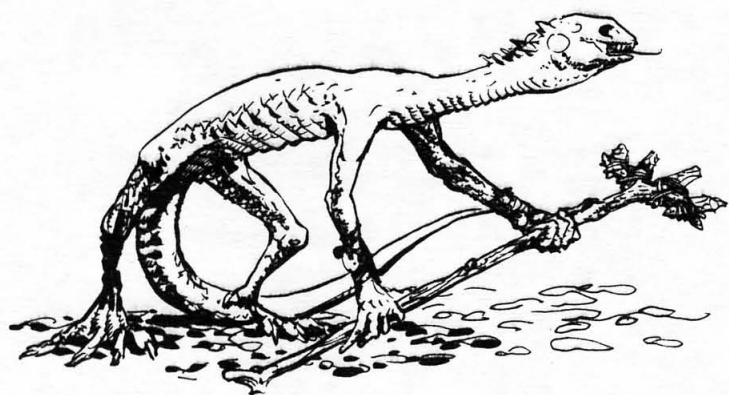
ce détournement, à son tour, a été détourné par le cercle de saphir.

Le cercle est un petit groupe de conspirateurs qui servent l'Astramance. Il ne compte jamais plus d'une centaine de personnes, presque tous des Kheyzas, plus une poignée d'Ulmèques. Ces élus de l'ombre sont d'origines et de professions variées, puissants ou humbles, héros ou anonymes, présents partout et nulle part à la fois. Ils ont toujours un homme à eux dans les services de renseignements du Sénat (ou, plus exactement, dans la cabale Kheyza-Ulmèque qui les contrôle). Les autres sillonnent Nocte, les Rivages et le Continent.

Leur objectif ? Servir l'Astramance... à leur manière. Sans prendre la peine d'en informer la Dame, il se sont embarqués dans la plus périlleuse de toutes les Quêtes des Origines : la quête de la mémoire de l'Astramance. Ne se rencontrant que rarement, et toujours par le plus fortuit des hasards, ils ont pour unique point commun de porter un anneau serti d'une pierre bleue. Pour la petite histoire, cette couleur a été choisie par le fondateur du cercle, en l'an 3, pour une raison très simple : amnésie ou pas, c'est resté la couleur préférée de l'Astramance. Les membres du cercle n'y attachent plus aucune signification mystique. D'ici peu, ils vont le regretter...

KARL SCHLANGENKRAUT

Le maître absolu de Snake, le tyran qui fait trembler guildes et indigènes, n'est pas humain. C'est le dernier représentant du peuple des hommes-serpents, une race de serviteurs associée à la Puissance du loom vert. Sans le savoir, il sert encore son maître. Il est persuadé qu'il manipule les guildes et le Sénat pour son nourrir sa propre vengeance. Il se trompe. Ses propres agents, dont Ketzol Derkzil, travaillent pour la Puissance. Peu avant le début de l'aventure, sentant que quelque chose de terrible se préparait, Karl a quitté Snake sans espoir de retour. Pour l'instant, les aventuriers ne devraient pas comprendre grand-chose à ses motivations ou à ses plans. Il jouera son rôle dans les épisodes à venir de la Campagne du Nouveau Monde.



Homme lézard

Livre 2

L'Aube
des
PROPHÈTES
Bleus



Acte 1

La Réunion du Sénat

Introduction

LA CONVOCATION ET LA LETTRE

Après leurs aventures dans la contrée de Gillian (et quelques autres lieux), nous avons laissé nos aventuriers se remettre de leurs émotions à Port McKaer. Laissez-les vivre leur vie au cours de l'année 210. Les événements du Requiem des ombres leur ont valu une certaine notoriété, et leur petite guilde prospère gentiment. Si vous voulez meubler cette période de calme, utilisez les idées de scénario de la p. 146. Inutile de les lancer dans une affaire importante. La tempête ne tardera pas.

Quelques jours avant le Nouvel An 211, une galère entre dans la rade de Port McKaer. C'est tout à fait banal... à ceci près que Le Phénix bat pavillon de la Constellation. Son unique passager est Fazim al-Akheb, un Felsin élégant, courtois et glacial, excellent diplomate et combattant honorable. Il est porteur d'une liasse de convocations à l'assemblée du Sénat, qui doit se tenir à Port Concorde à partir du 15 de la Seconde Ardence 211. Entre autres notabilités, le Sénat souhaite la présence de maître Jeophar, l'ambassadeur venn'dys, celle de maître

Nicodémus (qui, à son grand déplaisir, a été élu pour représenter une demi-douzaine de petites guildes basées à Port McKaer)... et celle des personnages.

Le message qui leur est adressé est long, calligraphié par un scribe talentueux, signé et scellé par une multitude de hauts personnages. En termes très polis, Leurs Excellences requièrent leur présence à tous, en tant qu'experts "capables d'apporter quelques lumières sur la crise présente". Visiblement, le Sénat veut un témoignage complet sur l'affaire de la porte noire. S'ils hésitent, Fazim leur fait remarquer qu'il a pour instruction de ne pas considérer "non" comme une réponse. Ayant obtenu leur assentiment, il reprend la mer. Il lui reste plusieurs havres à visiter avant de se rendre à Port Concorde.

Six jours plus tard, un autre navire arrive de Port Franc. Entre autres choses, il transporte un sac de courrier, qui renferme une lettre adressée aux personnages. Son texte se trouve en encadré, et il devrait décider le plus réticent des aventuriers à boucler ses malles pour Port Concorde !

Port Franc,
le 11 de la Quinte Bise de l'an 210

Messeigneurs,

Nous ne nous connaissons pas, mais c'est une lacune qui va être prochainement comblée. Je me nomme Jörn Ulbek. Je siège au Sénat de la Constellation, où je représente la branche principale de la guilde du Fer de Schaal.

Je ne suis pas un personnage très important, et je doute de le devenir un jour. Mais je suis bien placé pour sentir le vent et, depuis quelques semaines, le Sénat bruit de rumeurs insensées. On parle de trahison, de putsch, de guerre civile...

Ici, je n'ose me confier à personne. Mon mentor, qui avait certainement compris une partie de ce qui se trame, vient d'être victime d'un accident qui, au mieux, le laissera infirme. Je crains pour ma vie.

Votre réputation est parvenue jusqu'aux Rivages, et je sais que vous serez invités à participer à l'assemblée de 211. Seul, je ne suis rien. Avec votre aide, peut-être y aura-t-il moyen d'agir... Je n'ose en écrire davantage. Nous nous verrons, je pense, à Port Concorde. Je préfère me confier à vous de vive voix. C'est moins dangereux.

Jörn Ulbek

Arrivée à Port Concorde

Il n'est pas difficile de trouver des navires qui se rendent à Port Concorde. C'est l'une des plaques tournantes du commerce continental et, si ça se trouve, la guilde des personnages possède des navires qui font la navette entre les deux cités !

À moins que vous n'ayez envie de pimenter le voyage par un ou deux incidents de votre cru, il se déroule sans histoires. Après trois semaine de traversée, les aventuriers débarquent enfin à Port Concorde, le 8 SA 211. En temps normal, la ville est déjà animée. Avec la toute prochaine réunion du Sénat, le seul mot capable de décrire l'ambiance actuelle est "frénétique". En plus des sénateurs et des fonctionnaires, la réunion attire des centaines de personnes, pour la plupart désireuses de vendre au Sénat des projets plus ou moins réalisables. Presque toutes les auberges affichent complet, les prix des appartements a quasiment triplé, celui de la nourriture flambe. Dans ce

contexte, trouver des chambres est déjà une aventure en soi... Les Concordiens sont ravis : les affaires s'annoncent excellentes. Les guildiens sont excités, mais moins contents. Après tout, ils payent pour avoir le privilège d'accueillir l'assemblée. Trois ans plus tôt, pour celle de 208, ils se sont exécutés le sourire aux lèvres. Cette fois, ils sont nombreux à pester et à souhaiter à haute voix "que l'on ne revoie pas tout ce cirque avant au moins cinquante ans".

Les augustes sénateurs ne sont pas encore arrivés. En revanche, toute "l'équipe technique" est déjà sur place, ainsi qu'une bonne partie des bureaucrates (ils logent pour la plupart sur la colline d'Orion, au pied du Mémorial de l'Aventure). L'immense chapiteau est en train d'être dressé à l'extérieur des remparts, pas très loin du Premier Pas. Des charpentiers construisent une multitude de cabanes, destinées aux scribes et aux réunions des commissions.

Les personnages ont huit jours à tuer. Profitez-en pour leur faire visiter Port Concorde (présenté p. 8). S'ils y pensent, ils peuvent aussi faire un saut au Mémorial de l'Aventure et rencontrer maître Mizlasc Alcatone (un Ulmèque d'une cinquantaine d'années, chauve, à la voix profonde et à l'intelligence aiguë). Le principal archiviste du Sénat est très occupé, mais leur consacre quelques minutes pour leur confirmer qu'il existe bien un sénateur nommé Jörn Ulbek, travaillant pour la guilde du Fer de Schaal. Il ne le connaît pas personnellement : Ulbek a été nommé après l'assemblée de 208, et il n'a vu aucun sénateur depuis cette date. En revanche, il connaît bien son père, maître Jaad Longuemains (également de la guilde du Fer). Jaad travaille à La Mine, dans le sud mais, d'après maître Alcatone, il sera sans doute présent lors de l'assemblée.

Et les caravillons commencent à arriver... Les gigantesques vaisseaux, ayant traversé la mer Océane, glissent majestueusement dans le port. En débarquent une foule d'Excellences chamarrées. À peine à terre, les sénateurs réquisitionnent les rares logements encore libres, et commencent immédiatement à intriguer. Jörn Ulbek n'est pas parmi eux. Peut-être sera-t-il sur le prochain navire ?

Le 15 au matin, l'ouverture de l'assemblée est retardé. Un caravillon, L'étoile des découvreurs, avec quarante-cinq sénateurs à son bord, n'est pas encore arrivé. Personne ne s'inquiète. Après tout, qu'est-ce qu'une journée ou deux de retard sur deux mois de traversée ?

L'HORREUR DE L'ÉTOILE

DES DÉCOUVREURS

Le caravillon arrive un peu après la tombée de la nuit. Il se range silencieusement le long d'un quai, jette l'ancre... Les badauds se pressent sur le quai, les matelots abaissent la passerelle, un groupe de sénateurs attend de pouvoir descendre... Tout semble normal pendant encore quelques secondes, mais à peine la passerelle est-elle solidement arrimée que marins et sénateurs se ruent à l'assaut. À la lumière des torches, les spectateurs se rendent compte qu'ils sont très pâles... Des couteaux brillent sous la lune, et le comité d'accueil est proprement réduit en charpie. La panique est indescriptible. À leur tour, les gardes se font massacrer.

Tout l'équipage est maintenant à terre. Des dizaines de monstres blafards, aux joues creuses et aux yeux caves, se répandent dans les rues, massacrant indistinctement tout

ce qui passe à leur portée. Ils sont environnés de volutes de brume. Très vite, celle-ci se répand sur la ville.

Et les aventuriers ? Tout dépend de l'endroit où ils ont dit qu'ils se trouvaient. Si, comme une bonne partie de la population, ils ont choisi de venir assister à l'arrivée du caravillon, ils vont être aux premières loges. S'ils se promènent en ville, ils seront attaqués par deux ou trois monstres. Faites-leur peur, mais il n'est pas nécessaire de les abîmer sérieusement. En revanche, vous pouvez mettre en scène une très jolie partie de cache-cache entre eux et les créatures, leur faire sauver une demoiselle en détresse qui allait de se faire réduire en charpie... Entre l'obscurité, le brouillard et la nature des assaillants, vous devriez pouvoir réaliser un sympathique petit film d'horreur.

Arrangez-vous pour qu'ils reviennent à leur auberge à un moment où à un autre. Il ne leur reste plus qu'à se barricader. Les autres clients et le personnel sont hystériques, des cris et des coups de feu résonnent à l'extérieur... Un quart d'heure après le début du carnage, on frappe à la porte. Si les aventuriers demandent "qui va là ?" ou quelque chose d'approchant, une voix apeurée répond "Jörn Ulbek. Pour l'amour des dieux, laissez-moi entrer. Ils sont sur mes traces ! Ils vont m'attraper !" S'ils sont assez naïfs pour ouvrir, ils se retrouvent face à une monstruosité ricanante, brandissant une épée à deux mains. C'est bien Ulbek, mais il n'est pas venu pour discuter... S'ils ne répondent pas, Ulbek entreprend d'enfoncer la porte. Trois autres monstres le rejoindront avant que les personnages n'en soient débarrassés. Les aventuriers ne devraient pas avoir trop de mal à en venir à bout. Si besoin est, les autres clients leur prêteront main-forte...

Les monstres

AGILE	4	CHARMEUR	1
FORT	5	RUSÉ	3
OBSERVATEUR	4	SAVANT	2
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	1

COMPÉTENCES	
Bagarre	5
Arme à une main	5
Course	3
Discrétion	4

Art Guerrier 5

Vie 20

Loom : noir 5.

Armes : diverses, du coutelas à l'épée longue.

Armure : cuir clouté (1d6 + 1)

Tours : L'absorbant de jour (sur 4 m de rayon), Le sujet des brumes. Ils leur coûtent un point de loom, mais fonctionnent automatiquement.

QUE SE PASSE-T-IL ?

Une foule de forces sont à l'œuvre dans cette affaire, mais personne ne dispose du tableau complet (à part vous et moi).

Tout a commencé par un événement sans grande importance : peu après la réunion du Sénat de 210 AA, la branche de Gouffre de la guilde du Fer de Schaal a fait sécession. Cela s'est passé sans violence, mais les guildiens des marches de Gambe ont clairement fait comprendre à leurs homologues de Port Concorde qu'ils se considéraient désormais comme indépendants. La nouvelle "guilde du Fer de Gouffre" n'a pas encore d'existence légale, mais cela ne saurait tarder. Les maîtres de la guilde de Schaal n'ont pas encore réagi, et il n'est pas certain qu'ils bougent. L'exploitation des Marches était une opération périphérique et, selon eux, sa perte ne menace pas vraiment la position de la guilde.

En revanche, le consortium du Fer et des métaux encaisse durement le coup. Des agents de la guilde du Fer de Gouffre commencent à débaucher ses membres pour fonder leur propre consortium. À terme, leur pouvoir est très menacé. Les dirigeants du consortium, menés par un

certain Ragnar Rafarnsson de la guilde du Marteau, ont commencé à réfléchir à l'élimination de la guilde du Fer de Gouffre.

C'est là que Ketzol Derkzil entre en scène. Ce sénateur de la guilde des Mille Peuples travaille en réalité pour Karl Schlangenkraut, le dirigeant de Snake. Celui-ci lui a donné des ordres stricts : semer un maximum de chaos et veiller à ce que le Sénat soit aussi impotent que possible. Ketzol contacte Ragnar avec une offre tentante : liquider les sénateurs de la guilde du Fer de Schaal (qui sera ainsi punie de son inertie), et mettre l'affaire sur le dos des "dissidents" de Gouffre. Inévitablement, ceux-ci seront écrasés par le Sénat. Enchanté par l'idée, Ragnar accepte sans hésitation. Après tout, si les deux branches de guilde du Fer sont éliminées de la scène politique, sa propre guilde est idéalement placée pour prendre le contrôle du consortium... Par l'intermédiaire de la guilde d'Almara, Ketzol recrute ce qu'il croit être un assassin chargé d'éliminer les sénateurs pendant le voyage vers le Continent. Ses agents sur place veillent à ce que le tueur embarque sur L'étoile des découvreurs... Et c'est là que tout dérape, et que l'élimination discrète de trois sénateurs se transforme en massacre.

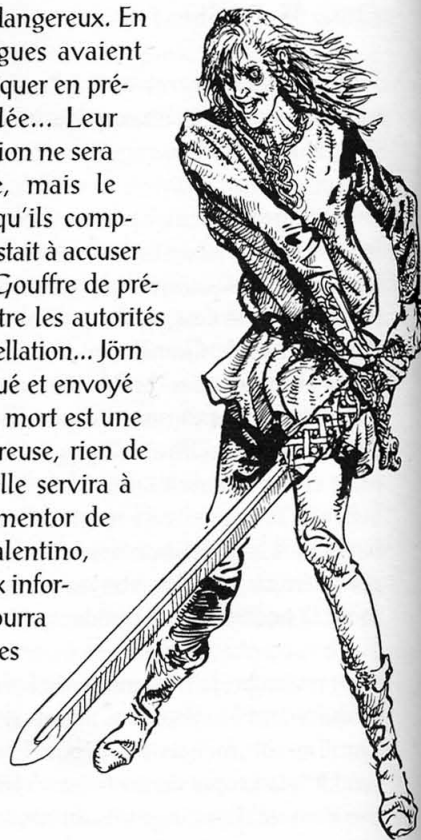


Aucun des conspirateurs n'a conscience de l'existence des Puissances. La Puissance qui régit le loom vert a depuis fort longtemps un compte à régler avec la Puissance du loom noir. Pour l'instant, sa stratégie est de semer un maximum de discorde entre les guildes, les Maisons et les Ashragors. En fait, si tout le monde pouvait s'unir pour exterminer les Princes mortifères, elle serait ravie. Or, la guilde d'Almara est aux ordres de la Puissance du loom vert. Ses dirigeants ont donc légèrement "adapté" les ordres de Ketzol. Au lieu de lui livrer un simple assassin, ils envoient Bohumil Luraj, un mage noir venu de l'empire du Noir Couchant. Croyant sincèrement travailler pour Ashragor, Bohumil extermine puis zombifie tout l'équipage du caravillon, sénateurs compris. Après quoi, il se cache dans la cale, et débarque en même temps que ses créatures.

Évidemment, toutes les manœuvres qui prennent place au sein du consortium du Fer et des métaux ne sont pas passées inaperçues des services de renseignements du Sénat – ni, par conséquent, du Cercle de saphir. Ils ne savent pas encore qui a fait quoi, mais ils vont travailler à le découvrir, croisant du même coup le chemin des PJ.

Et Jörn Ulbek ! Il fait bien entendu partie des victimes. Le pauvre était sincèrement persuadé d'être en possession

de plusieurs secrets dangereux. En fait, ses deux collègues avaient commencé à l'intoxiquer en prévision de l'assemblée... Leur propre plan de rétorsion ne sera pas mis en œuvre, mais le "rideau de fumée" qu'ils comptaient déployer consistait à accuser la guilde du Fer de Gouffre de préparer un putsch contre les autorités actuelles de la Constellation... Jörn a tout gobé, a paniqué et envoyé une lettre aux PJ. Sa mort est une coïncidence malheureuse, rien de plus. Néanmoins, elle servira à quelque chose : le mentor de Jörn, Andrea di Valentino, est l'homme le mieux informé du Sénat, et il pourra certainement aider les aventuriers.



Enquête sur un sénateur au dessous de tout

LA POUSSIÈRE RETOMBE...

Le jour se lève sur un spectacle de désolation. Les rues de Port Concorde sont jonchées de cadavres mutilés. Quelques maisons ont brûlé. La garde mène des battues à la recherche des dernières créatures. Au lever du jour, elles se sont dissimulées dans des caves. (Si vous le souhaitez, quelques-unes peuvent parfaitement échapper à leur vigilance, et intervenir pendant le scénario). Le bilan officiel sera connu dans l'après-midi : deux cents soixante morts et plus de six cents blessés... sans oublier, bien entendu, les quarante-cinq sénateurs et les cent hommes d'équipage de L'étoile des découvreurs.

Les aventuriers sont libres d'en tirer les conclusions qu'ils désirent. Il est très probable qu'ils arrivent à un résultat du genre : "c'est un coup des Ashragors désireux de faire taire Jörn et de nous éliminer". Évidemment, ce raisonnement ne tient pas compte d'un certain nombre de

choses. Pourquoi choisir une méthode si spectaculaire ? Et au fond, qu'est-ce que les Ashragors ont à cacher ? L'apparition du portail est de notoriété publique, et même si les personnages peuvent en expliquer les circonstances, elles n'ont pas grand-chose de bouleversant.

Il ne leur reste donc plus qu'à se mettre en quête d'informations complémentaires. Ils sont libres de suivre les pistes dans l'ordre qu'ils désirent. Les autres parties intéressées se rappelleront certainement à leur bon souvenir, compliquant considérablement ce qui, sinon, ne serait qu'une enquête de routine (voir le chapitre Alliés, amis et ennemis). Le déroulement de la réunion du Sénat, où les personnages ont leur rôle à jouer, est présenté au chapitre intitulé L'assemblée. L'évolution de l'ambiance en ville est détaillée dans Port Concorde s'agite. Enfin, la Conclusion envoie les aventuriers à Port Franc, où les attend la suite de la campagne.

LES AUTORITÉS

L'accès de L'étoile des découvreurs est interdit aux curieux par une dizaine de gardes municipaux peu rassurés. Les deux premiers jours, des spécialistes du Sénat désossent littéralement le navire, examinent les moindres planches et dissèquent les cadavres des matelots.

Tôt ou tard, les personnages obtiendront l'autorisation de fourrer leur nez à bord, que ce soit par l'intermédiaire de maître di Valentino ou en passant par des circuits plus conventionnels (en sollicitant l'autorisation de la commission d'enquête constituée par le Sénat, ou celle des autorités municipales, par exemple).

Le responsable des recherches est le Premier Enquêteur Abram el-Alak, un Felsin rondouillard, barbichu et tenace. Il a sous ses ordres une équipe d'une dizaine de personnes. Par principe, il se méfie des "fouineurs amateurs" mais, si les personnages lui font bonne impression, il coopère sans réserves. Dans ce cas, autour d'une tasse de thé à la menthe, il leur explique ce qu'il a découvert :

- Équipage et passagers étaient morts depuis longtemps. D'après la quantité de vivres consommées, cela a dû se produire une huitaine de jours après leur départ de Port Franc.

- Toutefois, il y avait au moins une personne vivante à bord, claquemurée dans la cambuse, dont la porte arborait de nombreuses traces de griffes.

- Bien entendu, il a fallu une charge de loom noir absolument énorme pour, en une fraction de seconde, tuer les cent cinquante personnes qui se trouvaient à bord et en faire des zombies. Abram n'en tire pas de conclusions hâtives mais, sur les Rivages, seuls les Ashragors maîtrisent le loom noir...

- Le journal de bord s'arrête la veille du jour du l'an.

- La liste des victimes donne des cauchemars à Abram. Les quarante-cinq sénateurs représentaient une soixantaine de guildes, issues des quatre coins du Continent et travaillant dans tous les secteurs. Pour autant qu'il puisse s'en rendre compte, elles n'ont aucun point commun. Les aventuriers ont intérêt à le croire sur parole. Sinon, ils vont passer un temps fou à chasser le dahu...

- En parlant de liste, il est d'usage pour le capitaine de

dresser celle des passagers avant de quitter le port. Si le capitaine Pietri s'y est conformé, quelqu'un l'a fait disparaître. Abram n'a pas encore pensé qu'un double pouvait avoir été conservé par la commission du protocole (voir plus loin), mais il finira bien par en avoir l'idée.

Si les aventuriers choisissent de ne pas faire confiance à Abram et de fouiller eux-mêmes le navire, ils ne trouvent rien de plus. L'enquêteur a bien fait son travail.

MAÎTRE ANDREA DI VALENTINO

Parmi les pistes offertes aux aventuriers se trouve le "mentor" mentionné dans la lettre de Jôm. S'ils choisissent de la suivre, ils vont devoir se frayer un chemin au milieu de chaos qu'est devenu le Sénat. Inutile de dire que personne ne leur prête attention. Une fois la situation normalisée, d'ici un jour ou deux, les sénateurs recommenceront à s'intéresser aux solliciteurs... À ce moment-là, il y aura certainement quelqu'un pour leur dire que "oui, le petit Ulbek était le protégé de ce vieux fossile de Valentino".

Qui est maître di Valentino ?

- Sa biographie, disponible auprès des services du Mémorial de l'Aventure, est impressionnante. Président d'honneur du Sénat, seul guildien encore en vie dont le nom soit inscrit sur les parois du Dôme de la Constellation, explorateur, diplomate, général, inventeur... Dans les années 160 et 170, il a sillonné le monde connu des confins de la Désolation de Soufre aux marches de l'empire du Noir Couchant, séjourné pendant de longs mois parmi les transients du désert de Sablenoir, pillé des cités perdues dans la jungle de Snake... Il a pris sa retraite en 185, a été sénateur de la guilde de la Coquille (une guilde qui commerce avec la cité Urbis d'Askel) pendant vingt ans, et a fini par être élu, par acclamations, président à vie du Sénat.

- Si les aventuriers préfèrent se renseigner auprès des sénateurs, ils obtiendront un portrait plus nuancé. Certains l'aiment bien mais le considèrent comme "une sympathique relique". D'autres ont des tas d'anecdotes à raconter sur son passé qui, selon eux, est beaucoup moins reluisant que ne le racontent ses admirateurs. Une poignée va même jusqu'à insinuer qu'il ne doit sa présence sur les murs du Dôme qu'à son amitié pour maître Grimsson, le gardien du Mémorial. D'une manière générale, tout le monde le considère "ayant fait son temps et au-delà". Certains trouvent son acharnement à continuer atten-

drissant, mais la majorité des sénateurs seraient ravis d'en être débarrassés.

• À ce propos, tout le monde a sa théorie sur l'accident qui, il y a six mois, a failli lui coûter la vie. Personne ne croit un instant qu'il ait glissé dans l'escalier du palais des doges, mais personne n'est d'accord sur l'identité du commanditaire de l'attentat... et personne ne soupçonne la vérité : il s'agit d'une initiative malheureuse d'un agent ulmèque, qui sentait que le vieux fouineur était sur le point de comprendre le lien entre sa Maison, les services de renseignements du Sénat et l'Astramance (l'agent en question a depuis été exilé dans les Baronnie rouges par ses supérieurs).

Rencontre avec une légende

Obtenir un rendez-vous avec Andrea est remarquablement facile. Il a établi son quartier général dans une grande tente, à deux pas du chapiteau où se tient l'assemblée. Son entourage se compose de Serjo, un secrétaire venn'dys, d'Arnulj, un garde du corps gehemdal et de Dana, une magnifique "infirmière" indigène qui ne le quitte pas d'une semelle, le couve de regards possessifs et, de temps en temps, l'aide à manœuvrer son fauteuil roulant.

Lors de leur première entrevue, Andrea joue, avec beau-

coup de talent, le vieillard sourd, acariâtre et vaguement sénile. Il ne perd pas une miette de ce que lui racontent les aventuriers, prend grand soin de répondre à côté de leurs questions et, comme en passant, leur livre quelques informations.

• Il n'avait pas beaucoup d'estime pour Jörn, qu'il décrit comme "un blanc-bec pas très vif". Il ne l'avait pas vu depuis plusieurs mois, mais l'idée que le "gamin" ait pu surprendre une conspiration le fait littéralement hurler de rire. Par la suite, il pourra leur dire que le Sénat est divisé, rongé par les intrigues, mais qu'à sa connaissance, personne ne prépare de putsch...

• Interrogé sur le travail de Jörn, il leur décrit le métier de sénateur. Puisez des éléments dans le chapitre consacré au Sénat, p. 22 à 24.

• Il a bien connu le grand-père de Jörn, Joründ Ulbek, et n'hésite pas à leur infliger quelques anecdotes sur l'époque où ils couraient la route des Mille peuples ensemble. Il parle de maître Jaad, le père de Jörn, comme "du gamin", et semble confondre les trois générations d'Ulbek...

• Au moment où ils sortent, il leur lance "et n'oubliez pas d'aller voir Karvalë la Souriante. Il comptait l'épouser, même si je ne vois absolument pas ce qu'il pouvait bien lui trouver..." S'ils le questionnent davantage, il se

Le réseau des anciens

Il reste peu de gens de la génération d'Andrea à l'intérieur du Sénat, mais les quelques survivants des années 160, 170 et 180 le considèrent comme leur chef naturel. Ils ont bien conscience qu'il est encore tout à fait lucide, et n'hésitent pas à l'aider... lui ou ses agents. Entre autres, Andrea peut compter sur :

• **Berthold Grimsson**, le gardien du *Memorium*. Il n'a aucun poids politique, mais reste incollable sur le Continent.

• **Mizlasc Alcatone**, le directeur des archives du *Mémorial de l'Aventure* (qui, répétons-le, n'a rien à voir avec le *Memorium*). Il est en contact avec la partie "émergée" des services secrets du Sénat, y compris Anto (voir plus loin).

• **Dame Iranna Foudrœil**, sénateur de la guilde des *Dval*. C'est une magicienne gehemdale octogénaire, qui en sait long sur l'empire du Noir Couchant.

• **Maître Raachim el-Wazir**, sénateur représentant un groupe de guildes basées à Port Oubli, au sud de la Couronne stellaire. Ce vieux Felsin est un baroudeur frustré d'avoir passé ces vingt dernières années dans un bureau.

Les aventuriers devraient rapidement prendre conscience que toutes ces Excellences travaillent main dans la main. Cela dit, ils ne devraient pas assumer automatiquement que toutes les "barbes blanches" travaillent pour Andrea. C'est loin d'être la cas. Il a également des ennemis implacables parmi les "vieux de vieille", dont Altemio Bardacci, le président de la commission d'évaluation des peuples continentaux (cinquante ans d'inimitié pour une histoire de femme dont tout le monde a oublié les détails) et maître Parando le Las, un sénateur kheyza représentant la guilde de l'Isthme sauvage, qu'Andrea a battu en duel à huit reprises aux alentours de 170 AA.

lance dans l'évocation de nouveaux souvenirs. C'est Serjo qui leur dira que Karvalë est une Kheyza. Elle travaille pour la division juridique du Sénat.

Un round d'observation...

Au cours des quelques jours qui suivent, Andrea fait surveiller les personnages. Il dispose d'une réserve illimitée de gratte-papier ravis de prendre un jour de congé, même si c'est pour filer une bande d'aventuriers. Ils sont tous plus anodins les uns que les autres, et donc particulièrement difficiles à repérer.

Si l'un de ses agents se fait prendre, il en enverra un autre, puis un autre... Pendant ce temps, d'autres anonymes iront interroger l'aubergiste et éplucheront les archives, s'enquerront de la santé financière de leur guilde, etc. Faites en sorte que les aventuriers aient conscience de cet examen, sans savoir qui en est à l'origine.

... et un cadeau

Si les aventuriers lui font bonne impression (ce qui sera le cas, à moins qu'ils ne soient particulièrement bornés et/ou violents), il leur prépare une surprise. Un soir, ils trouvent Serjo qui les attend à leur auberge. Il leur tend un parchemin... C'est un diplôme les nommant "enquêteurs extraordinaires du Sénat". Toutes les autorités des guildes et des Maisons sont requises de les aider "au mieux de leurs possibilités". Ce document est valable trois mois et il a bien entendu une contrepartie : Andrea attend dorénavant des rapports réguliers. Lors de leurs futures entrevues, les aventuriers le trouveront beaucoup moins sourd et beaucoup plus attentif.

KARVALË LA SOURIANTE

Cette grande jeune femme brune et sportive occupe un poste sans grand intérêt dans la sous-commission des litiges territoriaux, provisoirement installée dans une école, près de la porte nord. C'est la fille de Tarvann l'Audacieux, un Kheyza très réputé, maître de la guilde des Cinq pierres. Toutefois, elle ne doit sa place qu'à son seul mérite. Tarvann est de la vieille école, et estime qu'il faut commencer tout en bas de l'échelle pour avoir une chance d'arriver au sommet...



Karvalë la souriante

Elle est toute disposée à parler de Jörn aux aventuriers. Elle l'aimait et reste persuadée qu'il avait un grand avenir devant lui. Depuis trois mois, Jörn semblait très inquiet. Il a consulté plusieurs volumineux ouvrages de droit constitutionnel et pénal, parlait d'un "complot contre le Sénat". Il n'a jamais été plus précis, même s'il a semblé sur le point de faire des confidences à plusieurs reprises. Il s'est également beaucoup documenté sur sa propre guilde – Karvalë mentionne en passant la sécession de la branche de Gouffre, et se demande quel pourrait être le rapport.

Même si elle ne sait pas grand-chose, Karvalë risque de jouer un grand rôle dans cette aventure, notamment si les aventuriers sympathisent et reviennent la voir plusieurs fois. Dans ce cas, les diverses factions risquent de la remarquer et de fouiller chez elle... ou de l'enlever... ou de la sonder discrètement pour savoir ce que savent les personnages... ou carrément de la faire disparaître.

LA GUILDE DU FER DE SCHAAL

Généralités

Les bâtiments de la guilde occupent les deux côtés de la rue des Maisons réunies. L'endroit est fortifié et austère. À part le bâtiment dévolu au recrutement, tout est fermé aux étrangers. Les employés de la guilde sont polis, sans plus.

Les archives du Sénat contiennent des masses d'informations à son sujet. Guilde majeure, fondée il y a plus d'un siècle, dominant politiquement la Couronne stellaire et le consortium du fer et des métaux, elle emploie des milliers de personnes. La rupture avec son antenne des marches de Gambe est un revers, mais ne menace pas sa survie.

La guilde du Fer de Schaal fait partie des rares guildes à contrôler quatre sénateurs. Trois d'entre eux se trouvaient à bord de L'étoile des découvreurs. Gûlwenn Rougearmure, le quatrième, s'est déclaré ouvertement en faveur de la sécession des marches, et a fait la traversée à bord du Lion des mers, qui est arrivé sans encombres.

Gülwenn Rougearmure

Ce guerrier gehemdal est un colosse prétentieux, tout à fait persuadé de son génie politique mais aisément manipulable. Après l'avoir rencontré, les aventuriers devraient le rayer de la liste des suspects. Il n'est visiblement pas assez malin pour préparer un coup de cette envergure.

Toutefois, il a quelque chose d'intéressant à raconter – et comme il passe plus de temps dans les tavernes qu'à l'assemblée, il ne s'en prive pas, d'ailleurs. "Normalement, j'aurais dû me trouver sur ce foutu bateau à zombis, vous savez ! Mes trois collègues m'auraient fait la gueule parce que j'avais changé de guilde, pour sûr, mais j'espérais les convaincre de me rejoindre. (Ici, une digression sur la guilde du Fer de Gouffre, son avenir et la fortune qui attend ceux qui s'y joindront maintenant.) Et puis, au dernier moment, on m'a changé de bateau ! Et je ne sais même pas pourquoi !"

Si on lui demande qui a établi les listes de passagers, après une intense réflexion, il conclut que "ça doit être la commission du protocole".

Gülwenn, peu intelligent mais bavard, est un candidat idéal à une exécution discrète par l'un ou l'autre des comploteurs, si vous avez besoin d'une victime.

Jaad Longuemains, père de Jörn

Maître Longuemains est arrivé en ville le lendemain de la catastrophe de L'étoile des découvreur. C'est un baroudeur trapu, avec une longue barbe blonde nattée et une seule idée en tête : trouver l'assassin de son fils. À moins que les aventuriers ne viennent le voir, il les laissera chercher de leur côté. S'ils viennent discuter, ils trouvent un homme très sympathique, mais passablement dépassé. Il a conservé suffisamment d'amis au sein des "dissidents" de Gouffre pour assurer les personnages qu'ils ne prépareraient rien de particulièrement violent. De même, il enquête à l'intérieur de la guilde du Fer sans rien trouver. Par la suite, il se tournera vers le consortium et, à partir de là, son sort est entre vos mains...

Tiens au fait...

Les Gehemdals qui portent des surnoms du genre "Longuemains" ou "Rougearmure" ont généralement fait quelque chose pour le mériter. C'est souvent le souvenir d'un exploit, d'une caractéristique physique, voire parfois celui d'une bourde majeure (il y a au moins un "Poisonmaldosé" en activité). Il arrive que le surnom passe de génération en génération. C'est systématique dans la noblesse, et c'est une coutume qui commence à se répandre parmi les guildiens. Les autres Gehemdals portent un nom de famille, comme tout le monde.

Vers la fin du scénario, si vous estimez avoir besoin d'une force de frappe, Jaad pourra faire appel à ses vieux copains d'aventure : une vingtaine d'aventuriers revenus de tout.



Grand prieur Charam Begli

La commission du protocole

Cette petite commission s'est installée assez loin du cha-piteau de l'assemblée, dans un grand bâtiment en bois, au pied de la colline d'Orion. Ses membres passent énormément de temps à veiller à ce que la réunion se déroule bien. Pour l'instant, on ne peut pas dire que ce soit le cas...

Si les personnages veulent juste des renseignements sur la liste des passagers, ils sont reçus comme un chien dans un jeu de quilles par un bureaucrate de quatorzième rang. Oui, il y en a un double. Oui, il a été transmis aux autorités compétentes. Non, vous ne pouvez pas le voir. Au revoir. (Évidemment, s'ils peuvent brandir une lettre d'Andrea di Valentino, ils seront beaucoup mieux traités. Donnez-leur du "monseigneur" long comme le bras, faites des courbettes, soyez obséquieux...) S'ils finissent par obtenir une copie de liste, ils constatent sans peine que Gylwenn Rougearmure y figure.

S'ils reviennent à la charge pour savoir pourquoi Gylwenn a changé de navire, ils vont devoir affronter la bureaucratie sénatoriale. Après avoir rempli une brassée de formulaires et longuement patienté dans l'antichambre d'un obscur sous-secrétaire adjoint délégué, ils apprennent que cette modification de dernière minute a été faite sur ordre d'Anzilaprannkar, le vice-président de la commission, un Ashragor.

Cet important personnage est difficile à voir. C'est un gros homme fardé, toujours vêtu de noir, qui profite copieusement de sa position pour tremper dans une multitude de petits trafics. Personne ne l'aime, mais il connaît une foule de secrets sordides, et il est plus simple de le tolérer que de s'en débarrasser. Après les avoir fait mariner un ou deux jours, il consent à bavarder avec eux. Visiblement, leur visite de lui fait pas plaisir.

Selon Anzilaprannkar, maître Rougearmure a été écarté de L'étoile des découvreurs sur demande personnelle de maître Ragnar Rafarnsson, de la guilde du Marteau. Celui-ci n'a pas daigné expliquer pourquoi, "mais il s'est montré très insistant" (lisez : il a versé un pot-de-vin copieux). L'Ashragor tente de s'en tirer en les dirigeant vers Ragnar, mais il a visiblement autre chose à dire – et qu'il tient à garder secret.

À la demande d'un certain Gardan Ceredian, de la guilde d'Almara, il a remplacé Rougearmure par Bohumil, le tueur, qu'il connaît sous le nom de "Varchak". Il est persuadé qu'il s'agit d'un agent au service d'Ashragor en personne (comme Bohumil lui-même, d'ailleurs). Sa vision de l'affaire est simple : un agent d'Ashragor embarque sur L'étoile des découvreurs dans des conditions suspectes et disparaît après avoir tué tout le monde par magie... et lui, Anzilaprannkar, est indirectement responsable du massacre. Cela le ronge.

Les aventuriers parviendront-ils à lui arracher son secret ? Ce n'est pas certain. En dehors du fait que d'autres personnes cherchent à comprendre ce qui s'est passé, il n'est pas évident qu'il leur en laisse le temps. Un ou deux jours après sa première entrevue avec les personnages, il se pend, laissant une confession complète où il incrimine sa Maison. Il n'y mentionne pas la guilde d'Almara...

MAÎTRE RAGNAR RAFARNSSON,

DE LA GUILDE DU MARTEAU

La guilde du Marteau est une importante guilde minière, qui a des intérêts dans le Dabrad Sayon. Elle compte deux sénateurs et occupe une position centrale dans le consortium du fer et des métaux. Jusque-là, elle a agi en "fidèle second" de la guilde du Fer de Schaal.

Ragnar est un petit homme rond, qui arbore une longue moustache tombante. C'est également l'un des comploteurs, et ses faits et gestes seront détaillés plus loin. Si les aventuriers viennent le voir après avoir eu vent de son intervention auprès de la commission du protocole, il leur sert une explication tout à fait plausible : étant personnellement opposé à la sécession de Gouffre, il ne désirait pas que Rougearmure ait la possibilité de "contaminer" ses trois collègues. N'empêche, la visite des personnages le déstabilise visiblement...

Alliés, amis et ennemis

Attention : cette partie du scénario n'est pas linéaire. Les faits et gestes des différents protagonistes y sont présentés. Gardez en mémoire que les mouvements des personnages risquent de les faire changer du tout au tout, et qu'ils n'existent pas dans le vide. La garde, notamment, risque de passer pas mal de temps à réagir aux actions des uns et des autres tout comme la population de Port Concorde, dans une moindre mesure.

Les Ashragors

POSITION DE DÉPART

Dans cette affaire, les Ashragors ont un intérêt purement passif : démontrer leur innocence. Toutefois, pour cela, ils ont besoin du vrai coupable... Ils vont donc se mettre à sa recherche, avec l'efficacité et la brutalité qui leur sont propres.

QUI ?

- L'ambassadeur de la Maison est le Grand Prieur Charam Begh. Il est très grand, albinos, et ses traits ne sont pas complètement humains (l'un de ses arrière-grand-père était un démon). Il est supérieurement intelligent et totalement dévoué à Ashragor. Toutefois, il sait dissimuler son fanatisme sous un vernis de courtoisie. Normalement, les aventuriers ne devraient pas avoir affaire à lui, à part pour l'apercevoir brièvement pendant la réunion du Sénat.

- Par défaut, la gestion au quotidien de l'affaire de L'étoile des découvreurs revient à... Darka Khan ! La vieille ennemie des aventuriers a été, comme eux, convoquée à Port Concorde pour témoigner sur l'affaire de la Porte noire. La situation du portail est dorénavant assez stable pour qu'elle daigne répondre aux ordres du Sénat.

Arrivée quelques jours avant les aventuriers, elle est restée telle qu'ils l'ont connue : calculatrice, manipulatrice, cruelle, mais honorable à sa façon. Elle respecte toujours ses serments... il faut juste faire très attention à ce qu'elle ne dit pas, et à la manière dont elle tourne ses promesses.

- Ses deux principaux agents se nomment Voraan Doraj et Hrtagh le Sourde. Voraan est un magicien très

"continentalisé", qui s'habille comme n'importe quel guildien. Il connaît une demi-douzaine de tours de loom noir, et s'en sert libéralement. Hrtagh est une énorme brute vêtue de cuir clouté noir, et que ses joues scarifiées désignent comme un Templier d'Ashragor. Ils ont beaucoup de mal à se supporter, et travaillent rarement la main dans la main. Darka Khan encourage volontiers cette rivalité, et prend soin de leur attribuer des missions très différentes. Contrairement à leur patronne, ils n'ont aucune raison de ménager les personnages...

OÙ ?

L'ambassade de la Maison Ashragor se trouve à une cinquantaine de mètres de l'oratoire dédié au prince-démon. C'est un hôtel particulier trapu, solidement fortifié. Il n'y a pas de pont-levis, mais l'accès à la cour intérieure est barré en permanence par une herse. Il y a des portes de fer noir partout, les couloirs sont périodiquement barrés par d'énormes chicanes de pierre, destinées à ralentir les assaillants... Bref, l'endroit est impenable, et il ne se visite que sur invitation.

QUE FONT-ILS ET COMMENT ?

- L'ambassadeur et Darka Khan tentent de leur mieux de convaincre les sénateurs que la Maison Ashragor n'est pour rien dans l'affaire du caravillon. Ils passent tous les deux beaucoup de temps sous le chapiteau et dépensent énormément de salive auprès des divers présidents de commission, sous-commissions et autres jurys. Darka Khan verra Andrea di Valentino un peu avant que les aventuriers aient rendu visite à ce dernier. Leur en parlera-t-il ?

- Voraan Doraj se concentre sur la guilde du Fer. Il rencontre Jaad Longuemains puis, voyant que cette piste ne donne rien, s'intéresse aux autres victimes. Il perd énormément de temps à reconstituer la liste des passagers (il rencontre brièvement Abram el-Alak), qui ne lui dit rien. Tôt ou tard, son chemin croise celui des aventuriers. À partir de ce moment, il les file ou les fait suivre par un groupe de gamins des rues. Il finit par arriver à la commission du protocole et, de là, à Ragnar. Il le trouve suspect, intensifie la surveillance (au prix de plusieurs escarmouches avec les spadassins qui le protègent). Il finit par décider de l'enlever. Darka Khan s'y oppose : ce n'est pas le moment de kidnapper des sénateurs !

• Hrtagh, pendant ce temps, écume les bas quartiers, à la recherche d'un "type louche qui serait arrivé le jour du bateau". Il croise sa piste à plusieurs reprises, obtient son signalement... et rate son arrestation dans un entrepôt du port (voir plus loin).

Bohumil prisonnier

Si vous le désirez, il est tout à fait possible que Bohumil se présente à l'ambassade "pour toucher sa récompense". Après tout, il est persuadé d'avoir œuvré pour la plus grande gloire d'Ashragor. Dans ce cas, il est rapidement jeté dans une oubliette, et Hrtagh se met en devoir de le faire parler. Le Templier sait être très persuasif... Les Ashragors, ayant obtenu de lui plusieurs noms (dont celui d'Anzilaprannkar) remontent la piste.

ÉVÉNEMENT : L'INCENDIE

Lorsque vous aurez l'impression que l'action tombe, faites sonner le tocsin : un entrepôt de la rue des Tristes sires est en flammes ! Les habitants, un pittoresque mélange de truands et de marins en bordée, organisent une chaîne et tentent d'éteindre l'incendie, sans grand succès.

La ville est petite, et l'incendie est visible de partout. Si les aventuriers viennent voir ce qui se passe, ils peuvent glaner plusieurs informations.

• L'incendie s'est déclaré peu après qu'un groupe de guerriers vêtus de cuir noir soient entrés dans l'entrepôt. Leur signallement fait fortement penser à Hrtagh, si les per-

sonnages l'ont déjà croisé. (Si ce n'est pas le cas, c'est une bonne occasion. Lui et ses hommes encore surveillent les alentours.)

• Il y a eu des cris et une bagarre. Les voisins, les pensionnaires et les clients d'un bordel nommé Les mille félicités, se sont sentis mal à l'aise avant que l'incendie n'éclate. Un magicien pourra confirmer que quelqu'un a fait usage de loom noir dans l'entrepôt.

• Si les aventuriers fouillent les décombres, une fois l'incendie éteint, ils trouvent le cadavre de l'un des tueurs ashragors. Il a été épargné par les flammes, mais sa mort n'a pas été douce. Il a pourri sur pied... à première vue, on pourrait croire qu'il est mort depuis bonne une semaine.

• Depuis plusieurs jours, il y avait un nouveau mendiant dans la rue. Les riverains ont beaucoup de mal à se souvenir de ses traits... Toutefois, Bohumil n'a pas pu trafiquer les souvenirs de tout le monde (il n'a pas assez de loom pour ça). En cherchant un peu, on trouve des gens pour le décrire de manière relativement précise : il est assez grand, avec de longs cheveux noirs, une barbe mal taillée et des yeux clairs.

CONSÉQUENCES ?

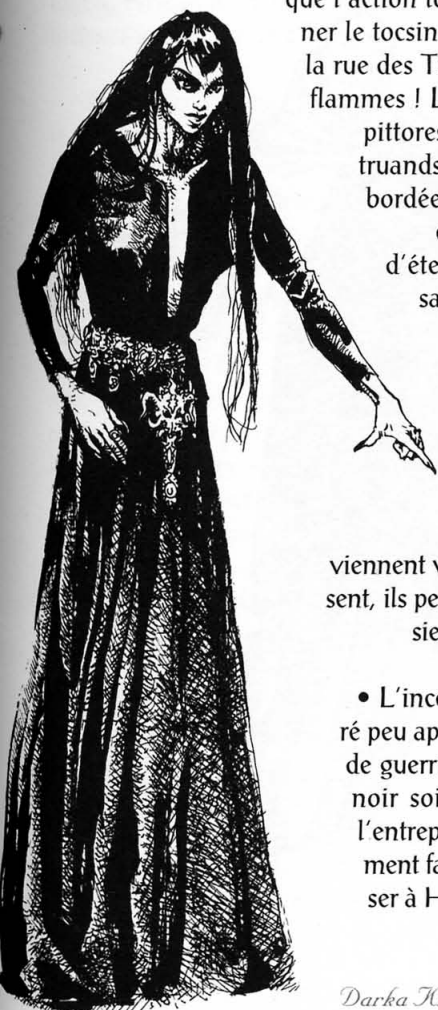
Les Ashragors devraient réussir à convaincre le Sénat de leur innocence. En revanche, il y a de fortes chances pour qu'ils ne capturent pas Bohumil.

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

• Prenez en compte leur passif vis-à-vis de Darka Khan. Si tout s'est passé comme prévu pendant Le requiem des ombres, elle n'a pas grand-chose à leur reprocher, et est disposée à travailler avec eux.

• Les deux sbires ne s'intéressent au groupe que dans la mesure où ses membres peuvent les aider à rattraper leur homme. S'il y a un Ashragor parmi les aventuriers, ils seront au moins civils. Sinon, ils ont tendance à se montrer menaçants...

• S'ils arrivent à établir des relations de travail, les Ashragors peuvent leur être utiles. Par exemple, il est tout à fait possible qu'une partie des seconds rôles importants de l'Acte I se fassent assassiner sans avoir tout dit. Il suffit d'amener leurs cadavres à l'ambassade, et hop ! les voilà devenus beaucoup plus communicatifs que de leur vivant.



Darka Khan

CARACTÉRISTIQUES

Darka Khan

*Agent d'Ashragor
et gardiennede la Porte noire*

AGILE	2	CHARMEUR	5
FORT	2	RUSÉ	6
OBSERVATEUR	4	SAVANT	4
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	3

Art Guerrier 2

Art Étrange 4

Art Guildien 5

Vie 14

Loom : noir 60, dans une bague (elle ne porte plus de guildier).

Armes : à l'occasion, une dague.

Armure : une cotte de maille très fine, portée sous les vêtements (1d6 -2).

Tours : tous les tours de loom noir.

Sorts : Elle dispose des huit premiers sortilèges du Phylum démoniaque pratique (p. 83 du Loom). Dans ce contexte, Vrai mensonge risque de lui faire de l'usage. Elle commence également à étudier les autres phylums noirs.

COMPÉTENCES

Comédie	4
Civilisation arkhé	3
Civilisation lore	2
Orientation	2
Art martial	2
Commandement	5
Arme à une main	4
Esquive	3
Scruter	1
Vigilance	3
Alphabet	3
Diplomatie	5
Discours	3
Négoce	3
Nage	1
Empathie	4
Maîtrise	3
Pouvoir	3
Sens	3

Hrtaqgh

Et les autres Templiers d'Ashragor

COMPÉTENCES

Commandement	1
Esquive	3
Scruter	2
Orientation	1
Vigilance	3
Chevaucher	2
Poisons	3
Cimeterre	4

AGILE	5	CHARMEUR	2
FORT	5	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 4

Art Étrange 4

Art Guildien 3

Vie 20

Armes : Cimeterre 4, 1d6 + 4.

Armures : Cotte de cuir cloutée semi-rigide 1d6 + 1.

Compétences : Tours : tous connaissent Piqure et l'utilisent volontiers en combat.

Voran Doraj

Magicien mineur et espion

AGILE	4	CHARMEUR	4
FORT	3	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	3	SAVANT	3
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 3

Art Étrange 4

Art Guildien 3

Vie 10

Loom : noir 35 dans son guildier.

Armes : aucune.

Armures : cotte de mailles légère sous sa robe de soie (1d6 -2)

Tours : Dégradation du métal, Terreur, Marque de l'ombre, trois autres au choix.

Sorts : Kargar sanguinaire (p. 74 du Loom).

COMPÉTENCES

Serrurerie	3
Acrobatie	3
Comédie	2
Contes	2
Lancer	2
Premiers soins	2
Civilisation lore	2
Pister	3
Vigilance	1
Intendance	2
Poisons	2
Maîtrise	3
Pouvoir	2
Sens	2



Hrtaqgh

Ragnar Rafarnsson

POSITION DE DÉPART

Ragnar ne sait pas au juste ce qui s'est passé à bord de L'étoile des découvreurs. En revanche, il a bien conscience d'être impliqué, et redoute d'être démasqué.

QUI ?

- Ragnar est un combattant médiocre. Pris isolément, il n'est pas bien dangereux. Toutefois, il dispose d'une trentaine de spadassins, et est couvert par sa guilde.

- Utzlicoactl, son bras droit. Fort et silencieux, cet Ulmèque traditionaliste ne sait pas au juste ce qu'a fait son patron, mais commence à se douter qu'il s'agit de quelque chose de "pas très propre". Il obéit sans discuter... pour l'instant. Il jouit d'un sens de l'honneur très aigu, et ne frappe jamais ses adversaires dans le dos. En revanche, il est du genre à provoquer les aventuriers. Tous les aventuriers. Ensemble ou séparément. Et à les battre. Il reste toujours un pas derrière Ragnar.

- Don Pedro Rodrigo Silvio Amadeo Antonio Salviano di Bomba d'Asterlan. Cet estafier venn'dys est âgé d'une vingtaine d'années, avec un visage maigre, une moustache en croc et une barbiche à la Louis XIII. Don Pedro et cætera se prétend cadet d'une famille noble, porte volontiers soieries et velours, et joue au gentilhomme. En fait, il est le fils d'une putain et a passé son enfance dans les quartiers les moins reluisants du port. Contrairement à Utzlicoactl, il n'a aucun préjugé contre les dagues et les ruelles obscures. Au contraire, il les adore. Et il dispose encore de nombreux contacts parmi les truands de la cité. Autrement dit, les aventuriers risquent de devoir lui passer sur le corps (n'oubliez pas : toute scène de duel doit obligatoirement comporter un passage sur un escalier, des tables, des lustres... bref, tout obstacle dramatiquement amusant). Don Pedro a établi ses quartiers à l'auberge du Porc éventré, aux confins de l'Accueil et du quartier du port.

- Les spadassins. Recrutés par don Pedro, il lui sont loyaux... mais pas jusqu'à la mort.

OÙ ?

Ragnar fait la navette entre le chapiteau de l'assemblée et son logis, une grande maison des beaux

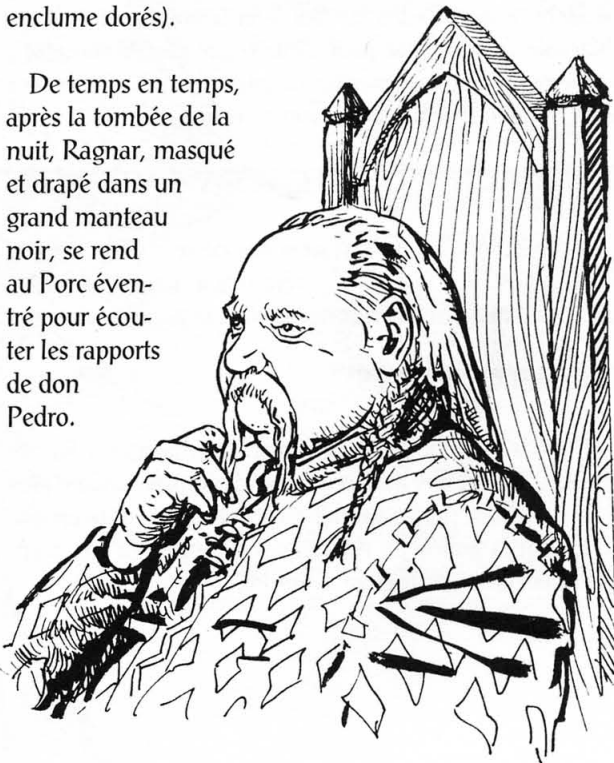
Un petit coup de pouce

L'honorable sénateur Iroad le Sage, de la guilde du Marteau, est perplexe. Son collègue Ragnar se comporte très bizarrement depuis l'ouverture de l'assemblée. Il reçoit des gens bizarres, fait des allées et venues nocturnes, est d'une nervosité tout à fait étonnante... Iroad s'interroge, et en fait part à quelques sénateurs. Il se trouve qu'il siège à la commission d'enquête qui doit entendre les aventuriers. Qui sait, il aura peut-être une conversation officieuse avec eux ! À moins que ce ne soit Andrea qui profite de l'information ?

Soit dit en passant, au bout de quelques jours, Ragnar aura assez perdu le sens des réalités pour faire poignarder son collègue s'il se croit soupçonné. Don Pedro lui arrangera une "agression" tout à fait crédible...

quartiers, propriété de la guilde du Marteau. Il y occupe un appartement au premier étage, à deux portes de celui de son collègue Iroad, un Kheyza d'une soixantaine d'années. Les fenêtres donnent toutes sur la cour intérieure. De nuit, elles sont fermées par de solides volets. En plus de son garde du corps, il est protégé par une dizaine de soldats du Marteau (uniformes rouges, ornés d'un marteau et d'une enclume dorés).

De temps en temps, après la tombée de la nuit, Ragnar, masqué et drapé dans un grand manteau noir, se rend au Porc éventré pour écouter les rapports de don Pedro.



Ragnar Rafarnsson

C'est le moment où il est le plus vulnérable, et il se fait généralement raccompagner par un ou deux spadassins.

QUE FAIT-IL ET COMMENT ?

- Ragnar lui-même cherche frénétiquement à comprendre ce qui s'est passé. Il est sans doute le premier à interroger Gylwenn Rougearme. De là, il remonte à la commission du protocole, tente de faire pression sur Anzilaprannkar. Il entend parler de Jörn Ulbek par Luciano di Valentino. De là, il remonte aux aventuriers et à Andrea.

- Plus important, il rend plusieurs visites à Ketzol. Leurs conversations sont magiquement protégées par Ketzol, mais il semble de plus en plus tendu lorsqu'il en sort.

- Don Pedro et ses spadassins battent méthodiquement la ville à la recherche de Bohumil. Contrairement aux Ashragors, ils n'ont pas son signalement, et Bohumil persiste à leur échapper. Ils sont assez visibles...

ÉVÉNEMENT : RAGNAR BOUGE

Une fois convaincu que les personnages sont sur sa piste et que l'affaire tourne en réalité autour de Jörn, Ragnar sera mûr pour faire de nouvelles bêtises. Au point où il en est, il estime qu'il n'a plus grand-chose à perdre... Il lâchera don Pedro sur les aventuriers, fera enlever Karvalë la Souriante pour l'interroger sur "le complot", enverra un tueur poignarder Anzilaprannkar... À lui tout seul, il devrait semer beaucoup de confusion

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

Les personnages ne devraient pas avoir trop de mal à le démasquer, une fois qu'il se sera mis à "couvrir sa piste" avec une maladresse insigne. Reste à le prendre vivant...

CONSÉQUENCES

Ragnar est leur meilleur espoir de remonter à Ketzol Derkzil. Sa capture aura pour effet d'atomiser encore plus le consortium professionnel du fer et des métaux en discréditant la guilde du Marteau, mais cela n'a pas grande importance pour cette aventure.

CARACTÉRISTIQUES

Don Pedro

Et ses hommes

AGILE	4	CHARMEUR	4
FORT	3	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	3	SAVANT	2
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	3

Art Guerrier 4

Art Étrange 3

Art Guildien 4

Vie 15

Armes : Rapière (1d6 + 3).

Armure : cuir ou cotte de mailles.

COMPÉTENCES

Rapière 5

celles d'un duelliste (p. 19 du livret L'aventurier).

Utzilcoactl

Garde du corps fidèle

AGILE	4	CHARMEUR	2
FORT	5	RUSÉ	2
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	5

Art Guerrier 5

Art Étrange 2

Art Guildien 3

Vie 20

Armes : Masse (1d6 + 2) ; Lance (2d6 + 3) ; Épée longue (1d6 + 3).

Armure : pas, ou la même que son adversaire.

COMPÉTENCES

Courir	2
Grimper	3
Lancer	2
Premiers soins	2
Patois (guildien)	2
Esquive	3
Scruter	4
Vigilance	3
Bagarre	4
Bouclier	3
Masse	4
Lance	5
Épée longue	3

Bohumil Buraj, l'homme traqué

POSITION DE DÉPART

Bohumil s'est échappé de L'étoile des découvreurs à la faveur du massacre. Depuis, il mène une existence précaire, poursuivi par tout ce que Port Concorde compte de gardes et de soldats... plus divers groupes désireux d'écouter ce qu'il a à dire avant de le jeter dans le port, la gorge tranchée.

QUI ?

Bohumil est absolument seul. Toutefois, il n'est pas sans ressources. C'est un puissant mage loomique noir, et même s'il ne connaît absolument rien de la Couronne stellaire, il est tout à fait capable de survivre pendant un bon moment... Il parle un guildien tout à fait correct, et c'est un acteur consommé.

OÙ ?

Bohumil change de quartier et de déguisement tous les jours. Relisez la description de Port Concorde si vous avez besoin d'idées. Entre autres choses, il sera :

- **Au port** : un docker à la recherche d'un emploi, puis un matelot fraîchement licencié, qui peste contre son capitaine.

- **Dans le quartier du marché** : un docte des Dynasties fantômes en voyage d'étude. Il n'a absolument pas le type des peuples de la région, mais qui s'en soucie ? C'est si loin !

- **À l'Accueil** : un guildien récemment débarqué à la recherche d'un engagement (sans guilder, c'est un déguisement dangereux !).

- **Un peu partout** : un mendiant (il manquera de peu de se faire rattraper par les Ashragors, et changera de rôle).

- **Dans les beaux quartiers** : un laquais de grande maison profitant de son jour de congé.

QUE FAIT-IL ET COMMENT ?

- Le premier objectif de Bohumil est de survivre. Pour cela, il doit rester en mouvement. S'il peut le faire sans être vu, il n'hésite pas à attaquer des passants pour les dépouiller de leurs vêtements. Il ne maîtrise malheureusement pas toutes les subtilités de l'étiquette locale. En une ou deux occasions, il se fera remarquer par des bourdes ou d'inexplicables gaucheries...

- Dans un deuxième temps, il compte sur les Ashragors pour le sauver. Après une tentative de prise de contact qui manque de lui coûter la vie, il change d'avis et se tourne vers la guilde d'Almara. L'antenne de Port Concorde n'est pas au courant de sa mission. Dans les dossiers de la guilde, il figure sous le numéro NC-000340-A, comme "précepteur". Il est censé être en train d'enseigner l'étiquette lore aux enfants d'un comte gehemdal. Les guildiens d'Almara le prennent pour un imposteur, le font rosser et le relâchent dans la nature sans l'écouter.

- En désespoir de cause, Bohumil essaye de quitter la ville. Faute d'argent, il essaye de se faire embaucher comme garde dans la caravane de Yürion le Preste, un Arkhé qui se rend à An Arveen. Yürion, qui le trouve "bizarre", refuse de l'engager.

- Bohumil comprend alors que son seul espoir est de récupérer de l'argent, et vite. Il décide de dépenser ses dernières réserves de loom noir pour attaquer le siège de la guilde des Navigateurs et des Parfumeurs réunis (la moins protégée). Sa tentative réussit, et il s'empare d'un bon millier de guilders. Avec ce pécule, il achète son passage dans une autre caravane, en route pour la ville lore de Rocal, au nord de la Couronne stellaire. De là, il compte s'embarquer pour l'empire du Noir Couchant.



Bohumil Buraj

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

Tôt ou tard, si les personnages se mettent à sa recherche, ils s'en empareront. Sinon, cet honneur reviendra, au choix, aux Ashragors, à la garde de la ville, aux soldats du Sénat, au cercle de saphir... Dans tous les cas, nos héros seront en position d'assister à son interrogatoire (ou, dans le cas des Ashragors, d'en obtenir un résumé).

Bohumil ne nie rien. Au contraire. Il semble très fier d'avoir "frappé un grand coup pour la gloire d'Ashragor". Il affirme qu'il est loin d'être le seul indigène converti au culte du prince-démon, ce qui est vrai. Pire, il laisse entendre que d'autres hauts personnages, dans les Maisons, adorent Ashragor en secret. Là, il fabule. Darka Khan démentira, mais les aventuriers ne la croiront pas nécessairement.

En dehors de ça, son témoignage est presque décevant. Il a été chargé par un homme haut placé au sein de la guilde d'Almara de massacrer les passagers de L'étoile des découvreurs et s'est acquitté de sa mission au mieux de ses possibilités, voilà tout. Le nom de son commanditaire : un certain Xelschtulpiotl. Malheureusement, il est à Port Franc, à deux mois de mer. Il sait aussi que l'homme qui l'a fait monter à bord est un certain Ceredian, un subordonné de Xelschtulpiotl.

CONSÉQUENCES

Pour Bohumil, elles seront certainement sinistres... Pour le reste du monde, tout dépend du groupe qui l'aura retrouvé le premier. Les Ashragors lavent leur linge sale en famille. Le cercle de saphir ne révèle rien, pour ne pas

déséquilibrer davantage une situation déjà confuse. Ragnar l'exécute discrètement. Ketzol l'utilise (voir plus loin). Les gardes de la cité et les soldats du Sénat n'ont pas de ces pudeurs, et le font comparaître en pleine assemblée. Inutile de dire que son témoignage fera l'effet d'une bombe, annulant les efforts d'apaisement de Darka Khan... Quant aux aventuriers, c'est à eux de décider.

CARACTÉRISTIQUES

Bohumil Lural

Mage noir continental

AGILE	2	CHARMEUR	3
FORT	2	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	5	SAVANT	6
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	5

COMPÉTENCES	
Contes et légendes	4
Comédie	5
Bagarre	3
Esquive	4
Poignard	5
Arc courbe	4
Maîtrise	5
Pouvoir	4
Sens	3

Art Guerrier 2

Art Étrange 5

Art Guildien -

Vie 19

Loom noir 50 (dans un tatouage sur sa poitrine).

Armes : Poignard (1d6) ; Arc courbe (1d6 + 4).

Armure : pas.

Tours : Tous les tours de loom noir à des niveaux oscillants entre 3 et 5.

• Phylum noir pur niveau 5 : Tous jusqu'à Invasion fongique.

• Phylum démoniaque pratique niveau 1 : Les quatre premiers.

Étant limité en loom, il fait très attention à ce qu'il lance.



Ketzol Derkzil

POSITION DE DÉPART

Ketzol se croit complètement à l'abri et, dans un premier temps, il ne bougera pas. Par la suite, il va se rendre compte que Ragnar est le maillon faible de son dispositif... Ce qui s'est passé à Port Franc l'intrigue, mais il attend d'être rentré sur les Rivages pour enquêter.

QUI ?

- Ketzol est un individu imposant, qui irradie la confiance en lui. C'est aussi un doppelgänger, un agent de Karl Schlangenkraut, et une taupe haut placée dans le Sénat. Bref, l'individu le plus dangereux de ce premier acte. Il travaille seul, ou presque : il peut compter sur l'appui de tous les serpents de Port Concorde. Normalement, avec les rats, il n'y en a guère en ville, mais il peut en appeler. Ils viendront des collines en moins d'une journée. L'apparition de dizaines de reptiles dans les rues fera sensation, et n'arrangera pas le moral des citadins...

- S'il en ressent le besoin, Ketzol n'hésitera pas à embaucher des tueurs humains (y compris, peut-être, don Pedro, qui est loin d'être aveuglément fidèle à Ragnar). Tout ce que ses employés pourront dire, c'est qu'ils ont été recrutés par un gentilhomme masqué qui payait royalement.

OÙ ?

Ketzol vit et travaille dans la vaste tente dévolue à la guilde des Mille peuples, à deux pas du chapiteau du Sénat. Elle n'est pas plus gardée que les autres, avec seulement deux soldats de la guilde (uniforme vert sombre, rouge et argent). À l'intérieur, il y a des appartements de fortune pour les trois sénateurs, plus trois pièces qui servent de bureau. Les documents qui s'y trouvent sont hautement confidentiels, mais n'ont guère d'importance dans le cadre de ce scénario. Ketzol garde tous les faits importants en mémoire...

QUE FAIT-IL ET COMMENT ?

- Assurer sa sécurité. À son grand regret, cela risque de passer par la liquidation de Ragnar. Contrairement à ce dernier, il est prudent. Un soir, en revenant de la taverne du Porc éventré, Ragnar sera mordu par un aspic

cornu. À moins que des sauveurs providentiels ne se trouvent dans les parages, il succombera en quelques minutes. Par Ragnar, Ketzol est au courant de l'existence et de l'enquête des personnages. S'ils semblent être en mesure de lui nuire, il les écartera de son chemin le plus simplement du monde : en s'en prenant à Andrea di Valentino. Une fois le vieux sénateur "mort de vieillesse", les aventuriers n'auront plus de protecteur, et plus aucun poids... Sa tentative, si bien préparée qu'elle soit, échouera peut-être. Dans ce cas, les personnages risquent, à leur tour, de se faire mordre par des serpents.

- Comprendre ce qui s'est passé. Dès le 16 SA, il envoie des instructions à Port Franc, demandant à ses contacts sur places d'interroger Xelschultptiotl, son agent au sein de la guilde d'Almara. Contrairement à Bohumil, il ne connaît pas l'existence de Ceredian. Il ne s'occupe pas du "petit personnel".

- Semer la discorde entre les sénateurs. Placé comme il est, c'est presque trop facile. Il suffit d'une réflexion anodine ici, d'un commentaire détourné là... Il veille soigneusement à ce que le Sénat soit incapable d'une action concertée. Andrea, en vieux joueur, se rend bien compte que les débats sont manipulés par "une ou plusieurs personnes", mais ne parvient pas à découvrir qui orchestre la division.

Bohumil et Ketzol

Ragnar peut trouver Bohumil et l'amener discrètement à Ketzol. Dans ce cas, le mage noir séjournera dans une tente voisine de celle de Ketzol, le temps que ce dernier le convainque de devenir un "martyr de la cause ashragor". Copieusement chargé en loom noir et déguisé en garde de la guilde du Fer de Schaal, Bohumil s'introduira dans la salle des séances et tentera de rééditer le crime de L'étoile des découvreurs. Il n'a pas besoin de grand-chose : un peu de calme et quelques minutes. Il ne les aura pas. Ketzol n'a pas envie de décapiter le Sénat une seconde fois. Le sénateur félon s'organise donc de manière à ce que Bohumil soit découvert... et surtout, il veille à ce qu'il ne soit pas pris vivant. Démasqué, Bohumil se précipite obligeamment vers le toit du chapiteau, d'où il fera certainement une chute fatale. Il est tout à fait possible que Ketzol choisisse les aventuriers pour lui servir de chiens de chasse, s'il a l'impression qu'ils sont assez maladroits pour ne pas capturer Bohumil.

- Discrediter la Maison Ashragor. Ketzol siège à la commission d'enquête qui écoute le témoignage des aventuriers et celui de Darka Khan. Il joue au guildien sincère et désintéressé, et se montre "horrié" par les révélations du groupe. Il est également parmi les plus ardents partisans de la théorie du "complot ashragor pour massacrer les sénateurs".

- Déstabiliser Port Concorde. S'il voit qu'il peut faire empirer la situation de la ville, il n'hésitera pas un instant. Il envoie un agitateur dans la rue, puis se concentre sur les autorités. De là où il est, il lui suffira de peu de choses pour mettre le feu aux poudres : convaincre en douceur les échevins de proclamer un couvre-feu, par exemple. Il s'y attaquera s'il a cinq minutes. Pour Ketzol, c'est un objectif tout à fait annexe, à peine plus qu'une diversion.

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

Le groupe aura une première occasion de rencontrer Ketzol lors des séances de la commission d'enquête. Ils seront impressionnés par son intelligence et sa personnalité. Par la suite, au gré de leurs visites au Sénat, mentionnez-le à l'arrière-plan. Il est de toutes les réunions importantes, participe à toutes les décisions. Il ne se met guère en avant, mais les choses ont tendance à s'arranger à sa guise "comme par miracle" (en fait, il passe énormément de temps à discuter en privé avec ses adversaires, et finit presque toujours par les convaincre). En dehors des visites régulières de Ragnar, qui sont parfaitement explicables, rien ne l'implique dans cette sombre histoire.

Si vous avez affaire à un groupe confiant qui vient lui demander son avis (c'est arrivé !), il se fera un plaisir de les expédier sur des fausses pistes. Après tout, qui dit qu'Andrea di Valentino ne tire pas les ficelles de toute l'affaire ? Ou que Jörn n'avait pas réellement découvert un complot ? Cette tactique, très efficace dans un premier temps, risque de lui jouer des tours par la suite. Les joueurs ont un don pour repérer le personnage non-joueur dont tous les conseils les envoient courir après la lune...

Les aventuriers peuvent le démasquer ou non. S'il est découvert, il tentera de s'enfuir en changeant d'apparence. Se rendre compte qu'ils ont affaire à un homme-serpent polymorphe devrait beaucoup déstabiliser les aventuriers... S'il est fait prisonnier, il s'empoisonnera sans avoir parlé, à moins qu'il ne tue l'un de ses geôliers et ne prenne son apparence.

Si les aventuriers ne se doutent de rien, Ketzol rentrera sur les Rivages à la fin de la réunion du Sénat, et continuera à nuire aux humains au mieux de ses (nombreuses) possibilités.

CONSÉQUENCES

Potentiellement désastreuses : Andrea mort, Ragnar et Bohumil éliminés, le Sénat se dressant contre Maison Ashragor...

D'un autre côté, s'ils le démasquent, les aventuriers s'attirent la reconnaissance de pas mal de gens influents, à commencer par Andrea et le cercle de saphir.

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques de Ketzol se trouvent p. 26.

<i>Les Serpents</i>		COMPÉTENCES	
		Morsure	5
		Esquive	3
AGILE	4		
FORT	1		
OBSERVATEUR	3		
RÉSISTANT	4		
—●— Art Guerrier 4 Vie 8 Armes : (1d6/2 + un poison de potentiel 13).			

Note : le port d'une armure sur les jambes protège normalement de la morsure. Si celle-ci n'inflige pas de dégâts, le poison n'est pas injecté. Bien sûr, les créatures de Ketzol ont tendance à s'installer dans des endroits où même le plus coriace des aventuriers porte rarement une armure. Les lits, par exemple...

Le cercle de saphir et les services de renseignements

POSITION DE DÉPART

L'implication du cercle de saphir est très périphérique. En fait, il n'intervient que parce que son seul agent sur place est également membre des services de renseignements. Les objectifs des agents du Sénat sont très simples : retrouver le ou les coupables du crime de L'étoile des découvreurs. Une fois que ce sera fait, il faudra évaluer leur potentiel de nuisance pour l'avenir et, éventuellement, les châtier.

QUI ?

Le cercle de saphir en tant que tel ne compte qu'un seul agent impliqué dans ce qui se passe à Port Concorde.

- Anto Arrondan est un Kheyza d'une trentaine d'années, un peu chauve, qui occupe des fonctions importantes, mais peu glorieuses, à la commission de contrôle des poids et mesures. Tout à fait accessoirement, c'est un arrière cousin de Karvalë la Souriante. Les premiers jours, il passe pas mal de temps en sa compagnie, pour lui remonter le moral. Les aventuriers le rencontreront peut-être à cette occasion. Anto est trop intelligent pour être vraiment sympathique. En quelques questions, il décortique les personnages, les pèse, les évalue et donne l'impression de les rejeter à l'eau parce qu'ils sont de trop petites prises pour l'intéresser. Anto est un logicien, le genre de détective qui travaille en dessinant des graphiques où il place chaque suspect en les reliant par des flèches. Après quoi il fait des fiches, dresse des listes et finit, de guerre lasse, par s'en remettre à son intuition. S'ils ont l'occasion d'apprendre à mieux le connaître, les aventuriers découvriront un très brave type.

- Anto dispose d'un petit parchemin rouge qui l'autorise à réquisitionner à peu près n'importe qui et n'importe quoi. Si le besoin s'en fait sentir, il ne s'en prive pas. S'il en éprouve le besoin, il peut parfaitement prendre le commandement de toutes les troupes présentes en ville pour un court laps de temps (après quoi les sénateurs iront hurler pour qu'on leur rende leurs soldats). Sans aller jusque-là, Anto peut faire intervenir une demi-douzaine d'agents du Sénat. Jouez ces types comme ce qu'ils sont : des commandos surentraînés, capables de réagir dans n'importe quelle situation, mais largement dépourvus d'initiative.

OÙ ?

Anto passe environ deux heures par jours avec Karvalë. Le reste du temps, il travaille dans un bureau improvisé, près de la porte nord, ou dort à L'auberge du loup et du faucon, rue des Quatre colosses. Il passe une bonne partie de ses soirées dehors, à expérimenter les uns après les autres tous les petits restaurants du front de mer. Il lui arrive souvent de prolonger son repas par une partie d'échecs avec les habitués. Il gagne toujours.

QUE FAIT-IL ET COMMENT ?

Sous des dehors nonchalants, Anto déploie une activité fébrile.

- Ses hommes, comme les autres, ratissent le quartier du port à la recherche de Bohumil. Ils aperçoivent les autres groupes et les filent, notant leurs adresses au passage. Au bout de quelques jours, Anto se concentre exclusivement sur les faits et gestes des poursuivants. Il s'arrange pour rencontrer "incidemment" les commanditaires au fur et à mesure qu'il les identifie, et les sonde.



Anto Arrondan

• Une fois qu'il aura à peu près cerné les motivations des uns et des autres, il essaiera de les faire réagir en lançant des rumeurs par l'intermédiaire de tiers (le classique "Untel complot on ne sait quoi, et va bientôt être arrêté" fonctionne toujours). Ragnar est particulièrement vulnérable à ce genre de tactique déstabilisatrice.

• Si Karvalë semble menacée, Anto n'hésite pas un instant à la "mettre à l'abri" en simulant un enlèvement (avec la complicité de la jeune fille et, qui sait, peut-être celle des aventuriers).

• À sa grande surprise, Anto se retrouve embarqué dans une alliance objective avec Andrea. Tous les deux ont intérêt à éviter une guerre civile, et passent une bonne partie de leurs journées à essayer de calmer le jeu entre les sénateurs et les Ashragors.

• En ville, ses agents s'intéressent tout particulièrement à ce qui se passe dans les rues. Ils font d'énormes efforts pour désamorcer la crise avant qu'elle n'éclate (voir le chapitre Port Concorde s'agite).

INTERACTIONS AVEC LES AVENTURIERS

Après des débuts difficiles, Anto finira probablement par les trouver sympathiques, surtout s'il y a des Kheyzas ou des Ulmèques parmi eux. Toutefois, il n'oublie pas qu'ils travaillent pour "ce vieux cinglé d'Andrea", et ne baisse pas sa garde.

Si besoin est, il grillera une partie de sa couverture, se dévoilant comme un agent haut placé des services de renseignement, mais il n'ira pas plus loin. En revanche, rien n'empêche les personnages de remarquer qu'il porte un anneau orné d'un saphir à l'annulaire droit... Pour l'instant, cela n'a guère d'importance, mais par la suite, notamment sur l'île de l'Astramance, il se peut qu'ils y repensent.

CONSÉQUENCES

Anto est une rareté, qui devrait faire très plaisir aux personnages : un allié fiable, puissant et désintéressé... en apparence. En réalité, les aventuriers se retrouvent proprement rangés et classés dans un coin de son cerveau. Lors de son prochain voyage en Nocte, il parlera d'eux aux autres membres du cercle de saphir. Selon l'impression qu'ils lui ont faite, cela peut être une bénédiction ou une calamité. Dans le premier cas, des portes s'ouvriront devant eux, "on"

écouterait plus facilement ce qu'ils ont à dire et "on" veillera à leur faciliter la tâche. Dans le second... eh bien, rien n'énervait plus les joueurs que d'avoir l'impression que leur personnage n'est pas pris au sérieux. C'est dommage, parce que c'est exactement ce qui va leur arriver.

CARACTÉRISTIQUES

<i>Anto Arrondan</i>			
<i>Agent de la Constellation et de l'Astramance</i>			
AGILE	4	CHARMEUR	3
FORT	3	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	6	SAVANT	5
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	6
Art Guerrier 3 Art Étrange 5 Art Guildien 5 Vie 16			
Loom : vert 20 ; rouge 15 ; jaune 25 ; noir 18 ; violet 30. Armes : Canne (1d6 + 1) ; Épée longue (1d6 + 3). Armure : en cas de besoin, cuir souple. Tours : Avoue-flore 4, Rappelle-pupille 4, Soigne-plaie 3. • Phylum de l'enseignement des Marcheurs pourpres (Le loom, p. 136) niveau 2 : Sympathie, Insensibilité, Aura.			

COMPÉTENCES	
Arts picturaux	3
Musique (luth)	3
Commandement	4
Esquive	3
Vigilance	2
Alphabet	5
Histoire et légendes	5
Intendance	4
Lois	5
Discretion	2
Pickpocket	3
Diplomatie	3
Discours	4
Herboristerie	4
Canne	4
Épée longue	5
Maîtrise	4
Pouvoir	4
Sens	5

Les hommes d'Anto

Comme don Pedro et ses spadassins (p. 76), mais en variant les armes et les tactiques de combat. La plupart connaissent un ou deux tours utilisables en combat, notamment Saigne-main, Par les dents des tranchées et Des fleurs d'agresse.

L'assemblée

Une chose est sûre, l'assemblée sénatoriale de 211 ne ressemblera à aucune autre... Quant au détail de ce qui va s'y produire, c'est à vous de le déterminer, en vous inspirant des grandes lignes données ci-dessous.

GÉNÉRALITÉS

Relisez les lettres d'Andrea di Valentino, pp. 21 à 24, pour vous faire une idée de l'ambiance. N'oubliez pas qu'en plus, cette année, il faut reconstituer un pan entier de l'administration : près de 10 % des sénateurs sont morts. Leurs sièges sont vacants... ainsi que les postes qu'ils occupaient dans les diverses commissions. Certains consortiums sont immobilisés, contraints de se réorganiser. D'autres, qui n'ont perdu personne, profitent amplement de l'occasion. La ruée vers les places lucratives pulvérise de nouveaux records d'indécence.

FIGURES

- La présidence effective du Sénat revient, pour la durée de l'assemblée, à Son Excellence Uthman Shah, un Felsin d'une cinquantaine d'années, à la courte barbe grise et aux visages basanés. Sous des dehors imposants, c'est un fantôme, mis en place lors de la précédente assemblée. L'une des rares choses sur lesquelles tous les consortiums soient d'accord est qu'il ne faut pas laisser l'administration sénatoriale prendre trop de poids politique, et elles veillent donc, autant que possible, à élire des non-valeurs pour occuper les plus hautes responsabilités. Uthman n'a même conscience de n'être qu'une figure de proue. Il est persuadé d'être un grand homme d'État... Sa méthode pour gérer les problèmes consiste à temporiser autant que possible et à être systématiquement de l'avis du dernier qui parle (même et surtout si cela l'amène à changer d'avis toutes les heures).

- Le commandement des troupes guildiennes présentes dans le périmètre de l'assemblée revient au colonel Gunther Frappedur. Il ressemble à son nom : petit, trapu, musclé, coiffé en brosse, avec des yeux bleus très clairs. Théoriquement, son autorité est absolue à l'intérieur du chapiteau, de la ville de tentes qui se dresse à côté et d'une poignée de sites éparpillés dans Port Concorde. En pratique, les soldats guildiens ne lui prêtent qu'une attention distraite. Gunther ne contrôle que la Garde Constellée, une troupe d'une centaine d'hommes qui protège les bâtiments du Sénat.

Comme Uthman, Gunther est largement dépourvu de pouvoir. Contrairement au Felsin, il s'en est rendu compte, et cela lui pèse. À la surprise générale, il essaye d'imposer son autorité... sans grand succès.

LES PRINCIPAUX ÉVÉNEMENTS

- **16 SA 211**, fin d'après-midi. Ouverture de la session 211 de l'assemblée. Cinq minutes de silence (relatif) en hommage aux morts de L'étoile des découvreurs... puis début de la ruée vers les postes.

- **17 SA 211**, matin. Les guildes qui ont perdu des sénateurs proposent des remplaçants. Toute la journée et toute la nuit, une commission d'évaluation improvisée examine leurs dossiers. Elle est laxiste et corrompible... Pendant ce temps, les grandes manœuvres continuent sous le chapiteau.

- **18 SA 211**, midi. La liste définitive des remplaçants est lue en public. Les nouveaux sénateurs s'aperçoivent que toutes les places lucratives sont déjà prises, et déposent un recours en annulation auprès de la commission juridique.

- **Nuit du 18 au 19 SA 211**. La commission juridique accepte le recours : toutes les nominations de ces deux derniers jours sont nulles et non avenues.

- **19 SA 211**. La danse des intrigants reprend, avec de nouveaux participants. Au fur et à mesure que les commissions sont constituées, elles se mettent immédiatement au travail.

- **23 SA 211**. Les dernières commissions sont enfin sur pied.

- **Du 23 au 28 SA 211**. Vote d'une multitude de projets, de taxes et de réglementations. Il n'y a rien d'intéressant pour les personnages.

- **Du 28 au 30 SA 211**. Les principales commissions lisent leur rapport d'activité.

- **1 Tierce Ardenne 211**. Fin provisoire de l'assemblée et élection du nouveau président du Sénat. Uthman a été assez inefficace pour les consortiums prolongent son mandat d'un an...

LA COMMISSION D'ENQUÊTE

SUR LA PORTE NOIRE

Ses faits et gestes

Présidée par Uthman en personne, elle se réunit pour la première fois le 17 SA. Les aventuriers sont appelés à témoigner, tous ensemble, puis s'est le tour de Darka Khan. Cette première séance ne servira à rien, toutefois : la commission est invalidée le 19 SA, puis reconstituée avec à peu près les mêmes membres. Une nouvelle comparution est prévue pour le 20 SA. Les aventuriers vont s'entendre poser exactement les mêmes questions, être interrogés séparément, confrontés à Darka Khan... Les sénateurs posent des questions parfois incisives, parfois absurdes. La procédure devrait exaspérer les personnages, qui auront sans doute mieux à faire que d'attendre des heures leur tour de parole.

Ses membres

En dehors d'Uthman et d'Andrea (qui n'a pas le droit d'être là, mais qui s'est invité et fait semblant de dormir presque tout le temps), elle compte dix membres, tous sénateurs. Le seul à être important pour le scénario est Ketzol Derkzil, mais ne focalisez pas l'attention des aventuriers sur lui. Il y a plus intéressant.

- Tarag Varshern, le seul Ashragor du lot, risque de les inquiéter beaucoup plus. C'est un grand vieillard tout sec, borgne et balafré. Visiblement, il sait déjà l'essentiel (il a dîné avec Darka Khan le soir du 15 SA), et fait d'énormes efforts pour saboter la procédure.

- Vörkan le Pacifique, un Kheyza, s'est visiblement attribué le rôle d'accusateur public. Il pose des tas de questions insidieuses aux aventuriers sur les méthodes utilisées par Ashragor, le trafic d'esclaves, l'utilisation frauduleuse de Nocte...

Son verdict

Dans la matinée du 29, Vörkan lit le rapport de la commission. Avec l'air de quelqu'un qui avale un grand verre de poison, il commence par "féliciter la Maison Ashragor d'avoir mené à bien sa Quête". Après quoi, il développe sa pensée, annonce que "le Sénat regrette néanmoins les procédés répréhensibles utilisés par les agents d'Ashragor en cette occasion", et termine en expri-

mant la conviction de la commission que "néanmoins, ces crimes sont le fait d'individus isolés, agissant sans ordres explicites de leur maître".

Bref, le Sénat vient de manger son chapeau. En privé, Vörkan écume de rage, Tarag triomphe... Ketzol, Andrea ou Darka Khan se feront un plaisir d'expliquer que, dans le contexte actuel, tout autre verdict aurait probablement déclenché une guerre sur les Rivages. N'empêche, la pilule est dure à avaler !

Au fait, et ce siège ?

Il n'est pas impossible que la guilde des personnages remplisse les conditions nécessaires pour l'obtention d'un siège de sénateur, en totalité ou en partie. C'est la première carotte que leur tendra Andrea, s'ils ont besoin d'être motivés. Il connaît bien assez de monde pour leur obtenir des dérogations s'ils ne satisfont pas à toutes les conditions...

Si les aventuriers insistent considérablement et en font l'un de leurs objectifs dès les premiers jours, il est possible qu'ils obtiennent un siège cette année – après tout, il y a une cinquantaine de postes vacants, et ils ne seront pas nécessairement réattribués aux guildes qui les contrôlaient. S'ils n'ont pas l'air d'y tenir particulièrement, Andrea leur réservera ce cadeau pour l'année 212. Il ne restera plus aux aventuriers qu'à se mettre d'accord sur l'identité de leur représentant au Sénat. Notez que si c'est l'un d'eux, il risque d'être absent cinq mois par an, le temps de faire l'aller-retour jusqu'aux Rivages. Il vaudrait mieux désigner un personnage non-joueur...



Voran Doraj

Port Concorde s'agite

L'AMBIANCE...

En ville, une fois la première panique dissipée, tout le monde est plus ou moins en état de choc pendant un jour ou deux. Une fois les cadavres ramassés et incinérés, les cendres dispersées en dehors de la ville, tout le monde pousse un gros soupir de soulagement...

Mais les Concordeiens ne reviennent pas à la normale pour autant. L'incident a semé les graines d'une belle et bonne haine envers les nécromants, et elle fleurit petit à petit. En à peine dix jours, elle sera mûre, et portera des fruits empoisonnés.

Tout commence par des petites choses. Les gens se taisent lorsqu'un Ashragor entre dans la pièce, et passent encore plus au large que d'habitude des natifs de la Maison des Princes Mortifères. Les commerçants font des signes de protection dès qu'un homme en noir entre dans leur boutique. Les guildeiens d'origine ashragor, tout comme les indigènes du Noir Couchant, rasent les murs.

... SE DÉGRADE...

Au bout de deux ou trois jours, il commence à y avoir des graffitis sur les murs. "Souvenez-vous du 15 SA !" "Ashragors assassins !" "Les nécromants à la mer !".

Les gangs du quartier des Grève-faim se constituent en "milices de surveillance". On voit partout des dizaines de grosses brutes à l'œil torve, qui voient là un prétexte idéal pour "contrôler" (lisez "dépouiller") tous ceux dont la tête ne leur revient pas. Auberges et commerces sont le théâtre de nombreuses discussions du type "il n'y a pas de fumée sans feu". "Et d'ailleurs, c'est forcément eux, puisque le bateau, y venait des Rivages et comme nécromants, là-haut, y qu'eux."

Les rares Ashragors qui ont encore le cran de se montrer en public sont poursuivis par des nuées de gamins qui les insultent (à distance prudente). En une ou deux occasions, les malheureux tentent de lancer un tour pour les faire fuir, avec pour résultat de se faire lapider par une foule en furie. Il y a quelques blessés, mais rien de sérieux.

... ENCORE UN PEU...

À partir du 22 SA, on commence à voir des individus montés sur des caisses, qui prêchent la liquidation physique des Ashragors. Deux se détachent vite de la masse. Ce sont :

- Tonio l'Insistant, marin venn'dys devenu prêcheur. C'est un raciste borné, élevé par une famille conservatrice de l'arrière-pays valinois. Il est illettré, brutal, vulgaire... et parfaitement sincère. Ses arguments se résument à "les Ashramachins, c'est que des sous-hommes dégénérés et sans couilles. Tout ira mieux quand on les renvoyé d'où ils viennent. À la nage." Auprès de ses fidèles, il ajoute qu'au passage, on pourra piller leurs "trésors". À travers deux intermédiaires, Tonio est au service de Ketzol Derkzil. Cette piste-là sera dure à remonter, mais c'est un clou supplémentaire dans le cercueil de Ketzol qui, sur ce coup, a négligé de prendre des précautions.

- Harzul d'Arveen, un indigène. Ce paisible docte ne semblait pas avoir vocation à se transformer en meneur d'hommes. Et ses sermons ne lui ressemblent pas. Depuis la nuit du 15, il fait des rêves où les prêtres d'Ashragors se répandent sur tout le Continent, et où royaume après royaume, tout sombre dans l'ombre du prince-démon. Il ne parle que de cœurs arrachés, de vierges violées par des monstres cornus, d'esclavage dégradant... Inutile de dire que ses arguments portent.

À ce stade, il suffirait d'un rien pour que tout bascule. Si vous avez des aventuriers ashragors, faites très attention au moindre de leurs faits et gestes. Un mot de trop, et ils risquent bel et bien de se faire lyncher.

... JUSQU'À L'EXPLOSION ?

Il n'est pas nécessairement souhaitable que vous en arriviez là. Après tout, des explosions, les aventuriers vont en voir de belles, d'ici la fin de ce livret ! Mais des émeutes sont une possibilité très réelle.

Si Harzul et Tonio peuvent prêcher pendant quelques jours, il suffira de peu de choses pour que la populace se déchaîne contre les Ashragors. Le verdict de la commission d'enquête est un prétexte tout trouvé, mais l'arrestation de Bohumil ou son éventuelle tentative contre le

Le cas Harzul

Harzul intéresse tout particulièrement Anto. Ses agents passent énormément de temps à le filer et surveillent tous ceux qui ont l'air de croire à ses discours (y compris les personnages, pourquoi pas ?).

Au bout de quelques jours, Anto fait enlever Harzul. Il le fera examiner par des spécialistes ulmèques, qui concluront que ses rêves lui ont été envoyés depuis Nocte. Par qui ? Ou par quoi ? Tout ce qu'ils savent, c'est que cet individu est certainement un mage loomique vert. Peu après sa capture, Harzul cesse de rêver. Une fois guéri, il reprendra son existence comme si de rien n'était.

Harzul sert juste à indiquer aux aventuriers que d'autres forces sont à l'œuvre dans les coulisses. Si vous voulez aggraver considérablement la tension, vous pouvez décider que d'autres font les mêmes rêves que lui. Les infliger à des individus haut placés est moyennement réaliste (depuis le temps, tous ont des moyens de se préserver des terreurs nocturnes) mais si, disons, le colonel Gunther en était affecté, la situation pourrait dégénérer rapidement.

Sénat sont également possibles... En quelques heures, les bâtiments de plusieurs guildes à majorité ashragor brûlent. Les sujets du prince-démon se retranchent dans leur ambassade fortifiée. Celle-ci subit un assaut, brisé lorsqu'une meute de démons fait une sortie (ils se contentent de rugir, d'agiter leurs griffes et de faire mine de charger. La panique qui s'en suit fait une trentaine de morts, mais ils n'y sont pour rien). La Garde Constellée, renforcée par des contingents de la garde de la cité, intervient sur ces entrefaites. Gunther n'est pas particulièrement subtil, mais il est efficace. Arrestation des meneurs, couvre-feu, loi martiale... et retour progressif au calme.

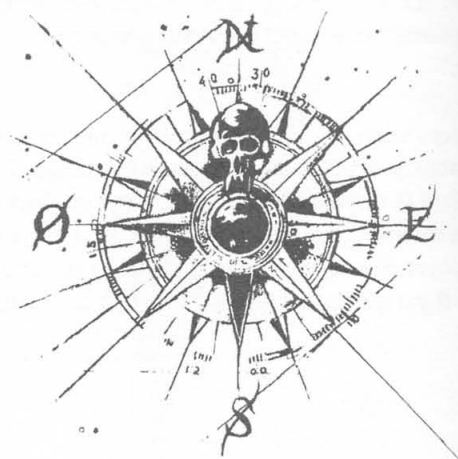
CONCLUSION PROVISOIRE

Le 1er jour de la Tierce Ardeur, le Sénat suspend ses délibérations. Normalement, l'assemblée devrait se prolonger pendant encore une quinzaine de jours, mais "compte tenu des circonstances", les sénateurs décident de reporter la fin des débats. Ils tiendront une session extraordinaire à Port Franc, dans six mois.

Les aventuriers poussent un gros soupir de soulagement, convaincus d'être enfin tranquilles et de pouvoir rentrer chez eux... C'est compter sans Andrea (ou Anto, à défaut). Il les invite à souper un soir. Pendant le repas, il récapitule l'affaire. Selon ce que les personnages lui ont raconté et ce qu'il a compris, il est plus ou moins précis, mais il en sait de toute façon très long. Et il a l'esprit assez vif pour voir qu'il reste une piste inexploitée, même si les aventuriers l'ont ratée. À Port Franc, quelqu'un est intervenu pour que Bohumil embarque sur L'étoile des découvreurs. Anzilapranckar n'était qu'un exécutant... Avec un peu de chance, les aventuriers ont même deux noms : Xelschtulpiotl et Gardan Ceredian, tous deux la guilde d'Almara.

Andera fait servir les liqueurs, et conclut : "Donc, mes chers amis, il me semble nécessaire que vous poussiez l'enquête dans cette direction. J'ai confiance en vous, et je vous assure que le Sénat ne se montrera pas ingrat. Et puis, ça vous fera une occasion de revoir les Rivages. Je suis sûr que vous mourrez d'envie d'embrasser vos vieux parents... Non ? Décidément, la jeunesse d'aujourd'hui est ingrate. Quoi qu'il en soit, plus tôt vous partirez, mieux ce sera. Je crois qu'il y a un bateau demain. Non, pas question que nous rentrions ensemble. Il va bien falloir quinze jours pour que le cirque et la ménagerie... pardon, la tente de l'assemblée et Leurs Excellences les sénateurs soient prêts à rembarquer. Je ne peux pas partir avant eux et j'ai dans l'idée que plus tôt vous serez à Port Franc, mieux nous nous porterons."

Si les aventuriers soulèvent des objections, il redevient brutalement sourd. Bien entendu, il y a gros à gagner... et puis, des personnages pas curieux, ça n'existe pas. De plus ou moins bon cœur, ils vont finir accepter.



Intermède : Port Franc

L'ARRIVÉE

Les deux mois de traversée sur Le soleil de la Conquête sont longs, ennuyeux et parfaitement dépourvus d'incidents. Les aventuriers peuvent en profiter pour exercer leurs compétences martiales et magiques et préparer leur retour à la civilisation.

Port Franc est tel qu'ils l'ont quitté, des mois ou des années plus tôt : une cité improbable, jaillie sur un îlot désert pour servir de centre nerveux à la Conquête. Le port est gigantesque, les entrepôts innombrables, les mâts des navires forment une véritable forêt, les tavernes pullulent, les marchands sont au paradis... et Les Hauts sont toujours là, repaire des maîtres des grandes guildes, alignement de palais froids, somptueux et protégés par des soldats en armes.

Les personnages n'ont pas besoin de savoir qu'ils ne vont faire que passer. Prenez le temps de leur décrire la ville, les auberges du port, l'absence troublante des rues commerçantes présentes dans toutes les autres cités de Cosme, la brutalité de la milice municipale, l'ambiance de misère et de rancœur lentement accumulée des quartiers du port... Bref, donnez-leur l'impression que vous avez au moins dix pages de background dans ce livret !

LA GUILDE D'ALMARA

Fondée en 173 AA, cette guildes se spécialise dans l'importation de travailleurs immigrés spécialisés venus du Continent. Elle exerce dans tous les pays de la bande côtière, ainsi que dans les six Maisons. Sa réputation n'est pas immaculée : de vilaines histoires de trafic d'esclaves circulent régulièrement sur son compte. En revanche, sa fortune est incontestable et la place largement au-dessus des enquêtes ordinaires. Depuis 202, elle a son propre sénateur. Elle est dirigée depuis Port Lilian, mais son antenne de Port Franc est la plus importante des Rivages. Elle compte 25 membres, tous des administrateurs falots qui n'ont jamais franchi l'Océan.

Xelschtultpiotl

Cet Ulmèque âgé d'une soixantaine d'années était le chef de l'antenne de la guildes. Il vient d'être retrouvé mort, chez lui, aux confins des Hauts. De toute évidence, ce n'était pas

Au fait...

Au début de la Campagne du Nouveau Monde, c'est la guildes d'Almara qui a mis les aventuriers sur la piste du portail noir. Ce n'était pas un hasard. Les dirigeants de la guildes servent la Puissance du loom vert, et celle-ci poursuivait sa vendetta contre la Puissance du loom noir en mettant des bâtons dans les roues d'Ashragor – dans ce cas précis, les intérêts d'Ashragor n'étaient pas ceux de son maître, mais la Puissance du loom vert l'ignorait. Il est possible que des aventuriers très, très paranoïaques développent une théorie de ce genre. Vous pourrez les féliciter de notre part à la fin de la campagne !

une mort naturelle : ses assassins lui ont mis les pieds dans le feu, lui ont arraché les ongles, puis l'ont égorgé.

Les autorités estiment qu'il a tout simplement été agressé par une bande de truands qui ont défoncé sa porte, l'ont torturé et sont repartis avec tous les objets de valeur. Cela arrive assez souvent. En privé, le lieutenant de la milice estime que c'est "un épisode peu glorieux de la guerre entre les guildes, c'est tout".

Les personnages peuvent aller interroger les voisins. Ils ont entendu des cris, mais n'ont pas eu le courage d'intervenir. Les domestiques (un couple de vieux, qui vit en ville, et qui n'était pas là lors du drame) se montrent plus utiles. Ils ont signalé aux autorités la disparition d'une cassette pleine de papiers, qui se trouvait dans le bureau et à laquelle "le maître tenait beaucoup". Elle contenait des preuves des liens entre l'Ulmèque et Ketzol, et a été détruite par les assassins juste après l'attaque.

Les bureaux de la guildes

La guildes occupe le troisième étage d'un immeuble de bureaux, rue de la Montagne assassinée. Peu de gens regrettent Xelschtultpiotl. C'était un chef sévère, tyrannique et capricieux. Le petit coursier kheyza va même jusqu'à espérer que "le prochain patron, il aura un nom qu'on pourra prononcer sans postillonner partout".

Son successeur, maître Ghirardel, est un aventurier venn'dys qui dissimule mal les premiers symptômes de

la langueur. Il serait ravi d'aider des émissaires du Sénat, mais ne sait rien. Xelschtulpiotl conservait tous les documents compromettants chez lui, et séparait de manière rigide ses activités officielles et ses "à-côtés" pour Ketzol. Les personnages peuvent éplucher les archives de la guilde jusqu'à ce que leurs yeux se détachent, ils n'y trouveront rien de passionnant.

En revanche, un peu de patience peut faire des merveilles auprès des employés. Ils ont tous une anecdote peu sympathique à raconter sur Xelschtulpiotl. L'un d'eux finira par mentionner "ce sale fayot de Ceredian". Renseignement pris, Gardan Ceredian, un Kheyza, était ce que l'Ulmèque avait de plus proche d'un ami. C'était d'ailleurs étonnant, à la réflexion. Pour citer son voisin de bureau (Ignacio, un Venn'dys cancanier) : "Snob comme il l'était, le patron n'était pas du genre à fréquenter un simple petit comptable". Ceredian a disparu de la circulation le surlendemain de la mort de Xelschtulpiotl. Il a envoyé une courte lettre annonçant qu'il démissionnait "pour raisons personnelles". La réaction des employés restants peu se résumer à "bon débarras". Ceredian n'est même pas venu vider son bureau, et on ne lui a pas encore trouvé de remplaçant. Si les aventuriers épluchent ses dossiers, ils trouveront, au milieu d'une mer de paperasses sans intérêt, une petite note qui dit : "arranger l'embarquement de Bohumil. Lui fournir tout ce dont il a besoin pour le voyage. Remplir documents transferts vers Rivages."

SUR LA PISTE DE GARDAN CEREDIAN

Chez lui

Gardan vivait dans un appartement de deux pièces, situé à deux pas du grand égout à ciel ouvert qui dessert le quartier de la Plume (celui où vivent une bonne partie des bureaucrates de seconde zone).

Sa logeuse, une mégère décharnée au visage semé de furoncles, est très inquiète pour son locataire. "Pensez donc ! Lui qui est d'habitude si tranquille ! Voilà qu'il part sans payer son mois, et qu'il y a des tas de gens qui viennent demander après lui !" Renseignements pris, elle a reçu deux visites d'hommes "sinistres". Ils m'ont promis beaucoup d'argent si je les prévenais quand il reviendra". Comment devait-elle faire ? Elle est censée passer à l'auberge du Feu d'écume, rue des Aveugles, s'asseoir près de la fenêtre qui donne sur la rue, et y boire un verre de cidre. La rue des Aveugles se trouve dans le quartier des entrepôts, et elle est mal famée. Comme toute la ville basse, d'ailleurs.

Coup de pied dans la fourmilière

Tout agents du Sénat qu'ils soient, les aventuriers ne peuvent pas faire n'importe quoi. Ils sont tout à fait dans leur droit en fouillant les locaux de la guilde et en examinant ses archives. Ils peuvent remplir un rapport adressé à Andrea di Valentino ou à Anto, demandant à ce que la guilde soit placée sous surveillance et qu'une enquête approfondie ait lieu à Port Lilian. En revanche, ils n'ont pas le droit de jeter maître Ghirardel en prison, de faire fermer les bureaux de Port Franc ou autres actions extrêmes. En cas de besoin, la milice leur rappellera poliment mais fermement les limites de leur mandat...

À part ça, la logeuse et tous les voisins pourront leur dire que Ceredian avait ses habitudes à La colonne, un restaurant du quartier. La patronne de La colonne, une Felsin obèse vêtue d'un caftan criard, accueille à bras ouvert les amis "de son vieux copain Ceredian, et qu'est-ce qu'il devient, le pitchoun ?"

À La colonne, cuisine felsin

La patronne, Obân Malak, sait parfaitement ce que devient Ceredian. Ce dernier est planqué dans son cellier, à attendre que sa barbe ait suffisamment poussé pour qu'il puisse quitter l'île sans être reconnu.

Malak est une simple restauratrice qui a passé sa vie à rêver d'aventure, et qui pourrait bien être servie au-delà de ses espérances dans les jours qui viennent. Elle a un petit faible pour Ceredian, mais ne risquera pas sa vie pour lui. Après tout, elle a cinq enfants à nourrir. Tout ce petit monde est parfaitement au courant de la présence de Ceredian, et il est bien possible que le plus jeune (Adân, huit ans) finisse par gaffer, si les aventuriers ont la finesse de l'isoler et de l'interroger à part...

- Si les aventuriers se présentent juste comme "des amis de Ceredian" (et autres variantes foireuses, genre "sa cousine germaine" et autres "vieux compagnons d'aventure"), Malak lui parle d'eux dans la soirée. Il confirme qu'il n'a jamais entendu parler d'eux et ensuite, elle se garde bien de leur faire confiance.

- S'ils ont la bouche pleine de leur titre d'enquêteurs du



Sénat, Malak les considère comme des "flics arrogants" et se ferme comme une huître.

- Paradoxalement, la meilleure carte qu'ils aient à jouer est encore la franchise. S'ils expliquent clairement que Ceredian s'est mis dans une mauvaise passe, mais qu'ils ne sont pas nécessairement là pour lui faire du mal, contrairement aux assassins de Xelschtulpiotl, Malak finira par persuader son ami de se montrer.

LES NETTOYEURS

Ils sont deux, arrivés de Port Concorde une dizaine de jours avant les aventuriers. "Un gentilhomme masqué" (Ketzol) leur a donné l'ordre d'éliminer Xelschtulpiotl et tous ses complices. Ne se sachant pas poursuivis, ils prennent leur temps et se laissent vivre.

Le chef se nomme Argandaravan. C'est un Ashragor qui, à première vue, peut passer pour un Templier à peu près crédible auprès des natifs des autres Maisons. Un Ashragor remarquera tout de suite que ses balafres rituelles n'ont pas été correctement appliquées. Il se les est faites lui-même. En plus d'être vaniteux, il est cruel, borné et stupide.

Son bras droit et âme damnée répond au surnom de Tranche-dans-le-Vif. C'est un balafré taciturne, né de l'union d'un paysan des Baronnie rouges et d'une guerrière gehemdale. Il a été mercenaire, brigand, pirate...

Il est nettement plus malin que son "patron", n'a confiance qu'en Ingrid, sa hache de guerre, et n'hésite pas à se rendre en cas de pépin.

À moins que les aventuriers n'adoptent l'apparence très caractéristique de la logeuse d'une manière ou d'une autre, ils peuvent vider toutes les réserves de cidre du Feu d'écume sans que le duo entre en contact avec eux. Ils ont pris un arrangement avec l'un des serveurs, qui doit les prévenir que la dame est passée. Ils lui rendront visite dans la nuit. Si les aventuriers ne sont pas à l'affût à ce moment-là, ils la tueront en comprenant qu'elle a été trop bavarde.

Pour le reste, leurs faits et gestes ne sont pas passionnants : ils passent plus de temps dans les tavernes et les bordels du port qu'à traquer Ceredian. De temps à autre, ils ont un fugitif accès de conscience professionnelle, et reviennent rôder autour de la maison du malheureux comptable. Un ou deux jours après l'arrivée des aventuriers, Tranche-dans-le-Vif a l'idée d'interroger les voisins. À partir de là, même eux peuvent remonter jusqu'à La colonne. Malak ne leur inspire pas confiance (et refuse de leur payer une tournée). Ils surveillent donc le bâtiment avec la vague idée de "faire un casse une nuit". Selon les faits et gestes des personnages, ils tombent sur Ceredian avant ou en même temps qu'eux. Si c'est eux qui s'en emparent, ils commencent sur-le-champ à le torturer, histoire d'être sûrs qu'ils n'ont plus personne à éliminer. Malak ou l'un de ses enfants fuira par un soupirail de la cave et ira prévenir les aventuriers...

CEREDIAN

Tôt ou tard, nos héros finiront par récupérer le comptable, en plus ou moins bon état. Son histoire n'est hélas pas passionnante : il secondait Xelschtulpiotl, qui se livrait depuis des années à divers trafics bizarres (essentiellement des déplacements de personnel non autorisés). Il avait l'impression que l'Ulmèque prenait ses ordres de plus haut dans la hiérarchie de la guilde, mais n'en est pas certain. Il a juste procuré une cabine et quelques vêtements à Bohumil, sans avoir la moindre idée des intentions de ce dernier. Bref, c'est un sous-sous-fifre, sans la moindre importance. Si les personnages manifestent l'intention de le jeter en prison, ils font une erreur : Ceredian mourra dans son sommeil au cours de sa détention à Port Lilian, victime d'un tueur envoyé par la guilde d'Almara.

Curieusement, il est très ferme sur ce qu'il compte faire maintenant. Il a décidé de se rendre en pèlerinage sur l'île

de l'Astramance. La manière dont il l'explique devrait faire dresser l'oreille aux aventuriers : "c'est curieux. Je ne suis pas religieux du tout. Mais depuis que L'étoile des découvreurs a appareillé, je fais de drôles de rêves. Je vois une statue dans un port, je vois une femme en blanc qui me sourit... et je sens que la Dame m'appelle. J'ai peur de ce qui risque de m'arriver si je refuse."

Si cela ne suffit pas à pousser les aventuriers à faire un petit détour par Avemano, vous pouvez faire en sorte qu'eux aussi aient des rêves imprécis, mais calculés pour les pousser dans cette direction. Eux aussi rêveront dès le

début de l'Acte II, de toute façon, mais vous pouvez tout à fait commencer un peu plus tôt... Au pire, Ceredian essaye de négocier un arrangement du genre "je fais le pèlerinage et après, je suis à vous. Entendu !"

PERSONNAGES

Note : "Argan", comme l'appellent ses rares amis, est un Ashragor dévot, et c'est l'une des raisons pour lesquelles Ketzol l'a choisi. S'il se fait prendre, il renforcera encore plus la thèse du complot ashragor.

Tranche-dans-le-Vif

Ancien pirate

COMPÉTENCES			
AGILE	4	CHARMEUR	3
FORT	5	RUSÉ	5
OBSERVATEUR	4	SAVANT	3
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	4

Bagarre	4
Esquive	5
Scruter	3
Bouclier	3
Discretion	4
Coutelas	5
grande hache	6

—

Art Guerrier 4
Art Étrange 4
Art Guildien -
Vie 18

Armes : Ingrid, sa grande hache (2d6 + 3) ; Coutelas (1d6)
Armure : Cotte de mailles (1d6 + 3).

Argandaravan

Tueur Ashragor

COMPÉTENCES			
AGILE	5	CHARMEUR	2
FORT	5	RUSÉ	2
OBSERVATEUR	4	SAVANT	1
RÉSISTANT	5	TALENTUEUX	4

Bagarre	5
Esquive	5
Vigilance	5
Sabre	5
Arbalète de poing	4

—

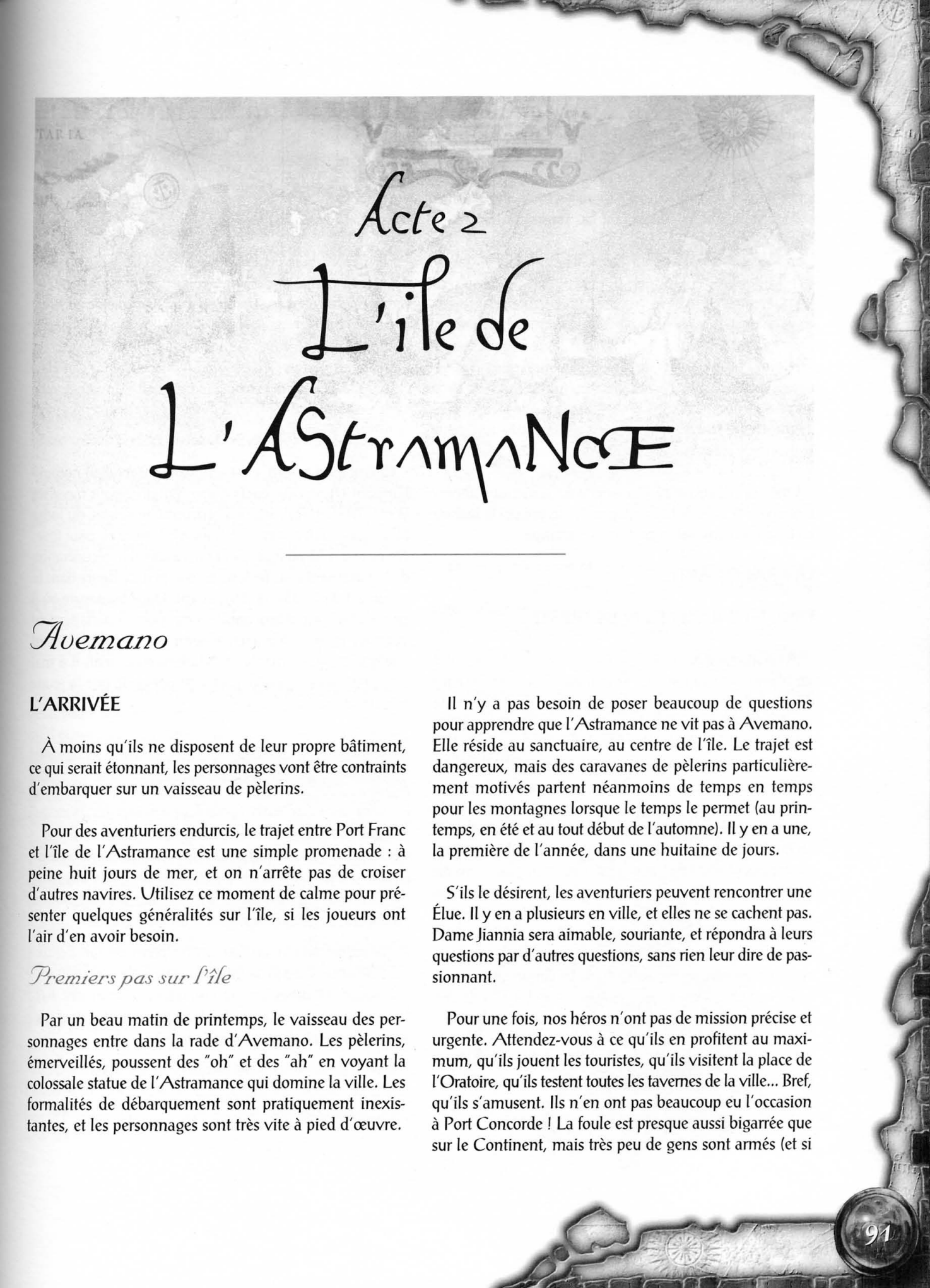
Art Guerrier 4
Art Étrange 2
Art Guildien -
Vie 20

Armes : Sabre (1d6 + 3) ; Arbalète de poing (1d6 + 1).
Armure : Cuir bouilli 1d6 + 1.

Argandaravan



Tranche-dans-le-Vif



Acte 2

L'île de L'Astramance

Avemano

L'ARRIVÉE

À moins qu'ils ne disposent de leur propre bâtiment, ce qui serait étonnant, les personnages vont être contraints d'embarquer sur un vaisseau de pèlerins.

Pour des aventuriers endurcis, le trajet entre Port Franc et l'île de l'Astramance est une simple promenade : à peine huit jours de mer, et on n'arrête pas de croiser d'autres navires. Utilisez ce moment de calme pour présenter quelques généralités sur l'île, si les joueurs ont l'air d'en avoir besoin.

Premiers pas sur l'île

Par un beau matin de printemps, le vaisseau des personnages entre dans la rade d'Avemano. Les pèlerins, émerveillés, poussent des "oh" et des "ah" en voyant la colossale statue de l'Astramance qui domine la ville. Les formalités de débarquement sont pratiquement inexistantes, et les personnages sont très vite à pied d'œuvre.

Il n'y a pas besoin de poser beaucoup de questions pour apprendre que l'Astramance ne vit pas à Avemano. Elle réside au sanctuaire, au centre de l'île. Le trajet est dangereux, mais des caravanes de pèlerins particulièrement motivés partent néanmoins de temps en temps pour les montagnes lorsque le temps le permet (au printemps, en été et au tout début de l'automne). Il y en a une, la première de l'année, dans une huitaine de jours.

S'ils le désirent, les aventuriers peuvent rencontrer une Éluë. Il y en a plusieurs en ville, et elles ne se cachent pas. Dame Jiannia sera aimable, souriante, et répondra à leurs questions par d'autres questions, sans rien leur dire de passionnant.

Pour une fois, nos héros n'ont pas de mission précise et urgente. Attendez-vous à ce qu'ils en profitent au maximum, qu'ils jouent les touristes, qu'ils visitent la place de l'Oratoire, qu'ils testent toutes les tavernes de la ville... Bref, qu'ils s'amuse. Ils n'en ont pas beaucoup eu l'occasion à Port Concorde ! La foule est presque aussi bigarrée que sur le Continent, mais très peu de gens sont armés (et si

les aventuriers insistent pour garder leurs épées, ils se rendent vite compte que cela effraye les passants plus qu'autre chose). Les gens sont également plus tolérants que sur le reste des Rivages (ils sont tous là pour le pèlerinage, après tout). Il flotte sur tout cela une atmosphère de mysticisme et de ferveur religieuse subtile, mais sensible.

LES FAITS ET GESTES DE CEREDIAN

Si Ceredian est avec les aventuriers, il veut parler de ses rêves à une Éluë. Il finit par rencontrer dame Jiannia. Celle-ci sourit, hoche la tête, mais se garde bien de les lui expliquer. En désespoir de cause, Ceredian décide de se rendre au sanctuaire. Maintenant qu'il s'est expliqué avec les personnages, c'est un compagnon de voyage agréable, même s'il a le mal de mer, ronfle et n'est pas très doué pour la survie en extérieur.

Une fois au sanctuaire, il cesse d'avoir la moindre importance pour la suite de la campagne. Vous pouvez le tuer ou en faire un héros, selon ce qui vous arrange.

UN SALOPARD,

UNE JEUNE FILLE EN DÉTRESSE...

À un moment où un autre du séjour des aventuriers, glissez le petit incident suivant : ils sont tranquillement en train de dîner à leur auberge lorsqu'ils entendent un cri de femme dans l'arrière-salle, suivi d'un bruit de gifle et d'une suite de jurons parfaitement masculins. S'ils ont la curiosité d'aller voir, ils trouvent une servante aux prises avec une sorte de clochard aux yeux fous, qui tente de la renverser sur une table pour lui faire subir ce que les auteurs du début du siècle s'obstinaient à appeler les "derniers outrages" en oubliant que généralement, on y survit. Elle se défend vaillamment et, d'un coup de genou bien placé, envoie l'agresseur rouler au sol en gémissant. Il ne reste plus aux aventuriers qu'à le ramasser par la peau du cou et à le jeter dehors. Il n'oppose aucune résistance. La servante, une charmante rousse aux yeux bleus, rajuste son corsage et remercie chaleureusement les aventuriers. Le patron, attiré par le bruit, sort une bouteille de Château-Mandril 176 de derrière le comptoir pour les remercier de leur intervention.

La jeune fille s'appelle Vadana. Elle est jeune, belle et aime écouter des histoires d'aventure, surtout racontées par des héros fraîchement débarqués du Continent. Arrangez-vous que les personnages la trouvent sympathique. Ils n'en ont pas fini avec elle, loin s'en faut !

... ET UNE RÉALITÉ BIEN DIFFÉRENTE

En surface, un sale type importune une jeune fille.

En réalité, un agent du peuple du loom bleu vient d'agresser l'Astramance.

Eh oui, Vadana est l'Astramance ! Elle passe l'essentiel de son temps à se promener sur l'île, passant une vie comme noble dame, une autre comme femme de pêcheur, une troisième comme poétesse. Dans cette incarnation, elle est une simple servante d'auberge. Inutile de l'accuser de duplicité, toutefois : elle n'a pas conscience de son état, en dehors des moments où elle prophétise (et où sa véritable personnalité reprend le dessus assez longtemps pour la forcer à s'isoler).

Quant au clochard, c'est un Ashragor renégat nommé Koracen Drex. Au cours d'une tentative pour traverser la mer des Tourbillons, il a rencontré le peuple du loom bleu, qui l'a fait parler, conditionné, torturé et, pour finir, envoyé sur l'île pour préparer l'invasion et la récupération de l'Astramance. (L'histoire de son périple figure dans le volume 1 de l'Atlas du Continent. Dans la mesure où il en a pratiquement tout oublié, vous pouvez parfaitement vous en passer.) Koracen a senti que "Vadana" avait quelque chose de magique. Malheureusement, il a mal interprété ses impressions, et s'est persuadé que la jeune fille lui plaisait...

Des rêves en bleu...

Une ou deux nuits après leur arrivée, les personnages commencent à faire des rêves. Rien de précis, juste une sensation diffuse de malaise, de menace. S'il y a un Felsin parmi eux, il voit le palais du sultan, puis d'autres bâtiments d'un style très voisin, plus ou moins délabrés, nimbés d'une aura d'un bleu glacial.

D'autres voient un labyrinthe plein de lambeaux d'étoffe bleus, où ils se frayent un passage en étouffant à moitié. D'autres encore entendent le bruit des pas d'une armée en marche, rythmé par des chants dans une langue étrangement cadencée.

VADANA

Elle est jeune, belle, fleur bleue en diable... et il faudrait que les personnages soient aveugles pour ne pas remarquer toutes ces qualités. Contrairement à la moyenne des servantes d'auberge, elle ne se donne pas au premier venu... ce qui devrait la rendre encore plus désirable aux yeux de l'aventurier moyen, qui n'estime rien tant que ce qui est inaccessible.

À l'en croire, elle a eu une vie tout à fait banale – si vous vous sentez capable de faire un peu de mélo sans sombrer dans le ridicule, vous pouvez y aller : la mère qui meurt quand elle est toute petite, le père qui boit et qui finit par mourir en voyant des araignées vertes lui courir dessus, le grand frère qui est matelot et qu'elle ne voit jamais...

Même si aucune histoire d'amour ne s'ébauche, Vadana devient vite une présence familière. Si vous avez un personnage féminin, elle peut lui demander de lui apprendre à se servir d'une dague (voire d'une épée : "vous savez, j'ai toujours rêvé d'être aventurière").

KORACEN DREXX

En surface...

L'amoureux éconduit rôde toujours autour de l'auberge. Il passe le reste de son temps sur la place de l'Oratoire, où il écoute les prêcheurs, ricane à voix haute, moleste les passants et, d'une manière générale, se rend détestable. Il dort où il peut, généralement sous un pont. De temps en temps, il passe une demi-journée à mendier sur les quais, sans grand succès.

Il considère Vadana comme sa fiancée, les aventuriers comme des rivaux haïssables. Toutefois, à part les menacer (si possible de loin), il ne peut pas leur faire grand-chose.

Jouez-le pour ce qu'il est : un pauvre type haineux mais pathétique, quelque part entre Gollum et un psychopathe sournois.

... et en profondeur

Tôt ou tard, les aventuriers en auront assez d'avoir Drex dans les pattes, et décideront de s'expliquer avec lui. Mettez l'affaire en scène à votre idée, en veillant juste à ce qu'ils ne le tuent pas.



Vadana

De près, ils peuvent se rendre compte de plusieurs détails bizarres. Pour commencer, ses haillons sont les restes d'un costume de voyage solide, le genre de chose qu'on porte en exploration. Ensuite, enfoui sous les lambeaux de sa chemise se trouve... un guilden ! Il ne contient plus guère de loom. En revanche, les marques à sa surface, qui sont censées indiquer son destin sous une forme codée, sont extraordinairement profondes. Elles mettent mal à l'aise tous les magiciens qui réussissent un jet d'Art étrange.



Koracen Drex

Il ne reste plus qu'à l'interroger, avec beaucoup de patience. Le moindre signe de violence le fait hurler d'angoisse. Ses souvenirs sont brumeux, mais inquiétants.

Il se revoit partant à l'aventure, revoit un tourbillon, des grottes... et "eux". "Ils" l'ont pris. "Ils" l'ont torturé. "Ils" lui ont fait croire qu'il était leur ami, leur héraut, l'homme qui allait "les" aider à regagner la surface. Il n'arrive à préciser l'identité de ces "ils". En fait, le seul fait d'en parler le met au bord de la crise de nerfs. Il revoit une lumière d'un bleu intense. Il a eu très froid. Ensuite, il a un trou de mémoire et se réveille sur le port d'Avemano. Il ne sait pas depuis combien de temps il est là. Pas très longtemps, semble-t-il (les habitués de la place de l'Oratoire confirmeront que cela fait à peine un mois). Un jour, il a croisé Vadana et "je ne sais pas... je n'avais jamais ressenti ça avec une autre femme. C'était comme si mes os se liquéfiaient, mon cœur brûlait..."

L'Astramance ? Oui, il se souvient de la Dame des Oracles... Est-il venu là pour la voir ? Ou pour la prévenir ? Il ne sait plus... mais à la réflexion, c'est possible. Après ça, il y a de fortes chances pour que les personnages soient persuadés qu'ils doivent amener rapidement ce témoin capital au sanctuaire, pour le présenter à l'Astramance, qui saura sûrement qui sont ces inquiétants "ils".

LA DAME PARLE

La veille du départ des personnages, peu avant midi, un silence surnaturel se répand sur la ville (bien entendu, Vadana n'est pas avec eux. À moins qu'ils ne la cherchent, inutile de leur faire remarquer cette absence). Soudain, la voix de la statue déferle sur la cité. Malheureusement, son message n'est pas gai.

"Malheur aux Riviages !

Mort, batailles, dévastation et haine.
Le destin perdra sa voix,
Le vrai peuple reviendra.
Une tragédie se joue dans le décor
Planté par le roi au visage faux.
L'erreur en est-elle une ?
Le crime en est-il un ?
Avec la découverte viendra peut-être la sagesse.
Le faux peuple verra son destin décidé
Sur les berges du fleuve fou
Dans l'ombre des tours ancestrales."

Les derniers échos de la voix de l'Astramance s'estompent, suivi d'un nouveau silence, consterné celui-là. Avemaniens et pèlerins sont blêmes de peur. Il faudra une bonne demi-journée, et une déclaration rassurante des autorités faisant remarquer que cette prophétie concerne peut-être des événements destinés à se produire dans des siècles, pour que la vie reprenne son cours.

Il ne reste plus aux aventuriers qu'à se joindre à la caravane qui part le lendemain...

Explication de texte

- "Le destin perdra sa voix" : quoi qu'il advienne, dès le début de l'Acte III, l'Astramance ne sera plus en mesure de prophétiser.
- "Le vrai peuple" fait référence aux Danjins, le peuple du loom bleu. Quant au "faux peuple", il s'agit bien sûr des Felsins.
- La créature qui a pris la place de Karl Schlangenkraut est le "roi au visage faux", le Grand Fleuve qui n'a ni source ni embouchure est "le fleuve fou", les "tours ancestrales" la cité de Snake.
- Enfin, "l'erreur" et "le crime" des Danjins sont leur toute prochaine attaque de l'île.

LE PÈLERINAGE

"Ce qui compte, ce n'est pas votre destination.
C'est le changement que le voyage opère en vous."

– Proverbe de pèlerin

Le trajet

À vol d'oiseau, il n'y a pas très loin entre Avemano et le sanctuaire. Malheureusement, les aventuriers ne sont pas des oiseaux, et les ballons ne s'aventurent pas dans les montagnes. À pied, le trajet prend largement quinze jours, et ils sont généralement pleins d'émotions fortes !

Dès la sortie de la ville, la route monte en lacets, de plus en plus haut, à flanc de falaise. De loin en loin, au fond

des vallées, on aperçoit des villages. En cette fin de Tierce Ardenne, tout est encore couvert de neige, de givre ou de glace, même si le dégel commence à se faire sentir.

Au bout de quelques jours, les dernières habitations humaines disparaissent dans la brume. Il ne leur reste plus que les haltes, de petits refuges aménagés pour les pèlerins. Ils sont assez confortables, et on y trouve vivres et bois de chauffage en quantité (le trajet jusqu'au sanctuaire est conçu pour être une épreuve, par pour tuer ceux qui s'y risquent).

N'oubliez pas les désagréments dûs à l'altitude. À partir de 2000 mètres, les aventuriers ont du mal à respirer, se fatiguent vite, saignent du nez... Par ailleurs, les effets de l'alcool sont démultipliés, et un voyageur ivre prend facilement des risques inconsidérés.

En cas de besoin, pimentez le voyage avec les événements suivants :

- **Accident.** L'un des compagnons des aventuriers fait une chute (Ixo, par exemple). Rien de très grave, mais il s'est cassé la jambe et ne peut plus marcher. Il va falloir le porter et, du coup, il y a peu de chances que le groupe parvienne au refuge... Il faudra l'y abandonner avec des vivres, en espérant que le prochain convoi ne tardera pas.

- **Avalanches !** C'est un événement assez fréquent, et des personnages imprudents en provoqueront peut-être une ou deux sans le vouloir.

- **Route coupée !** À cause d'une avalanche ou d'un éboulement, la route se réduit à une corniche large de quinze centimètres. Il va falloir s'encorder et passer...

- **Brouillard. Opaque.** À couper au couteau. Et bien sûr, à cet endroit le chemin est large d'à peine cinquante centimètres et longe un précipice vertigineux.

LES GUIDES

- **Aczepotl**, un Ulmèque trapu, taciturne, qui hait les pèlerins bavards et imprudents.

- **Francesco**, un Venn'dys aux sourcils broussailleux, très doué pour remonter le moral des voyageurs.

- **Harrmar**, un Ghehmdal colossal à qui il manque plusieurs doigts. Des trois, c'est lui qui connaît le mieux la

route. Il prétend avoir rencontré l'Astramance à diverses reprises. Il la confond avec dame Aven...

- Les bagages et les provisions sont portées à dos de chevreaux, des animaux apparentés aux bouquetins. Même chargés, ils ont le pied plus sûr que les humains.

LES PÈLERINS

Le groupe se compose donc des aventuriers, plus :

- **Ceredian.** Au bout de deux ou trois jours de grimpe, il regrette de s'être lancé dans cette aventure, mais il ne recule pas.

- **Koracen Drex.** La montagne ne lui réussit pas. Toutes les nuits, il fait des cauchemars horribles, dont il se réveille en hurlant, à la grande fureur d'Aczepotl ("cet abruti va finir par déclencher une vraie avalanche ! Faites-le taire, ou je le tue !"). Au réveil, il ne se souvient de rien. Curieusement, plus ils approchent du sanctuaire, plus ses crises sont violentes, mais plus il semble plein d'énergie.

- **Don Juillo d'Arano di Castelpers.** Ce noble venn'dys est très marqué par la langueur. C'est un homme érudit, fin, sensible... et il se sait mourant. Il ne vient même pas chercher un remède, juste "la bénédiction de la Dame et un coin où mourir tranquille".

- **Olak l'Infanticide.** Ce Ghehmdal aux yeux trop vifs et à l'humeur changeante a assassiné sa femme et ses deux filles un soir de beuverie. Comme il se doit, il a été condamné à mort. À sa demande, on lui a permis de partir en pèlerinage avant son exécution. Il doit revenir à Korlonn avant la fin de l'année pour être décapité en place publique. En homme d'honneur, il n'envisage pas un instant de se soustraire à son châtiment.

- **Gavrilo l'Oblique et ses nièces**, Dalal et Lalad. Ce marchand kheyza entre deux âges est gros, arrogant, plein de préjugés et d'idées reçues. Dalal est une jeune fille brune sans grand intérêt. Lalad lui ressemble énormément, mais elle porte un anneau serti d'une pierre bleue. Elle appartient au cercle de saphir, et rentre au sanctuaire pour conférer avec dame Jhara, la gardienne de la Maison des Archives. Gavrilo, qui ne se sait pas manipulé, ne cesse de pester contre "ces petites sottes qui me font faire ce voyage dément"

- **Tarvann Noiroutrage.** Tarvann est un noble gehem-

dal snob qui accomplit le pèlerinage par tradition familiale. Il se tient aussi loin que possible d'Olak, mais semble garder sans cesse un œil sur lui. Le consul de l'empire à Avemano lui a demandé, comme un service, de veiller à ce que le criminel ne disparaisse pas en chemin...

• **Ixo Vechtic.** Cet Ulmèque de bonne famille a roulé sa bosse un peu partout, y compris sur le Continent. Ancien guildien, il est passé plusieurs fois par Port McKaer, et est ravi de rencontrer des aventuriers d'active. L'Astramance l'intéresse, bien sûr, mais sa principale motivation est d'ordre scientifique : c'est un passionné d'architecture, et il veut étudier le sanctuaire. Sorti de ses souvenirs et de sa marotte, il n'a pas grand-chose à dire.

LES PERSONNAGES

Note : Son score en Vie n'est pas une erreur. Ses maîtres ont joué avec son énergie vitale de manière à être certain qu'il arrive au sanctuaire. Il est en train de brûler en quelques semaines les trente ou quarante ans de vie qui lui reste. Du coup, il est capable de supporter des blessures qui tueraient net n'importe quel colosse. Il n'en a pas conscience, et trouvera cela très désagréable...

Koracen Drex

Pion halluciné

AGILE	3	CHARMEUR	1
FORT	3	RUSÉ	4
OBSERVATEUR	5	SAVANT	2
RÉSISTANT	6	TALENTUEUX	4

Art Guerrier 2

Art Étrange 4

Art Guildien 4

Vie 30

Armes : Bagarre 3, qu'il n'utilise que s'il est vraiment acculé.

Armure : pas.

Compétences : Autrefois, au temps lointain où il était sain d'esprit, il combinait les talents d'un cartographe (p. 17 du livre L'aventurier) et celles d'un malfaiteur (ibid... p. 22). Il ne lui en reste rien, et la seule compétence qu'il utilise intensivement est Faire pitié à 5. Face à n'importe quelle menace, sa première réaction est la fuite.

COMPÉTENCES	
Guildien	4
Chevaucher	3
Dressage (chiens)	2
Bagarre	2
Commandement	2
Esquive	3
Vigilance	2
Fleuret	4
Dague	3
Lois	3
Diplomatie	3
Discours	3
Alphabet	4



Mort de Koracen Drex

Le sanctuaire

L'ARRIVÉE

Ce jour-là, le temps est clair, et les aventuriers pourront admirer le sanctuaire de loin. Il se dresse au sommet d'un piton rocheux, séparé du reste de la montagne par un abîme vertigineux. Ses murs trapus et ses tours basses, coiffées de toits en pente raide, sont une visions réconfortante pour des voyageurs épuisés par leur périple dans la Dorsale du Monde.

De gracieux ponts enjambent le gouffre. La caravane des pèlerins se dirige vers celui du milieu, qui est le seul à donner sur un portail ouvert. Un petit groupe d'hommes et de femmes en tuniques grises les accueille. Les chevèches sont déchargées et conduites à l'écurie. Quant aux pèlerins, on leur montre un bâtiment désert, ouvert aux quatre vents. Ce sera leur résidence pour le reste du séjour. Les guides prennent congé, précisant qu'ils quittent le sanctuaire d'ici deux jours au maximum et que, faute de repartir avec eux, ils faudra attendre la prochaine caravane – c'est l'affaire de quinze jours ou d'un mois tout au plus.

Les aventuriers n'ont plus qu'à dérouler leurs sacs de couchage dans deux ou trois pièces hantées de vents coulis, et à essayer d'obtenir une entrevue avec l'Astramance. Avant de revenir à leurs faits et gestes, décrivons brièvement le sanctuaire.

LES LIEUX

Généralités

Le sanctuaire est une véritable ville, mais elle compte à peine cinq cents résidents : une centaine d'Élues, trois cents serviteurs (généralement d'anciens pèlerins qui ont choisi de s'installer là), et une centaine de "divers" (pèlerins, archivistes, scribes, compagnons des Élues...). Il y a assez de place pour dix ou vingt fois plus de monde. Certaines rues n'ont pas été explorées depuis une génération ou davantage. Elles se reconnaissent aisément : elles sont envahies par d'énormes congères, parfois plus hautes qu'un homme.

Le sanctuaire n'est pas bâti sur un seul niveau. La ville épouse les formes de la montagne. Elle est une ville pleine d'escaliers étroits, de rues en pente raide, de terrasses bordant des à-pic qui dominent d'autres bâtiments. Plus

on s'approche du centre, plus on monte. Imaginez un Mont Saint-Michel à la puissance dix, tout en marbre blanc, perché au milieu de montagnes plus hautes que la plupart des sommets du Tibet, et vous aurez une bonne image du sanctuaire.

Lorsque que les aventuriers s'y promèneront, n'oubliez pas de souligner toutes ces particularités, et d'y ajouter le point le plus important : la solitude. On peut marcher pendant des heures sans croiser personne. Les bâtiments, même s'ils sont presque tous en bon état, sont désespérément déserts. Si l'ambiance est parfois oppressante, la ville n'est pas sinistre. Les maisons sont belles, souvent ornées de statues ou de bas-reliefs, presque toujours construites en marbre blanc. Beaucoup s'organisent autour de patios (avec des fontaines, généralement gelées, et des jardins pleins de plantes tuées par le froid).

Essayez de donner l'impression d'une ville assoupie, pas morte, plus proche du château de la Belle au Bois Dormant que de Pompéi.

Les lieux fréquentés

- **La rue des pèlerins.** Elle est située entre la Grande Porte (la seule à être encore utilisée) et la place de la Sagesse. C'est là que s'installent la plupart des voyageurs, dans des maisons désertes. À part une poignée d'individus qui ont choisi d'hiverner sur place, il n'y a personne. Au plus fort de l'été, elle héberge des centaines de personnes.

- **La rue des serviteurs.** Tout près de la rue des pèlerins, c'est le domaine des "serviteurs" du sanctuaire. On y trouve aussi les entrepôts où sont stockées les vivres, une forge, les ateliers de quelques artisans...

- **Le quartier des Élues.** Adossé au gouffre, ces trois rues ne se distinguent du reste de la ville que par les panneaux accrochés à l'entrée. En guildien et dans les langues des Maisons, ils prient le pèlerin de "respecter le travail de celles qui servent l'Astramance". Autrement dit : défense d'entrer. Si les aventuriers enfreignent l'interdiction, ce qui est probable, ils peuvent être poliment remis sur le bon chemin par un serviteur silencieux, ou rencontrer une Éluée ravie de bavarder avec des visiteurs.

- **La place de la Sagesse.** Cette vaste place se trouve

au pied de l'escalier qui débouche sur la terrasse du Sanctuaire. Elle est bordée par la Maison des Archives et la résidence des scribes. C'est également là que se trouvent les appartements des hôtes de marque. Si les aventuriers insistent, c'est là qu'on les logera. Ils sont un peu plus confortables que les maisons des pèlerins, mais pas beaucoup mieux chauffés.

- **La terrasse du Sanctuaire.** Elle se trouve grosso modo au centre (et donc au "sommet") de la ville. On y jouit d'un panorama unique sur la Dorsale du Monde.

- **Le Sanctuaire.** Quatre immenses flèches partent à l'assaut du ciel. Entre elles, un bâtiment bas, d'une blancheur presque aveuglante. Ses portes sont solidement fermées. Si les aventuriers ont l'occasion d'y pénétrer, ils découvriront un endroit enchanteur. Les tours sont vides, à l'exception de la tour sud qui abrite des appartements somptueux mais déserts (et méticuleusement époussetés chaque jour). Le "bâtiment" central renferme un immense jardin, où la température est toujours printanière. Au centre, au milieu d'un vaste cercle de gravier, se trouve un bassin de marbre blanc. L'eau y est claire et froide. C'est le fameux bassin devant lequel, parfois, l'Astramance délivre ses prophéties...

LES GENS

- **L'Intendant.** Cet Ulmèque chauve et décharné est un ancien Prêtre du Soleil. Il est membre du cercle de saphir, même s'il n'occupe pas un rang très élevé dans l'organisation. C'est probablement lui qui recevra les premières requêtes des aventuriers. Il est toujours courtois, fait preuve d'une inébranlable sérénité en toutes circonstances, et mène les serviteurs avec un mélange d'autorité, de douceur et de fermeté. Jouez-le comme un lama tibétain au bord de l'illumination. Pour une raison ou pour une autre, ce genre d'individu porte toujours sur les nerfs des joueurs...

- **Ulgan Gorvak, pèlerin.** Cet Ashragor famélique a passé l'hiver au sanctuaire. Il n'aurait pas dû : le climat n'a pas arrangé sa tuberculose. Il passe l'essentiel de son temps au lit, à suffoquer et à tousser. De temps en temps, il trouve assez d'énergie pour se traîner sur la terrasse du Sanctuaire et contempler l'aube ou le crépuscule.

- **L'ermite.** Une vieille femme à moitié folle, qui a élu domicile aux alentours de l'une des portes condamnées. De temps à autre, elle se rend dans les rues fréquentées pour mendier un peu de nourriture. Elle est épileptique et il lui arrive, dans ses crises, de parler dans des langues

inconnues ou de "prophétiser". Il est tout à fait possible que les aventuriers la prennent pour l'Astramance, si vous la jouez bien...

- **Lamar le Diseur, scribe.** Lamar travaille à la Maison des Archives, à compiler les prophéties de l'Astramance. C'est le plus grand honneur qui puisse échoir à un docte kheyza, et il en a bien conscience. C'est un homme entre deux âges, profondément bon mais à l'humour volontiers caustique.

- **Dame Ippone, Éluë.** Dame Ippone passe beaucoup de temps à méditer sur la terrasse du Sanctuaire. À première vue, rien ne la distingue des servantes, en dehors du fait qu'elle dispose de beaucoup de temps libre. Elle est très curieuse des événements du monde extérieur, et si les aventuriers l'approchent, elle écoutera leur histoire avec plaisir.

QUE FONT LES AVENTURIERS ?

Compte tenu des circonstances, il est peu probable que les personnages cèdent à la tentation de se laisser vivre... Ils ont, grosso modo, deux possibilités.

Demander une audience

Ce sera certainement leur première préoccupation. Lorsqu'ils demandent à parler à l'Astramance, les serviteurs les regardent avec des yeux effarés et les dirigent vers l'Intendant. Celui-ci compatit à leurs problèmes, et les revoie vers dame Urda, une Éluë d'une cinquantaine d'années, au visage sévère, qui les écoute sans mot dire, et les congédie d'un sec "je dois en référer. Patientez quelques jours."

Quelques jours plus tard (à vous de fixer le timing, en fonction des faits et gestes des aventuriers entre-temps), ils sont reçus par dame Aven, qui fait fonction de "mère supérieure" des Éluës. Elle est plus jeune qu'Urda, plutôt jolie et pas maternelle pour un sou. Avant même que les aventuriers aient commencé à lui parler, elle les avertit : "vous ne verrez pas l'Astramance. C'est pour l'instant impossible. En revanche, vous pouvez vous confier à moi. Je lui répéterai notre conversation mot pour mot." Elle refuse d'expliquer pourquoi l'Astramance est invisible. Ce point mis à part, elle est plutôt sympathique. Le témoignage des aventuriers l'inquiète visiblement, mais elle avoue franchement que ni elle, ni l'Astramance ne sont en mesure de faire quoi que ce soit. Ou plus exactement, elles ne le veu-

lent pas. Ni les Élues, ni l'Astramance, ne peuvent intervenir dans les affaires des mortels. Si vous avez des joueurs intéressés par l'exercice, préparez-vous à un débat philosophique sur le thème "l'inaction est-elle une forme d'action en soi ?". Les Élues ont eu des siècles pour discuter de ce sujet. Essayez de ne pas être pris au dépourvu...

Aven reverra volontiers les personnages s'ils en font la demande. Dans l'intervalle, elle aura plusieurs longues conversations avec Lalad. Au fait : elle porte, elle aussi, un anneau de saphir. Cela commence à en faire beaucoup... Si vous avez pensé à le mentionner "en passant" dans la description de chacun des PNJ, même le moins attentif des aventuriers devrait se douter qu'il y a là quelque chose de bizarre.

Visiter les archives

L'Astramance ne veut pas ou ne peut pas les recevoir ? Qu'à cela ne tienne ! Elle a laissé des dizaines de siècles de sagesse derrière elle ! La Maison des Archives renferme des centaines de parchemins, où sont notés toutes ses prophéties mais aussi, et surtout, des milliers de pages de commentaires, patiemment accumulés par des générations de scribes. Certaines prophéties sont parfaitement expliquées (celle qui a annoncé l'apparition du Continent, par exemple). D'autres, la majorité, ont fait l'objet de plusieurs interprétations, et les doctes débattent régulièrement du bien-fondé des unes et des autres. Enfin, une poignée a résisté à toutes les analyses.

Lorsque les aventuriers arrivent, les scribes sont en plein débat sur la toute récente prophétie. Aucune interprétation claire n'est proposée, et ils se préparent à la classer comme "Indéchiffrable/Continent/Futur lointain". Contrairement aux Élues, les scribes se laissent impressionner par des "envoyés du Sénat de la Constellation". Les personnages n'auront donc guère de difficultés à rencontrer Jhara la Lettrée, la maîtresse des archives. C'est une forte femme d'une soixantaine d'années, avec un chignon perpétuellement défait et des taches d'encre au bout des doigts (et, ô surprise, une bague ornée d'un saphir à la main gauche).

Lors de la première entrevue, elle se montre courtoise, mais réservée. Elle autorise le groupe à fouiller dans les archives et leur adjoint Lamar le Diseur. Celui-ci est ravi de leur donner un coup de main, mais n'est pas très encourageant. "Vous savez, je suis là depuis plus de dix ans, et je n'ai pas encore fait le tour de toutes les prophéties". Les

Koracen Drex et Aven

Tôt ou tard, les aventuriers amèneront Koracen à dame Aven. Après tout, c'est leur témoin numéro un. Aven réagit comme s'ils avaient jeté une tarentule sur sa robe. Blême, elle leur ordonne de "sortir cette monstruosité de sa vue". À la réflexion, elle ajoute "tuez-le ! Tout de suite !" . Koracen se recroqueville contre le mur et se met à pleurer.

Il est tout à fait possible de calmer Aven, à condition de ne pas s'énerver. Une fois redevenue elle-même, elle avoue qu'elle ne sait pas ce qui lui a pris. "Une bonne partie de l'entraînement des Élues porte sur le fait de maîtriser nos réactions face aux individus – nous n'avons pas être spontanées, ou à avoir de sympathies. Mais ce Drex... je ne sais pas... il m'a terrifiée et mise en rage à la fois. Et en même temps, je sens une souffrance terrible en lui. Je maintiens ce que j'ai dit : il faudrait le tuer, ne serait-ce que pour mettre un terme à son malheur. Et en parlant ainsi, en essayant de vous influencer, je romps de très longues années de fidélité au serment que prêtent les Élues."

Si des aventuriers trop zélés décident de lui obéir, ils se rendent compte que Koracen est plus difficile à tuer qu'il y paraît. Paniqué, le fou fuit dans un quartier désert. Il n'en sortira pas vivant..

premières recherches confirment ce point de vue...

Une ou deux visites plus tard, Jhara les fait revenir dans son bureau. Elle les regarde intensément, et a l'air très préoccupée. Elle finit par leur tendre une feuille de parchemin. C'est une prophétie, et elle parle d'eux.

Les anneaux de saphir

Si les aventuriers jouent à repérer les anneaux ornés d'une pierre bleue, ils vont en voir beaucoup. Une bonne partie des Élues en portent un. L'Intendant aussi. Et Lalad. Et Jhara la Lettrée également.

S'ils posent directement la question à l'un d'eux, tout dépend de l'impression qu'ils ont fait à Anto pendant l'Acte I (et aux autres membres du cercle qu'ils ont eu l'occasion de croiser depuis, soyons juste). Au pire, leur interlocuteur sourit et change de sujet. Au mieux, il laisse échapper une réflexion énigmatique, du genre "saviez-vous que le bleu est la couleur favorite de l'Astramance ?"

La prophétie

Rédigez-la en fonction de votre groupe. Partez de leurs hauts faits précédents, et tirez-en une ou deux lignes pour chacun. Surtout, ne soyez pas trop clair ! Procédez par allusions et par métaphores, vous n'en serez que plus efficace.

La conclusion est la même pour tous, toutefois :

"Accoucheurs du Nouveau Monde,
Destructeurs de l'Ancien,
Leur nom résonnera à l'infini dans les corridors du temps,
À jamais dressés face aux Sans Visages
Leur destin est mon destin
Je mourrai de leur main
Mais auparavant, dans la cité des serpents,
De nouveaux masques tomberont."

Cette fois, l'explication de texte est vite faite : les Puissances sont les Sans Visages, le destin des aventuriers et celui de l'Astramance sont liés, et le dénouement de L'aube des prophètes bleus se trouve à Snake. Les deux vers sur l'ancien et le nouveau monde devraient les inquiéter, tout comme celui sur la mort de l'Astramance... Disons-le tout de suite : ils s'inquiètent à juste titre, mais ce sera pour les prochains épisodes de la campagne !

ET KORACEN DREXX ?

Ses faits et gestes

Livré à lui-même, Koracen erre sans but dans la ville. Après quelques jours, il prend l'habitude de s'occuper d'Ulgan Gorvak, son compatriote. Ce dernier ne tarde pas à mourir, et Koracen sombre encore plus avant dans la dépression. Sa rencontre avec dame Aven n'est pas de nature à lui remonter le moral.

Les jours passent, et ses cauchemars sont de plus en plus prenants. Il se met à marcher dans son sommeil, se dirigeant sans s'en rendre compte vers la terrasse du Sanctuaire. Il commence à songer au suicide... mais il n'aura probablement pas le temps de se jeter dans le gouffre du haut des remparts.

Lorsque les aventuriers auront épuisé les ressources du sanctuaire, passez à la phase suivante : l'invasion de la ville par le peuple du loom bleu.

Tout commence presque innocemment. Un matin, Koracen ne se réveille pas. Il reste endormi, prisonnier de ses cauchemars. Si les aventuriers tentent de sentir le loom, ils observent une impalpable brume bleutée qui émane de son abdomen, juste sous son sternum. S'ils le déshabillent, ils se rendent qu'elle sort d'une ancienne cicatrice, presque effacée...

À ce stade, les aventuriers ont le choix entre plusieurs solutions :

- Ne rien faire. La brume s'épaissit peu à peu. Dans la soirée, le thorax de Koracen explose. Un portail de loom bleu apparaît dans la pièce, grandit jusqu'à la remplir toute entière, et s'ouvre. L'invasion du sanctuaire commence.
- Jeter Koracen dans le gouffre, avant ou après lui avoir tranché la gorge. Ils se rendent compte à ce moment-là qu'il est extraordinairement difficile à tuer. Sentant que leur véhicule est menacé, les envahisseurs accélèrent l'ouverture du portail. Au pire, vous en serez quitte pour les faire arriver au fond du gouffre. Il ne leur faudra pas longtemps pour remonter... Toutefois, les aventuriers ont gagné un jour ou deux pour organiser la défense. C'est mieux que rien.
- Jouer les chirurgiens. S'ils tentent une opération, par fait ! Koracen ligoté sur sa couchette, la lumière tremblante des lampes à huile, le vent qui hurle dehors... vous avez tout ce qu'il faut pour faire une ambiance traumatisante !

Selon la manière dont ils s'y prennent, demandez des jets d'Herboristerie, de Médecine et/ou de Chirurgie. Après quelques instants passés à tâtonner dans des chairs sanguinolentes, le chirurgien sent quelque chose de dur, bien à l'abri sous les côtes flottantes. C'est une petite plaque de pierre bleue, de trois centimètres de long sur un

de large et quelques millimètres d'épaisseur. Elle est sculptée. On dirait une porte minuscule. Et au moment où elle quitte le corps de Koracen, elle commence à grandir... Privée de l'énergie vitale de Koracen, elle mettra plus longtemps à s'ouvrir. Les aventuriers ont quelques

minutes pour se mettre à l'abri ou chercher du renfort. Dans ce cas de figure, il est possible que Koracen survive. À moins que les personnages ne le mettent à l'abri, les envahisseurs le ramèneront avec eux.

L'invasion

L'OUVERTURE DE LA BRÈCHE

La porte née du corps de Koracen enfle, enfle... Elle ne cesse de grandir qu'une fois atteint la taille d'un portail de forteresse. Cela veut dire qu'elle aura, très probablement, à défoncer les murs et le plafond de la pièce où s'était installé le malheureux Ashragor. Cela ne lui pose d'ailleurs pas de problèmes particuliers. Quelques minutes plus tard, elle s'ouvre sur un néant bleuté, qui prend peu à peu la forme d'un tunnel de vent. Les personnages entendent un mugissement, un bruit de galopade... et l'enfer se déchaîne ! Un troupeau de monstres cornus déboule dans le bâtiment, achevant de le démolir. Ils ressemblent à des taureaux gigantesques (trois bons mètres au garrot), avec des ailes membraneuses et des têtes humaines, barbues et coiffées d'une sorte de tiare. Leur objectif immédiat est d'exterminer tout ce qui se trouve aux alentours du portail.

Une fois le périmètre dégagé, ils sont suivis des premiers soldats humains. Le peuple du loom bleu, les Danjins, est de retour sur les Rivages ! Avant d'aller plus loin, reportez-vous au chapitre Le peuple du loom bleu, p. 111, et étudiez un peu leurs pouvoirs et leur vision du monde.

LES ENVAHISSEURS

PASSENT À L'ACTION

Le plan des Danjins est très simple : dans un premier temps, les soldats se répandent dans la rue des pèlerins, arrêtent ceux qui ne résistent pas et abattent ceux qui se défendent.

Ils passent ensuite une journée à consolider leur tête de pont. Dans la soirée du deuxième jour, des patrouilles lourdement armées s'aventurent dans la ville. Là encore, l'idée est de faire des prisonniers. Les captifs sont regroupés dans un cul-de-sac, pas très loin de la rue des pèlerins. Il sont surveillés de près et, de temps en temps, un officier vient en interroger un.

Après deux jours de rafles systématiques à travers toute la ville, ils estiment avoir récupéré à peu près tout le monde. Plusieurs centaines d'hommes convergent alors vers le centre. La place de la Maison des Archives est un lieu stratégique, le seul accès à la terrasse du Sanctuaire. Les scribes, retranchés à l'intérieur, refusent de se rendre. L'assaut est donné, et ils sont tués jusqu'au dernier. Le lendemain, à l'aube, les Danjins gravissent le grand escalier et arrivent sur la terrasse.

Le commandant de l'armée d'invasion se prosterne devant la grande porte, dans l'espoir que l'Astramance consentira à les recevoir. Constatant qu'elle ne répond pas, il hésite. Dans la soirée, il finit par se décider à attaquer la demeure de la mère de son peuple. Les soldats enfoncent la grande porte, se répandent dans les étages, et finissent par se rendre à l'évidence : le palais est désert, à part une poignée de serviteurs terrorisés.

Les prisonniers sont alors interrogés systématiquement et brutalement. Où est l'Astramance ? Lorsqu'ils se rendent compte qu'ils n'en savent rien, les Danjins demandent du renfort de l'autre côté de la brèche. Le lendemain de la prise du palais, un prophète arrive et visite la ville, puis le Sanctuaire. Une brève méditation près du bassin de l'Astramance le convainc que la Dame des Oracles est à Avemano, et lui montre son visage : celui de Vadana.

Des commandos sont alors envoyés à travers les montagnes. Certains partent à pied, d'autres sur le dos des bêtes de guerre ailées. Objectif : Avemano.

Pendant les jours qui suivent, le sanctuaire est systématiquement pillé. Les prisonniers sont transférés de l'autre côté de la brèche, à l'exception des Élues qui sont systématiquement mises à mort. L'essentiel des archives du sanctuaire est également emporté. Au retour du corps expéditionnaire d'Avemano, la troupe se replie en bon ordre, et la porte se ferme derrière eux.

Chronologie par défaut

Attention, le mot clé du titre est "par défaut".
Les aventuriers auront certainement un impact sur les événements.

- **Jour J** : Ouverture du portail. Consolidation de la tête de pont.
- **J + 2 (soirée)** : Début des rafles en ville.
- **J + 4** : Siège et chute de la Maison des Archives. Massacre des scribes.
- **J + 5 (matin)** : Prise de la terrasse du Sanctuaire.
- **J + 5 (soirée)** : Prise du Sanctuaire.
- **J + 6 (nuit)** : Les prisonniers sont torturés.
- **J + 7 (matin)** : Un prophète franchit la brèche.
- **J + 8** : Départ des commandos sur Avemano.
- **J + 9** : Massacre des Élués, jetées dans le vide du haut des remparts. Si elle est là, dame Aven est épargnée et repart par la brèche avec le prophète.
- **J + 16** : Attaque d'Avemano.
- **J + 20 (environ)** : Évacuation. Fermeture de la brèche.

QUE FONT LES AVENTURIERS ?

Il faut être clair tout de suite : le sanctuaire est perdu. Les Danjins sont des milliers, lourdement armés et appuyés par des créatures surnaturelles. En face, il n'y a qu'une poignée de civils désarmés, des femmes et les aventuriers. Cela ne veut pas dire que vous devez massacrer ces derniers bêtement... Au contraire, même dans ce contexte, leurs actions peuvent faire une différence. Encore faut-il qu'ils agissent intelligemment...

• **Fuir !** Jusqu'à J + 2, la porte de la cité est ouverte, et il est tout à fait possible de se glisser à l'extérieur. Cela prive les aventuriers de la suite de la bataille, mais ils arriveront à Avemano bien avant le commando de Danjins qui tente de capturer l'Astramance... À partir du troisième jour, la Grande Porte est surveillée. Ce n'est pas le cas des sept autres. Elles sont fermées depuis des siècles, et des patrouilles passent régulièrement devant, mais il est tout à fait possible de s'en aller par là.

• **Résister sur place.** Les Uüwans, les bêtes de guer-

re des Danjins, écraseront les aventuriers sans hésiter. Faites en sorte qu'ils le comprennent bien avant de se lancer dans la bataille. Au mieux, ils se feront capturer. Au pire, ce sera l'occasion pour une partie d'entre eux de découvrir les joies de la mort illusoire, un pouvoir du loom bleu, présenté p. 113.

• **Se faire capturer.** Dans ce cas, ils seront entassés avec les serviteurs et les autres pèlerins dans quelques maisons bien gardés. Lalad, qui partage leur captivité, cherche à s'évader. Les Danjins sont vigilants, mais peu habitués aux ruses qui sont le pain quotidien des aventuriers... Une évacuation de masse est tout à fait possible, avec au moins Lalad, don Juillo (qui, perdu pour perdu, préfère mourir au combat), sans oublier Olak et Tarvann qui, à leur grande surprise, se sauvent mutuellement la vie et se jurent une amitié éternelle.

• **Se cacher en ville.** Le sanctuaire est immense, et les patrouilles danjins pas si nombreuses. À condition de se mouvoir sans cesse, il est tout à fait possible de leur échapper. Les personnages se rendront probablement compte que les envahisseurs occupent le pourtour de la ville, et cherchent à les repousser vers le centre.

• **Faire un prisonnier.** C'est très difficile. Les Danjins vont toujours par groupe d'au moins trois personnes, et leurs pouvoirs les rendent passablement insaisissables. Si les aventuriers y parviennent, ils glaneront de précieux renseignements sur leur culture et leurs plans. Reste que ces histoires de loom bleu, d'exil et d'Astramance qui les a créés sont dures à avaler...

• **Se retrancher dans le quartier des Élués.** Dame Aven les accueille à bras ouverts. Aux alentours de J + 4, les Danjins entrent dans le quartier. Ils ne se donnent pas la peine de transférer les nouvelles prisonnières : ils se contentent de les surveiller de près, en attendant que le prophète décide de ce qu'il convient de faire d'elles. Aven s'arrange pour que les aventuriers s'enfuient. Un passage secret relie sa maison et la tour de l'Astramance...

• **Se retrancher dans la Maison des Archives.** Il ne vous reste plus qu'à rejouer Fort Alamo, mais avec une armée de bibliothécaires à la place des Texans... Si les aventuriers choisissent la résistance, il faut se barricader tant bien que mal et motiver les malheureux scribes qui ne sont pas si sûrs que ça de vouloir se battre. Une fois que ce sera fait, il faudra encore dissimuler les principaux volumes de prophéties (ou les détruire). Les Danjins

essayent de négocier, offrent une reddition honorable... Faute de réponse, ils donnent l'assaut et tuent un maximum de monde. Jhara sera capturée vivante. Là encore, un passage secret relie le bâtiment au Sanctuaire.

• **Se cacher dans le Sanctuaire.** À lui seul, le Sanctuaire peut abriter des dizaines d'aventuriers fugitifs. Que ce soit de leur propre initiative ou après avoir perdu une ou deux batailles, il est très probable que le groupe atterrisse là. Ce n'est qu'un bref répit, et il faut qu'ils en soient conscients. Une recherche frénétique aboutit à la découverte d'une multitude de passages secrets. La plupart n'ont pas servi depuis la construction de la forteresse, mais ils sont toujours en bon état. Plusieurs débouchent au fond du gouffre, d'où il est possible de remonter laborieusement jusqu'à la route.

• **Essayer de se glisser jusqu'à la brèche pour passer de l'autre côté.** C'est la seule option que vous avez intérêt à décourager activement : elle vous empêcherait de jouer l'acte III. L'endroit où se trouve la porte est très surveillé, et il est peu probable que les aventuriers puissent récupérer assez d'uniformes danjins pour se déguiser. De plus, ils ne parlent pas la langue (les Danjins parlent un guildien accentué mais, entre eux, ils utilisent leur langage de Maison). Au pire, vous pouvez toujours décider que la brèche "rejette" tous ceux qui ne sont pas accompagnés par un Danjin, et que leur tentative déclenche une alarme perceptible par les officiers (ou les Uūwans, si vous êtes d'humeur cruelle).

ET SI...

... les personnages sont capturés et ne cherchent pas à s'évader ?

Dans ce cas, ils vont passer quelques jours pénibles, au cours desquels ils auront une bonne occasion de découvrir la culture danjin de l'intérieur. Après quoi, ils comparaitront devant le prophète (un redoutable vieillard au regard fulgurant). Jhara lui a parlé d'eux et de la prophétie qui s'attache à leurs pas. Il les interroge en détail sur les faits et gestes de ces dernières années, et notamment sur l'affaire du portail noir. Après quoi il les reconduit à la grande porte et les lâche dans la nature. Manifestement, toute l'affaire le dégoûte, mais il est contraint de les relâcher : la Mère a prévu leur destin, et il n'ose pas interférer, même s'il pressent qu'ils vont nuire à son peuple.

... les personnages réussissent à se cacher dans le Sanctuaire ?

Après tout, avec les passages secrets, c'est du domaine du possible. Dans ce cas, ils seront témoin de la visite du prophète, le verront contempler le bassin divinatoire, apercevront le visage qui s'y dessine sans parvenir à le reconnaître...

Ils n'ont plus rien à faire en ville. Les Danjins ne vont pas tarder à partir. Il ne restera plus qu'à réparer les dégâts qu'ils ont causés, mais ce n'est pas de leur ressort.

... les personnages sauvent dame Aven ?

Elle accepte son sort avec fatalisme, mais il est possible de la décider à vivre en évoquant ses responsabilités, le sort de l'Astramance, l'obligation d'avertir les autres Éluës, etc.

Dans ce cas, ce qu'ils ont de plus intelligent à faire est de la ramener à Avemano. Elle supporte le voyage avec un courage remarquable. Dès son arrivée, elle s'occupe d'initier les personnages au cercle de saphir. À défaut, ce rôle incombe à Lalad, si elle s'en est tirée. Si, comme c'est probable, il n'y a plus personne, reportez-vous au paragraphe L'initiation, p. 107.

Conseil de mise en scène...

Pour le premier assaut, aucune hésitation : revoyez un ou deux films de guerre, faites une ou deux parties de Squad Leader, et inspirez-vous en pour décrire l'action. Personnellement, je vous conseille Dune (le film). Il y a quelques scènes, notamment la bataille entre les Atréides et l'alliance Harkonnen/Sardaukars, qui sont de véritables mines de situations intéressantes et de descriptions terrifiantes.

Ensuite, il faudra que vous soyez plus subtil. Qu'ils soient traqués dans les rues ou assiégés dans un bâtiment important, faites monter la tension. Dans une vraie bataille, on passe plus de temps à avoir peur et à chercher l'ennemi qu'à se battre. Les escarmouches sont séparées par de vastes plages de calme et de silence, où l'on a tout le temps de se rendre malade de stress. Gérez l'invasion en conséquence.

RETOUR EN VILLE

Que ce soit dans les premiers jours de l'invasion ou après le départ des Danjins, les aventuriers finissent par se retrouver hors du sanctuaire. La ville la plus proche est Avemano. Les conditions météo se sont améliorées, et la descente ne prend qu'une dizaine de jours (peut-être un peu plus s'ils sont en compagnie de nombreux fugitifs).

Jours sombres à Avemano

AMBIANCE

Les mots "panique larvée" évoquent-ils quelque chose en vous ? C'est exactement de cela qu'il s'agit ! À moins qu'ils n'arrivent longtemps après le départ des Danjins, le raid sur la ville n'a pas encore eu lieu. En revanche, de nombreux villages voisins ont été attaqués par "des bêtes géantes qui volaient dans le ciel et crachaient du feu", accompagnées de "soldats barbus". Leur objectif semble être de semer la panique, d'autant qu'à chaque fois, ils prennent soin de laisser fuir quelques personnes, non sans leur avoir fait savoir que le sanctuaire de l'Astramance était entre leurs mains...

Pour quasiment tous les Avemaniens, si le sanctuaire est pris, l'Astramance l'est aussi. Tout le monde est au désespoir, mais personne n'ose organiser de contre-attaque, d'autant que les montagnes ne sont vraiment pas propices au déplacement d'une armée.

La plupart des commerces ferment. Les prix s'envolent, et certaines marchandises commencent à se faire rares, notamment les produits frais. Les navires sont pris d'assaut par les pèlerins et les iliens voulant quitter la ville. Il ne se passe pas une journée sans qu'il y ait une vilaine émeute sur les docks, provoquée par des capitaines peu désireux d'embarquer trois fois plus de monde que leur navire ne peut en contenir. D'autres choisissent de partir par la terre pour gagner les trois autres villes de la Grande Île. Cela dit, il faut relativiser : l'exode d'un tiers de la population donne l'impression que tout le monde s'en va, mais il reste quand même des milliers de gens qui tentent pour la plupart de mener une vie relativement normale, malgré tout. Certaines boutiques sont encore ouvertes. On croise encore des couples d'amoureux qui se promènent main dans la main, sans prêter attention au monde extérieur. La

Le paysage n'a pas changé, à un détail près : de nombreuses fermes proches du sanctuaire ont été incendiées. Les villages voisins d'Avemano sont déserts, leurs habitants repliés en ville. Les portes de la cité sont fermées pour la première fois de son histoire, et le groupe est accueilli par une patrouille de la "garde municipale", improvisée après le raid des Danjins. Ses hommes, des marchands du port, pressent les aventuriers de questions. Leurs réponses les terrifient...

place de l'Oratoire ne désemplit pas, mais les prêches ont pris une tournure nettement apocalyptique. S'ils retournent à leur auberge, les aventuriers ont le plaisir de retrouver Vadana. Sinon, ils la croisent sur le port, un matin. Elle est inquiète, mais n'a nulle part où aller. Laissez-les la reprendre sous leur aile protectrice...

Les autorités de la ville tentent de rassurer tout le monde en faisant lire des proclamations martiales et/ou franchement mensongères par les crieurs publics. La formation d'une garde municipale n'a pas calmé les esprits autant que le bourgmestre l'espérait, toutefois. Les gardes manœuvrent régulièrement autour des remparts, et il n'y a pas besoin d'être un officier gehemdal pour se rendre compte de leur pathétique incompétence. Face à n'importe quelle armée, même vaguement professionnelle, ils ne tiendront pas cinq minutes. La même réflexion vaut pour les troupes qui gardent les forts de la rade, et plus encore pour l'escadre qui protège le port. Il y a des siècles que tout ce monde n'a plus qu'un rôle cérémoniel, après tout.

COMPARUTION DEVANT LES AUTORITÉS

Si les aventuriers arrivent en ville en annonçant clairement qu'ils viennent du sanctuaire, ils seront rapidement emmenés devant le conseil municipal. Son président, le bourgmestre Alfasa le Sincère, est un honnête marchand kheyza, pas du tout taillé pour affronter une crise de ce genre. Il parvient d'extrême justesse à empêcher la ville de succomber à une vraie panique, mais c'est tout. Ses échevins sont encore plus insignifiants que lui. Le témoignage des personnages ne va pas lui remonter le moral. Des milliers d'hommes utilisant un magie inconnue ? Des monstres volants ? La Maison des Archives pillée ? Le palais de l'Astramance aux mains de l'ennemi ? Les Élues massacrées ? Quand les person-

Rumeurs

Toutes les tavernes, toutes les boutiques, tous les carrefours sont devenus des chambres d'écho. Lancez une rumeur à un bout de la ville. En moins de deux heures, elle vous reviendra amplifiée mille fois et déformée au point d'en être méconnaissable. L'immense majorité des bruits qui courent sont tristement défaitistes, mais on peut, de loin en loin, entendre un "monsieur à qui on ne la fait pas" qui explique gravement que tout ça est très exagéré, et que si vraiment il y a des envahisseurs ("vous en avez vu, vous ? Hein !") l'Astramance s'en débarrassera en deux temps trois mouvements.

Les trois principaux sujets de spéculations sont :

- **La puissance et la nature des envahisseurs.** Sont-ils humains ? S'agit-il de géants ? Lancent-ils des éclairs ? Sont-ils des dizaines de milliers ou seulement une douzaine ? Viennent-ils du Continent ? Est-ce un coup des Ashragors ? Des guildes ?

- **Leurs plans.** Pourquoi sont-ils là, d'ailleurs ? Vont-ils déferler sur l'île ? Raser Avemano ? Emmener tout le monde en esclavage ? Occuper les cités ?

- **Le sort de l'Astramance.** Est-elle prisonnière ? En fuite ? Cachée quelque part dans l'île ? Morte ? Alliée aux envahisseurs ?

N'oubliez pas que les rumeurs partagent toutes plusieurs caractéristiques.

La personne qui les propage est toujours affirmative, et ce d'autant plus qu'on la contredit.

Une bonne rumeur vient toujours d'une source trop éloignée pour être consultée directement, mais quand même crédible ("j'ai un cousin au conseil de la ville qui m'a dit..." "mon neveu, qui travaille sur le port, m'a raconté...").

La rumeur s'adapte à son public. Partant de la même rumeur, deux personnes différentes en tireront deux variations différentes, en fonction de leurs peurs et de leurs intérêts. Apprenant que les Danjins se disposent à attaquer la ville, un riche marchand conclura qu'ils viennent la piller. Entendant la même rumeur, un truand se persuadera qu'ils vont "rétablir l'ordre", autrement dit le pendre, lui et tous ses complices.

Les rumeurs relèvent de la croyance plus que de la raison. Autrement dit, s'il n'y a pas de preuves, ce n'est pas grave : les gens y croient quand même.

Enfin, dans ce genre de situation, il est pratiquement impossible de séparer les faits des rumeurs. Autrement dit, même si les aventuriers tentent de calmer la population, leur témoignage sera mis exactement sur le même plan que les délires des pires excités.

nages ont fini de lui raconter tout cela, Alfasa semble au bord des larmes. Pour la durée de la crise, il nomme les personnages "conseillers extraordinaires". S'ils lui semblent particulièrement compétent dans le domaine militaire, il les propulse à la tête de la garde. Sinon, il les charge d'encadrer et de calmer la population. C'est un tâche ingrate, sans grand espoir de succès, mais qui devrait les occuper pendant un moment. Préparez une petite émeute à disperser (par l'éloquence, la magie ou la force), une ou deux séances d'entraînement avec les gardes, un échantillonnage de rumeurs... Bref, amusez-vous !

À LA RECHERCHE DE SOUTIENS

"Les autorités de la ville sont incompetentes ? Adressons-nous ailleurs !" se diront certainement les aventuriers. Certes. Mais où ?

Cajed le Bègue, nommeur

Si les personnages se font connaître en ville, il recevront la visite de ce magicien kheyza, qui se déclare "désireux de se rendre utile". Cajed est petit, gros, coquet et volontiers pompeux. Contrairement à ce que laisse entendre son surnom, il ne bégaye pas spécialement – il a arrêté quand

il a commencé ses études de magie. Sous des dehors inoffensifs, voire ridicules, il est extrêmement compétent et d'une intelligence redoutable. Son rôle exact est laissé à votre appréciation. Il peut se contenter d'être à l'arrière-plan, à s'occuper d'opérations sans grande importance. Il peut aussi leur donner un coup de main précieux dans la déchiffrement des diverses prophéties, notamment si les personnages sont un peu bouchés et ne font pas le rapprochement entre "la cité des serpents" et la ville de Snake (il suffit d'un jet d'Histoire et légendes, de Civilisation arkhé ou de Routes – toutes celles qui aboutissent à Snake).

Sans faire partie du cercle de saphir, Cajed a assez d'oreilles qui traînent pour avoir entendu dire que l'Astramance dispose d'une "garde rapprochée". Il ne sait pas ce qu'ils font au juste.

Les Élues

Le jour du massacre des Élues du sanctuaire, toutes celles qui se trouvent sur l'île sont entrées dans la clandestinité. Les aventuriers s'en rendront compte s'ils retournent voir dame Jiannia. Sa maison est vide, et personne ne sait où elle est partie.

Une fouille rapide du quartier le confirme : où qu'elle soit, elle se cache bien.

Si les aventuriers sont accompagnés de dame Aven ou de Lalad, elles les conduiront directement à la cachette des Élues, une petite maison adossée au grand marché, dotée d'une multitude de sorties secrètes. Sinon, les personnages devront faire preuve de beaucoup d'ingéniosité ou avoir énormément de chance pour les retrouver...

Ce n'est pas impossible, cela dit. Alfasa lui-même est en contact régulier avec elles. Une fois par semaine, l'un de leurs serviteurs passe le voir et écoute son rapport. Il est tout à fait possible de le suivre. Il n'est pas particulièrement doué pour la clandestinité. Si les aventuriers ne vont pas voir Alfasa, souvenez-vous que les Élues ont un doigt sur le pouls de la cité. Elles ne disposent que d'une dizaine de fidèles, mais ils sont présents sur tous les points chauds. Après avoir assisté à une ou deux émeutes / bagarres / scènes de panique, et y avoir vu plusieurs fois la même personne, quelque part à l'arrière-plan, les aventuriers devraient être assez intrigués pour la suivre... et aboutir à la maison du marché.

Les Élues d'Avemano sont six, dirigées par dame Jiannia. Elles sont un peu mortifiées de s'être laissé découvrir, mais

accueillent les aventuriers avec intérêt : enfin des témoins de première main des événements du sanctuaire ! Elles sont déjà au courant de la mort de leurs sœurs, qu'elles disent avoir "sentir", mais c'est tout ce qu'elles savent. À la probable déception des personnages, la description des Danjins n'a pas l'air de leur dire quoi que ce soit. Quant à l'Astramance, elles refusent obstinément d'en parler. Plus les aventuriers insistent, plus elles se ferment.

Mais bon dieu, où est elle ?

Il est très probable qu'à ce stade, les aventuriers n'auront plus qu'une idée en tête : voir enfin cette Astramance que les Élues s'obstinent à leur cacher ! Très bien ! N'hésitez pas à verser du sel sur leurs plaies. Plus ils seront sûrs que les Élues cachent l'Astramance, plus la suite va leur faire du mal...

LE RAID

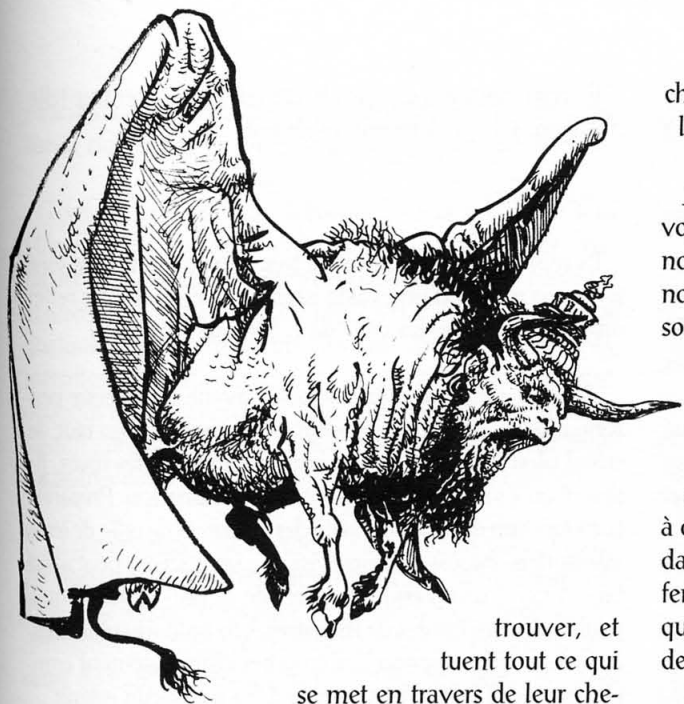
Il serait dommage d'en priver les personnages, vous ne trouvez pas ? Contrairement à l'attaque du sanctuaire, celle que les Danjins lancent sur Avemano est ciblée et limitée dans le temps.

- **Les forces** : Deux groupes de douze hommes, plus quatre Uüwans, deux par groupe.

- **Le moment** : Au milieu de la nuit, alors que les rues sont désertes.

- **L'objectif** : Récupérer l'Astramance ! Le prophète a senti sa présence à Avemano, et connaît l'adresse de la maison des Élues (l'une des prisonnières a parlé avant son exécution). Le premier groupe va donc foncer vers la statue de l'Astramance, alors que le second va se poser en pleine ville.

- **Le déroulement** : Le groupe de la statue est loin de tout et explore une statue déserte. L'autre opère dans un quartier populeux. Son premier objectif va être de créer un maximum de panique et, si possible, une diversion. Un Uüwan met le feu au marché. Pendant ce temps, les Danjins attaquent la maison. Un groupe se pose sur le toit, pendant que six hommes bloquent les principales sorties (ils connaissent une partie des passages, mais pas tous). Cette fois, ils disposent d'une description rudimentaire de l'Astramance. Ils fouillent désespérément les lieux sans la



trouver, et tuent tout ce qui se met en travers de leur chemin. Au cas où ils rencontreraient une opposition sérieuse, ils ont pour instruction de se projeter jusqu'à la brèche. Ils font l'impossible pour ne pas se faire capturer, allant jusqu'à achever d'éventuels blessés plutôt que de les laisser aux mains des Avemaniens.

• **L'intervention des personnages :** Elle n'est pas certaine. Savent-ils que les Élués vivent là ? Sont-ils en train de surveiller la maison ? À l'intérieur, en train de prendre le thé avec dame Jiannia ? Ou vont-ils être tirés de leur lit par les lueurs de l'incendie ? S'ils ne sont pas sur place, ils vont devoir se frayer un passage dans des rues pleines de citadins paniqués, et n'arriveront qu'à la fin du raid. Une fois sur place, que font-ils ?

LES ÉLUÉS PARLENT

Après le raid, les trois Élués survivantes se concertent, et finissent par se décider à parler. Au point où elles en sont, elles n'ont plus tellement le choix.

Un matin, elles font appeler les aventuriers. Très calmement, dame Jiannia leur explique que "nous ne savons pas où est l'Astramance. Et nous ne savons pas non plus qui elle est. Cela fait des siècles et des siècles qu'elle vit sur l'île, à sa guise. Parfois dans une ville, parfois dans l'autre, parfois comme paysanne dans le delta... Tous les vingt ou trente ans, elle revient au sanctuaire et passe quelques années avec nous, mais elle repart toujours."

Logiquement, les personnages devraient dire quelque

chose du genre "oui mais là, elle devrait venir, non ? Avec la crise, l'invasion et tout ça, elle devrait bouger."

Jiannia, un peu gênée, réplique : "euh... non. Voyez-vous, nous ne savons pas qui elle est... et elle ne le sait pas non plus. Enfin, nous savons qu'elle est l'Astramance et nous ignorons son identité mortelle, et elle ne connaît que son identité mortelle et ignore qu'elle est l'Astramance."

Je me fais bien comprendre ? Elle est presque tout le temps amnésique, à part dans les moments où elle prophétise. Elle pourrait être n'importe où..."

La réaction des personnages risque d'être intéressante à observer. Certains vont sauter au plafond en se répandant en imprécations. D'autres, à la tête plus froide, feront remarquer que c'est plutôt une bonne chose : tant qu'elle est noyée dans la masse des iliens, il n'y a guère de risques que les Danjins la trouvent.

Au fait : Jiannia ne porte pas d'anneau de saphir. Si les aventuriers en parlent, elle se mord les lèvres, les regarde d'un air songeur, et finit par lâcher "au point où nous en sommes, je pense que vous pouvez savoir ça aussi. Je vais essayer de vous arranger un rendez-vous avec l'un d'eux." Le lendemain, un vieil ivrogne accoste les personnages. Il mendie une "petite pièce", s'accroche à eux... et leur souffle "rendez-vous au Rocs Jumeaux, demain matin à l'aube. De la part de Jiannia". Après quoi, il s'éloigne en titubant.

Si les personnages ne font pas allusion au cercle de saphir, Jiannia parle d'eux au clochard, qui les contacte de sa propre initiative.

L'INITIATION

L'accueil

Les Rocs Jumeaux se trouvent au nord de la rade, à une heure de marche des remparts. L'endroit est toujours désert, et a plutôt mauvaise réputation. Les aventuriers peuvent prendre toutes les précautions du monde : le clochard les attend paisiblement entre les rochers, les bras croisés. Il est seul.

Il salue courtoisement les personnages, leur fait signe de le suivre, et les conduit à une grotte toute proche. Deux autres personnes s'y trouvent : un Ulmèque vêtu en marchand, et une Kheyza assez âgée. Le clochard va s'asseoir à côté d'eux. Ils ne se présentent pas, mais tous trois por-

tent un anneau orné d'une pierre bleue. À part des banquettes de pierre et un bassin rempli d'eau, posé sur un trépied, la pièce est nue.

L'Ulmèque ouvre les hostilités en accusant le clochard d'avoir "amené des étrangers, et qui ne sont même pas membres de nos Maisons". Le clochard et la Kheyza essayent de le convaincre que, la situation étant ce qu'elle est, il est temps d'accepter des membres des quatre autres Maisons. Après plusieurs minutes de débat furieux (laissez les aventuriers intervenir s'ils le souhaitent), l'Ulmèque se rend à leurs arguments. Tous trois ont l'air de bien connaître les personnages et leurs précédents exploits, et les évoquent au cours de la discussion.

Ils leur expliquent brièvement les buts du cercle de saphir (voir Protagonistes et enjeux, p. 57). Les aventuriers souhaitent-ils s'y joindre ? Si oui, il faut subir une épreuve. "Allongez-vous, grogne l'Ulmèque. On verra bien si vous rêvez..."

Il serait étonnant que nos héros laissent passer une telle occasion. Ils s'endorment, et rêvent...

Les rêves

Ils reprennent connaissance très loin en Nocte. Ils sont seuls, au milieu d'une vaste esplanade en ruine (le reflet onirique de l'une des cités de Ceux-qui-Dorment).

Chacun d'eux va vivre une petite aventure onirique personnalisée, dont le but apparent est de récupérer un bloc de cristal bleu (avec les logiques bien particulières des rêves, ils savent qu'il s'agit de la mémoire de l'Astramance). Préparez-la en fonction de la personnalité des joueurs et de celle de leurs aventuriers. Nocte est imprévisible : un guerrier peut aussi bien avoir à comprendre l'intérêt de la non-violence qu'à pourfendre des hordes de monstres. Un individu plus intellectuel se verra proposer des énigmes effroyablement complexes – dont la bonne réponse est "ça n'a aucun intérêt".

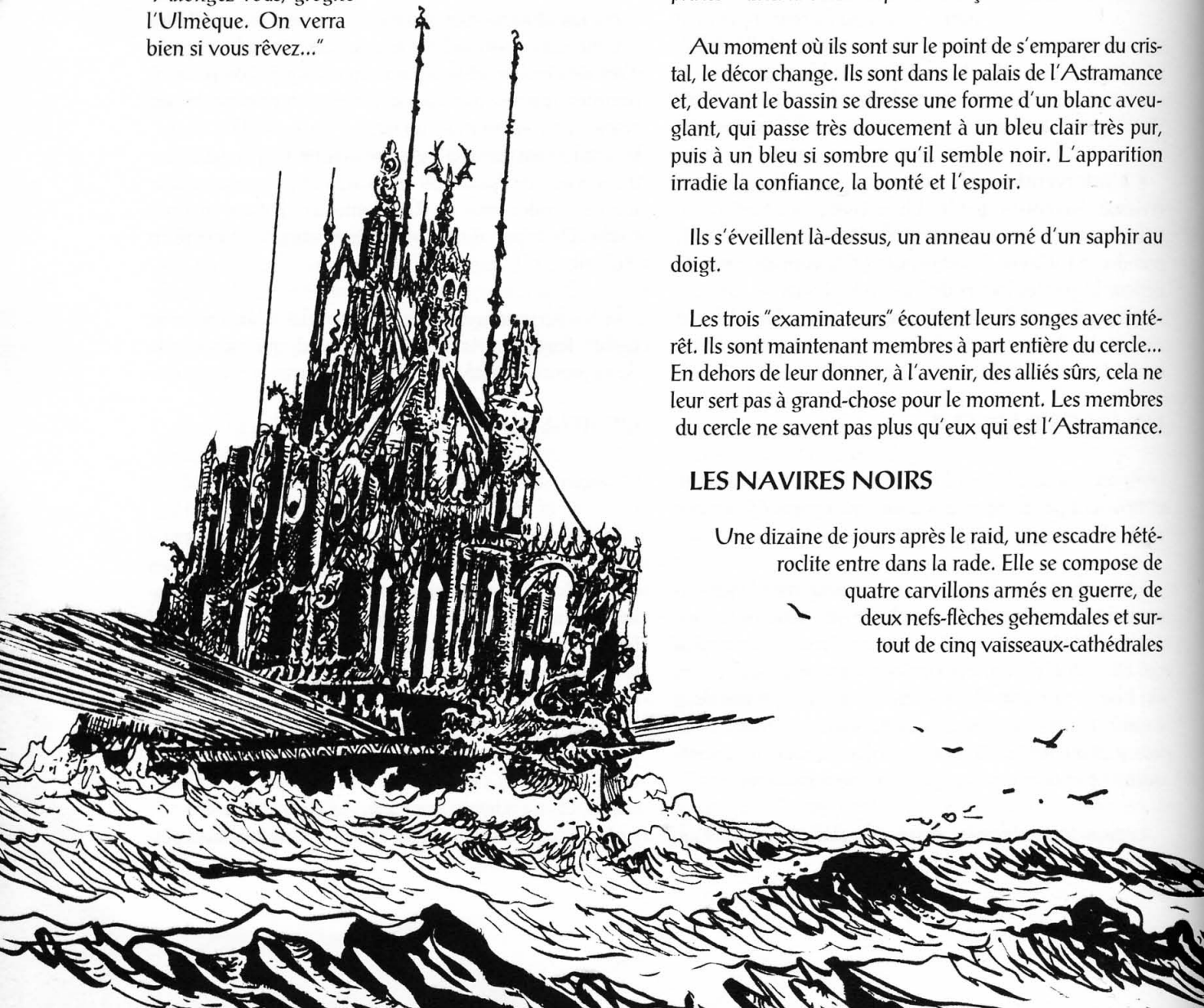
Au moment où ils sont sur le point de s'emparer du cristal, le décor change. Ils sont dans le palais de l'Astramance et, devant le bassin se dresse une forme d'un blanc aveuglant, qui passe très doucement à un bleu clair très pur, puis à un bleu si sombre qu'il semble noir. L'apparition irradie la confiance, la bonté et l'espoir.

Ils s'éveillent là-dessus, un anneau orné d'un saphir au doigt.

Les trois "examineurs" écoutent leurs songes avec intérêt. Ils sont maintenant membres à part entière du cercle... En dehors de leur donner, à l'avenir, des alliés sûrs, cela ne leur sert pas à grand-chose pour le moment. Les membres du cercle ne savent pas plus qu'eux qui est l'Astramance.

LES NAVIRES NOIRS

Une dizaine de jours après le raid, une escadre hétéroclite entre dans la rade. Elle se compose de quatre caravillons armés en guerre, de deux nefs-flèches gehemdales et surtout de cinq vaisseaux-cathédrales



ashragors, d'incroyables monuments de métal noir hérissés de clochers et de tours, avec un équipage de démons.

Tout ce petit monde débarque... à la rescousse ! Ils viennent en découdre avec les envahisseurs. Les onze navires renferment plusieurs centaines de soldats, humains et autres. Ils remettent de l'ordre en ville en l'espace de quelques jours, font pendre les émeutiers et les pillards, interdisent les manifestations de la place de l'Oratoire, obligent les commerçants à revenir aux prix d'avant l'invasion, organisent des convois de ravitaillement avec les autres ports de l'île... Bref, ils stabilisent la situation.

Le commandant de l'escadre, l'amiral Zaargim Orfang, expliquera aux autorités municipales (et sans doute aux personnages) qu'Ashragor en personne lui a ordonné de défendre l'île, menacée par des agresseurs inconnus. Au cours du trajet, il a eu la bonne fortune de croiser les autres navires, et de "convaincre" leurs capitaines de l'accompagner (en fait, il a tout bonnement menacé de les couler s'ils ne le suivaient pas).

Zaargim est un Ashragor dévot, mais pas fanatique. Sa carrière le préoccupe, mais le sort de l'Astramance et les bonnes relations avec les autres Maisons aussi. Apprenant que l'ennemi occupe le sanctuaire, il décide d'organiser une reconnaissance. S'ils le désirent, les personnages peuvent proposer leurs services. Qu'ils y aillent ou non, l'expédition trouvera un sanctuaire désert et pillé. Les Danjins ont regagné leur forteresse, sous la mer des Tourbillons.

Les aventuriers auront de multiples occasions de rencontrer Zaargim, que ce soit en tant qu'ex-commandants de la garde, en tant que survivants de la "bataille" du sanctuaire, ou en tant que héros ayant repoussé le raid sur Avemano. Si l'on passe sur ses manières, très "service-service", l'amiral ashragor n'est pas un mauvais bougre. Il a même le sens de l'humour, chose rare chez les natifs de sa Maison. Il est tout à fait disposé à se rendre utile, y compris pour poursuivre les Danjins. Ashragor ne lui a pas donné d'instructions particulières concernant les personnages, mais il choisit de les aider autant que possible. Pour l'instant, ce qu'il a de mieux à faire est de les reconduire sur le Continent. Cela ne le dérange pas outre mesure...

ET UNE NOUVELLE AVENTURIÈRE !

Un peu avant leur départ, Vadana vient les trouver et, timidement, leur demande la permission de s'embar-

De grosses ficelles ? Où ça ?

Vous et moi savons que Vadana est l'Astramance. Il est malheureusement possible que les joueurs s'en doutent assez vite, surtout si vous avez la main lourde que vous n'utilisez jamais le vieux cliché de "la petite servante mignonne et romantique qui tombe amoureuse d'un personnage".

Si vous sentez que les joueurs risquent de faire des réflexions du genre "ouah la meuf, c'est l'Astramachine déguisée, c'est sûr !", vous avez une parade à peu près infaillible : noyez le poisson !

Vadana toute seule est soupçonnable... mais Vadana accompagnée d'un petit frère ? Appelons-le Redan. Il a douze ans, des taches de rousseur, des amis sur tout le port et une assez belle carrière de jeune voyou qui l'attend, au grand désespoir de sa sœur. Inutile de dire qu'il rêve d'être aventurier ! Il rendra des services aux personnages, veillera à ce qu'un éventuel amoureux se conduise "correctement" et négociera son contrat d'engagement comme un grand. (Pour la petite histoire, Redan est un orphelin que "Vadana" a recueilli lorsqu'il était bébé. Il n'en a aucun souvenir, bien entendu.)

Si ça ne suffit pas, vous pouvez employer les grands moyens : si les aventuriers ont fait une forte impression sur la population d'Avemano, ils se retrouvent submergés de demandes d'adhésion. Des douzaine de braves gens se portent volontaires pour "partir délivrer l'Astramance avec eux". S'ils engagent tout le monde, l'effectif de leurs forces armées va faire un bond... et Vadana s'engage comme cantinière. Zaargim n'est pas particulièrement ravi à l'idée de transformer son vaisseau en "bêtaillère", mais il fait contre mauvaise fortune bon cœur.

quer avec eux. Elle a toujours rêvé de vivre des aventures et d'avoir une famille, et les personnages peuvent lui permettre, d'un coup, de réaliser ses deux rêves. Si vous avez joué adroitement, à ce stade, il y a au moins un membre du groupe qui est disposé à l'emmener au bout du monde...

En tant que maîtres de guildes, les aventuriers sont parfaitement en droit de recruter qui ils veulent. Certes, Vadana n'est pas passée par une Académie, et n'a donc pas le droit de porter de guildes, mais c'est le cas de nombreux natifs des Rivages, dont certains se rendent régulièrement sur le Continent (les marins, les doctes de passage

et le personnel diplomatique des Maisons, notamment). De plus, en tant que native de l'île de l'Astramance, son statut n'est pas tout à fait le même que celui d'un citoyen des Maisons. Bref, l'emmener outre-océan n'est peut-être pas tout à fait légal, mais ce n'est certainement un crime. Il ne leur reste donc plus qu'à négocier son contrat d'embauche. Cette formalité remplie, elle sera membre de leur guilde, avec diverses restrictions, concernant surtout les contacts (commerciaux et autres) avec les peuples indigènes.

S'ils sont réticents, ne leur forcez pas la main ! Vadana les quitte, un peu triste mais très digne. Après quoi, elle s'embarque à bord de la nef ashragor. Dans son esprit, c'est pour être avec l'homme qu'elle aime. Sa carrière de passager clandestin sera brève : deux jours après le départ, elle est découverte par un démon et amenée sur le pont. Le démon la considère comme un casse-croûte tentant, les aventuriers auront certainement une autre opinion...

DE NOUVEAU EN MER !

Et voilà donc les aventuriers quittant l'île de l'Astramance à bord du Cœur des ténèbres, une monstruosité de fer et de métal enchantée, mue par des démons. En dépit de son côté sinistre, ce moyen de transport présente de nombreux avantages : il est rapide, et personne n'ose s'y attaquer.

Et puis, Zaargim est un hôte attentionné...

Il ne leur reste plus qu'à choisir leur destination et, pour cela, ils ont intérêt à avoir compris où il fallait aller.

Il est possible de gagner Snake depuis la contrée de Gillian ou l'empire du Noir Couchant. Zaargim préfère la seconde solution, et les personnages auront certainement un faible pour la première. Après tout, leur guilde est basée à Port McKaer. Si elle est consultée, Vadana n'a pas d'opinion. Après tout, elle n'a jamais mis les pieds outre-océan, et elle n'est qu'une simple fille d'auberge...

PNJ ET CRÉATURES

<i>Garde municipal</i>				COMPÉTENCES
AGILE	2	CHARMEUR	3	Esquive 2
FORT	3	RUSÉ	3	Vigilance 0
OBSERVATEUR	3	SAVANT	3	Marcher au pas -1
RÉSISTANT	2	TALENTUEUX	3	Épée courte 2
				Lance 1

— — — — —

Art Guerrier 3
Vie 9

Armes : Épée courte (1d6 + 2), Lance (1d6)

Armure : diverses et variées, généralement sorties d'un grenier ou de la vitrine d'un antiquaire. La plupart ont des armures de cuir (1d6 -1 à 1d6 + 1 de protection). Un sur dix s'enorgueillit de sa magnifique cotte de mailles (seulement 1d6 + 2 : elle est rouillée et il manque des anneaux).

Note : La garde d'Avemano est composée de braves boutiquiers arrachés à leurs échoppes. Considérez-les comme une ressource comique. Même les Danjins les trouvent amusants...

<i>Émeutier</i>				COMPÉTENCES
AGILE	3	CHARMEUR	2	Courir 3
FORT	4	RUSÉ	4	Lancer 3
OBSERVATEUR	4	SAVANT	2	Esquive 4
RÉSISTANT	4	TALENTUEUX	2	Vigilance 3
				Bagarre 4

— — — — —

Art Guerrier 4
Vie 15

Arme : Diverses et variées. Ils lancent des pierres (compétence 2, dommages 1d6 -1). Ils brandissent des bâtons (compétence 3, dommages 1d6 + 1). Ils jettent des torches dans les magasins qu'ils pillent. Et, bien sûr, la bagarre ne leur fait pas peur (compétence 4).

Armure : pas.

<i>Cajed le Bègue</i>				COMPÉTENCES
AGILE	2	CHARMEUR	5	Arts picturaux 3
FORT	3	RUSÉ	4	Alphabet 4
OBSERVATEUR	3	SAVANT	4	Histoire 4
RÉSISTANT	3	TALENTUEUX	4	et légendes 4
				Contacts 5
				Discours 3
				Discretion 3
				Herboristerie 2
				Maîtrise 3
				Pouvoir 1
				Sens 3

— — — — —

Art Guerrier 3
Art Étrange 4
Art Guildien 3
Vie 14

Armes : pas.

Armure : normalement pas.

Tours : Avoue-flore 4, Rappelle-pupille 4, Soigne-plaie 4,

Les Danjins, peuple du loom bleu

Ce qui suit est une toute première approche. La culture danjin est riche, complexe et ne peut se réduire à quatre malheureuses pages. Vous avez largement de quoi gérer ce premier contact, mais nous reviendrons dessus dans les prochains suppléments, c'est promis !

APPARENCE

Si l'on devait trouver des modèles terrestres aux Danjins, il faudrait les chercher du côté du Proche-Orient. Ils présentent de nombreuses similitudes avec les premières sociétés du Croissant Fertile : Sumériens, Babyloniens et Assyriens.

D'une manière générale, ils sont de taille et de corpulence moyenne. Presque tous sont bruns. Les hommes portent la barbe longue, généralement frisée et enduite d'huiles parfumées. Ils attachent énormément d'importance à leur apparence.

Au repos, ils affectionnent les robes de couleurs vives, souvent rayées ou brodées d'animaux fantastiques.

À la guerre, ils portent des armures ornées de visages grimaçants, sculptées dans une sorte de cristal translucide. Celles des officiers est de meilleure qualité et évoque une sorte de verre bleuté. Leurs armes de prédilection sont le sabre, le cimeterre, le kriss et l'arc court.

SOCIÉTÉ

Évidemment, les circonstances du premier contact n'aident pas à se faire une idée juste de leur civilisation. Reste que plusieurs traits sont déjà visibles, si l'on se donne le mal de regarder.

• **Un système de castes.** Sans entrer dans les détails, il existe une noblesse héréditaire, formée de puissants magiciens : les prophètes. Les guerriers occupent l'échelon inférieur, suivi des paysans, puis des artisans et enfin des marchands. Ceux-ci sont moins bien considérés que les putains et les bouchers, qui les deux occupations les plus "impures" que puisse occuper les artisans. Vous dites ? Les guildes sont des organisations marchandes ? Cela ne leur a pas échappé, rassurez-vous !

• **L'esclavage.** Ce n'était pas une pratique courante

avant leur exil, mais ils sont aujourd'hui si peu nombreux qu'ils estiment que c'est une "malheureuse nécessité". Les esclaves sont des prises de guerre. Ils ont quelques droits, mais nettement plus de devoirs...

• **Le respect de l'autorité.** Le Destin gouverne tout, et "les prophètes connaissent le Destin tout ce qui est né, naît et naîtra". Donc, il faut leur obéir en toutes choses. C'est non seulement juste, mais nécessaire car, en leur désobéissant, on va l'encontre de sa destinée... ce qui, toute leur culture le démontre, n'engendre que catastrophes et malédictions.

• **Une organisation rigide.** Les prophètes et les officiers ordonnent. Les simples soldats évitent autant que possible de prendre des initiatives. "Ce n'est pas leur place".

• **Un culte à la pureté.** Les Danjins pratiquent des ablutions rituelles deux fois par jour (et plus en cas de transgressions), nombreuses métaphores sur les "souillures", tant physiques que spirituelles. Le blanc est une couleur sacrée, réservée à la noblesse, contrairement au rouge qui est associé à l'impureté. Le bleu, dans toutes ses nuances, est porté par tous.

• **Un certain mépris pour les arts.** C'est un trait acquis pendant leur exil. "Après tout, quel bien nous ont fait nos palais !" Quant à l'écriture, ils la combattent activement, préférant la parole, le chant et la mémoire. Au grand scandale des Venn'dys, des Kheyzas et surtout des Ulmèques, les soldats n'hésitent pas à brûler les livres. Les Danjins ont un alphabet, mais ils le restreignent à une classe de scribes. Ceux-ci ne s'en servent que pour communiquer avec les prophètes, et ne l'utilisent qu'avec d'innombrables précautions.

• **Un respect sans faille pour leurs alliés.** Contrairement à ce que l'on pourrait croire au premier coup d'œil, les Uüwans, leurs monstres de combat, ne sont pas des animaux domestiques. Ce sont des créatures intelligentes, puissantes, qui vivent aux côtés des Danjins depuis toujours.

VISION DU MONDE

Celle de tous les soldats en temps de guerre : il y a un ennemi, et il faut le tuer. À leur décharge, il convient de

remarquer qu'il le font avec compétence, efficacité et professionnalisme.

Au cour de l'invasion, les conversations avec les rares soldats danjins capturés révèlent les traits suivants :

- **Un énorme complexe messianique.** Les Danjins ne font aucun mystère de leur dévotion à la "Mère", ni du fait qu'elle est "à eux" de toute éternité. Pour le reste, leur vision de la guerre peut se résumer à "Nous venons guérir le monde".

- **Un net mépris pour les natifs des Rivages.** En quatre mille ans, tout ce qu'ils ont été capables de faire, c'est de s'abaisser jusqu'aux occupations impures ! Il faut un temps où les Maisons étaient les égales des Danjins, et ce sera peut-être le cas de nouveau... une fois qu'elles

auront été "purifiées" de leur "obsession du commerce".

- **Une condescendance amusée envers les Felsins, mêlée d'une forte dose de colère.** Comment réagiriez-vous si, en rentrant chez vous après une longue absence, vous trouviez votre chien portant vos vêtements, dormant dans votre lit et aboyant des poèmes à votre mémoire !

- **Une sensible aversion pour les habitants du Continent,** perçus comme des pions des Puissances. Chez les simples soldats, elle s'approche dangereusement du racisme pur et simple.

- **Un trait rachète** tout ce que ces opinions peuvent avoir de déplaisantes. Ils sont courtois, chevaleresques et respectent les femmes. En fait, dans leur culture d'origine, ils les respectent tellement qu'ils ont tendance à les cloîtrer. Ils ne conçoivent pas qu'elles puissent combattre, et ont du mal à concevoir qu'une guerrière soit autre chose qu'un esprit démoniaque. Par conséquent, ils ont tendance à en faire leurs premières cibles.

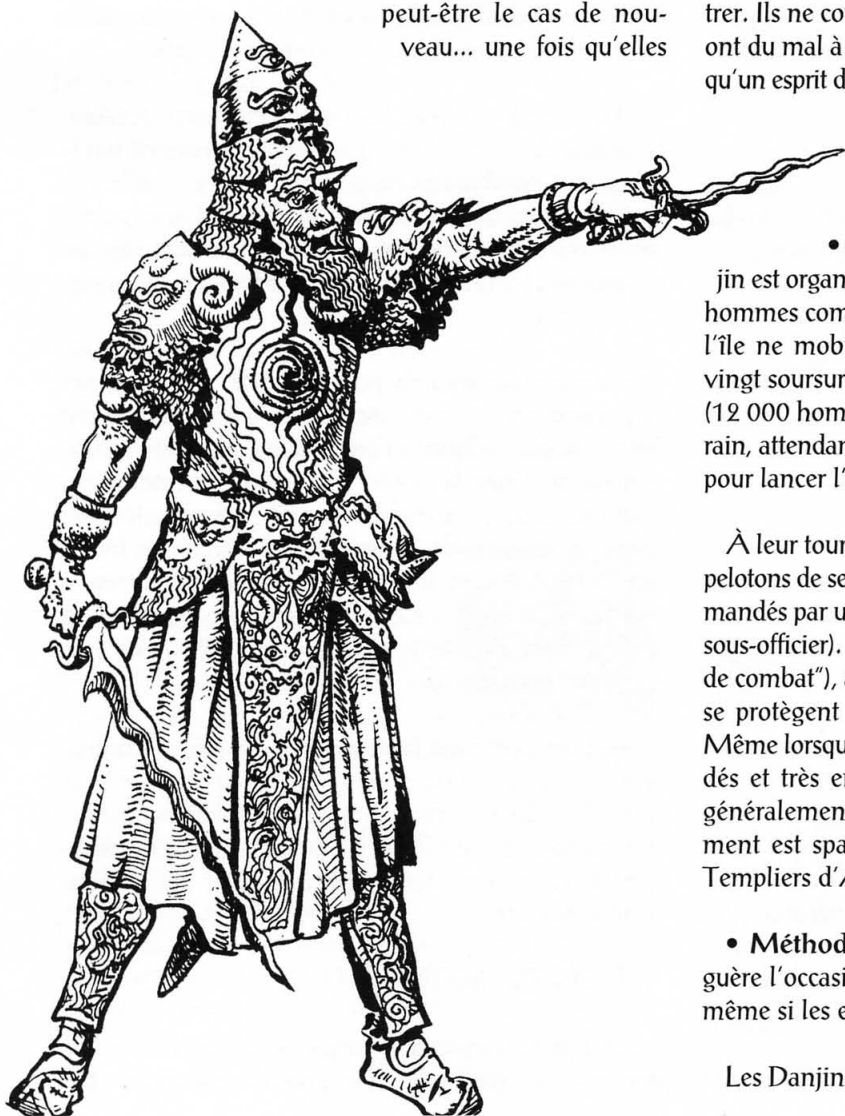
C'EST LA GUERRE !

- **Organisation.** L'infanterie de l'armée danjin est organisée en soursuns, des unités de quatre-vingts hommes commandées par un soursunray. L'invasion de l'île ne mobilise qu'une petite partie de leurs forces : vingt soursuns (1 600 hommes). Cent cinquante autres (12 000 hommes) se trouvent dans leur domaine souterrain, attendant que l'Astramance soit de retour parmi eux pour lancer l'assaut sur Snake.

À leur tour, les soursuns se divisent en dix ursuns, des pelotons de sept hommes (harra – "celui qui combat") commandés par un harraray ("celui qui dit", l'équivalent d'un sous-officier). Les harras forment souvent des ihars ("frères de combat"), autrement dit des paires de combattants qui se protègent mutuellement et combattent côte à côte. Même lorsque ce n'est pas le cas, les ursuns sont très soudés et très entraînés. Leurs hommes se comprennent généralement d'un simple coup d'œil. Leur entraînement est spartiate, à faire blêmir le plus endurci des Templiers d'Ashragor.

- **Méthodes de combat.** Les aventuriers n'auront guère l'occasion de voir la totalité de l'armée à l'œuvre, même si les escarmouches ne manquent pas.

Les Danjins n'aiment pas les sièges. Ils ont tendance à



laisser les Uüwans faire tout le travail préliminaire, n'entrant dans la cité qu'une fois qu'ils ont abattu les remparts.

En plaine, les fantassins adoptent des formations complexes, rappelant les manœuvres de l'armée romaine. Ils sont généralement protégés par des archers rapides et mobiles montés sur des chars de guerre (considérant le terrain à envahir, les Prophètes ont décidé de ne pas les risquer). Au cors à cors, autant que possible, les harras combattent à deux contre un.

- **Forces.** Pour ce premier affrontement, les Danjins ont pratiquement tous les atouts. Ils ont l'avantage de la surprise, la seule armée entraînée de l'île, des combattants d'élite et des monstres pour leur servir de troupes de choc... En face, ils n'y a guère que les aventuriers...

- **Faiblesses.** Elles sont, malheureusement, peu nombreuses. Les Danjins ont entendu parler de la poudre par Drex, mais ils ont décidé que l'Ashragor affabulait ou, du moins, exagérerait grossièrement. Ils sous-estiment nettement les capacités des autres peuples, et ne sont pas portés à l'improvisation... qui est le point fort de la plupart des personnages.

LE LOOM BLEU

Généralités

La manipulation du loom bleu donne, dans un premier temps, un avantage écrasant aux Danjins. Reste qu'il a ses limites...

Jusqu'à leur éveil, les Danjins existaient à l'intérieur d'une bulle de loom bleu. À leur retour à la conscience, ils ont dû réapprendre à le manipuler.

Bonne nouvelle : ils n'en ont qu'une quantité limitée.

Mauvaise nouvelle : la capture de l'Astramance est d'une telle importance pour eux qu'ils sont bien décidés à le dépenser sans compter, ou presque.

En pratique, chaque soldat, chaque officier, dispose d'un certain nombre de points de loom bleu, généralement lié à un objet personnel (armure et armes dans la plupart des cas, mais parfois un peigne ou un pectoral). Ils le dépendent pour obtenir des effets magiques, qui réussissent automatiquement, mais prennent toujours effet à la fin du tour où ils sont lancés. Lorsqu'ils n'ont plus de loom bleu,

ils n'ont plus de pouvoirs. Les aventuriers risquent de passer un moment à s'en rendre compte...

Que se passe-t-il si un aventurier entreprend de faire collection d'objets chargés en loom bleu ? C'est très simple : il devient immédiatement la cible de tous les Danjins de la région. S'il survit, il découvrira à ses dépens que le loom bleu s'épuise dès que la brèche est refermée.

Le loom bleu

Il est visible comme les autres looms. En revanche, pour le moment, les aventuriers sont absolument incapables de le manipuler, de le contrôler ou même de le stocker. Leurs guilders ne sont pas étudiés pour ça... et eux non plus. Il faudra de longues années d'études et/ou l'aide d'une Puissance pour rendre le loom bleu aux humains. Pour ne rien vous cacher, c'est même l'un des enjeux de la Campagne du Nouveau Monde.

LES POUVOIRS

- **Prévoir le très proche avenir.** 3 points. Ce pouvoir donne un "flash" concernant l'événement important des cinq prochaines minutes. La principale utilisation de ce pouvoir devrait exaspérer les aventuriers : il est impossible de surprendre les patrouilles danjins, qui le lancent à intervalles réguliers. S'ils se voient combattre un ennemi de leur force, les soldats continuent comme si de rien n'était, et se mettent sur le qui-vive. S'ils sentent qu'ils vont avoir affaire à forte partie, ils envoient un homme chercher du renfort.

- **Manipulation des probabilités (défensif).** Variable. Moyennant un nombre de point de loom bleu égal aux dommages subis, un Danjin peut modifier le passé récent de manière à ne pas avoir été blessé. Il est entouré pendant quelques secondes d'une aura bleutée, et les blessures subies sont annulées.

- **Manipulation des probabilités (offensif).** Variable. Moyennant un nombre de points de loom bleu égal au double des dommages qu'il souhaite infliger, un Danjin peut déclencher un "accident" qui blessera son adversaire. Restez plausible. Il est envisageable qu'un aventuriers glisse, se rétablisse de justesse mais se soit tordu la cheville. Il est moins probable qu'il prenne un coffre-fort sur la tête.

Premier intermède : la tragédie des Felsins

LE POURQUOI

Que les aventuriers le veillent où non, Vadana est partie avec eux. Elle n'en a pas conscience, mais en quittant les Rivages, elle va déclencher une série d'événements dramatiques. Le loom invisible, les fragments de sa personnalité, est instable, et c'est largement lui qui maintient les Felsins sous leur forme humaine. La présence de l'Astramance sur son île répondait à une nécessité mystique. Sans elle pour servir de "clé de voûte" au dispositif, les Felsins vont connaître des jours difficiles.

QUE SE PASSE-T-IL ?

Environ un mois après que les aventuriers aient quitté l'île de l'Astramance, peu après le passage de la "ligne" qui marque la moitié du chemin, tous les Felsins de Cosme vont tomber malades, d'une maladie peu ordinaire.

- **Les symptômes.** Les premiers jours, ils souffrent de crampes violentes et d'une forte fièvre. Ni les remèdes ordinaires, ni la magie n'y peuvent rien. Puis viennent des hallucinations où le malade se voit comme un animal. Enfin, au bout d'1d6 jours, la transformation commence. En quelques heures, le malade adopte une forme animale. La plupart se changent en créatures composites, mélange répugnant de peau, de plumes, de griffes et de fourrure. Quelques-uns (souvent les nobles et les magiciens) arrivent à revenir à leur forme de leur ancêtre d'origine. Ils restent ainsi pendant 2d6 heures, puis la transformation s'inverse. Le malade dort pendant une journée entière, puis se réveille affamé, ayant tout oublié de sa "crise". Celle-ci se renouvellera tôt ou tard... Dans un premier temps, elles seront espacées d'un nombre de mois égal au score en Résistant du personnage. À partir de la troisième crise, c'est l'intervalle se réduit à (Résistant) semaines.

- **Les effets secondaires.** Pour le malade, aucun. Entre les crises, il peut continuer à fonctionner exactement comme avant. En revanche, les possibilités de désagréments à infliger à son entourage sont à peu près infinies. Dans la phase de transformation, le malade retrouve les réflexes d'un animal sauvage. Il a peur des humains et, lorsqu'il se sent acculé, il attaque. Et une chambre de malade est généralement un endroit clos... Ah, et puis il faut les nourrir.

- **Le déplacement du loom invisible.** Tant que l'Astramance sera sur le Continent et qu'elle n'aura pas conscience de ce qu'elle est, les Felsins du Continent pourront récupérer leur loom invisible sans trop de difficultés. Ce sont ceux des Rivages qui souffriront de pénurie... C'est un bouleversement dramatique mais normalement, si tout se passe bien, cet effet devrait disparaître dès la fin de l'Acte III.

DES CHIFFRES ET DES BÊTES

Les premiers Felsins ont été formés magiquement à partir des animaux familiers des Danjins. Ceux-ci avaient des goûts assez exotiques dans ce domaine. Les potentats danjins de l'époque précataclysmique dressaient volontiers des lions et des tigres. Les prophètes élevaient des oiseaux de proie. Quant au commun peuple, il avait une certaine affection pour les singes, les civettes, les fouines, les lézards et les crapauds (ces deux espèces étant précieuses pour chasser les insectes). La propreté des villes était assurée par des troupeaux de cochons, et la garde des maisons par une espèce d'ours au pelage gris. Les chiens et les chats étaient présents, bien entendu, mais il n'étaient pas majoritaires. Lorsque toutes ces créatures sont devenues des hommes, et se sont reproduites entre elles. Quatre mille ans plus tard, lorsque leurs descendants vont reprendre la forme programmée dans leurs gènes, ils vont se rendre compte que leur histoire familiale revient les hanter...

À part les aristocrates de l'entourage du sultan, qui sont presque tous des lions et des tigres sous leur forme "pure", les autres classes apparaissent presque toujours sous la forme d'un mélange de créatures. Les magiciens se changent assez souvent en oiseaux, où en quelque chose qui en est proche. Une minorité est capable de voler sur de courtes distances. Dans le reste de la population, tout est possible, y compris l'inimaginable. Lors de la première crise, les rues de Kashmin vont ressembler à un tableau de Jérôme Bosch, peuplé d'hybrides monstrueux (à quoi peut bien ressembler un cocktail de crapaud, de belette et de lézard ?).

Pour décrire les transformations d'un aventurier felsin, inspirez-vous de son histoire familiale. Dans quelle classe sociale est-il né ? Les mésaventures qui ont précédé son recrutement dans les guildes indiquent-elles un caractère agressif, ou une nature plus timide, plus... herbivore ? Il n'est pas absurde de supposer que les guildiens sont déri-

vés d'animaux féroces, même si le mélange est tel qu'ils sont généralement impossibles à identifier. La plupart auront donc des griffes et/ou des crocs. Instinctivement, ils savent s'en servir à un score équivalent à leur meilleure compétence de combat. Les dommages varient selon le type d'animal, mais devraient tourner autour d'1d6 + 2.

Multipliez leurs scores de Résistant et de Vie par 1,5 pour la durée de la transformation. La plupart des compétences faisant appel au raisonnement sont inutilisables. En revanche, toutes celles qui sont liées aux actions physiques reçoivent un bonus de + 2. Au fait : à de rarissimes exceptions près, la masse corporelle ne change pas.

Second intermède : en route pour Snake

Laissez les personnages choisir leur port d'arrivée. Selon votre humeur, vous pouvez passer sur le trajet en quelques phrases, ou choisir de le faire jouer sur une séance entière. Une fois arrivé, Zaargim leur souhaite bonne chance et rembarque. Il repart, mais il n'ira pas loin : il remonte sur Port Flamme, dans l'empire du Noir Couchant, pour y faire son rapport aux Ashragors locaux.

PREMIER ITINÉRAIRE :

LA CONTRÉE DE GILLIAN

À Port McKaer, tout est raisonnablement tranquille. Les employés de la guilde des personnages présentent un rapport qui n'est ni calamiteux ni exceptionnel. Dans les tavernes, on parle beaucoup de la "maladie" des Felsins et on entend un peu plus de rumeurs que d'habitude, mais en dehors de ça, le Continent semble avoir retrouvé son calme. Selon les desiderata des aventuriers, ils peuvent y rester quelques heures, ou prendre plusieurs semaines pour s'équiper et se préparer.

Dans des conditions normales, le voyage entre Port McKaer et Snake dure environ un mois et demi. Les aventuriers suivront la route des Cascades, qui longe la forêt de Mirol, puis traverse l'empire de Phaleen et les Landes brumeuses. Après une pause bienvenue dans la cité urbis de Jaad, ils reprendront la route vers le lac Adhana. La dernière étape va du comptoir du Lac à Snake par la forêt, puis le Grand Fleuve. Ce n'est plus vraiment une expédition : les caravanes empruntent des routes largement pacifiées depuis un siècle et, à part quelques brigands occasionnels, les indigènes sont accueillants (il reste, en revanche, une ou deux menaces surnaturelles redoutables, notamment aux environs des Landes brumeuses).

Une version détaillée de ce périple figure dans Le requiem des ombres, pp. 44 à 49. Si vous avez envie de

vous en inspirer pour créer vos propres mini aventures, ne vous gênez pas !

SECOND ITINÉRAIRE :

L'EMPIRE DU NOIR COUCHANT

Le trajet

Le port de Kal, sur la côte ouest de l'empire, est à moins d'une semaine de route de Fort Tardar, un havre montagnard tenu par les Ashragors. L'ambiance y est allègrement malsaine, avec des douzaines de guildes qui se haïssent et des meutes d'agents des différents ordres de l'Église démoniaque. Tout ce petit monde complotte dans des directions très diverses. Certains préparent le reversement des nécromants et leur remplacement par un régime aligné sur la Maison Ashragor. D'autres défendent l'Archonte des machinations de leurs compatriotes. D'autres essayent d'infiltrer le culte de Horwl, le dieu ténébreux local.

Au-delà de Fort Tardar, les choses se compliquent : les aventuriers ont le choix entre poursuivre au sud, vers Gouffre, et remonter ensuite vers Snake, ou tenter de couper tout droit à travers le désert qui sépare Fort Tardar de la jungle de Snake. La route des Déserts, ouverte il y a quelques années par la guilde du Grand Fleuve, est coupée depuis le début de l'année. Les gens de Fort Tardar parlent de "troubles" au sein des tribus, sans trop savoir ce qui s'y passe. La rupture des communications est à peu près totale : les nomades continuent à fréquenter les comptoirs établis en bordure du désert, mais ils ne s'aventurent pas dans la jungle, passant le relais aux navigateurs du Grand Fleuve. Cela dit, ces derniers sont toujours là, et certains nomades sont disposés à se laisser convaincre de servir de guides. Si les aventuriers prennent le temps d'aller les voir, ils leur expliquent que les transients du désert sont sur le sentier de la guerre et, qu'en plus, le "chef

Sha-ge-kra" (Schlangenkraut) de la cité des serpents n'a pas payé les subsides annuels.

En passant par Gouffre, il perdent largement deux mois, mais la route n'est pas (trop) dangereuse. La traversée du désert les expose à un climat de cauchemar, aux attaques des nomades et aux terribles vents qui rendent fous... mais ils n'en ont que pour trois semaines, plus quelques jours dans la jungle.

Deux rencontres

- Abrax dag Oroxos est un chevalier du Noir Couchant, qui s'occupe de la sécurité du port de Kal. Il n'a guère de sympathie pour le régime des Noirs Sorciers, et l'arrivée d'une flotte ashragor ne l'enchanté qu'à moitié. Quant à la perspective d'organiser les inévitables festivités de bienvenue, elle l'épuise d'avance. Abrax est un homme droit, honnête et franc (ce qui explique qu'il végète dans un poste provincial). Il se sent en sympathie avec les aventuriers, et n'hésite pas à passer beaucoup de temps avec eux. S'ils lui racontent son histoire, il sympathise. Les aventuriers le reverront plus tard, dans les prochains épisodes de la campagne...

- Yorgun Paakkänt est un maître de guilde ashragor qui prend les aventuriers sous son aile à Fort Tardar. Il est d'une courtoisie sans faille, leur fournit hommes et matériel s'ils estiment en avoir besoin, et repousse toute idée de paiement "je serai récompensé par ma Maison, ne vous inquiétez pas". S'ils insistent, il finit par accepter, de mauvaise grâce, que les personnages rendent un service à la guilde du Crâne blanchi, qu'il a l'honneur de diriger. Quel service ? "On verra plus tard, mes chers amis. Mais

Des détails ?

Des détails !

L'empire du Noir Couchant est détaillé dans L'atlas du Continent, volume 2. Quant à la ville de Gouffre, elle l'a été dans le volume 1. La Campagne du Nouveau Monde est conçue, autant que possible, pour que vous vous passiez des autres suppléments. Vous pouvez parfaitement faire jouer le voyage en utilisant seulement les informations fournies par la boîte de base sur ces deux contrées.

À ce sujet, un mot de clarification. Vous avez acheté Guildes. Bravo, excellente idée. Maintenant, vous en faites ce que vous voulez. Les meneurs de jeu sont des gens imaginatifs, et je suis sûr que vous ne faites pas exception à la règle. Les suppléments publiés sont destinés à vous faire gagner du temps, pas à être appris par cœur. Vous n'avez pas les Atlas ? Tant pis ! Vos nomades du désert ne ressembleront pas à ceux qui y sont décrits. Votre version de Gouffre sera peut-être moins fouillée que la nôtre (ou davantage !). Et alors ? Ce qui compte, c'est que les joueurs s'amusent, pas que vous puissiez leur faire un cours sur l'organisation administrative de l'empire du Noir Couchant !

ce ne sera rien d'exorbitant, rassurez-vous". Il leur trouve un guide, un chef oorish nommé Xaiesh, qui les conduira à travers le désert de Sablenoir. Bien entendu, cette générosité est motivée par des ordres venus d'Ashragor qui, depuis l'affaire de la porte noire, s'intéresse de près aux faits et gestes des personnages.



Yorgun Paakkänt

Acte 3

Le Guerre de L'ASTRAMANOE

La jungle

Les quatre événements qui suivent ne sont pas nécessairement liés. C'est à vous de les mettre en scène en fonction des faits et gestes des personnages. La seule chose certaine, c'est qu'ils doivent découvrir l'avant-poste désert avant d'arriver à Snake. De là, ils peuvent se précipiter dans la forêt... ou préférer aller chercher du renfort en ville. De même, il est possible qu'ils visitent les cités de Ceux-Qui-Dorment avant ou après avoir pénétré dans le palais du Branapur. Quant à Hamidar le trappeur, ils peuvent le croiser n'importe où, selon vos besoins. Son témoignage est destiné à les aiguillonner, et il peut leur rendre des services une fois dans la jungle, mais c'est un personnage très secondaire.

Point important : s'ils choisissent systématiquement la prudence, les aventuriers seront peut-être obligés de faire un ou deux allers-retours dans la forêt. Or, il n'est pas certain qu'ils puissent se permettre ce luxe. Le peuple du loom bleu ne leur en laissera pas le temps...

L'AVANT-POSTE ATTAQUÉ

Situation

Qu'ils arrivent par l'est (le désert) ou par l'ouest (la route du lac Adhana), les aventuriers vont devoir emprunter le Grand Fleuve. En gros, de l'une ou de l'autre extrémité, il leur reste une semaine de trajet par bateau. Les barges tirées par des anguilles géantes sont lentes, mais c'est un moyen de transport sûr. Entre autres inconvénients, il exige des haltes fréquentes : les bêtes n'aiment pas avancer de nuit. Parfois, il faut dormir dans la barge, au milieu du fleuve. Plus souvent, le bateau fait halte pour la nuit dans l'un des avant-postes établis par les guildes et le Branapur.

Le soir du troisième jour, la barge accoste sur un quai désert. C'est anormal. D'habitude, les résidents de l'avant-poste viennent accueillir les voyageurs, ne serait-ce que pour prendre des nouvelles du monde extérieur. La porte du fort est ouverte. Enfoncée. Il y a des mares de sang sur le sol, un ou deux cadavres dans la cour, des portes arrachées de leurs gonds... La forge a brûlé, ainsi

qu'une ou deux maisons. Seule l'humidité ambiante a empêché l'incendie de se propager. Le magasin a été pillé.

Il n'y a pas besoin d'être un génie pour se rendre compte que la plupart des habitants ont disparu. Les quelques cadavres qui restent sont là depuis plusieurs jours (sous ce climat, il est difficile de faire une évaluation plus précise). Une fouille approfondie de l'avant-poste permet de retrouver le journal de bord de Massimo Vecchi, le représentant de la guilde des Peaux. La dernière entrée date de cinq jours. Apparemment, il ne se doutait de rien. D'autres passages, plus anciens, pourraient intéresser les aventuriers, s'ils prennent la peine de lire tout le texte.

La survivante

Wilhelma Mern est une petite fille de huit ans, très maigre, très sale et très perturbée par les événements de ces derniers jours. À l'arrivée des aventuriers, elle se réfugie dans le grenier de l'une des maisons. Elle les observe par une fente entre les planches. S'ils n'ont pas l'air menaçants, elle finit par descendre les rejoindre.

Il faudra passer pas mal de temps à la rassurer, à la nourrir et à l'aider à reprendre pied dans le réel. Si aucun des

aventuriers n'a la fibre maternelle, c'est Vadana qui s'en charge.

Son témoignage est simple : quatre jours plus tôt, la porte de l'enceinte a été défoncée par des "hommes de pierre", qui ont emmené tout le monde, sauf elle parce qu'elle s'est cachée dans une cave. Les statues ont emmené ses parents et son grand frère. Elle insiste pour que les personnages aillent les libérer tout de suite.

Elle a du mal à donner une description plus précise des assaillants : elle n'a jamais été à la cité de la jungle. Elle parle quand même de longues barbes et de "drôles d'épées courbes". Après les événements du sanctuaire, cela devrait évoquer quelque chose aux aventuriers...

Les alentours

Une fouille rapide des abords de l'avant-poste leur permet de découvrir une piste, déjà partiellement effacée par la jungle. Elle s'enfonce vers l'intérieur des terres... Il faudra être d'excellents pisteurs pour la suivre jusqu'au bout. Elle conduit à la cité de Ceux-Qui-Dorment. Celle-ci est déserte. Dans les murs des rares bâtiments intacts, d'innombrables niches signalent l'absence d'une statue...

Extrait du journal de Massimo Vecchi

Troisième jour de la Prime Ardençe

Aujourd'hui, conformément aux termes du contrat qui nous lie au Branapur, j'ai conduit un groupe d'une vingtaine d'hommes à la cité de Ceux-Qui-Dorment, à une demi-journée de marche à l'intérieur des terres.

Il s'est passé quelque chose de très anormal.

Les statues ont bougé.

Elles sont toujours dans leurs niches et, pour un observateur superficiel, tout semble comme d'habitude. Mais j'ai vu de nombreux changements : une expression différente ici, un bras imperceptiblement levé là...

Je ne peux pas dire que j'ai rêvé. Voilà cinq ans que travaille dans ces ruines une semaine tous les trimestres, conformément aux ordres du Branapur et de ce fumier de Schlangenkraut. J'ai fait d'innombrables croquis des ruines, que j'ai fait parvenir à Sa Hautesse, et je m'en souviens assez pour être sûr de ce que j'avance.

Je vais écrire une lettre aux autorités pour leur signaler le changement, et je veux bien que la langueur me dévore si je remet les pieds dans la jungle tant qu'on ne m'aura pas expliqué ce qui s'est passé !

[D'autres entrées, au cours des mois suivants, font allusion à la cité de Ceux-Qui-Dorment. Plusieurs trappeurs signalent qu'ils y ont vu des lumières, et qu'ils évitent désormais l'endroit.

Des voyageurs signalent que d'autres avant-postes ont eu des problèmes similaires.

Quant à la lettre envoyée au Branapur, elle n'a jamais reçu de réponse.]

Cette cité n'a pas encore été "reconquise" par le peuple du loom bleu, pour une raison bien simple : le bassin prophétique, qui en occupe le centre, est asséché et comblé de débris. S'il y a des Felsins dans le groupe, la cité les met mal à l'aise. Ils se sentent opprimés. S'ils restent trop longtemps, ils souffrent de crampe et de vertiges, les symptômes avant-coureurs d'une autre crise... S'ils quittent rapidement la ville, ils en seront quitte pour la peur. S'ils restent plusieurs jours, en revanche, ils se transformeront.

De la cité, d'autres traces mènent au camp de prisonniers.

HAMIDAR LE TRAPPEUR

Hamidar est un trappeur felsin, présenté plus en détail p. 56. Comme tous ses compatriotes, il s'est transformé mais, contrairement à la majorité, il n'a pas trouvé l'expérience désagréable. Il a retrouvé sa forme humaine il y a quelques jours et a décidé de raconter son aventure à l'avant-poste le plus proche. Il l'a trouvé désert, tout comme ses deux voisins. Il ne lui a pas fallu très longtemps pour trouver le camp de prisonniers. Une série de visites rapides dans les cités de Ceux-Qui-Dorment lui a montré qu'il s'y passait des choses étranges.

Au moment où les aventuriers arrivent dans la région, Hamidar lutte contre son aversion pour les cités en général et Snake en particulier. Il a bien conscience que le problème le dépasse, mais il n'ose pas s'aventurer parmi ses semblables... Il a peur des dégâts qu'il pourrait causer au cours de sa prochaine transformation.

Hamidar et son ami Ougouk sont là pour servir de couleur locale et de source d'information concernant la jungle. Vous avez une multitude de façons de les faire entrer en contact avec les aventuriers. Il peut leur tomber dessus (littéralement !) aux alentours de l'avant-poste ou du camp de prisonniers. Il peut les rejoindre à l'avant-poste suivant, après les avoir suivis pendant un jour ou deux. À moins qu'ils ne le retrouvent à Snake, où il erre de taverne en taverne en annonçant que "les statues courent dans la jungle"... Évidemment, peu de gens le prennent au sérieux.

Sa prochaine crise de métamorphose est imminente. À vous de la placer au moment le plus handicapant pour les personnages (lorsqu'ils seront en train de faire le guet devant le camp de prisonniers, par exemple). Il se change en un être vaguement simiesque, avec des plaques de carapace évoquant un peu une tortue et des cornes vestigielles. Sous cette forme, il est carnivore... et perpétuellement affamé.



LE CAMP DE PRISONNIERS

Les lieux

Le camp est situé à une heure de marche au nord de l'une des cités de Ceux-Qui-Dorment, et à trois bonnes journées de trajet de l'avant-poste abandonné. C'est un ensemble de cabanes branlantes, entouré d'une solide palissade. Celle-ci est surveillée jour et nuit par une dizaine de statues animées, qui présentent de nets avantages sur les sentinelles de chair et d'os : elles ne se fatiguent jamais, sont pratiquement impossibles à distraire, et y voient aussi bien de jour que de nuit. Les alentours de la palissade ont été défrichés, rendant une approche discrète très difficile.

Le camp contient environ cent personnes, autrement dit la population de trois avant-postes, plus un bon nombre de trappeurs. La routine est bien établie : à l'aube, les prisonniers sont escortés jusqu'à l'une des cités. Ils y travaillent jusqu'au crépuscule, nettoyant les bâtiments, déblayant les places, bref, préparant l'endroit pour le retour de ses propriétaires légitimes. Pendant la journée, ils sont dispersés aux quatre coins de la ville, et il est relativement facile de prendre contact avec eux. En dépit de multiples occasions qui se présentent pendant leur travail, les prisonniers n'ont pas l'air de vouloir s'évader.

Une heure avant le coucher du soleil, le groupe revient au camp, où il est bouclé pour la nuit. Ils sont placés sous la

surveillance d'une quinzaine de statues animées. Celles-ci accordent à leurs captifs une pause d'une heure pour le déjeuner, et ne les maltraitent pas.

Dans un avenir relativement proche, la ville sera considérée comme "habitable". Les statues et leurs prisonniers iront s'établir auprès d'une autre cité, et recommenceront tout le processus... Le principal problème qui se pose aux gardiens est de nourrir tout le monde. Les réserves des avant-postes s'épuisent, et les chasseurs ne ramènent pas assez pour satisfaire les humains. Les statues sont convaincues que l'arrivée prochaine des Danjins résoudra ce problème.

Les prisonniers

La famille Mern est là, au grand complet, tout comme Massimo Vecchi. Si les personnages arrivent à entrer en contact avec eux, ils les trouvent anxieux et épuisés mais, en dehors de ça, en plutôt bon état. Les statues sont des maîtres corrects, qui ont fixé des règles sévères mais les respectent. Entre autres choses, elles stipulent que toute tentative d'évasion entraînera deux jours de privation de



nourriture pour ceux qui restent. Peu de gens sont assez cruels pour condamner leurs amis à mourir lentement de faim... et les rares imbéciles qui se sont lancés à l'aventure ont été repris ou ont succombé aux pièges de la jungle. Par ailleurs, les statues ont promis que tout le monde serait libéré lorsque les villes seraient toutes nettoyées. Le camp est plein de rumeurs sur les récompenses qu'elles octroyeront à ce moment-là. Les naïfs sont convaincus qu'ils rentreront à Snake couverts d'or, et qu'ils pourront raconter à leurs petits-enfants leur rencontre avec ce peuple de transients bizarres.

Ils demandent aux personnages de faire connaître leur situation aux autorités, et collaboreront à tout projet raisonnable visant à les libérer. Ils connaissent beaucoup mieux la jungle que les aventuriers, et ont une définition très restrictive du mot "raisonnable".

Qu'est-ce qu'on fait ?

- **Attaquer.** À moins que les aventuriers ne soient accompagnés de nombreux soldats venus de Snake, c'est une option suicidaire. Avec des renforts, en revanche, il est possible de libérer la plupart des captifs. Si elles se rendent compte qu'elles perdent la partie, les statues se replient en bon ordre jusqu'au Grand Fleuve, où elles s'immergent en attendant le départ des personnages. Contrairement aux humains, elles ne craignent ni les crocodiles, ni les pirhanas, ni les sangsues...

- **Reconnaître le terrain, puis partir.** Après tout, les prisonniers n'ont pas l'air d'être en danger pour le moment, et les aventuriers ont d'autres chats à fouetter...

- **Se faire capturer.** C'est toujours possible, notamment s'ils ne sont pas prudents en s'approchant du camp ou de l'une des cités. Dans ce cas, ils vont vivre quelques jours pénibles, mais il y a de fortes chances que les menaces qui pèsent sur leurs compagnons s'ils s'évadent ne les retiennent pas longtemps. S'ils décident de rester sur place, il est probable qu'ils craqueront lorsque les Danjins commenceront à arriver, une quinzaine de jours après leur capture. Si, malgré tout, ils restent sur place et gardent un profil bas, vous risquez de devoir transformer en profondeur l'acte III – ils assisteront à la chute de Snake, puis aux recherches de plus en plus frénétiques des Danjins, qui s'attendaient à trouver leur Mère à l'intérieur de l'enceinte. Combien de temps faudra-t-il pour qu'un vétéran du raid sur Avemano reconnaisse Vadana ?

Ceux-Qui-Dorment

Les statues faisaient, à l'époque du Cataclysme, partie du dispositif militaire des Danjins. À la fin du conflit qui faillit détruire les Rivages, le peuple du loom bleu était au bord de l'extinction. Pour suppléer à leurs armées déclinantes, les prophètes ont créé des milliers de golems de pierre, qui furent installés dans les principales cités danjins en prévision de l'assaut final – l'idée était de réserver une très mauvaise surprise aux armées ennemies, si celles-ci venaient à remporter la victoire.

Elles n'ont jamais servi. Le peuple du loom bleu a été arraché à Cosme, et leurs cités sont parties à la dérive avec leur cargaison de statues. Elles sont restées là, inoffensives, pendant des siècles. Longtemps, le peuple des hommes-serpents qui, à l'époque, vivait dans la jungle, s'est occupé de les entretenir. Un jour, les Arkhés sont arrivés et se sont établis à Snake. Au cours de guerre aujourd'hui oubliées, ils ont brisé la puissance des hommes-serpents. Les statues de Snake ont toutes été détruites sur l'ordre d'un Branapur, il y a de cela trois siècles, pour une raison très humaine : elles rappelaient sans cesse aux Arkhé qu'ils n'étaient que des squatters, pas les bâtisseurs de Snake. À cette époque, les cités de la jungle étaient désertes. Personne ne se souvenait plus de leur existence. Elles ont été redécouvertes il y a un peu plus de cent ans par des expéditions guildiennes. L'actuel Branapur, conseillé par Schlangenkraut, s'est pris de passion pour ces ruines et a ordonné qu'elles soient, autant que possible, nettoyées. Sans qu'ils en aient clairement conscience, tous les deux rendaient service aux Danjins. Ceux-ci, retranchés dans leur sanctuaire sous la mer des Tourbillons, ont senti la présence de Snake et de ses cités-sœurs. Pour eux, la possession de la ville est tout aussi vitale que celle de l'Astramance. Au début de l'année, ils ont donc réveillé à distance Ceux-Qui-Dorment. Une formidable armée d'invasion composée de milliers de statues se tient prête à attaquer Snake lorsque les prophètes donneront le signal... En attendant, Ceux-Qui-Dorment se sont procurés de la main-d'œuvre pour nettoyer les cités (ils n'envisagent pas un instant de le faire eux-mêmes. Ce sont des guerriers, pas des manœuvres !)

Les cités de Ceux-Qui-Dorment

LES LIEUX

Il y en a une douzaine, de part et d'autre du Grand Fleuve. Toutes montrent les traces des fouilles ordonnées par le Branapur. Certains édifices ont été dégagés, quelques ruines ont été entourées de palissades branlantes, il y a des tranchées boueuses d'où ont été extraits des objets plus ou moins identifiables...

Quatre d'entre elles, sur la rive nord, ont été choisies par les statues pour être rénovées. L'une d'elles est terminée, propre et vide. Une autre est en chantier. Quant aux deux dernières, les prisonniers commenceront à y travailler d'ici quelques jours ou quelques semaines, selon vos besoins.

Elles suivent toutes le même plan : circulaires, sans enceinte, mais avec des tours qui ressemblent de manière troublante à celles de Snake. Quand on arrive de la jungle, on traverse un premier cercle de maisons basses, généralement très endommagées. Il est suivi par deux cercles concentriques de demeures plus aisées. Le centre de la ville est occupé par un complexe monumental, que les gens des avant-postes appellent indifféremment "temple" ou "palais", et qui servait à ces deux usages. Il se compose d'interminables enfilades de pièces voutées. Au rez-de-chaussée, on distingue encore des écuries et d'immenses salles (destinées à abriter les chars de guerre). Toute une aile du palais semble avoir été construite pour des créatures non-humaines de grande taille. On y trouve des rampes à la place des escaliers, des portes surdimensionnées... Les aventuriers qui ont croisé les Uûwans comprendront peut-être que c'était leur domaine.

L'ensemble du palais s'organise autour d'une immense esplanade centrale. Toutes se ressemblent, et ont deux caractéristiques communes : un vaste panneau de pierre sculpté en forme de porte (qui rappelle désagréablement aux personnages celle qui se trouvait dans l'abdomen de Koracen Drex), et un petit bassin circulaire situé au centre du terre-plein, qui évoque de manière troublante le bassin qui forme le cœur du sanctuaire de l'Astramance.



Dans la cité nettoyée, porte et bassin sont impeccablement propres. Dans les cités à nettoyer, ils sont couverts de végétation, et des arbres poussent entre les pavés, mais le bassin central est encore rempli d'eau et la porte est en bon état. Dans les cités désertes et vouées à le rester, le bassin est comblé et/ou la porte a été brisée. Si les personnages visitent suffisamment de sites pour se rendre compte de ces points communs, ils tiennent un moyen efficace de limiter l'invasion danjin : il leur suffit de briser les portes et de combler les bassins. Il y a peu de chances pour qu'ils y parviennent dans la ville déjà nettoyée, qui est surveillée, mais neutraliser trois sites sur quatre serait déjà une belle victoire !

UNE QUÊTE EN NOCTE

En plus de l'espionnage et de la libération des prisonniers, les personnages ont une autre raison, plus personnelle, de venir dans les cités : les rêves qu'ils ont eu lors de leur initiation au cercle de saphir indiquaient clairement qu'une partie de la mémoire de l'Astramance se trouvait dans des villes en ruines englouties par la jungle. C'est vrai... mais pas au sens où ils s'y attendent. S'ils ne font pas la connexion dès leur arrivée dans la région, l'architecture de Snake leur rappellera confusément leur vision. Cela devrait suffire à les pousser dans la forêt.

Reste à trouver la cité de leurs rêves. C'est, bien entendu, l'une de celles où le bassin est intact et où les travaux n'ont pas commencé. Laissez les personnages parcourir la région. Après quelques échauffourées avec les statues, ils finissent par trouver une esplanade presque identique à celle de leurs songes. Il ne leur reste plus qu'à s'allonger et à dormir. Nocte les accueille à bras ouverts.

En songe, ils se retrouvent sur l'esplanade. Si Vadana était avec eux, elle n'est pas là. La cité se dresse au sommet d'une montagne. Le ciel est rouge sombre, sillonné d'éclairs noirs. Au loin, on aperçoit la mer. Il y a des statues partout, et un groupe de Danjins accomplit une cérémonie religieuse complexe autour du bassin. Le sol tremble faiblement. À un moment donné, une crevasse s'ouvre non loin des aventuriers. Les prêtres danjins la regardent intensément.



ment pendant quelques secondes, et elle disparaît comme si elle n'avait jamais existé. Brusquement, une apparition d'un bleu aveuglant se matérialise

au-dessus du bassin. Il en émane des vagues d'impressions et d'émotions, mais aucune pensée cohérente. Son discours ressemble à : "Fin. Mort/Destruction + non-adieu. Retour Avenir/Présent Victoire." Les Danjins sont tous à genoux. L'apparition s'évanouit. Très lentement, les personnages quittent le sol. Ils flottent dans le ciel, et distinguent une côte, des montagnes. À une vitesse impossible, leurs contours se modifient. Le pic sur lequel ils se trouvaient disparaît sous les flots. Les plaines sont englouties. De nouvelles montagnes jaillissent. Au-dessus d'eux, le ciel change de teinte, passant du rouge à un blanc éclatant, puis à l'obscurité de la nuit.

Le groupe dérive vers une ville. Les Felsins n'auront aucun mal à reconnaître Kashmin. Maintenant qu'ils ont vu la cité de la jungle intacte, les similitudes leurs sautent

Explication / complication de texte

Les aventuriers ont tout simplement assisté à la fin de la Maison Danjin et à la naissance des Felsins. Quant à la créature lumineuse au centre de la place, c'était la Puissance du loom bleu, qui était sur le point de donner sa vie et de devenir l'Astramance. Vous et moi le savons. En revanche, il y a de fortes chances pour que les aventuriers ne comprennent pas tout immédiatement. C'est très bien comme ça !

aux yeux... Il n'y a pas d'humains en vue, mais elle est pleine d'animaux paniqués. Soudain, l'image se brouille pendant quelques secondes. Les animaux ont disparu, mais les rues sont jonchées de corps nus. Les Feux-du-Ciel apparaissent à l'horizon, et les premiers Felsins s'éveillent à l'aube d'un monde nouveau.

Les aventuriers dérivent au-dessus du sanctuaire. Comme dans leur première vision, ils se retrouvent devant le bassin. Cette fois, l'Astramance leur apparaît distinc-

Les périls de la jungle

Nous ne l'avons peut-être pas assez souligné faute de place, mais n'oubliez pas que les aventuriers ne se déplacent pas dans la forêt de Fontainebleau. Il leur faut se frayer un passage à la machette, et la faune et la flore sont toutes les deux joyeusement aventurivores. Si l'on passe sur les menus désagréments que sont les moustiques, les sangsues et les plantes carnivores, on trouve toute une gamme de serpents venimeux, de grands félins, de sables mouvants, d'arbres étranqueurs, de crocodiles...

Les personnages évoluent dans un environnement hostile, dont ils ne savent pas grand-chose et où la moindre erreur peut être mortelle. Tenez-en compte lorsque vous décrirez leurs déplacements.

tement. Elle est rousse, d'une beauté inhumaine... et les personnages la reconnaissent ! Elle ressemble comme une sœur à Vadana !

Une rencontre

Hamidar n'est pas le seul à parcourir la jungle. Nassaribân-Orbaal est un magicien danjin. Sans être d'un rang aussi exalté que les prophètes, il est relativement puissant et, s'il n'était pas dissident, il occuperait une place importante au sein de leur hiérarchie. Malheureusement pour lui, Nassar est un doux rêveur qui estime qu'il y a assez de place sur Cosme pour tout le monde, et qu'il y a d'autres moyens que l'invasion de prendre contact avec les peuples des Rivages et du Continent. Cela lui a valu d'être exilé et ostracisé. Les statues lui obéissent encore, mais les Danjins l'ignorent, même s'il se plante devant eux et se met à hurler – pour eux, il n'existe plus.

Nassar ressemble plus à un trappeur particulièrement excentrique qu'à un magicien : il est vêtu de guenilles, arbore une barbe et une chevelure hirsute, et néglige franchement son hygiène personnelle. Il ne connaît pas grand-chose à la survie en forêt, mais il apprend à toute allure. Il passe l'essentiel de son temps en méditation auprès du bassin central de l'une des cités en ruine. Il n'a pas loom bleu sur lui (à part au plus profond de son être, dans son étincelle loomique, mais il y a peu de chances que les personnages puissent la distinguer). Son guildien est accentué et guttural, mais tout à fait compréhensible.

Un ou deux jours avant l'arrivée des personnages, Nassar

a eu une vision, selon laquelle il est destiné à faire de grandes choses. Très bientôt, il devrait recevoir un premier signe. Bien entendu, il interprète l'arrivée du groupe comme étant ce signe. Il se montre donc tout à fait amical, même s'il reste prudent. Il ne se présente pas directement comme un Danjin. Il préfère jouer à l'ermite indigène cinglé, au moins le temps de prendre la mesure des aventuriers. Si ceux-ci lui font assez confiance pour rêver en sa présence, il leur tient compagnie. Il aura une vision, lui aussi. Le lendemain, il jette des regards bizarres à Vadana. Si les circonstances le poussent à révéler sa véritable nationalité, il se montre très prudent. Il est assez loyal envers son ancienne Maison pour prétendre ne rien savoir des plans des Danjins, et n'avoir qu'une idée assez vague de leurs forces ("des milliers et des milliers d'hommes").

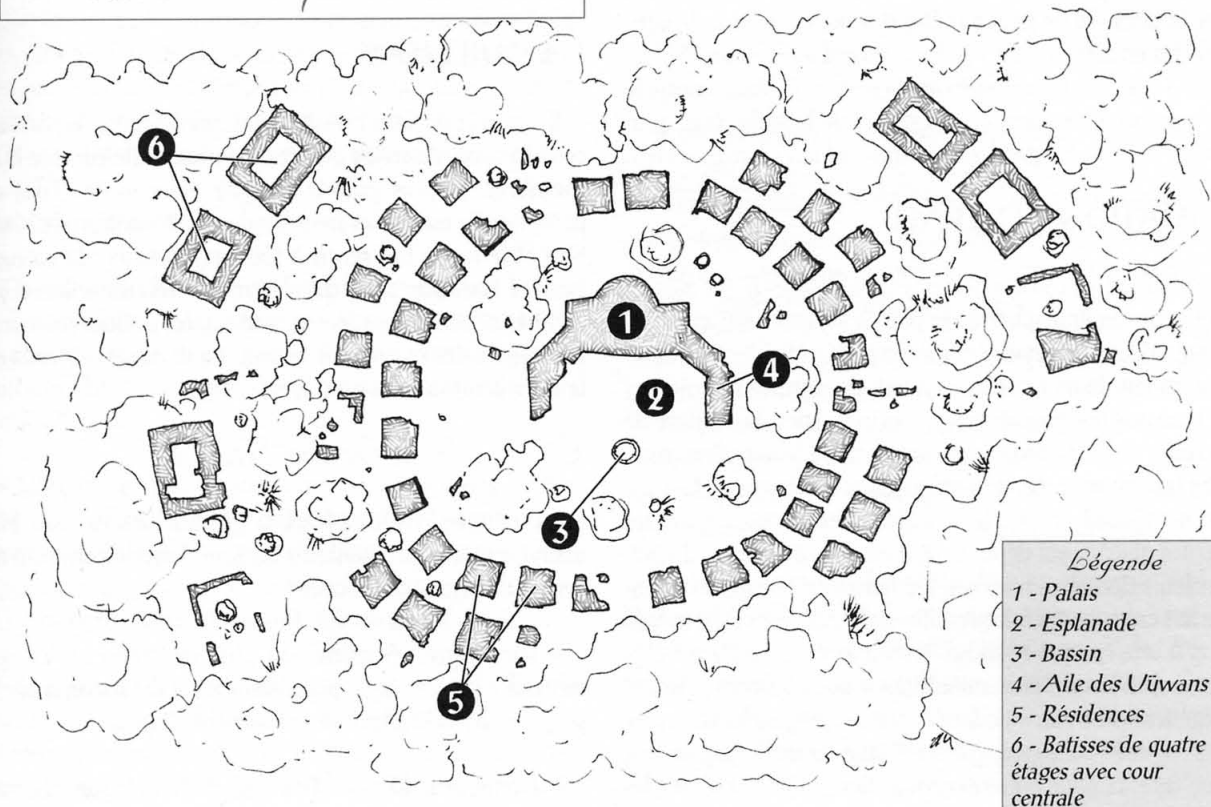
Si les personnages veulent bien de lui, il les accompagne en ville. Si, comme c'est plus probable, ils se méfient ("le dernier mec qu'on a pris en stop, il a explosé et les types bleus ont attaqué le sanctuaire"), il les laisse partir et se dirige vers Snake tranquillement, à son rythme. Il les retrouvera là-bas.

Et si les aventuriers le tuent ? Eh bien, Vadana leur en voudra beaucoup pour leur cruauté. À part ça, personne ne leur fera de reproche... Jusqu'à ce qu'ils se retrouvent en présence de l'Astramance, à la fin de l'acte III. Elle avait des projets pour Nassar, et est furieuse que les aventuriers l'aient privé de son aide.

LES PNJ

<i>Les statues</i>				COMPÉTENCES	
				Cimeterre	4
				Bagarre	3
				Guildien	2
PHYSIQUE	5	MENTAL	2		
Art Guerrier 5					
Vie 45					
Armes : Cimeterre de pierre (2d6 + 2).					
Note : Au moins pour cet épisode, elles ont besoin de main-d'œuvre. Autant que possible, elles évitent de tuer, se contentant d'assommer leurs adversaires. Elles parlent le guildien, qu'elles ont appris en écoutant les groupes de travailleurs qui ont défriché les cités sur ordre du Branapur.					

Cité de ceux-qui-dorment



Légende

- 1 - Palais
- 2 - Esplanade
- 3 - Bassin
- 4 - Aile des Uūwans
- 5 - Résidences
- 6 - Batisses de quatre étages avec cour centrale

Snake

QUAND ON ARRIVE EN VILLE...

... et qu'on a déjà une certaine réputation, on est mieux reçu que quand on est un aventurier de rien du tout. L'affaire de la porte noire est connue à Snake, et le nom des personnages y est associé. Du coup, nos héros n'auront pas une minute de tranquillité : des émissaires de toutes les grandes guildes viennent leur rendre visite, leur offrent de les loger, leur proposent des audiences avec leurs supérieurs, etc.

Dans un premier temps, les personnages devraient être ravis d'être au centre de l'attention générale. Ils déchanteront vite. Tout le monde les écoute avec intérêt, certes, mais sans les entendre. Les maîtres des guildes s'imaginent qu'ils viennent s'implanter à Snake, et cherchent à les faire rentrer dans un parti. Leurs avertissements apocalyptiques suscitent au mieux des sourires polis. Usez et abusez de répliques comme : "voyons, nous sommes à Snake ! Dans une région pacifiée depuis un siècle !", "De mémoire d'homme, on a jamais vu de taureau volant cracheur de feu par ici !", "Calmez-vous, voyons. Même s'il y a un danger – ce que je crois volontiers, puisque vous me le dites – il ne peut pas être si proche que vous le pensez" ou encore "je suis 100 % d'accord avec vous. Aidez-moi à prendre le contrôle du conseil, et je vous donne le commandement des forces armées de la ville" (une promesse creuse : les guildes ne contrôlent pas l'armée arkhé).

SITUATION GÉNÉRALE

Snake est un colosse décapité. Les Arkhés n'ont plus de nouvelles du Branapur depuis plus de six mois. De leur côté, les guildiens, privés de l'influence de Karl Schlangenkraut, reprennent leurs mauvaises habitudes : intrigues internes et mauvais traitements envers les indigènes. La rupture de la route de Fort Tardar a encore aggravé la situation, mettant bon nombre d'employés guildiens au chômage. La guilde du Grand Fleuve tient à peu près le coup, mais les petites guildes qui dépendent d'elles sont en train d'épuiser leurs dernières réserves. De temps en temps, les aventuriers croisent des manifestations de guildiens sans travail – et à une époque et en un lieu où tout le monde est plus ou moins armé, les manifestations de chômeurs peuvent dégénérer très vite. Pendant ce temps, les guildes majeures tentent de se partager le gâteau. Il faudrait un livret plus gros que celui-ci pour présenter toutes les guildes et toutes les

La mort de Felipe de Lacuzon

Celui que beaucoup de guildiens prenaient pour "l'émittance grise" de Karl a été poignardé dans le dos il y a un peu plus de deux mois par on ne sait qui. Il était détenu depuis un demi-siècle dans les hauteurs de la tour des guildes. Karl avait laissé des instructions précises : il ne devait à aucun prix quitter ses appartements, mais jouissait de nombreux privilèges (livres, encre, papier, visites).

Karl avait également ordonné qu'il ne lui survive pas. Les aventuriers rouvriront peut-être l'enquête : l'assassin se nomme Ludmik Largedos. C'est un jeune Gehemdal de la guilde du Grand Fleuve. Conformément aux ordres de Karl, il n'a pas revendiqué le meurtre, mais si on l'accuse, il s'expliquera et produira un ordre écrit signé par le Protecteur.

intrigues en cours en ville. En voici un bref résumé, pour vous aider à vous orienter.

LES GUILDIENS

Il y a près de vingt mille guildiens à Snake, réparti au sein de soixante-treize guildes. La plus petite compte huit membres, la plus grande près de deux mille. Tout ce petit monde est sur les nerfs depuis la disparition de Karl. Son absence se fait sentir à tous les niveaux : la corruption et les abus sont de retour, les relations avec les Arkhés se sont dégradées et, surtout, les guildes majeures sont visiblement prêtes à se sauter à la gorge. À vous de le faire sentir aux aventuriers...

La guilde du Grand Fleuve

- **Position.** Privée de Karl, la guilde va à vau-l'eau. Elle essaye en vain de maintenir un semblant de cohésion au sein du conseil, sans succès.
- **Idéologie.** Aucune, ou plus exactement "ce qui marche". Karl était un pragmatique, et ses successeurs se gargarisent volontiers de ses anciens discours.
- **Dirigeant.** Olwan Tranchevif, le délégué général,

tente en vain de chausser les bottes de Karl. Ce petit Gehemdal âgé est borné, inefficace et mesquin. Il y a quelques années, Karl l'a désigné comme successeur, de préférence à une douzaine de candidats plus valables... Il l'avait jaugé, et savait qu'il serait absolument désastreux.

- **Effectif.** Deux mille membres, scribes, marins et caravaniers. Environ cinq cents guerriers.

- **Mission.** Sa principale activité, le transport de marchandises le long du Grand Fleuve, n'est plus assurée que vers le lac Adhana. La route de l'ouest, qui allait vers le désert, est coupée. Olwan parle fréquemment d'aller négocier en personne avec les nomades du désert, mais il se garde bien de bouger.

- **Secrets honteux.** Olwan prépare fiévreusement la "remise au pas" de la ville, autrement dit l'arrestation des dirigeants des autres guildes majeures et la proclamation de la loi martiale dans les caravansérails et la première enceinte. Il n'aura probablement pas le temps de mettre ses projets en œuvre...

- **Attitude vis-à-vis des aventuriers.** En bon paranoïaque, Olwan se persuade assez vite que toutes ces histoires de statues qui marchent sont une ruse, destinée à cacher les véritables intentions des personnages : prendre le pouvoir en ville. Or, dans son esprit du moins, le pouvoir, c'est lui. Il fera donc l'impossible pour leur nuire – tout en maintenant une façade souriante, bien entendu. À moins qu'il ne soit sûr de s'en sortir, il n'ira pas jusqu'au meurtre.

La guilde des Mille peuples

- **Position.** À l'époque de Karl, la guilde jouait le rôle de "l'opposition loyale", protestant contre certaines de ses décisions mais, dans l'ensemble, respectant le régime. Aujourd'hui, elle se sent presque prête à disputer le pouvoir à Olwan.

- **Idéologie.** Depuis toujours, la guilde des Mille peuples s'est faite l'avocate des populations indigènes. Ses relations avec les Arkhés sont excellentes et, d'une manière générale, la guilde a la réputation de se soucier du bien du Continent au moins autant que du profit.

- **Dirigeant.** Maître Jorbaan le Sûr est né à Jonril, l'un des très rares indigènes à avoir fait une brillante carrière au sein d'une guilde. Grand, la peau et les cheveux clairs, il s'habille de soies aux couleurs vives, à la

mode de son pays. Il est assisté (lisez "étroitement encadré") par un conseil de guildiens des Rivages, mais affecte volontiers les manières d'un potentat indépendant. Il faudrait être aveugle pour ne pas voir qu'il est dévoré d'ambition. À terme, il rêve de créer des compagnies marchandes indigènes qui supplanteraient celles des "envahisseurs venus du nord".



Jorbaan le Sûr

Variable

Si les aventuriers n'ont pas vu Ketzol, c'est dommage ! C'est tellement dommage que vous devriez décider que la guilde des Mille peuples abrite au moins un autre doppelgänger. Ce n'est pas Jorbaan : son remplacement aurait soulevé trop de difficultés. En revanche, Lelchiuatelc est un candidat plausible.

Vous pouvez également retenir cette solution si les aventuriers ont bien trouvé Ketzol, mais qu'ils décident de faire quand même confiance à la guilde des Mille peuples d'entrée de jeu. ("Après tout, pourquoi ne pas leur faire confiance ? Leur sénateur est un homme-serpent, et leur représentant à Snake un mégalo de première !").

Dans les deux cas, Lelchiuatelc sera probablement assez actif, faisant l'impossible pour réserver un "accident" au groupe, ou les faisant assassiner par "des éléments incontrôlés au sein de la population arkhé". Ce genre de tentative pourrait être déjoué par la confrérie des assassins, qui n'aime pas le braconnage. Mais nous entrons là dans une intrigue qu'il vous reste à écrire...

- **Effectif.** Mille six cents membres, presque tous des caravaniers. Le siège de la guilde est à Jonril.

- **Mission.** Gérer la route des Mille peuples.

- **Secrets honteux.** En fonction du déroulement de l'Acte I, la véritable nature de Ketzol Derkil aura été dévoilée ou non. Si tout le monde sait que la guilde des Mille peuples est infestée d'hommes-serpents, son prestige en aura pris un coup.

- **Attitude vis-à-vis des aventuriers.** Jorbaan le Sûr se méfie de tout et de tous par principe. De plus, il s' imagine avoir du temps devant lui. Il s'attache donc à observer les aventuriers pendant... trop longtemps. Il les fera suivre, les entourera d'espions. Il évite de les rencontrer directement, préférant les confier à maître Lelchiatelc, son bras droit.

Les guildes mineures alliées à la guilde des Mille peuples

- **Noms.** Guildes de l'Eau, des Trois Marins, des Caravaniers, des Loyaux marcheurs, du Pays vert, des Cinq tribus, des Cités étincelantes, de l'Espoir, des Triomphants, de l'Incendie, etc.

- **Effectif.** Au total, environ cinq mille hommes.

- **Attitude.** Selon vos besoins. Les premiers contacts seront cordiaux, mais les chefs ne s'engageront à rien d'important avant d'avoir eu le feu vert de Jorbaan.

La guilde de Rubisque

- **Position.** La guilde de Rubisque a passé ces dernières années à protester vigoureusement contre le "régime de terreur" imposé par Karl. Maintenant qu'il a disparu, elle affirme hautement qu'elle le regrette... tout en préparant tout doucement son coup d'État.

- **Idéologie.** La guilde de Rubisque a toujours eu une approche musclée des relations avec les indigènes. Sans être franchement raciste, elle considère que le bien des Maisons passe avant celui des "basanés".

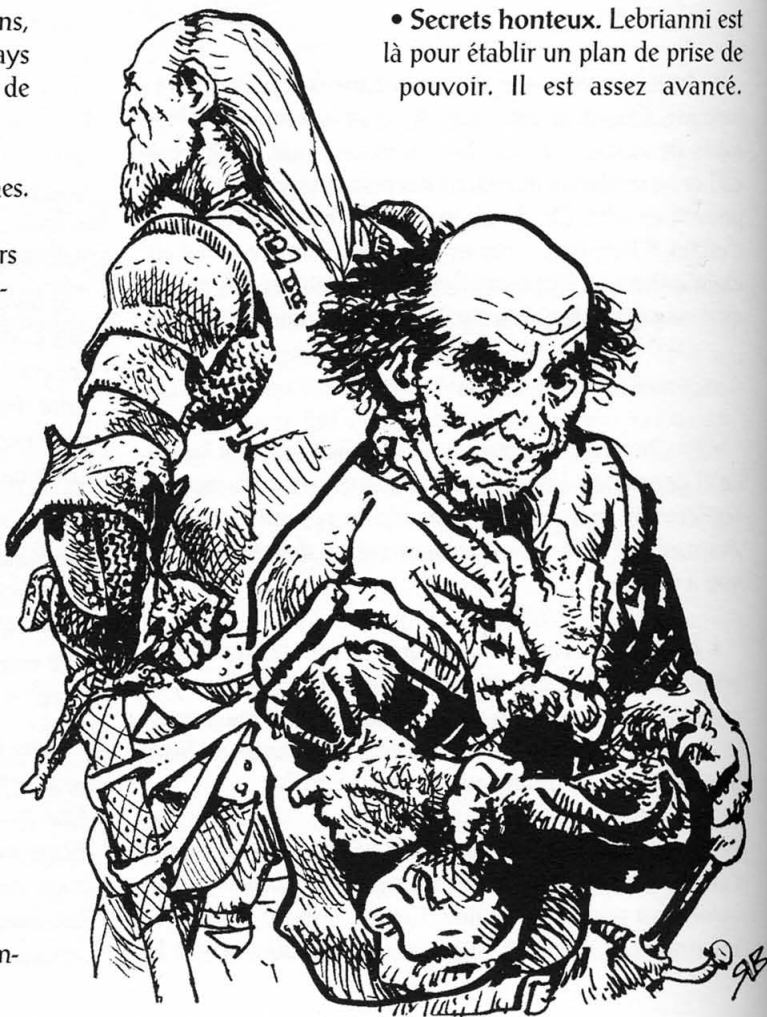
- **Dirigeant.** Padrig Hurlemort, l'officier gehem-

dal en charge des opérations de la guilde, s'est récemment vu flanqué d'un adjoint qu'il déteste : le dottore Octavio Lebrianni, de l'université d'Astienne. Octavio est un petit homme chauve avec de gros sourcils, une barbe méphistophélique et une voix aigrette. C'est une célébrité, qui a écrit plusieurs ouvrages étudiés dans les Académies (De la déstabilisation ; Comment renverser une monarchie indigène ; et surtout le fameux Rapports de forces). Il s'habille à la dernière mode de Brizio et, pour faire comme les indigènes, se déplace avec un petit serpent (non venimeux) en cage. L'animal lui répugne, et cela se voit. Hurlemort, un guerrier à l'ancienne, considère Octavio comme "une petite crotte" et ne s'est pas privé de le faire savoir. Depuis, les deux hommes ne se parlent plus.

- **Effectif.** Huit cents hommes, dont un nombre disproportionné de guerriers.

- **Mission.** La guilde de Rubisque et ses alliés gèrent les routes qui remontent vers le nord.

- **Secrets honteux.** Lebrianni est là pour établir un plan de prise de pouvoir. Il est assez avancé.



Padrig Hurlemort & Dottore Octavio Lebrianni

Hurlemort, quant à lui, est mêlé de près aux trafics de plusieurs réseaux de contrebande.

- **Attitude vis-à-vis des aventuriers.** Méfiante. Hurlemort sympathisera volontiers avec des Gehemdals. Lebrianni a entendu parler d'eux, et s'arrangera pour dîner en leur compagnie. Tous les deux se prétendent "trop occupés" pour faire davantage, et redirigent systématiquement les aventuriers vers la guilde du Grand Fleuve (une manière mesquine de déstabiliser encore plus Olwan).

Les guildes mineures alliées à la guilde de Rubisque

- **Noms.** Guildes de l'Étendard, des Queues, de la Maille, du Poing rouge, de l'Alliance, du Coffre d'abondance, des Cavaliers, du Palais renversé, de la Flèche, des Bateliers, etc.

- **Effectif.** En tout, plus de sept mille hommes, dont une bonne moitié de combattants.

- **Attitude.** Variable. Elles sont plus autonomes que les alliés de la guilde des Mille peuples, mais pas de beaucoup. Maître Silvio Cervini, de la guilde des Cavaliers, est un doppelgänger infiltré par Karl. Pour l'instant, il a gagné la confiance d'Hurlemort, et surveille Lebrianni de près. Le moment venu, il l'aidera... avant de le laisser tomber au moment crucial.

La guilde des Peaux

- **Position.** La guilde des Peaux a toujours été un peu en dehors des machinations interguildes, restant autant que possible dans l'ombre de Karl. Aujourd'hui, elle le regrette.

- **Dirigeant.** Xuchan Tzegad, un Ashragor entre deux âges, laïc, débauché et ivrogne. Cela ne l'empêche pas d'être remarquablement efficace lorsqu'il se décide à s'attaquer à un problème.

- **Effectif.** Une centaine d'hommes à Snake, et deux cents trappeurs dans la jungle, plus une cinquantaine de personnes dans les avant-postes.

- **Mission.** La récolte des peaux dans la jungle.

- **Secrets honteux.** Aucun.

Le conseil des guildes

Autrefois présidé par Karl Schlangenkraut, il va à la dérive depuis la disparition de ce dernier. Il ne s'est réuni que deux fois depuis six mois, et la dernière séance s'est terminée par un échange de coups entre les ambassadeurs des guildes mineures.

S'il devait se réunir aujourd'hui, le décompte des voix donnerait :

— Guilde du Grand Fleuve et alliés : 11 voix.

— Guilde des Mille peuples et alliés : 28 voix.

— Guilde de Rubisque et alliés : 26 voix.

— Guildes non-affiliées (Océane, des Peaux, du Vert Émeraude, etc.) : 8 voix.

La plupart des décisions devant être prises à la majorité absolue, qui est de 37 voix, personne n'est pressé qu'il se réunisse. Si les guildes du Grand Fleuve et de Rubisque pouvaient se mettre d'accord, elles obtiendraient une majorité ténue... à condition de faire le plein chez leurs alliés. Toutefois, lors de la dernière réunion, la guilde des Mille peuples a obtenu le soutien des guildes "non-affiliées". Cela lui a garanti 36 voix sur la plupart des questions à l'ordre du jour, et elle est presque toujours parvenue à séduire un ou deux conseillers appartenant au parti de la guilde du Grand Fleuve. Bien entendu, ce n'est qu'un survol grossier. Les abstentions compliquent considérablement la question... Au cas où les personnages provoqueraient à une réunion, montrez-leur clairement que "le machin" ne fonctionne pas, et levez la séance sans avoir pris la moindre décision utile (mais pas sans avoir clairement montré l'ampleur des divisions aux aventuriers, qui devraient en être consternés).

- **Attitude vis-à-vis des aventuriers.** Xuchan est bien conscient qu'ils se passe des choses étranges dans la jungle, et est heureux que le problème soit porté à l'attention de tous. Le problème est qu'il n'a absolument aucun poids.

La guilde du Vert Émeraude

- **Position.** Une nouvelle venue, qui est en train d'essayer de s'implanter.

- **Dirigeant.** Quilermo Santanza, un Venn'dys d'une trentaine d'année, toujours très élégant. Il est totalement

dépourvu de scrupules, mais dispose d'une vision claire de la situation.

- **Effectif.** Un peu moins de deux cents personnes, dont une cinquantaine de guerriers.

- **Mission.** Encore mal définie. Pour l'instant, la guilde grenouille dans la première enceinte, organisant des convois, servant "d'agence de placement" pour les caravaniers en disponibilité, etc.

- **Secrets honteux.** Santanza a pris des contacts avec certaines factions de la prêtrise arkhé, qui rêvent de jeter une bonne partie des guildiens dans le Grand Fleuve.

- **Attitude vis-à-vis des aventuriers.** Santanza est de ces gens qui ne conçoivent rien sans contrepartie. Il est tout disposé à aider les aventuriers dans la mesure de ses moyens, à condition qu'ils lui rendent service. Que veut-il ? Oh, presque rien : l'élimination (politique ou physique) de Jorbaan qu'il considère, à juste titre, comme son seul véritable rival.

LES ARKHÉS

La situation est à peine meilleure chez les Arkhés. Pour eux, la guerre civile ne menace pas mais, sans l'influence apaisante du Branapur, la population commence à murmurer contre les excès des guildiens. On n'en est pas encore à leur jeter des pierres, mais cela pourrait venir très vite. Il suffirait d'un incident pour mettre le feu aux poudres. Et une fois ce genre de mécanisme enclenché, il est presque impossible à arrêter.

Les "loyalistes"

- **Position.** L'absence du Branapur est une épreuve envoyée par les dieux, qui s'achèvera très bientôt. À son retour, il verra qui lui est resté fidèle et qui l'a trahi, en actes ou en pensée. Donc, il faut obéir fidèlement à ses ordres et, notamment, rester amis avec les guildiens.

- **Dirigeant.** Adjik-Ulharan, l'un des trois chefs de l'armée arkhé. Il arbore une impressionnante moustache en guidon de vélo, un turban orné de pierreries et ne se déplace jamais sans un magnifique boa vivant de deux mètres de long. Le prendre pour un barbare sans cervelle serait une grave erreur.

- **Effectif.** Environ les trois quarts de la population, et

une faible majorité des classes dirigeantes.

- **Attitude vis-à-vis des guildes.** Les "provocations" de la guilde du Grand Fleuve ne sont pas passées inaperçues. Quant à la guilde de Rubisque, elle n'a jamais été aimée. Reste la guilde des Mille Peuples... Adjik-Ulharan passe énormément de temps à relire les proclamations du Branapur. Celui-ci a fréquemment affirmé son amitié envers Karl, mais n'a mentionné explicitement aucune guilde. Si le pouvoir lui revient, Adjik utilisera cet argument pour mater Olwan et Padrig.

- **Attitude vis-à-vis des aventuriers.** Qu'est devenu le Branapur ? Adjik est rongé par la curiosité. Il ne pénétrera pas lui-même dans le palais, mais il pourrait encourager les personnages à s'y rendre discrètement... sans s'exposer lui-même, bien entendu.

Les "comploteurs"

- **Position.** Le Branapur est parti.

Les dieux nous ont châtié en nous privant de sa présence au moment même où les étrangers venus du nord laissent libre cours à leur arrogance.

Débarrassons-nous d'eux et peut-être que les dieux nous reverront le Branapur.

- **Dirigeant.**

Uurhani-Garagash, un prêtre des quartiers populaires. C'est un ascète

crasseux, hirsute, mais très convainquant, qui prêche dans la cour d'un atelier désaffecté, au nord de la ville. Il est toujours entouré d'une douzaine de serpents venimeux qui lui obéissent au doigt et à l'œil.



• **Effectif.** Uurhani-Garagash peut compter sur le soutien d'un bon quart de la population et d'une petite partie des élites de la ville.

• **Secrets honteux.** La guilde du Vert Émeraude entretient des liens assez étroits avec Uurhani-Garagash, à qui elle a notamment fait don de plusieurs milliers de guilders. Cette révélation suffirait à le discréditer.

• **Attitude vis-à-vis des guildes.** Officiellement, elle se résume à "tous dans le fleuve". En réalité, Uurhani comprend bien que sans les guildes, Snake s'appauvrirait très vite. Ce sera donc "tous dans le fleuve, sauf la guilde du Vert Émeraude" (et, sans doute, la guilde des Mille Peuples, qui est trop importante, économiquement parlant, pour être chassée).

• **Attitude vis-à-vis des aventuriers.** Selon leurs relations avec Santanza, elles peuvent être cordiales ou se limiter à des tentatives de meurtre.

Les prêtres

• **Position.** Le Branapur s'est retiré pour méditer au cœur de son palais. Il reviendra lorsqu'il le jugera bon, et qui sommes-nous pour contester ses décisions ? En attendant, c'est à nous, ses fidèles, que revient le soin de décider de l'orthodoxie.

• **Dirigeant.** Shekandan-Imanosch est le prêtre le plus ancien de la ville. Il a plus de quatre-vingts ans, est aveugle, et ne se déplace qu'aidé par un ou deux novices. Malgré tout, il a gardé l'esprit clair, et reste le meilleur politique dont disposent les Arkhés. On murmure qu'il peut voir par les yeux de son serpent (une monstrueuse créature, longue de plus de trois mètres, dont le venin peut tuer un bœuf en dix secondes, mais qui passe plus de temps à se chauffer au soleil qu'à chasser les aventuriers).

• **Effectif.** L'immense majorité des prêtres et, par conséquent, la majorité de la population.

• **Secrets honteux.** Aucun.

• **Attitude vis-à-vis des guildes.** Shekandan-Imanosch dispose d'une fortune fabuleuse, amassée sous le règne de Schlangenkraut. Il est donc tout à fait convaincu des bienfaits du commerce. Il estime toutefois qu'il serait nécessaire de réapprendre les bonnes manières aux guildes, en commençant par la guilde de Rubisque.

• **Attitude vis-à-vis des aventuriers.** Au début de l'aventure, les prêtres sont complètement neutres. Une fois que le groupe aura "profané" le palais du Branapur, ils feront de leur mieux pour les arrêter et leur faire subir le châtement prévu par la loi, qui consiste à être jeté dans une fosse pleine de serpents venimeux. N'insistez pas trop là-dessus : à leur retour du palais, tout le monde aura autre chose à faire.

Et Vadana ?

Elle suit toujours le groupe, dont elle devrait faire partie, à présent. Après leur visite à la cité de Ceux-Qui-Dorment, les aventuriers sauront probablement qui elle est. S'ils se précipitent à ses pieds en lui débitant un compliment pompeux du genre "salut à toi, ô grande Astramance !", elle éclate de rire et part finir sa vaisselle. Il serait plus raisonnable de rester près d'elle sans rien lui dire. Tiens, au fait : si l'un des personnages a ébauché une histoire d'amour avec elle, comment va-t-il réagir en apprenant qu'il courtise une prophétesse immortelle ? Et comment va-t-elle réagir à cette réaction ?

Il est également possible que les aventuriers préfèrent garder leurs distances. Après tout, la prophétie qu'ils ont récupérée à la Maison des Archives dit qu'ils sont destinés à la tuer, et ils n'en ont probablement aucune envie. Elle sera blessée par ce changement d'attitude, et leur en voudra... au moins pour quelques jours. Ensuite, tout dépend de l'attitude des aventuriers.

Oubliez le cauchemar des scénarios ouverts, le casse-tête de l'invasion danjin, les subtilités des combats : la jouer correctement est le véritable défi des actes II et III. Faites-la parler, veillez à ce qu'elle ne soit jamais "juste" à l'arrière-plan, sans pour autant la mettre sans cesse sous le nez des joueurs. Essayez de l'interpréter comme une vraie personne, avec des goûts, des opinions, des espoirs... Soyez théâtral. N'hésitez pas à en faire trop. En général, dans ce genre de circonstance, quand on a l'impression d'en faire des tonnes, c'est qu'on commence à peine à approcher la note juste.

Le palais du Branapur

L'APPROCHE

Tôt ou tard, les aventuriers se lasseront de s'entendre répondre par les uns et les autres que "sans l'accord du Branapur, les Arkhé ne feront rien" ou que "si Karl était là, il vous soutiendrait sûrement". Il n'auront pas besoin de poser beaucoup de questions pour apprendre que le dieu vivant et le Protecteur de Snake ont tous les deux disparu il y a six mois. La dernière fois que Karl a été vu, il entrait dans la Cité interdite pour y demander audience au Branapur. "Pourquoi ne pas aller voir ce qui se passe là-dedans ?" se diront les personnages.

C'est à la fois très simple et très dangereux.

Simple, car les portes de la Cité interdite ne sont pas gardées.

Dangereux, car une fois dans les étages, ils seront livrés à eux-mêmes et, s'ils sont pris, ils risquent fort d'être mis à mort par les prêtres. Des jets de Déguisement semblent être à l'ordre du jour...

La Cité est une tour monumentale, haute de trois cents mètres, qui dresse sa masse aveugle au centre exact de la ville. Elle est entourée d'une enceinte où s'ouvrent d'immenses portes, toujours ouvertes (aucun Snakien ne se risque à y entrer sans avoir été appelé par la Branapur, et les guildiens n'osent pas). L'enceinte protège un jardin fabuleux, mi-jungle, mi-parc paysager à la guildienne. On y trouve un petit lac, des kiosques, une multitude de constructions à la fonction imprécise... et plusieurs bâtiments, dont un zoo qui contient la plus belle collection de reptiles et de félins à des milliers de kilomètres à la ronde.

La base de la tour est accessible à tous. Elle renferme d'impressionnants communs, prévus pour des

milliers de serviteurs. Pour l'instant, ils sont une soixantaine. Si les aventuriers ont le cran d'aller les interroger, on les conduira au maître des cuisines Darajh, un vieil homme aux yeux tristes. Il continue à préparer les repas du Branapur et à les déposer sur le palier du premier étage, devant la porte de ses appartements. Quelqu'un les prend les consomme, c'est tout ce qu'il peut dire. Si les aventuriers lui font bonne impression, il accepte d'écrire une demande d'audience et de la joindre au prochain repas. Elle ne recevra jamais de réponse. S'il est interrogé subtilement, Darajh confirmera qu'il y a d'autres personnes en haut : les femmes du Branapur et ses eunuques, pour commencer. Les habitants des étages ont leurs propres cuisines et leurs propres sources d'approvisionnement (un monte-charge sur le flanc nord de la tour). Qu'ils passent par là ou qu'ils pénètrent directement dans les appartements du Branapur, les aventuriers n'auront guère de mal à s'introduire dans les étages.

LE PALAIS MORT

Il ne reste plus aux personnages qu'à explorer une masse de pierre de trois cents mètres de haut sur deux cents de diamètre. Il y a des milliers de pièces, des escaliers colossaux ou minuscules, des salles où l'on pourrait loger une armée et d'autres à peine plus grandes que des placards. Si le groupe a déjà pénétré dans les cités de Ceux-Qui-Dorment, des ressemblances leur sauteront aux yeux. Il y a notamment toute une série d'étages adaptés aux Uüwans, avec des aires d'envol admirablement dissimulées qui s'ouvrent dans la paroi extérieure...

On peut distinguer trois zones :

— La partie habitée par les Arkhés. Même à l'apogée de leur gloire, les Branapurs n'ont jamais occupé plus d'une vingtaine d'étages. Toutes ces pièces sont entretenues et décorées dans le goût snakien, qu'un observateur poli qualifierait de "sur-chargé".

— La partie centrale, qui fait énormément penser aux cités de



Ceux-Qui-Dorment et présente des ressemblances discrètes, mais sensibles, avec les cités felsins. S'il y a un spécialiste en histoire de l'art ou un architecte dans le groupe, il pourra émettre l'hypothèse que cette cité est beaucoup plus ancienne de Kashmin, mais qu'elle appartient à la même civilisation.

— Les étages supérieurs, clairs et aérés, sont pratiquement intouchés par les Arkhé (à deux exceptions près, qui seront développées plus loin). Ils évoquent de manière frappante le palais de l'Astramance... et aussi, plus subtilement, les palais felsins de l'île de Shasheï. S'il y a des Felsins parmi les aventuriers, ils se sentiront à la fois exaltés et très mal à l'aise. Les signes avant-coureurs d'une crise de métamorphose se font sentir puis disparaissent de manière anarchique...

Promenez les infortunés aventuriers au milieu de ce décor colossal, glacé et visiblement inhabité depuis des lustres. La plupart des pièces sont éclairées artificiellement, par une luminescence froide qui sourd des pierres elles-mêmes. De loin en loin, on trouve des salles éclairées par des jeux de miroirs complexes, ou kilomètres de couloirs obscurs. Quelques lieux et personnages importants :

- **Le harem du Branapur.** Une suite de salles immenses et d'alcôves au deuxième étage, jouxtant des thermes monumentaux. Les gardes brillent par leur absence, et les occupantes ont une moyenne d'âge de soixante-quinze ans. L'ambiance évoque plus l'hospice que le lieu de débauche. Il s'agit des épouses du précédent Branapur. L'actuel a choisi de ne pas prendre femme, craignant que les contacts physiques ne brisent son lien avec les dieux.

- **Les appartements des ministres et les salles d'audience.** Toute la partie "officielle" du palais est en bon état, quoiqu'un peu poussiéreuse. Tout y est calculé pour impressionner les visiteurs et, maintenant qu'elle est vide, elle remplit son objectif avec une efficacité décuplée.

On peut y croiser le dernier carré de serviteurs du Branapur : une douzaine d'eunuques âgés, persuadés que leur maître va revenir un jour où l'autre. Certains ont perdu la notion du temps, et pensent que leur maître est parti avec "l'étranger" depuis à peine quelques jours. D'autres ont une vision plus lucide de la situation, et se disputent depuis des mois pour savoir s'il faut révéler la vérité aux Snakiens, ou tenter de la dissimuler le plus longtemps possible (ce sont les membres de cette dernière faction qui "mangent" les repas du Branapur). Au point où

ils en sont, ils ne prennent même pas la peine d'arrêter les aventuriers. Ils leur expliquent même que le Branapur et Karl se sont rendus à la "chambre de méditation", au dernier étage, en passant par le "puits de lumière".

- **Le charnier.** Une soixantaine de serviteurs et d'eunuques, persuadés que le Branapur est mort, se sont suicidés plutôt que de lui survivre. Ils ont choisi de s'empoisonner dans le Grand Théâtre... La vision de ces rangées de sièges occupés par des cadavres putréfiés en habits d'apparat devrait donner des cauchemars aux aventuriers.

- **Le puits de lumière.** Un cylindre creux d'une dizaine de mètres de diamètre, qui traverse toute la tour. Il est bordé d'innombrables balcons, un par étage. Les objets qu'on y lance tombent tout à fait normalement. En revanche, animaux et humains y flottent comme dans une eau tiède. Il suffit d'une pensée pour se mettre à monter ou à descendre. Il débouche sur la terrasse.

- **La terrasse.** Le sommet de la tour est plat, et occupé par un vaste jardin, entouré d'une colonnade, au centre duquel se trouve... une réplique exacte du bassin du Sanctuaire ! (Il n'y a pas de portail danjin, en revanche.) Un peu à l'écart, les aventuriers découvrent un long bâtiment de marbre blanc. Il est dépourvu de fenêtres, mais le toit est en cristal. Les portes s'ouvrent à la première poussée, dévoilant une interminable pièce meublée avec un luxe austère. Tout au fond, sur un trône de bois noir, un cadavre ratatiné achève de se décomposer. Les aventuriers ont trouvé le Branapur... mais pas seulement lui ! Posé sur les genoux du mort, protégé par ses mains squelettiques, un rouleau de parchemin attend d'être ouvert (voir l'encadré). Si les aventuriers jouent aux médecins légistes, le Branapur est mort empoisonné – par un venin de serpent d'une incroyable virulence.

- **Le bassin.** Il en émane une étrange impression de sérénité et de paix. Dormir ici ne conduit pas en Nocte, mais repose l'esprit et guérit les plaies. Gravé sur l'une des colonnes, une inscription dans des caractères étranges. Ce n'est ni du guildien, ni du snakien. Comme Nassar pourra leur dire s'ils la lui montrent, c'est une forme archaïque de la langue sacrée des Danjins. Elle dit "L'eau de Mémoire apportera la mort avant de donner la vie".

Bienvenue à toi, courageux inconscient !

Être là est déjà un exploit. J'imagine sans peine tout ce que tu as dû surmonter pour parvenir jusqu'ici afin de t'emparer de ces quelques feuillets.

Mais, en même temps, je ne peux tolérer pareil manquement aux lois religieuses du Branapur. Car, bien sûr, le corps en décomposition qui tenait ce texte n'est pas le mien, mais celui de ce pathétique pantin. Dépouiller un dieu, n'as-tu pas honte ?

Alors, pour te punir, je vais te révéler mon secret. Et lorsqu'enfin tu sauras, tu maudiras ta mère de t'avoir mis au monde, tu seras le détenteur d'un secret si lourd à porter que le monde entier tremblera si tu venais à le révéler. Et, ironie des choses, le monde tremblera aussi si tu le gardes pour toi !

Je ne suis pas Karl Schlangenkraut. En fait, je ne suis même pas humain. Je suis le dernier représentant d'une race tellement ancienne que pour nous, le Grand Cataclysme marque la fin d'un cycle, pas le début de ce que vous appelez "l'histoire". Hélas, le temps a passé, et ma race, la Grande Race, a fini par régresser pour devenir ce que vos doctes ont nommé avec mépris, mais non sans raison, les hommes-serpents. Hélas ! Quelle fin pitoyable pour nous qui avons été les maîtres du monde !

Vous n'auriez pas dû vous aventurer dans cette jungle. Vos insignifiants petits "explorateurs" n'auraient pas dû s'aventurer si près de mon refuge. Karl Schlangenkraut n'aurait pas dû attaquer de mon village. J'aurais pu, avec de la chance, éduquer mes ultimes rejetons. Et Karl le maudit a transpercé ma couveuse de sa dague. Il a piétiné de ses bottes ferrées le futur de ma race. Soit ! Sa mort fut longue et, crois-moi, atrocement douloureuse. Mais ce n'était encore rien. Vous avez anéanti mes espoirs, ma vie, mon espérance. À moi de détruire les vôtres...

Prendre la place du criminel fut facile. Vous, les humains, êtes bien ignorants de la véritable puissance du loom. Pathétiques petits apprentis sorciers, fascinés par une merveille que vous ne comprendrez jamais ! Vous abuser est si facile que ce n'est même pas amusant. Vous revendiquez le droit de dominer Cosme alors que vous êtes incapables de percer à jour une banale petite illusion ? Allons, soyons sérieux !

Je suis donc devenu Karl. Ironie du sort, il venait de la Grande Cité, la capitale des Danjins, que ces pouilleux d'Arkhé se sont appropriée il y a une poignée de siècles. Quelle tristesse ! Ces vagabonds trouvent un jour une cité déserte, s'y installent en parasites et, quelques centaines d'années plus tard, en revendiquent la construction ! Déplorable ! Quoi qu'il en soit, cette ville porte maintenant un nom prédestiné : Snake ! Serpent ! Le lieu rêvé pour ma vengeance...

J'avoue avoir du mal à vous comprendre. Sous des dehors frustes, vous possédez une personnalité surprenante et une logique complexe. Vous êtes capables de grandes choses que vous anéantissez aussitôt. Et pourtant, vous avez de loin en loin des éclairs de génie. C'est peut-être à cause de cela que vous avez finalement réussi à maîtriser un tant soit peu le loom. Je l'avoue, vous m'avez surpris et bien souvent dérouté. Fort heureusement, j'ai eu la chance de tomber sur Felipe de Lacuzon. D'une sagesse rare et d'une intelligence hors du commun, il serait probablement devenu l'un de vos plus dignes représentants, peut-être même le président de votre Constellation, si je n'avais pas eu la mesquinerie de le faire emprisonner et de le confiner au secret le plus absolu. J'avoue avoir pris beaucoup de plaisir à m'entretenir régulièrement avec lui, lui laissant l'illusion qu'il devenait tour à tour mon confident et mon conseiller particulier. Sans s'en douter, il m'a livré les clés de vos âmes, les passe-partout de votre logique, l'exacte façon d'aborder les choses avec vos guildes et vos semblables. Il est bien

vieux maintenant, et va bientôt mourir. Peut-être sera-t-il mon unique et ultime défenseur après ma "disparition"...

En peu de temps donc, je suis parvenu à me faire reconnaître de vos bandes avides d'argent et de pouvoir. M'introduire auprès du Branapur fut facile. Pauvre dieu vivant ! Il possédait la puissance absolue, les habitants se seraient suicidés s'il l'avait ordonné et pourtant, il était seul, irrémédiablement et désespérément seul dans sa tour...

Il m'a tellement fait pitié que je me suis présenté à lui sous mon véritable aspect et lui ai révélé mon origine. Fasciné par mon histoire et mes secrets, il s'est remis à vivre en s'intéressant au lointain passé, et tout particulièrement à Ceux-Qui-Dorment. Bien entendu, je ne lui ai pas tout dit. En exhumant les statues et en nettoyant les cités mortes, il ne fait que favoriser le retour du peuple du loom bleu. Mais que lui importe ! Il a vécu, et c'est ce que je pouvais lui offrir de plus précieux.

En échange, il a fait de moi le maître absolu de Snake, le seul guildien à pouvoir me moquer ouvertement de la Constellation. Faire naître insidieusement des envies de sécession au sein des appareils guildiens fut un savoureux travail de sape...

Tu dois cependant convenir que sous mon règne, tout le monde en a eu pour ses guilders. Le commerce n'a jamais été aussi florissant ; une guilde puissante exploite désormais une route commerciale et stratégique de toute première importance en direction de l'empire du Noir Couchant. Les Arkhés n'ont pas sombré dans l'avorissant condition d'assimilés, bien au contraire. Les abords du Grand Fleuve commencent à prospérer. La région est sûre et les accords passés avec les tribus nomades du nord sont en tous points respectés. Il ne vous manque qu'une chose pour parfaire ce tableau idyllique : la liberté.

Soyez heureux : je vous la donne ! Je pars en d'autres lieux poursuivre la tâche que je me suis fixée. Les graines de haine et de rancœur que j'ai patiemment semé commencent à germer. Dernièrement, de nombreuses rumeurs me sont parvenues. Ceux-Qui-Dorment s'éveillent, le peuple du loom bleu se prépare à reprendre pied sur Cosme. De la côte à Jonril, tout se met en place, bien plus vite que je ne m'y attendais. Le Grand Retour est proche. Très bientôt, les Maîtres arpenteront de nouveau Cosme, et je crains que pour toi et les autres humains, il ne reste plus beaucoup d'espoir.

Alors, que vas-tu faire maintenant ?

Révéler au monde mon imposture et annoncer la mort de dieu ? Lourde responsabilité, n'est-ce pas ?

Attendre qu'un autre le fasse à ta place et laisser ce que j'ai semé s'étendre doucement à Cosme tout entier ? Comportement de lâche !

Mais peut-être, te sens-tu prêt à prendre ma place et à poursuivre mon œuvre ? C'est un peu tard, l'Histoire est déjà en marche !

Je te laisse réfléchir. Je suis tranquille : étant humain, tu prendras forcément la mauvaise décision.

Sincèrement,

Karl Schlangenkraut

Le monde tremble

QUE FAIRE ?

Karl Schlangenkraut les laisse avec un fardeau encombrant sur les bras : Snake ! Laissez-les décider de leurs faits et gestes en fonction de ce qu'ils ont compris de la situation de la ville. En gros, ils ont le choix entre deux solutions.

- **Se taire.** C'est plus prudent... mais beaucoup moins sage. Et ils ne pourront pas garder le secret longtemps. Ils ont certainement été vus, que ce soit par les domestiques du rez-de-chaussée ou les eunuques des étages. Le bruit de leur "profanation" va se répandre en ville, leur valant immédiatement des ennemis puissants et des curiosités encombrantes. Le meilleur moyen pour éviter de gros ennuis est probablement de parler et d'espérer que dans la confusion, on les oubliera un peu. Dans ce cas, passez à La crise. S'ils ont vraiment été d'une discrétion ninjatesque, et que personne ne les a vus... tant mieux pour eux ! Ils peuvent se taire tout à loisir. Passez au paragraphe Le siège. Face à l'ampleur de la catastrophe, un groupe de prêtres se résout à aller consulter le Branapur et découvre le cadavre... La crise éclate avec un peu de retard, et dans des formes un peu différentes, mais elle éclate.

- **Parler.** Certes, mais à qui ? Snake est bourré de gens que ces révélations peuvent passionner. Mais vaut-il mieux s'adresser à la guilde du Grand Fleuve (dirigée par un incompetent), à celle des Mille peuples (dont le sénateur était un agent de Karl), à celle de Rubisque (dont les chefs sont parfaitement odieux) ou à une guilde mineure (qui n'aura aucun poids) ? Et du côté des Arkhés, faut-il aller voir les nobles ou les prêtres, sachant que ces derniers seront certainement tentés de châtier ceux qui ont profané le dernier repos du Branapur ?

La solution la plus jolie, sur le plan dramatique, serait de provoquer une réunion du conseil des guildes, d'y adjoindre quelques Arkhés influents, et de leur lire le manuscrit de Karl. S'ils choisissent autre chose, gérez leurs actions d'oreille. Certains maîtres de guildes y verront une occasion en or de discréditer Olwan, d'autres une catastrophe ingérable...

Et maintenant, il ne reste plus qu'à orchestrer l'effondrement. Normalement, tout ce qui suit devrait vous occuper une bonne séance, voire deux. Espacez les incidents selon vos besoins. Arrangez-vous pour donner l'im-

pression aux personnages que tout leur tombe dessus simultanément et que, quoi qu'ils fassent, ils ne contrôlent plus grand-chose. Ce sera d'ailleurs probablement le cas : à moins d'être directement sur place à chaque incident, ils n'en auront que des échos déformés, souvent une heure ou deux après leur dénouement.

LA CRISE

Comme de juste, ce qui suit est un déroulement par défaut. Les actions des aventuriers aggraveront probablement sensiblement les choses. Soit dit en passant, il est tout à fait possible qu'à ce stade, ils soient obligés de gérer la ville, avec ou sans le concours des guildes et des autorités arkhés.

- Les Arkhés, poliment et respectueusement, demandent aux guildiens d'évacuer la première enceinte pendant les funérailles du Branapur et la période de deuil rituel de quarante jours.

- La guilde des Mille peuples accepte, suivie de ses alliés et de la plupart des guildes mineures non-affiliées. La guilde de Rubisque se retranche dans ses entrepôts, clamant qu'elle ne se laissera pas déloger. La guilde du Grand Fleuve envoie une note de protestation aux nobles arkhés, s'élevant contre cette "interruption du commerce".

- Des rumeurs de plus en plus précises commencent à arriver de la jungle sur une armée de statues qui marchent qui se dirigerait vers Snake.

- Un jour ou deux après les premières rumeurs, les survivants d'un convoi venu du lac Adhana arrivent. Ils ont été attaqués par les statues. D'après leur récit, il est clair que ces créatures ont organisé un blocus.

- Olwan Tranchevif tente de proclamer la loi martiale, soutenu par la guilde de Rubisque. Des groupes de guildiens en armes circulent dans les rues et tentent de "maintenir l'ordre" – sans le moindre succès.

- Les Arkhés font défiler quelques centaines d'hommes en armes devant le siège de la guilde du Grand Fleuve. Olwan comprend le message et se replie dans la première enceinte.

- Des groupes d'Arkhés appartenant à la faction

d'Urhani-Çaragash attaquent les entrepôts de la guilde de Rubisque, avec l'idée d'en chasser les guildiens. Ceux-ci se défendent de leur mieux. Hurlemort fait canonner la rue avec des boulets chargés à mitraille. Bilan : une centaine de morts chez les Arkhés (et deux blessés légers chez les Rubisquois).

• Urhani-Çaragash prêche devant le palais, et réunit une foule de plusieurs milliers d'hommes. Un second assaut sur la guilde de Rubisque est organisé. Cette fois, les portes sont enfoncées. La lutte dure toute la nuit. Presque tous les guildiens non-combattants sont massacrés. Hurlemort et Lebrianni, accompagné du gros de leurs troupes, parviennent à rejoindre la première enceinte. Rupture des communications entre les deux parties de ville.

LA PREMIÈRE BATAILLE

• Le lendemain, les premières statues apparaissent devant Snake. Elles se regroupent très lentement devant la première enceinte.

• Un groupe d'une centaine de guildiens tente une sortie et se fait massacrer.

• La guilde des Mille peuples envoie un émissaire aux Arkhés pour leur demander la permission de se retrancher derrière les murs de la ville qui, contrairement à ceux de la première enceinte, sont imprenables.

• La réponse des Arkhés arrive dans la soirée. C'est un "non" très sec... accompagné d'un message oral de Shekandan-Imanosch, qui précise qu'en cas d'assaut, il fera ouvrir la porte ouest. Jorbaan fait passer la consigne... à ses alliés et à ses alliés seulement.

• La journée suivante s'écoule dans un calme relatif. Les

Pourquoi cette mansuétude ?

Les Danjins pourraient aisément prendre la ville d'assaut, mais ils préfèrent s'en abstenir pour plusieurs raisons :

- Pour eux, c'est un site sacré.
- Ils sont encore peu nombreux, et la bataille leur coûterait énormément de monde.
- Ils ne veulent pas courir le risque que Vadana soit tuée dans la bataille.



statues sont maintenant des milliers.

- À l'aube du lendemain, elles donnent l'assaut, utilisant leurs propres corps comme béliers. Les portes de la première enceinte sont rapidement abattues. Le combat fait rage dans les ruelles et les entrepôts de la ville guildienne. La porte ouest de l'enceinte intérieure s'ouvre. Les gens de la guilde des Mille peuples, bientôt suivis d'à peu près tous les défenseurs, refluent en désordre vers la sécurité. Jorbaan, qui est parmi les premiers à l'intérieur, tente de faire fermer les portes avant que tous les guildiens soient en sûreté. Il se fait proprement écharper.

LE SIÈGE

Après la chute de la première enceinte, l'assaut final se fait attendre. Les statues n'auraient pourtant qu'à escalader les remparts en utilisant les innombrables alvéoles qui en font l'un des plus beaux fleurons de l'art snakiens... et une piètre défense !

Après avoir consciencieusement détruit tous les bâtiments guildiens de la première enceinte, les statues s'immobilisent à proximité des portes. Elles ne s'animent que si des inconscients tentent une sortie, les mettent en pièces, et se figent à nouveau.

Après cinq jours d'attente stressante, la situation recommence à évoluer. De nuit, on peut apercevoir d'immenses lueurs bleues dans le ciel au-dessus de la jungle, à l'emplacement des cités de Ceux-Qui-Dorment. Les Danjins arrivent ! Le lendemain, la ville est survolée par un petit groupe d'Uüwans. Ils restent hors de portée de flèches, se contentant d'observer.

Encore un jour ou deux de patience, et un petit groupe de Danjins arrive devant la cité. À la surprise générale, il s'agit de parlementaires. Après moult hésitations, les Arkhés acceptent de les laisser entrer en ville. L'entrevue, qui se déroule dans la tour nord, est tendue. Les Danjins (deux officiers et un prophète) se montrent étonnamment courtois. Leur offre est simple : les guildiens ont trois jours pour évacuer la ville et se regrouper près du lac Adhana. Il ne leur sera fait aucun mal. Les Arkhés peuvent partir ou rester, à leur convenance mais, s'ils restent, ils acceptent la souveraineté des Danjins. Ceux-ci prennent possession de la ville, dont ils sont les maîtres légitimes. Enfin, avant de partir, tous les guildiens doivent se présenter devant un groupe de magiciens danjins. Le prophète n'explique pas pourquoi, mais les aventuriers devraient

avoir une petite idée : ils veulent Vadana, et ils les veulent, eux ! Les émissaires danjins sont disposés à lâcher un peu de lest, notamment sur le délai d'évacuation, qu'ils acceptent de porter à une dizaine de jours. Et en cas de refus ? Ils accordent trois jours aux assiégés pour réfléchir. Ils reviendront et, si leurs conditions sont à nouveau rejetées, ils prendront la ville et ne feront aucun quartier – ils le disent clairement : il n'y aura pas de survivants.

Si les personnages participent aux négociations, les Danjins les reconnaissent – aucun d'eux n'était au sanctuaire, mais leur description a circulé. Selon leur comportement au cours de l'acte II, les Danjins peuvent être très courtois (voire un peu effrayés par ces mystérieux troubles-fête sur lesquels leur Mère a prophétisé) ou poser leur exécution comme préalable à l'ouverture des pourparlers...

L'ASTRAMANCE RÉVÉLÉE

Cogitations

Logiquement, les aventuriers devraient être en train de chercher frénétiquement à comprendre les divers éléments qui tournent autour de l'Astramance, avec l'idée de lui rendre la mémoire. Récapitulons :

- Au sanctuaire, ils ont découvert une prophétie disant qu'ils allaient tuer l'Astramance.
- Ils savent par les Élues que l'Astramance est amnésique, et évolue de corps en corps au gré de ses besoins et que, tous les vingt ou trente ans, elle redevient elle-même.
- Dans les cités de Ceux-Qui-Dorment, ils ont eu la révélation de l'identité de son corps actuel : Vadana ! (S'ils n'ont pas été dans la jungle, vous pouvez vous arranger pour qu'ils aient la vision sur la terrasse du palais... ou à leur auberge, le lieu n'a pas grande importance).
- Sur la terrasse du palais, une inscription : "L'eau de Mémoire apportera la mort avant de donner la vie".
- Par ailleurs, les Danjins considèrent l'Astramance comme leur Mère, et ont l'air prêts à détruire le monde pour la récupérer.

Laissez-les assembler les pièces du puzzle à leur guise. Ils risquent d'obtenir des résultats bizarres et imprévus. On a vu des groupes se dire qu'une Astramance redevenue elle-même risquait de prendre parti pour les

Danjins, et faire l'impossible pour préserver la part "Vadana" de sa personnalité. D'autres ont pris le mot "mort" au pied de la lettre et ont tenté d'assassiner Vadana de toutes sortes de manières.

ACTION (S)

Que vont faire les aventuriers ? Voici une petite liste d'actions possibles. Comme il se doit, elle est loin d'être complète.

- "Les Danjins veulent l'Astramance ? Qu'on la leur donne !" Nassar, s'il est là, leur déconseille vivement cette solution. Oh, bien sûr, les Danjins seront très reconnaissants, au point de proposer aux aventuriers de devenir leurs ambassadeurs sur les Rivages. Bien sûr, les prophètes savent quoi faire de Vadana, et celle-ci redeviendra très vite l'Astramance. L'ennui est qu'ils la garderont à Snake. Les Felsins ne pourront donc pas être guéris et, à moyen terme, les Danjins tenteront de retransformer la Dame en Puissance du loom bleu. Cette dernière action sort franchement du cadre de cet épisode – elle est de toute façon à quelques années dans l'avenir, même dans le pire des cas.

- Ils décident de protéger Vadana à tout prix, soit pour des raisons mesquinement utilitaires, soit parce qu'ils l'aiment bien comme elle est. Cela ne fait que retarder l'échéance. Sans un puissant stimulant, les guildes finissent par se rendre, et la ville se vide peu à peu des gens des Rivages. Chaque groupe est inspecté par un magicien danjin et, quel que soit le déguisement qu'ils auront préparé, il "sentira" l'Astramance. Si les aventuriers choisissent de se cacher en ville ou dans le palais, ils peuvent tenir quelques semaines, mais ils finiront par se faire prendre, soit parce qu'un de leurs voisins les aura trahis, soit parce que les Danjins auront fini par localiser Vadana.

Dans les deux cas, Vadana sera probablement capturée, et emmenée sur la terrasse pour être transformée. Donnez aux aventuriers une toute dernière chance d'être là pour la sauver et/ou la récupérer après sa transformation. Il faudra s'infiltrer dans le palais, grimper jusqu'à la terrasse et, surtout, neutraliser les prophètes (qui ont tous les pouvoirs des soldats danjins et un nombre de points de loom bleu illimité). Vadana finit par se sacrifier pour les sauver. Une fois redevenue l'Astramance, elle pourra se faire obéir des prophètes...

- Il décide de tuer Vadana sans avoir compris la méthode. C'est le moment de vérité : avez-vous réussi à

rendre Vadana sympathique et crédible ? Quand ils commenceront à envisager cette solution, placez une phrase du genre : "Et donc, les gars, arrêtez-moi si je me trompe : cette fille est l'une de vous, elle voyage en votre compagnie depuis des mois, elle est amoureuse de l'un de vous, vous avez mangé, bu, ri et dormi avec elle, et vous envisagez froidement de lui planter un poignard entre les côtes pour sa peine !" Présenté comme ça, ça fait réfléchir... la plupart des gens. Il y a toujours des groupes que cela ne dérangera pas outre mesure, hélas !

Laissez-les choisir l'heure et le moyen, puis passer à l'action. C'est le moment de souligner une chose qu'on ne voit que très rarement dans les jeux de rôle : la mort, c'est sale. Les jets de dés et les points de vie, c'est de la blague. En vrai, on saigne, on crie, on pleure, bref, on souffre. Et on souffre d'autant plus quand c'est un ami qui vous assassine... En dehors de ce menu désagrément, Vadana meurt comme tout le monde (laissez les personnages douter : se seraient-ils trompés ?). La nuit suivante, les aventuriers font tous d'épouvantables cauchemars, d'où ils s'éveillent avec les cheveux blancs. Les saphir qui ornaient leurs anneaux sont noirs et craquelés... et le cadavre de Vadana a disparu ! Il n'est pas très difficile à retrouver : il s'est traîné jusqu'au palais du Branapur (tombant entre les mains des Danjins, si ceux-ci occupent la ville). Par le puits de lumière, Vadana gagne la terrasse, et s'effondre non loin de l'inscription. Cette fois, il faudrait que les aventuriers soient obtus pour ne pas comprendre...

- Ils comprennent à peu près la marche à suivre. Pour "tuer" Vadana, retrouver l'Astramance et satisfaire aux conditions de la prophétie, il suffit de se rendre sur la terrasse du palais et de faire boire à Vadana un peu de l'eau du bassin qui s'y trouve (et qu'elle la boive sur place – remplir une outre d'eau et la lui faire boire en ville ne fonctionnera pas). Cela paraît simple, mais ne le sera pas nécessairement. Tout dépend du moment où les aventuriers comprennent ce qu'ils ont à faire... et de ce qu'ils disent à Vadana. Celle-ci n'est pas stupide, et elle se doutera vite de quelque chose si elle est soudain exclue de leurs conseils de guerre et s'ils se mettent à échanger des regards entendus en sa présence.

En gros, ils peuvent tout lui dire ou trouver une ruse (son amant l'emmène faire un pique-nique romantique sur la terrasse et s'arrange pour qu'elle boive l'eau du bassin, ce genre de chose). S'ils choisissent la ruse, ça marche ou non, à votre convenance.

Dramatiquement parlant, le mieux serait encore qu'ils lui expliquent tout : elle est l'Astramance, et "Vadana" doit mourir pour que la Dame des Oracles se manifeste à nouveau. Elle est intelligente, et elle comprendra qu'elle doit se sacrifier pour le bien commun... ce qui ne veut pas dire qu'elle soit heureuse de mourir. Vous avez là le potentiel pour une vraie scène théâtrale. À vous de la jouer en finesse. Je pourrais vous écrire des répliques, mais elles seraient trompeuses. Le dosage exact de sentiments qui marchera pour vous est impossible à faire de là où je suis. Il dépend entièrement de vos goûts et de ceux du reste du groupe. Si vous vous débrouillez bien, les joueurs devraient avoir la larme à l'œil.

Une fois que tout est dit, Vadana lève le calice, le boit et s'écroule, morte.

L'ASTRAMANCE

Une aveuglante lumière blanche illumine la terrasse. "Vadana" se relève. Elle semble... amplifiée. Plus grande, plus belle, plus majestueuse. Et la voix qui sort de ses lèvres n'est pas celle de l'ex-servante d'auberge que les aventuriers ont arraché aux griffes de Koracen Drex, à un demi-monde de là.

"Je suis de nouveau Une, déclare l'Astramance. Je me souviens. Je me souviens de tout. Toutes mes vies, toutes mes personnalités... Quatre mille ans d'amnésie volontaire, de folie et d'éclipses effacés grâce à vous. Non, ne craignez rien ! Je suis toujours l'Astramance. Je ne suis pas redevenue l'Autre, celle que j'étais avant la cataclysm. Mais je me souviens d'elle. Pas de tout, mais juste assez pour la comprendre et la plaindre... Pauvres Danjins ! Je ne suis plus leur déesse de mort et de glace, mais eux sont toujours mes enfants. (Elle se tourne vers les aventuriers.) Amenez-les moi. Il faut que je leur parle."

Bien entendu, les personnages ne vont probablement pas se laisser congédier sans poser au moins quelques questions. L'Astramance y répondra de manière relativement claire. N'en révélez pas trop, mais ils devraient sortir de l'entrevue en sachant qu'elle était l'une des Puissances, que les Danjins étaient son peuple et que c'est elle qui a créé les Felsins. Surtout, ne vous étendez pas sur la période de l'avant-Cataclysm ou sur les autres Puissances. D'une part parce que l'Astramance n'a pas encore retrouvé tous ses souvenirs... d'autre part et surtout parce qu'ils ont encore pas mal de chemin à faire avant d'arriver au bout de La campagne du Nouveau Monde.

Il ne leur reste plus qu'à trouver les Danjins. Selon le moment auquel l'Astramance retrouver la mémoire, cela peut les obliger à sortir de la ville et à errer un moment dans la jungle, ou à convaincre les Arkhé d'ouvrir l'une des portes le temps qu'ils s'aventurent dans la première enceinte... ou simplement à descendre dans le palais. Quelles que soient les circonstances, il suffit aux aventuriers de déclarer qu'ils viennent de la part de la Dame pour être traités avec égards. Après avoir patienté une ou deux heures, des officiers chamarrés les introduisent auprès du conseil des prophètes – une douzaine d'hommes barbus, plutôt âgés, et pas commodes du tout. Ils examinent l'histoire des aventuriers au microscope, en cherchant visiblement où est le piège, et finissent de mauvaise grâce par admettre que si ce qu'ils ont dit est vrai, ils doivent les suivre. Le trajet du retour se fera à dos d'Uüwan. Les monstres se laissent monter sans protester et, coups d'ailes plus tard, se posent sur la terrasse.

NÉGOCIATIONS

L'Astramance s'avance vers les prophètes. Les Uüwans s'approchent d'elle, la flairent, et murmurent quelque chose en danjin avant de s'agenouiller devant elle. Les prophètes se prosternent, et ne se relèvent qu'après une longue minute. Si Nassar était là, il en fait autant.

Et c'est là, au bord du bassin, que commence une conférence qui va modeler l'avenir de Cosme. Elle va probablement durer plusieurs jours. Une bonne partie des discussions se fait en danjin, que les aventuriers ne comprennent pas. Mais pour tout ce qui concerne les aspects politiques du problème, on revient au guildien, et les personnages sont systématiquement consultés. On écoute leur avis, et les prophètes les traitent avec respect.

Même en évacuant les problèmes mystiques, il y a du travail ! Les questions à résoudre (et les réponses qui y seront apportées si les aventuriers n'y mettent pas leur grain de sel) sont les suivantes.

- À qui est Snake ? Après un âpre débat, les Danjins acceptent de renoncer à toute souveraineté sur la ville, à condition qu'on leur laisse libre accès aux étages supérieurs du palais et à la terrasse. Bien entendu, c'est au Branapur ou aux prêtres d'accepter ou de refuser cette concession. Pour le reste, une fois un nouveau Branapur élu, on le laissera déterminer ses futures relations avec les guildes.

- À qui sont les cités de Ceux-Qui-Dorment ? Tout le monde est d'accord pour que les Danjins s'y établissent

s'ils le souhaitent, ce qui ne semble pas être le cas pour le moment.

- À qui est le territoire de l'actuelle Maison Felsin ? Problème insoluble. Les Danjins refusent de céder d'un pouce de leurs "droits" sur leurs anciennes cités. Pour l'instant, ils ne sont pas en mesure de les faire respecter, mais il est clair qu'un jour, ils tenteront de les récupérer...

- Quelles seront leurs relations avec les autres Maisons ? Les Felsins mis à part, les autres Maisons sont techniquement les égales des Danjins. Ceux-ci l'admettent volontiers, et se déclarent heureux de recevoir des visiteurs... à condition, bien sûr, que les autres Maisons acceptent de recevoir des espi... pardon, des "voyageurs" danjins. Quant aux guildes, ils ne les reconnaissent pas comme des entités à part entière (enfin si, mais avec un statut qui les place un peu en dessous des bandes de voleurs).

- Que doit faire l'Astramance ? Là-dessus, l'Astramance ne tolère pas le moindre débat. Elle rentre sur son île immédiatement. C'est le seul moment où elle fera sentir clairement son autorité, et les prophètes s'inclineront. Toutefois, ils insistent pour que les Danjins aient le droit de venir en pèlerinage. Cela leur est accordé, contrairement à l'idée d'une "garde d'honneur" composée uniquement de Danjins.

- Que veulent les Danjins ? Politiquement, c'est tout simple : ils désirent un territoire où s'établir. S'installer dans un tas de cités en ruines au milieu d'une jungle marécageuse ne les enchante pas, mais c'est un début...

Sur le plan mystique (et ça, les aventuriers ne le sauront pas), il désirent rendre sa place au loom bleu. Pour cela, ils auront besoin de l'Astramance et, très probablement, de mettre à mort tous les Felsins, dépositaires d'un fragment de sa personnalité et de ses pouvoirs – l'étincelle de loom invisible. À plus long terme, ils savent que les autres Puissances sont de retour et qu'il va bientôt falloir les affronter. Ils s'y préparent, mais n'en parlent pas aux autres Maisons pour l'instant.

FIN DE PARTIE

Les Danjins lèvent le siège, laissant Snake exsangue. La navigation reprend sur le Grand Fleuve. Les prisonniers, libérés, regagnent les avant-postes. Un jour ou deux après, l'Astramance embarque sur une barge, destination le lac Adhana, puis la contrée de Gillian, puis les Rivières. Elle compte voyager incognito, sous le nom de Vadana. Les aventuriers l'accompagneront-ils ? À eux d'en décider. Que ce soit ou non le cas, ils ont énormément de travail qui les attend.

Conclusions et conséquences

Logiquement, compte tenu des longs déplacements qui les attend, l'aventure devrait s'achever aux alentours de la Tierce ou de la Quarte Bise 211. Les années 212 et 213 seront relativement paisibles. La fin de cet épisode est sensiblement plus ouverte que celle du Requiem des ombres. Les aventuriers auront du mal à tout faire, mais de nombreuses possibilités s'ouvrent à eux. Il est tout à fait possible que le groupe éclate, et qu'ils décident de vivre chacun leur vie. Encouragez-les à le faire.

LES AVENTURIERS

Rester à Snake

Stabiliser Snake ne s'annonce pas facile. Il faudra travailler avec le nouveau Branapur (ce sera Adjik-Ulharan, élu à l'unanimité), réformer les guildes et, éventuellement, trouver un nouveau Protecteur pour remplacer Karl. Bref, il y a assez de travail pour occuper à plein temps un grou-

pe d'aventuriers ambitieux et désireux de se faire une très belle place au soleil. Les guildes de Jonril sont puissantes et peu désireuses qu'on vienne déranger leurs monopoles mais, à terme, les personnages ont une chance raisonnable d'y parvenir, s'ils se construisent une base de départ à Snake. Conseillé pour un personnage intéressé par la politique "pratique" et le commerce.

Revenir à Port McKaer

Il faut bien que quelqu'un s'occupe de leur guilde... Ils se rendront vite compte que la célébrité est une arme à double tranchant – certains clients les traiteront avec énormément de respect, mais certaines grandes guildes feront de leur mieux pour ruiner ces "jeunes gens prometteurs" avant de les reprendre à leur service à prix cassés. C'est l'idéal pour un aventurier amateur de manœuvres commerciales.

Retourner à leur ancienne vie

S'ils espèrent replonger dans l'obscurité, c'est sans espoir ! Ashragor et l'Astramance connaissent tous les deux leur existence, et les autres Puissances ne vont pas tarder à tourner leurs regards vers eux. Sans oublier le Sénat, les guildes que les aventuriers ont bousculé à Snake, Darka Khan et plein d'autres personnes plus ou moins bien intentionnées. S'ils veulent rester anonymes, ce que les aventuriers ont de mieux à faire, c'est de confier leur guilde à des gestionnaires compétents et à changer de nom, d'apparence et de contrée. Ce n'est conseillé pour personne, mais la vie sur les routes pourrait intéresser tous ceux qui ont un profil plutôt "voleur/espion" – il y a plein de choses à apprendre sur les routes du Continent.

Faire carrière au Sénat

Les sénateurs sont retournés à Port Franc depuis belle lurette, mais maître Andrea serait ravi d'écouter leur rapport – à eux de voir s'ils l'expurgent, et de quoi. Au minimum, il leur fera accorder un siège au Sénat, leur ouvrant la voie vers une longue carrière pleine de batailles juridiques et de marchés entre consortiums. Et puis, il faut purger le Sénat de l'influence de Karl. Ketzol n'était sans doute pas sa seule taupe. Ce genre de chose satisfait beaucoup les magouilleurs, et a tendance à endormir les autres joueurs.

S'établir sur l'île de l'Astramance

Celle-ci est ravie d'avoir de la compagnie pendant le trajet du retour. Par moments, elle fait même l'effort d'essayer de reprendre son ancienne personnalité. Le résultat, plutôt pathétique, évoque plus un écho déformé que l'ancienne Vadana. Une fois sur l'île, le personnage peut s'installer au sanctuaire. Si c'est une femme, il sera le bienvenu parmi les Élues. S'il s'intéresse à la magie, l'école de magie kheyza de l'île aux Mouettes lui tend les bras. Et, enfin, s'il est d'un naturel vagabond, le cercle de saphir est toujours là.

Soit dit en passant, Nassar est rentré avec elle. Il s'établit au sanctuaire, où il passera les années 212 et 213.

Autres, selon leurs goûts

Comme de coutume, attendez-vous à tout. On a vu des aventuriers écrire leurs mémoires, ouvrir une école d'aérostation, rentrer à la Maison Ashragor pour faire carrière au sein du clergé, se marier... Tout est possible !

«Et ils vécurent heureux»

Les années 212 et 213 vont être bonnes pour les aventuriers. Prenez le temps, à la fin de la campagne, de discuter séparément avec chaque joueur et demandez-lui quelles sont les ambitions et les souhaits de son personnage. Notez tout ça, et exaucez-le au delà de ses espérances. Tout leur réussit, que ce soit dans les domaines personnels ou professionnels. L'Astramance les a bénis, et elle a le bras long. D'ici le début de l'année 214, ils seront puissants, riches et influents... et mûrs pour un nouvel épisode de La campagne du Nouveau Monde. Ne vous gênez pas pour intercaler des aventures de votre cru au cours de ces deux ans. Le Continent ne se limite pas aux machinations des Puissances ! Il reste des terres vierges à explorer, des civilisations à découvrir, des routes à ouvrir... Bref, l'Aventure continue !

LES DANJINS

Après avoir séjourné quelques mois dans les cités de Ceux-Qui-Dorment, les Danjins quittent la jungle et s'enfoncent dans les savanes du sud, le long de la route des Mille peuples. Au terme d'un exode épique qui va durer plusieurs mois, ils s'établissent sur les plateaux de Basternath, non loin de la cité urbis de Çalila. Ils y découvrent une ville troglodyte abandonnée qui avait échappé aux explorateurs guildiens, s'y installent et en font le cœur de la Maison Danjin. Ils achètent de nombreux esclaves dans les Baronnie rouges et, en deux ans, la construction de leur royaume est achevée. Plus de cent mille hommes, femmes et enfants y vivent, en compagnie de quelques milliers d'Uūwans. Pendant ces années, les Danjins resteront fermés au monde extérieur. Si les aventuriers tentent de leur rendre visite, ils seront reçus froidement.

Leur présence inquiète beaucoup les indigènes des monts Visage et de Çalila. Leur influence se fait sentir jusqu'à Jonril, le grand centre civilisé le plus proche – où, par la force des choses, les Danjins sont obligés de traiter avec les guildes.

Vers le milieu de l'année 213, ils enverront une ambassade sur les Rivages. Les huit prophètes qui la composent embarqueront à Dragonne, et parcourront les territoires ulmèques, gehemdals et ashragors, sans oublier de rendre visite aux chefs de clan kheyzas et de présenter leurs respects à l'Astramance. Ils ignorent ostensi-

blement les Felsins et, plus curieusement, les Venn'dys. Bien entendu, ils refusent de recevoir les envoyés du Sénat de la Constellation.

LE RESTE DU MONDE

Les maisons

- Maison Felsin. Le mal qui les frappe cesse immédiatement après le retour de l'Astramance sur son île. La découverte qu'un lien spécial unit les Felsins et la Dame des Oracles frappe tout le monde. En revanche, personne ne croit un instant que les Felsins sont vraiment des animaux transformés. Au mieux, les doctes vous expliqueront que les Danjins et les Felsins sont un seul et même peuple, mais que les Felsins descendent des artisans, alors que les cruels Danjins sont les nobles et les guerriers. À leur retour, ils ont maudit leurs cousins, les condamnant à se transformer en bêtes avant de faire circuler cette histoire absurde d'animaux domestiques.

- Maison Venn'dys. Le 14 PB 212, la première automobile à vapeur, un fardier de trois tonnes, roule dans les rues de Mandril. Au cours des mois qui suivent, les engins à vapeur deviennent le grand sujet de travail des divers inventeurs venn'dys, qui bricolent toutes sortes d'engins inutilisables... Ils améliorent peu à peu le rendement des moteurs et commencent à les miniaturiser. Les navires à vapeur ne sont plus un rêve, tout au plus un projet d'ingénieur. Il faudra encore quelques années, mais il se feront.

La langueur continue ses ravages. L'épidémie frappe indistinctement, et tue des milliers de gens chaque année.

- Maisons Cehemdal et Ulmeq. Rien de notable.

- Maison Kheyza. Rien de visible en surface, mais les Kheyzas s'intéressent énormément aux Danjins et, bien entendu, à l'Astramance. Le cercle de saphir engrange près d'une centaine de nouveaux membres, ce qui ne s'était jamais vu.

- Maison Ashragor. Fin 211, Ashragor dépose le Hiérophante et décide de régner en personne. Le clergé

et la population de la Maison se soumettent avec joie, même lorsqu'il ordonne de renforcer les liens avec les autres Maisons des Rivages. Quant au Continent, il fait savoir qu'il faut continuer à l'explorer à tout prix. Maison Ashragor sera la seule à envoyer des émissaires contacter les Danjins. Les conversations entre ces deux puissances auront lieu au plus profond du repaire des Danjins...

Mi-213, un petit groupe d'hérétiques prêchent à Pelgrom. Ils prétendent qu'Ashragor est un faux dieu et qu'il faut se préparer à la venue du véritable Dieu Noir. L'Inquisition agit brutalement et efficacement, exterminant la plupart des dissidents... mais pas tous. Certains se réfugient dans les campagnes, et commencent une longue guérilla contre les troupes de l'Église démoniaque.

Les guildes et le Continent

Dans les derniers jours de l'année 210, des créatures incompréhensibles sont apparues aux frontières de territoires explorés. Ces "enfants-cyclones" comme on les appelle, gênent considérablement l'expansion vers le sud, et bloquent parfois les communications entre les différentes "poches" explorées le long de la mer Océane. Elles sont particulièrement nombreuses autour des contrées présentées dans les deux Atlas du Continent, mais se manifestent partout.

Dans un premier temps, les guildes n'ont pas pris cette nouvelle crise au sérieux. Elles auront l'occasion de le regretter dans les années qui viennent.

Les enfants-cyclones se multiplient à une vitesse alarmante, au point de paralyser bel et bien toute tentative d'exploration dans de nombreuses régions et de rompre les communications avec des zones déjà exploitées. Tout ce qui se trouve au sud de l'empire de Jonril, notamment, est perdu pour les guildes. En revanche, les enfants-cyclones ne pénètrent pas dans les territoires déjà conquis et pacifiés. Leur capture et leur examen ne débouche sur rien. Inutile de dire que les guildes sont très préoccupées par ce développement.

Dramatis Personnæ

Où le meneur de jeu trouvera une liste des principaux intervenants.

ACTE I : LA RÉUNION DU SÉNAT

L'enquête

- Jörn Ulbek, sénateur de la guilde du Fer de Schaal, victime p.64
- Karvalë la Souriante, maîtresse de Jörn p.69
- Jaad Longuemains, père de Jörn p.70
- Abram el-Alak, flic felsin p.67
- Gülwenn Rougearmure, sénateur survivant de la guilde du Fer de Schaal p.70
- Anzilaprannkar, vice-président de la commission du protocole p.71

Le Sénat

- Son Excellence Andrea di Valentino, président d'honneur du Sénat p.67
- Son Excellence Uthman Shah, président du Sénat p.83
- Colonel Gunther Frappedur, commandant de la Garde Constellée p.83
- Tarag Varshern et
- Vörkan le Pacifique, membres de la commission d'enquête sur la porte noire p.84

Comploteurs et contre-comploteurs

Les Ashragors

- Grand Prieur Charam Begh, ambassadeur auprès du Sénat p.72
- Darka Khan, agent d'Ashragor p.72
- Voraan Doraj, sorcier p.72
- Hrtagh le Sourd, Templier p.72

Ragnar et ses sbires

- Ragnar Rafarnsson, sénateur de la guilde du Marteau p.75

- Utzlicoactl, son garde du corps p.75
- Don Pedro Rodrigo Silvio Amadeo Antonio Salviano di Bomba d'Asterlan, spadassin p.75

L'agent de Karl Schlangenkraut

- Ketzol Derkil, sénateur de la guilde des Mille peuples p.79

Le mage noir

- Bohumil Luraj p.77

Le cercle de saphir

- Anto Arrondan, agent secret du Sénat p.81

Port Concorde

- Tonio l'Insistant, agitateur p.85
- Harzul d'Arveen, agitateur p.85

INTERMÈDE : PORT FRANC

- Xelschtulpiotl, maître de la guilde d'Almara, décédé p.87
- Gardan Ceredian, comptable en fuite, guilde d'Almara p.88
- Maître Ghirardel, successeur de Xelschtulpiotl p.87
- Obân Malak, restauratrice felsin p.88
- Argandaravan, nettoyeur p.89
- Tranche-dans-le-Vif, nettoyeur p.89

ACTE II : L'ÎLE DE L'ASTRAMANCE

Avemano, avant et après l'invasion

- Dame Jiannia, Élué p.92
- Koracen Drex, pion involontaire p.92
- Vadana, Astramance en devenir p.92
- Alfasa le Sincère, bourgmestre p.104
- Cajed le Bègue, nommeur p.105

Les pèlerins...

- Don Juillo d'Arano di Castelpers p.95
- Olak l'Infanticide p.95
- Gavriilo l'Oblique et ses nièces, p.95
- Dalal et p.95
- Lalad (du cercle de saphir) p.95
- Tarvann Noiroutrage p.95
- Ixo Vechtic p.96

.. et leurs guides

- Aczepotl p.95
- Francesco p.95
- Harimar p.95

Au sanctuaire

- L'Intendant p.98
- Ulgan Gorvak, pèlerin mourant p.98
- L'ermite p.98
- Dame Aven, supérieure des Élués p.98
- Dame Urda, Élué p.98
- Dame Ippone, Élué p.98
- Jhara la Lettrée, maîtresse des archives p.99
- Lamar le Diseur, scribe p.98
- L'armée danjin p.101
- Des Uüwans p.102
- Un prophète p.106

INTERMÈDE : RETOUR SUR LE CONTINENT

- Abrax dag Oroxos, chevalier du Noir Couchant p.117
- Yorgun Paakkänt, maître de la guilde du Crâne blanchi, Fort Tardar p.117

ACTE III : SNAKE ET SES ENVIRONS

La jungle

- Massimo Vecchi, guilde des Peaux, chef de l'avant-poste attaqué p.119
- Wilhelma Mern, survivante, avant-poste p.119
- Hamidar, trappeur felsin p.120
- Nassar-ibân-Orbaal, Danjin dissident p.124
- Les statues de la jungle p.125

Snake

- Olwan Tranchevif, délégué général de la guilde du Grand Fleuve p.126
- Jorbaan le Sûr, chef de la guilde des 1000 Peuples p.127
- Padrig Hurlemort, commandant en chef de la guilde de Rubisque p.128
- Dottore Octavio Lebrianni, expert en coups tordus, guilde de Rubisque p.128
- Xuchan Tzegad, maître de la guilde des Peaux p.129
- Guilermo Santanza, maître de la guilde du Vert Émeraude p.129
- Adjik-ulharan, noble arkhé p.130
- Uurhani-Garagash, prêtre et agitateur p.130
- Shekandan-Imanosch, prêtre p.131
- Darajh, maître des cuisines du palais p.132
- L'Astramance p.138



Cinquante et un synopsis pour Guildes

Simple pérépéties ou amorces de grandes aventures, voici quelques idées pour vous aide à combler l'intervalle entre les deux premiers épisodes de la Campagne du Nouveau Monde.

Maritime

- La rumeur a démesurément enflé dans les tavernes du port d'embarquement des PJ : le terrible pirate Çekko aurait réussi à unifier plusieurs capitaines de la Scabarre pour une campagne de raids meurtriers. Et justement, un navire battant pavillon du Sénat de la Constellation, lourdement armé et visiblement en branle-bas de combat semble vouloir aborder leur bateau. Ruse ou simple vérification de routine ?

- Étrange ! Depuis plusieurs jours, un navire semble suivre la même route que les PJ, y compris lors des changements de caps. Il reste prudemment sur l'horizon. Coïncidence ou espionnage prudent ?

- Plusieurs passagers accusent un marin de vol d'effets personnels. L'équipage est divisé sur l'affaire, et le capitaine bien embarrassé puisqu'il s'agit de son beau-frère. La mutinerie gronde, les preuves semblent accablantes. Que vont faire les PJ ?

- Tempête à bord ! Tout le monde sur le pont ! Accumulation de catastrophes et actes d'héroïsme en proportion. La fin de Cosme, c'est ici et maintenant.

- Des mouettes. Des centaines de mouettes. Partout. Très agressives. Elles sont arrivées un soir et repartent tout aussi mystérieusement le surlendemain. Migration naturelle ou mauvais présage ?

- Un navire de pêche est subitement attaqué par un Kargen, une gigantesque créature loomique habituellement inoffensive. Manque de chance, c'est la période de fraye et l'animal, dépourvu d'yeux, se fie uniquement à

son sonar naturel. Il a repéré le navire et croit qu'il s'agit d'un autre mâle, d'où sa réaction agressive. Le but est donc d'utiliser les chaloupes pour secourir les malheureux marins et éviter d'être attaqué et surtout de chavirer, la tactique préférée de la bestiole étant de plonger profondément pour jaillir hors de l'eau telle une fusée.

- Navire fantôme en vue ! Et si c'était une nef ashragor semblable à celle de L'Épreuve de l'Astramance, le premier roman de la trilogie de Stéphane Marsan ?

- Les bâtiments en partance pour le Continent embarquent toujours des marchandises pour les comptoirs guildiens. Pour celui des PJ, il s'agit d'une cargaison d'animaux vivants. Un soir, un gros et vigoureux béliet parvient à s'échapper. Il coûte une véritable petite fortune et est très très agressif.

- Une passagère a la mauvaise idée d'accoucher prématurément. Et comme d'habitude, le chirurgien de bord, ivre mort, cuve son tafia au fond de la cale ! Quant à l'heureux papa, il est carrément affolé et provoque catastrophe sur catastrophe.

- Mer d'huile. Pas un souffle de vent depuis une bonne semaine ! Dites, ça n'est pas naturel ! C'est du moins ce que pense la majeure partie de l'équipage, excitée par un ou deux passagers vraiment très pressés d'arriver. Et qui sont les têtes de Turc ? Dans l'ordre : les magiciens, les femmes et "types louches". Vous aurez bien un PJ dans l'une de ces trois catégories...

- Balénodons en vue ! Voilà l'occasion rêvée d'améliorer l'ordinaire de bord. Les harpons sont affûtés, quelques chaloupes sont mises à la mer. La grande chasse commence !

• Mort subite (mais naturelle) du capitaine. La course à la succession commence entre le second et le bosco. Guerre civile en vue avec les PJ au milieu.

• On récupère un naufragé, unique rescapé d'un effroyable "radeau de la Méduse". Le malheureux a dû manger ses compagnons d'infortune pour survivre. Il en est devenu fou. Et depuis son embarquement, d'étranges événements ont lieu. Petite supposition : et si le rescapé n'était pas un simple naufragé mais plutôt une puissante entité démoniaque se faisant passer pour tel ?

• Fête à bord. On vient de traverser la Ligne, le point géographique imaginaire qui marque symboliquement la moitié du voyage. Bizutage traditionnel pour les "novices", occasion pour les autres de se mesurer à l'équipage dans des joutes sportives ou manuelles (se libérer de nœuds très compliqués sous l'eau, grimper rapidement le plus haut possible, faire le tour de la coque en apnée).

• Incroyable découverte ! La vigie signale une terre à l'horizon. Et elle est non répertoriée sur les cartes ! L'exploration s'impose. Repaire de pirates ? Lieu inconnu peuplé de transients étranges ? Locus mythique, la fameuse "Ys", terre errante qui apparaît et disparaît au gré des lunes ? A vous de décider...

• Plusieurs navires ont mystérieusement été attaqués. Les rescapés assurent qu'il n'y avait pas âme qui vive à l'horizon. Puissante magie ? Pas vraiment : le terrible pirate Gekko s'est approprié l'invention d'un Venn'dys génial, un sous-marin légèrement blindé navigant entre deux eaux (4-5 mètres tout au plus). Il éperonne ses proies et ses hommes déguisés surgissent des flots pour attaquer les marins épouvantés. Aux PJ de comprendre. Dès lors, deux solutions s'offrent à eux : affréter un navire "poudrière" ou livrer bataille en utilisant les premières mines anti-sous-marines de Cosme...

• Une belle jeune femme et son vieux tuteur, un savant fou, engagent les PJ pour une chasse au trésor. Ils désirent explorer l'épave d'un très vieux navire, au large de Port McKaer. De mystérieux personnages ne semblent pas d'accord. Que vont-ils trouver en utilisant leur cloche de plongée rudimentaire ?

Les guildes

• Un fonctionnaire du Sénat de la Constellation, fouineur et inquisiteur comme il se doit, entreprend de vérifier les livres de comptes de la gilde des PJ. Pas de problèmes, tout y est et les impôts ont été payés rubis sur l'ongle. Sauf que... le comptable, entièrement dévoué aux PJ, en a fait un peu plus qu'il n'aurait dû ! Alors, payer le redressement fiscal qui s'annonce salé ? Tenter de corrompre ce fonctionnaire intègre ? Trouver son point faible pour le faire chanter ? Ou tout simplement lui rendre un petit service en échange de son silence ?

• Il est temps d'ouvrir une nouvelle route. Le grand-duc Hemeris n'est pas forcément opposé à ce que l'on traverse ses terres, à condition qu'on lui procure une licorne vivante ! Or, comme tout le monde le sait, cette créature loomique est extrêmement méfiante et la participation d'une jeune vierge aux pensées innocentes est nécessaire à l'entreprise. Mais où trouver une telle perle rare ? Pas dans les environs immédiats de Port McKaer, en tout cas...

• Prolongement du précédent. La licorne est enfin capturée. Et non seulement elle est maligne, intelligente et polymorphe mais en plus, un puissant nécromant ashragor aimerait bien se l'approprier...

• Resuite et fin. Le grand-duc s'adonne en fait à la magie. Il a besoin du cœur et de la corne de l'animal pour confectionner un puissant charme. Les PJ vont-ils laisser ainsi périr un fier animal ? Reste qu'il faut agir discrètement, l'ouverture de la nouvelle route en dépend...

• Son Excellence Anatole Kermensky, représentant légal du Sénat, en a plus qu'assez des rivalités entre la gilde des PJ et deux ou trois autres. Il a donc décidé que la première caravane arrivée à San Marcos, un petit bourg sans importance situé à 200 kilomètres de Port McKaer, aurait l'exclusivité des contrats mineurs de la Constellation pour les trois ans à venir. La course est donc lancée sur un parcours semé d'embûches...

• Enfer et damnation ! Cet âne bâté de commanditaire s'est, une fois de plus, trompé dans la commande. Et le Maître des Océans appareille dans deux jours pour Brizio. Comment trouver 1200 peaux de panthères zébrées de première qualité en moins de 48 heures ?

• Décidément, le commanditaire n'en rate pas une ! Convoqué par les PJ pour s'expliquer sur l'affaire précédente, il a trouvé moyen de traverser le territoire des pires seigneurs-brigands du littoral. On l'avait pourtant prévenu que cette famille retenait les caravanes sous de futilles prétextes afin de taxer les guildes. Et, en plus, c'est tout à fait légal ! Que faire, payer ou se rendre sur place pour organiser une évasion spectaculaire ?

• Les dockers de Port McKaer sont en grève ! Les négociations avaient pourtant bien commencé, jusqu'à la violente bataille rangée de cette nuit. C'est sûr, quelqu'un a tout intérêt à pourrir la situation. Mais qui ? Et pourquoi ?

• Une guilde, c'est avant tout des capitaux. Les PJ l'ont bien compris et ont été obligés de céder des parts de leur entreprise sous forme d'actions. Jusqu'ici tout allait bien mais, depuis peu, les actionnaires revendent leurs parts. Et si certains l'ont volontairement fait, d'autres ont sans doute été "forcés". Qui tente cette "O.P.A." ? Une guilde concurrente ? Un syndicat du crime voulant contrôler l'affaire pour blanchir ses revenus ?

• L'hiver n'a pas été très fameux. Il va falloir procéder à des licenciements. C'est d'autant plus douloureux que la plupart des employés ont accepté de travailler avec un salaire réduit pendant plusieurs mois, par pure affection pour les PJ. Il faut trouver une solution. Et vite ! Au pire, vous avez là la justification d'une future vengeance...

• Visiblement, quelqu'un se sert dans les entrepôts de la guilde. Pas grand-chose à chaque fois, mais de manière régulière. Les coupables sont en fait une bande de gamins sans famille qui survivent comme ils peuvent sur les docks. Ils ne sont pas bien dangereux, très débrouillards, et cherchent essentiellement à survivre... Ils feraient des recrues de choix.

• L'affaire ! Pour une bouchée de pain, la Guilde vient d'acquérir une auberge-relais abandonnée. En l'exploitant, il devient possible de traverser directement une chaîne de montagnes et ainsi d'économiser deux semaines de transit aux caravanes. Bref, voilà l'occasion rêvée de rouvrir une ancienne route. Sauf que visiblement, quelque chose ne va pas. Il semble bien que l'auberge soit hantée...

• Un gros client tombe en faillite. Son ardoise, payable à 90 jours, est importante. Il faut donc se rendre au tribunal de commerce de Port McKaer pour tenter de récupérer ce qui est récupérable.

Las, d'autres guildes sont sur le coup, la concurrence s'annonce sévère et les coups bas inévitables...

• Perquisition dans les entrepôts de la Guilde. Et surprise, on y trouve des marchandises volées ! Un employé peu scrupuleux a en effet profité des aventures incessantes des PJ pour monter sa petite affaire au sein même de l'entreprise. Arrêté, le bougre n'a rien trouvé de mieux que de charger les PJ. Accusés de vol et de recel, les aventuriers vont devoir affronter la justice, remonter la filière et surtout faire taire les rumeurs...

• Concurrence déloyale. Une guilde ennemie a engagé des "spécialistes" chargés de couler économiquement celle des PJ. Depuis peu donc, les plus fidèles clients se désistent, les cargaisons ne sont pas toujours de premier choix, les contrôles se multiplient (on trouve régulièrement des marchandises illicites) et de nombreux petits riens ralentissent considérablement les caravanes des PJ...

• Deux hommes sont déjà morts pour avoir mangé cette fichue viande avariée. Le problème, est que la cargaison a déjà été revendue à trois grossistes. C'est donc une véritable course contre la montre qui s'engage pour empêcher un holocauste alimentaire. Il en va de la réputation de la guilde !

• C'est la guerre ! Un émissaire du baron de Casmodage offre une fortune pour qui parviendra à ravitailler la ville assiégée par le duc Garrassus. L'affaire est risquée mais terriblement alléchante...

• Depuis quelques temps, des créanciers viennent réclamer leur dû. Or, les marchandises qu'ils affirment avoir livré n'ont jamais été commandées. Il semble bien qu'un ou plusieurs petits malins se fassent passer pour des agents de la Guilde...

• Cet imbécile de comptable a oublié de faire parvenir des papiers extrêmement importants à une administration quelconque. Il faut donc les y apporter d'urgence. Outre le temps qui est compté, quelqu'un cherche par tous les moyens à empêcher les PJ d'y parvenir. Pour l'ambiance, voir la course poursuite finale du film Blues Brothers.

Spécial la Campagne du Nouveau Monde

Quelques petites idées reprenant des personnages ou des situations rencontrées lors des premiers épisodes de la campagne :

- Cugliemo Lantozzi, le bricoleur farfelu, est bien embêté lorsqu'il contacte les PJ. Depuis leur départ, il a enfin réalisé sa "Grande œuvre", un automate extrêmement sophistiqué imitant en tous points le comportement humain. Cherchant un débouché, il s'est mis en rapport avec des Gehemdals, qui y ont apporté quelques modifications. Et naturellement, il a perdu le contrôle de son "guerrier ultime" un soir d'orage. Depuis, d'horribles meurtres inexplicables ont lieu la nuit aux alentours de Port McKaer...

- Dame Avelia a accouché d'un charmant bambin et les aventuriers sont devenus ses parrains. Hier soir, éplorée, elle les a contactés car la petite Isabault a été enlevée ! Lors d'une halte au cours d'un voyage, l'enfant a disparu de sa roulotte. Aucune rançon n'a été réclamée. En fait, Isabault a été "empruntée" par un homme des bois, un transient velu, gorillesque et primitif. Sa femelle a perdu son petit par la faute de quelques chasseurs sans scrupules. Bien qu'assez effrayant, le couple n'est pas foncièrement méchant et l'affaire doit pouvoir se régler de façon pacifique. Malheureusement, le duc des Vallons, le mari d'Avelia, n'a pas hésité à engager un groupe de mercenaires, dont de fameux chasseurs...

- Toujours à propos d'Avelia : les PJ ont aidé Urwar Geschtek, son amant, à l'enlever... Son mari, le duc des Vallons, est l'un des principaux personnages du Mirol. Il était tout à fait d'accord pour soustraire son enfant au sacrificateur. Or, il découvre que ce n'est pas son enfant mais celui d'Urwar. De plus, Avelia n'a pas la moindre intention de rejoindre son mari. Le duc est cocu, ridicule et rancunier...

- Il pleut dans le désert ! D'importants changements climatiques semblent se produire dans le désert Bleu. Des oasis apparaissent du jour au lendemain. Des vents violents chassent le sable vers la mer (ensablant Port McKaer au passage). Il faudra encore des années, mais un jour, le désert sera habitable. Les guildes, qui s'en rendent compte, tentent de se positionner pour exploiter ce nouveau territoire. Les PJ sont bien placés, encore faut-il qu'ils s'en rendent compte.

- Oryemon, le cruel sacrificateur de la cour de Mirol, a engagé quelques assassins pour se débarrasser des PJ. L'affaire a probablement échoué après un bref combat. Un ou deux PJ ont été blessés, apparemment sans gravité. Reste qu'une des lames était empoisonnée et que les effets commencent seulement à se faire sentir. Il faut donc trouver l'origine du mal et son antidote. Mais où trouver les composants (dont un très rare) ?

- Maître Hansen pensait avoir fait une bonne opération en débarrassant sa guilde des PJ. La suite de la campagne lui a donné tort, les héros, c'est bon pour les affaires. Il va donc chercher à rendre juridiquement caduque son offre d'indépendance en invoquant quelques clauses obscures, en retirant son parrainage, en réclamant la restitution du local, le remboursement des 5000 océanes ou en les obligeant à effectuer pour lui une quantité incroyable de missions qui n'ont d'autre intérêt que de leur faire perdre leur temps. Dernière précision : Hansen est un membre éminent du conseil des guildes de Port McKaer très écouté de ses confrères...

- Le vieux Nicodémus, l'antiquaire de Port McKaer, s'est enfin remis de son étrange maladie... pour être, peu après, victime d'une tentative d'assassinat. Leur ami étant dans le coma, les aventuriers mènent l'enquête. Il semble bien que son agression ait quelque chose à voir avec les activités d'un réseau de pilliers de sépultures. Règlement de compte interne (Nicodémus est-il un receleur ?) ou vengeance d'outre-tombe d'une momie qui n'aime vraiment pas être dérangée dans son dernier sommeil ?

- Maître Bernazzi, le défunt propriétaire du ballon qui a permis aux PJ de quitter les Dynasties fantômes, était en fait l'aîné de l'une des plus influentes familles de Brizio. Les PJ sont contactés par ses héritiers (nombreux et particulièrement avides) afin de témoigner de la fin tragique du malheureux. Et ils ne tardent pas à se retrouver mêlés à une tortueuse affaire d'héritage, la clé de la succession étant un anneau enterré avec le mort. Inutile de préciser qu'une alliance avec les Bernazzi serait une très bonne opportunité pour leur guilde. En bref, il leur faut retourner sur les lieux du drame...

- Nombre de prisonniers libérés se sont montrés reconnaissants aux PJ en entrant dans leur guilde. Les autres ont décidé de rester ensemble et de fonder une petite

communauté agricole pacifique, dans une vallée inhabité de la contrée de Gillian. L'un d'eux vient chercher du secours auprès les PJ : un fort parti de brigands s'en prend régulièrement au village. Les sept mercenaires, ça vous dit quelque chose ?

- La célébrité, ça a du bon mais aussi des inconvénients. Un ménestrel fort célèbre a composé une ballade sur les PJ qui a fait le tour du Continent. Et c'est ainsi qu'un beau matin, une Venn'dys se disant "chroniqueuse" aborde les PJ. Elle est actuellement sur le Continent pour trouver matière à une série de reportages qui paraîtront dans les grands journaux de Brizio. Elle est certes collante et un brin indiscrete, mais voilà l'occasion de faire de la publicité pour la guilde à bon compte. Sauf que la belle Valériane n'est pas ici par hasard : elle vient en effet de passer les six derniers mois au cœur de l'empire du Noir

Couchant et compte bien rendre public quelques documents qu'elle a volé aux Ram-tal, les nécromants qui gouvernent le pays. Poursuivie par une créature de loom noire très puissante, elle n'a rien trouvé de mieux que de cacher ses trouvailles dans les paperasses de la guilde. Et bien entendu, les Ashragors du coin, sous les ordres du monstre, commencent à s'agiter. Ils finissent par enlever la belle qui ne tarde pas à avouer sous la torture... Reste que depuis l'histoire du Portail, les hautes instances Ashragors cherchent quelque peu à se faire oublier. Informées de la situation, elles dépêchent sur place une vieille connaissance, Darka Khan, pour régler cette délicate affaire. Son but est de parvenir à un règlement à l'amiable, la restitution des documents en échange de Valériane, par exemple. Seul petit problème : le monstre, lui, se moque comme de sa première victime des arrangements diplomatiques...



Spécial La taverne de l'oubli

Ce locus, décrit p. 68 du livret Le Continent de la boîte de base, permet une petite campagne assez amusante, d'autant que les lieux et l'aspect temporel des aventures n'ont aucune importance puisqu'il s'agit de quêtes oniriques.

Donc, les PJ sont en voyage. La nuit tombe et le temps est absolument exécrable. Au détour d'un chemin, ils découvrent la taverne... Piégés, ils n'ont d'autre choix que de modifier la destinée de cinq malheureux convives.

- Jarl le Ghehmdal est un héros. Un pur, un dur, de ceux dont on écrit la légende. Un beau jour, son suzerain, le duc de Gerance, lui a confié un parchemin contenant des propositions de paix pour son rival de toujours, le comte de Fiense. La mission était d'importance, la guerre étant sur le point d'être déclarée. Hélas, le message n'est jamais arrivé, Jarl, un tantinet distrait, ayant égaré la sacoche contenant le précieux document. Les PJ doivent donc la retrouver avant l'hécatombe. Récupérée par un trappeur qui n'a pas eu de chance par la suite, elle se trouve dans la hutte du chef d'une tribu transiente assez belliqueuse...

- Le jeune Oméno était amoureux de la belle Ylietta de Brizio. Amour contrarié par les familles, en lutte depuis des siècles pour une sombre histoire de cheval ayant un beau matin mystérieusement disparu d'une pâture. La famille d'Oméno accuse celle d'Ylietta de vol. En fait, le cheval a sauté la clôture et a été récupéré quelques lieues plus loin par un voyageur de passage. L'animal a, par la suite, changé plusieurs fois de propriétaires avant de finir finalement sur l'étal d'une boucherie. Le but est donc de remonter la piste et de ramener l'animal vivant...

- Maître Camelius, de Granponton, a quant à lui succombé, dans un bref instant de folie, au péché de chair. Sa maîtresse appartenait en fait à un réseau de maîtres-chanteurs de haute volée. Bien évidemment, un beau jour, il n'a pas pu payer. La famille de sa femme, très riche, a eu vent de l'histoire et notre homme a été chassé...

- Le jeune Frédéric est un clerc de guilde consciencieux. Très compétent, il a rapidement gravi les échelons hiérarchiques pour finalement intégrer le Bureau diplomatique de sa Guilde. Cette division administrative traite de transactions délicates et les informations qui y circulent

sont confidentielles. Or, un traître monnayait des informations aux concurrents. Frédéric a été accusé, mais le véritable coupable est l'un des directeurs de la guilde...

- Romuald le Kheyza s'est, un beau jour, retrouvé "propriétaire" d'un authentique génie. Seule différence avec le conte des Mille et Une Nuits, le marché était le suivant : premier vœu = une minute d'entière liberté pour l'entité. Second vœu = dix minutes, troisième = une heure, quatrième = six heures, cinquième = une journée, etc. Inconscient, notre homme a usé et abusé du génie. Et comme celui-ci était assez facétieux, les catastrophes se sont accumulées. Celle qui a fait déborder le vase fut la substitution du livre de sorts d'un puissant sorcier ashragor par un recueil de blagues felsin. N'appréciant pas particulièrement l'humour felsin, le sorcier a promptement détruit le génie et a téléporté son propriétaire aux confins du Continent. Depuis, Romuald tente désespérément de retourner sur les Rivages. Aux PJ d'effectuer une seconde substitution avant que le sorcier ne s'en aperçoive...



L'incroyable Vérité

Ceci est la retranscription d'un manuscrit retrouvé dans la main d'un cadavre qui fût selon toute vraisemblance le Branapur (salle du Trône, Cité Interdite de Snake).

"Bienvenu à toi, courageux inconscient. Etre là est déjà un exploit. J'imagine sans peine les craintes et la Peur que tu as dû surmonter pour parvenir jusqu'ici afin de t'emparer de ces quelques feuillets.

Mais, en même temps, je ne peux tolérer pareil manquement aux lois religieuses du Branapur. Car, bien sûr, tu te doutes certainement que le corps en décomposition qui tenait ce texte, n'est pas le mien, mais celui de ce pathétique pantin. Dépouiller un Dieu, n'as-tu pas honte ?

Alors, pour te punir, je vais te révéler mon secret. Et lorsqu'enfin tu sauras, tu maudiras ta mère de t'avoir mis au monde, tu seras le détenteur d'un secret si lourd à porter, que le monde entier tremblera si tu venais à le révéler. Et ironie des choses, le monde tremblera aussi si tu le gardes pour toi !

Moi, Karl Schlangenkraut, n'est pas ce que vous croyez. Nullement. Vois-tu, en fait, je ne suis même pas humain ! Et c'est là toute ma gloire. Je suis le dernier représentant d'une race tellement ancienne que nous avons vécu le Grand Cataclysme et avons vu croître et prospérer Ceux-Qui-Dorment. Nous les avons même, un temps, aidés à comprendre et à maîtriser ce don ce que vous appelez le Loom.

Je suis de la Grande Race. De ceux qui, au fil du temps, ont fini par régresser pour devenir ce que vos doctes ont nommé avec mépris, mais non sans raison, les Hommes-Serpents. Mon peuple n'est plus que l'ombre de lui-même, un ramassis de dégénérés tout juste bon à disparaître dans un holocauste, qui permettra, une bonne fois pour toutes, de débarrasser l'humanité d'une race tarée qui n'a plus lieu d'être...

Reste que vous n'auriez pas dû vous aventurer dans cette jungle. Jamais, vos insignifiants petits "explorateurs" n'auraient dû s'aventurer si près de mon refuge. Jamais, Karl Schlangenkraut n'aurait dû ordonner l'attaque de mon village. J'aurais pu, avec de la chance, perpétuer ma race en éduquant mes ultimes rejetons. Jamais il n'aurait dû transpercer de sa dague ma couveuse. Jamais il n'aurait dû piétiner de ses bottes ferrées les entrailles nourricières du futur de ma race. Jamais !

Sa mort fût longue et crois-moi, atrocement douloureuse. Mais ce n'était encore rien. Vous avez anéanti mes espoirs, ma vie, mon espérance. À moi, maintenant de détruire les vôtres...

Prendre la place du criminel fût facile. Vous, les humains, êtes bien ignorants de la véritable puissance du Loom. Pathétiques petits apprentis sorciers. Pauvres abrutis devant une merveille que vous ne comprendrez jamais ! Vous abuser est une chose si facile que ce n'est en soit même pas amusant. Décidément, vous me fascinez, ce qui, pour un être de ma race est un sérieux paradoxe ne crois-tu pas ? Comment ? Vous revendiquez le droit de dominer Cosme alors que vous êtes incapables de percer à jour une banale petite illusion ? Allons, soyons sérieux !

Je suis donc devenu Lui. Et, ironie du sort, il venait de la Grande Cité de Ceux-Qui-Dorment. Ces pouilleux d'Arkhés se la sont appropriés quelques siècles après le début du Grand Sommeil. Ces vagabonds trouvent un jour une cité déserte, s'y installent en parasite et quelques centaines d'années plus tard, en revendiquent la construction ! Déplorable ! Quoiqu'il en soit, cette ville a maintenant un nom prédestiné : Snake ! Serpent ! Et tout ça à cause de quelques bas reliefs sur les murs d'enceintes. Où plutôt à cause de mes "cousins" qui y pullulent. La nature ne les a pas favorisés et ils se contenteront ad vitam eternam de traîner leur ventre sur le sol... Cruelle Nature ! Bref, Snake, la ville au nom prédestiné, est devenue le lieu de ma vengeance !

J'avoue avoir eu quelques problèmes à vous comprendre. Sous des dehors frustes, vous possédez une personnalité surprenante et une logique complexe. Vous êtes capables de grandes choses que vous anéantissez aussitôt par un raisonnement incomplet quoique fort brillant. C'est peut-être à cause de cela que vous avez finalement réussi à maîtriser un tant soit peu le Loom. Je l'avoue, vous m'avez surpris et bien souvent dérouté. Fort heureusement, j'ai eu la chance de tomber sur Felipe de Lacuzon. D'une sagesse rare et d'une intelligence hors du commun, il serait probablement devenu l'un de vos plus dignes représentants, peut-être même le Président de votre Constellation, si je n'avais pas eu la mesquinerie de le faire emprisonner et de le confiner au secret le plus absolu. Et j'avoue avoir pris beaucoup de plaisir à m'entretenir régulièrement avec lui, lui laissant l'illusion qu'il devenait tour à tour mon confident et mon conseiller particulier. Sans s'en douter, il m'a livré les clés de vos âmes, les passe-partout de votre logique, l'exacte façon d'aborder les choses avec vos guildes et vos semblables. Il est bien vieux maintenant et va bientôt mourir. Peut-être sera-t-il mon unique et ultime défenseur après ma "disparition". Pauvre imbécile...

En peu de temps donc, je suis parvenu à me faire reconnaître de vos bandes avides d'argent et de pouvoir. Il ne me manquait qu'un élément : la dimension mystique qui ferait de moi l'individu extraordinaire, l'incontournable dans la main duquel toute la ville, puis le pays, mangerait. Cet élément, vous l'avez devant les yeux, ultime souvenir pourrissant de ce qui fût jadis la grandeur religieuse des Arkhés : le Branapur.

M'introduire auprès de lui, me fût facile. Qui peut bien courir après un rêve tout juste pensé ? Nocte est parfois bien utile pour voyager en ce bas monde. Mais passons, il est des secrets qu'il ne faut jamais dévoiler...

Toujours est-il que j'ai effectivement rencontré leur Dieu. Ou plutôt le prisonnier qui leur sert de Dieu. Car il s'agit bien de cela. Il possède la puissance absolue, les habitants se seraient suicidés s'il l'avait ordonné et pourtant, il était seul, irrémédiablement et désespérément seul dans sa tour...

Il m'a tellement fait pitié que je me suis présenté à lui sous mon véritable aspect et lui ai révélé mon origine. Fasciné par mon histoire et en particulier par Ceux-Qui-Dorment, il s'est remis à vivre en s'intéressant à ce peuple éteint. Bien entendu, je ne lui ai pas tout dit. En exhumant les statues et en nettoyant les sites, il ne fait que favoriser le retour du Peuple du Loom Bleu. Mais que lui importe finalement. Il vit et c'est là ce que je pouvais lui offrir de plus précieux...

Plus prosaïquement, le manipuler en lui faisant prendre conscience que ses prêtres le tenaient soigneusement dans l'ignorance de la réalité quotidienne des choses, m'a permis d'obtenir exactement ce que je voulais : qui-conque se dresse contre moi se dresse désormais contre lui et donc contre le peuple tout entier. Pas une Guilde, pas un natif des rivages n'a envisagé pareil risque.

Je suis devenu le Maître, le Tyran absolu, le seul à pouvoir me moquer ouvertement de la Constellation et à faire naître insidieusement des envies de sécession au sein des appareils guildiens ! Savoureux travail de sape...

Tu dois cependant convenir que sous mon "règne", tout le monde en a eu pour ses guilders. Le commerce n'a jamais été aussi florissant ; une guilde puissante exploite désormais une route commerciale et stratégique de toute première importance en direction de l'Empire du Noir Couchant. Les Arkhés n'ont pas sombré dans l'avilis-

sante condition d'assimilés, bien au contraire. Les abords du Grand Fleuve commencent à prospérer, le peuple du Loom Bleu n'aura qu'à se baisser pour récolter. La région est sûre et les accords passés avec les tribus nomades du nord sont, en tous points, respectés. Il ne vous manque qu'une chose pour parfaire ce tableau idyllique : la Liberté !

Et bien je vous la donne ! Je pars en d'autres lieux poursuivre la tâche que je me suis fixée. Les graines de haine et de rancœurs que j'ai patiemment semées commencent à germer. Dernièrement, de nombreuses rumeurs me sont parvenues. Des gens venus de fort loin m'ont annoncé que le moment du Grand Réveil était proche. Déjà, les événements se précipitent...

Je crains que pour toi et ceux de Cosme, il ne reste plus beaucoup d'espoir. Je vous fais confiance, vous finirez bien par ressortir vos petites ambitions mesquines pour, comme d'habitude, vous entre-déchirer...

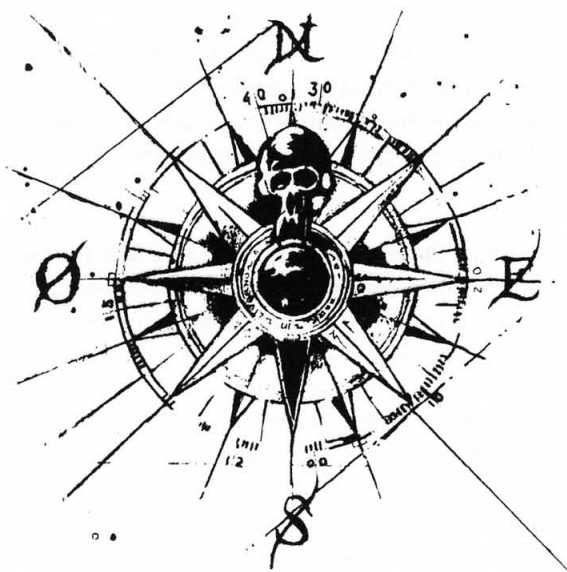
Alors, que vas-tu faire maintenant que tu sais ?

Révéler au monde mon imposture et annoncer la mort de Dieu ? Lourde responsabilité n'est-ce pas ?

Attendre qu'un autre le fasse à ta place et laisser ce que j'ai semé s'étendre doucement à Cosme tout entier ? Comportement de lâche !

Mais peut-être, te sens-tu prêt à prendre ma place et à poursuivre mon œuvre ? C'est un peu tard mon ami, l'Histoire est déjà en marche !

Non décidément, Karl Schlangenkraut n'aurait jamais dû poser son pied maudit sur le Continent...



Annexes photocopiables

Port Franc,
le 11 de la Quinte Bise de l'an 210

Messeigneurs,

Nous ne nous connaissons pas, mais c'est une lacune qui va être prochainement comblée. Je me nomme Jörn Ulbek. Je siège au Sénat de la Constellation, où je représente la branche principale de la guilde du Fer de Schaal.

Je ne suis pas un personnage très important, et je doute de le devenir un jour. Mais je suis bien placé pour sentir le vent et, depuis quelques semaines, le Sénat bruit de rumeurs insensées. On parle de trahison, de putsch, de guerre civile...

Ici, je n'ose me confier à personne. Mon mentor, qui avait certainement compris une partie de ce qui se trame, vient d'être victime d'un accident qui, au mieux, le laissera infirme. Je crains pour ma vie.

Votre réputation est parvenue jusqu'aux Rivages, et je sais que vous serez invités à participer à l'assemblée de 211. Seul, je ne suis rien. Avec votre aide, peut-être y aura-t-il moyen d'agir... Je n'ose en écrire davantage. Nous nous verrons, je pense, à Port Concorde. Je préfère me confier à vous de vive voix. C'est moins dangereux.

Jörn Ulbek

Extrait du journal de Massimo Vecchi

Troisième jour de la Prime Ardenne

Aujourd'hui, conformément aux termes du contrat qui nous lie au Branapur, j'ai conduit un groupe d'une vingtaine d'hommes à la cité de Ceux-Qui-Dorment, à une demi-journée de marche à l'intérieur des terres.

Il s'est passé quelque chose de très anormal.

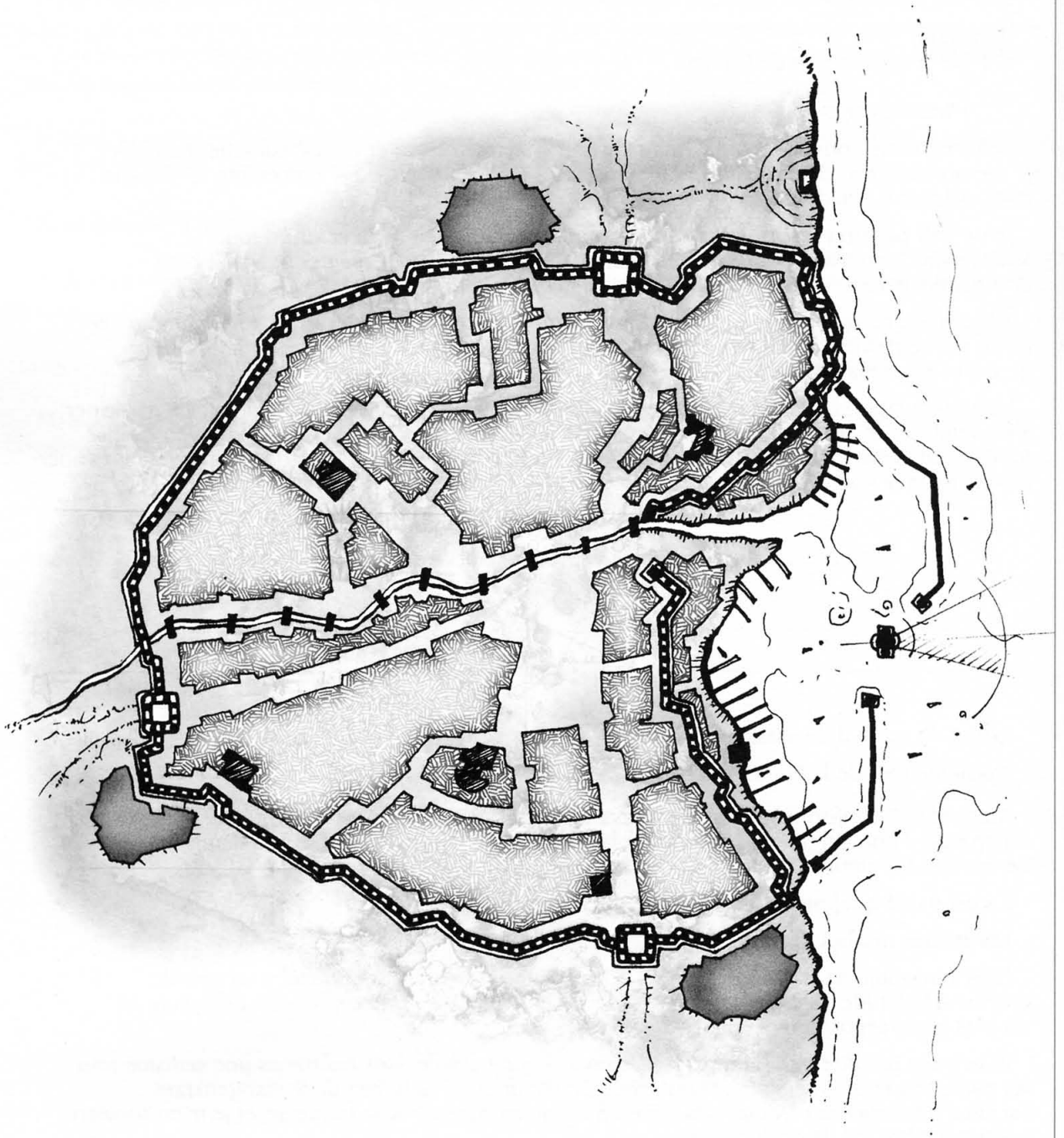
Les statues ont bougé.

Elles sont toujours dans leurs niches et, pour un observateur superficiel, tout semble comme d'habitude. Mais j'ai vu de nombreux changements : une expression différente ici, un bras imperceptiblement levé là...

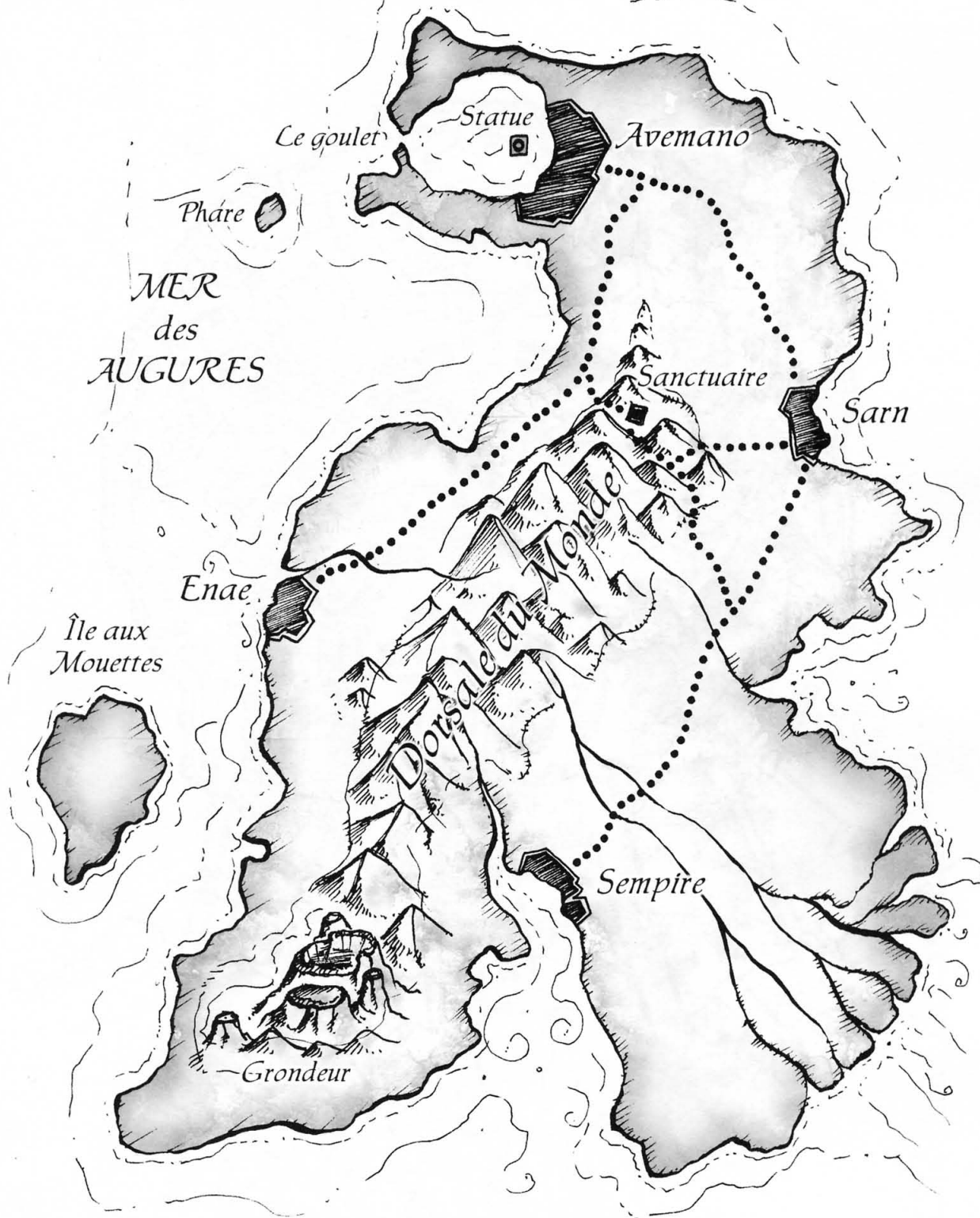
Je ne peux pas dire que j'ai rêvé. Voilà cinq ans que travaille dans ces ruines une semaine tous les trimestres, conformément aux ordres du Branapur et de ce fumier de Schlangenkraut. J'ai fait d'innombrables croquis des ruines, que j'ai fait parvenir à Sa Hautesse, et je m'en souviens assez pour être sûr de ce que j'avance.

Je vais écrire une lettre aux autorités pour leur signaler le changement, et je veux bien que la langueur me dévore si je remet les pieds dans la jungle tant qu'on ne m'aura pas expliqué ce qui s'est passé !

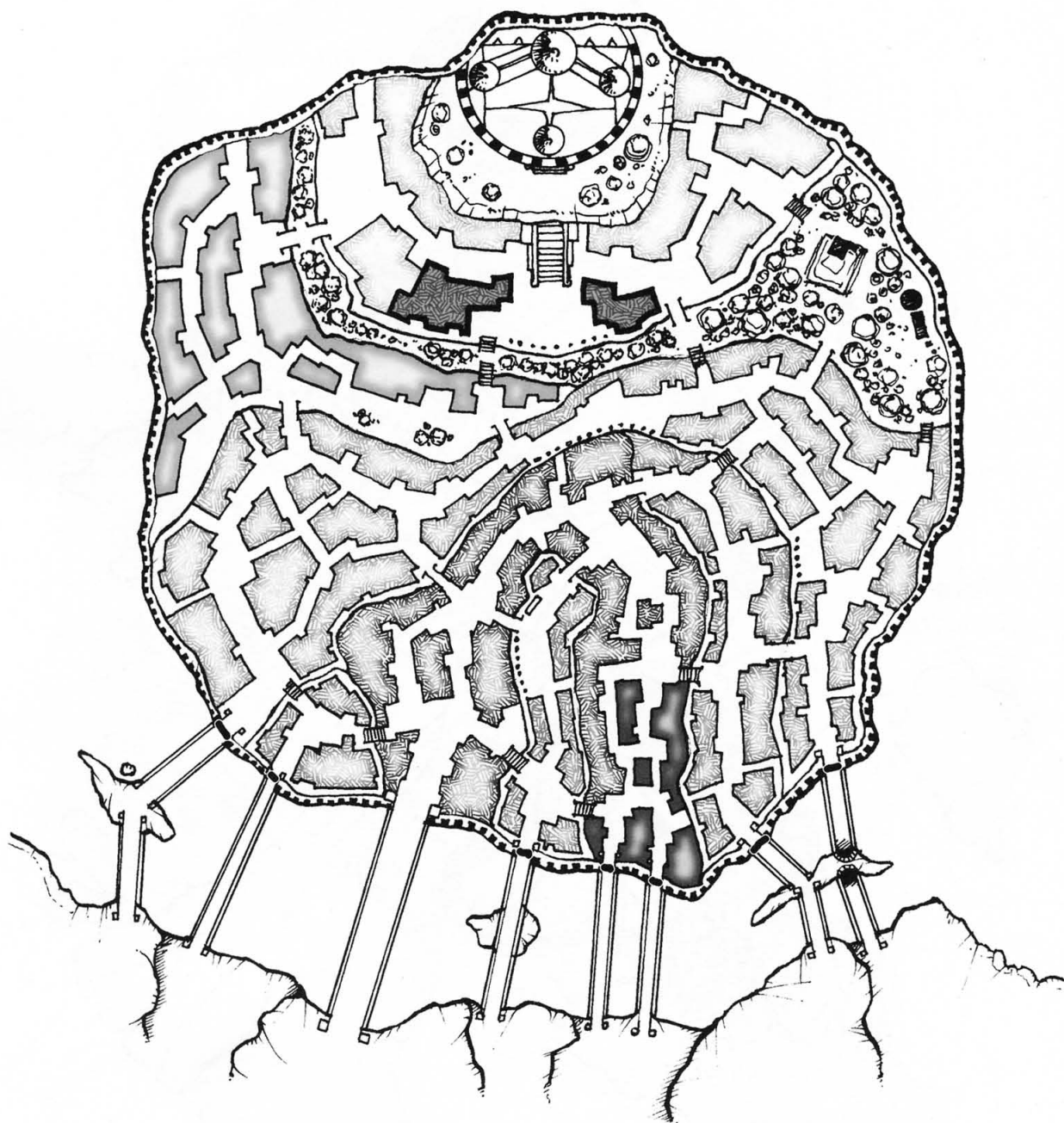
Port Concorde

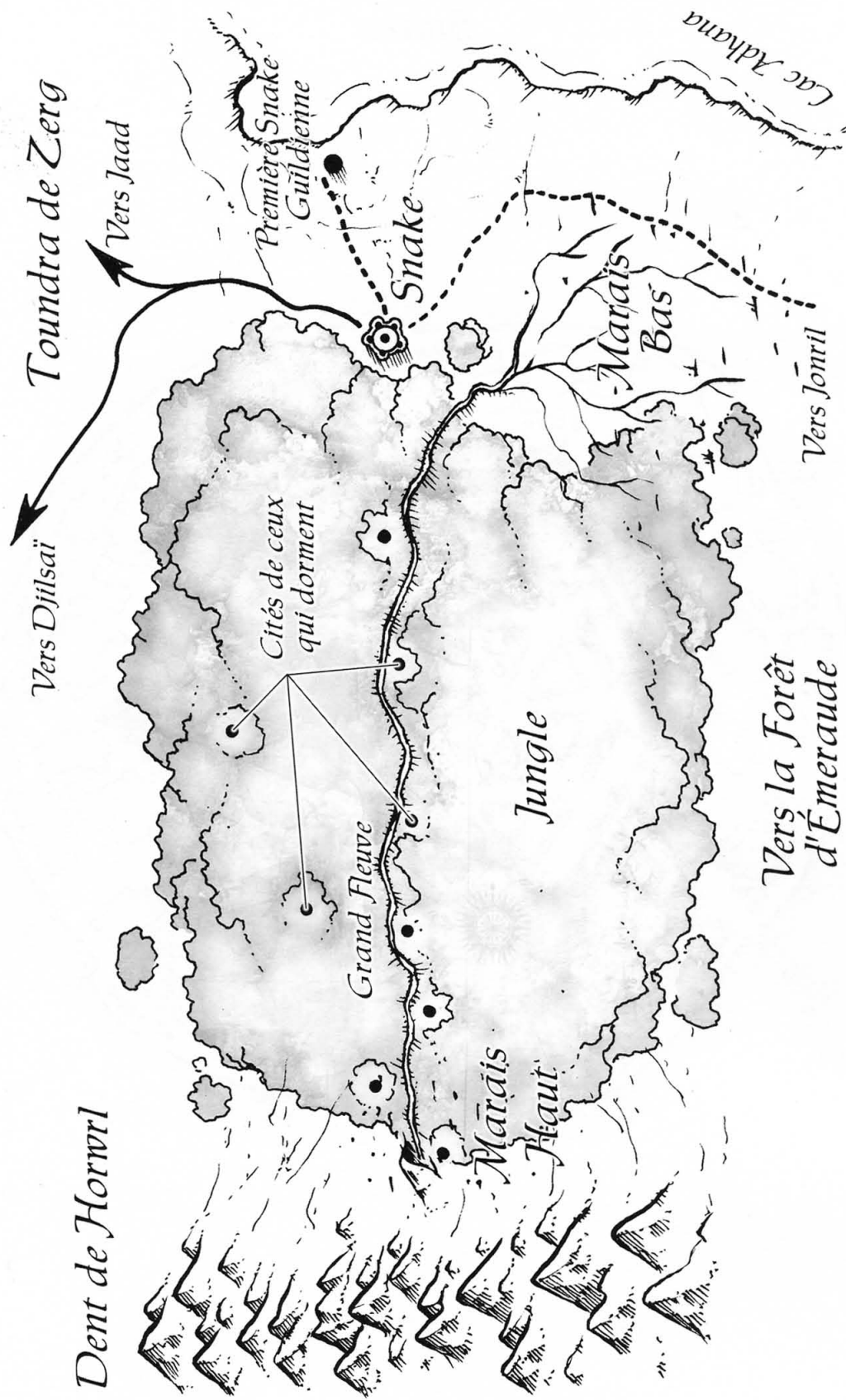


Île de l'Astramance



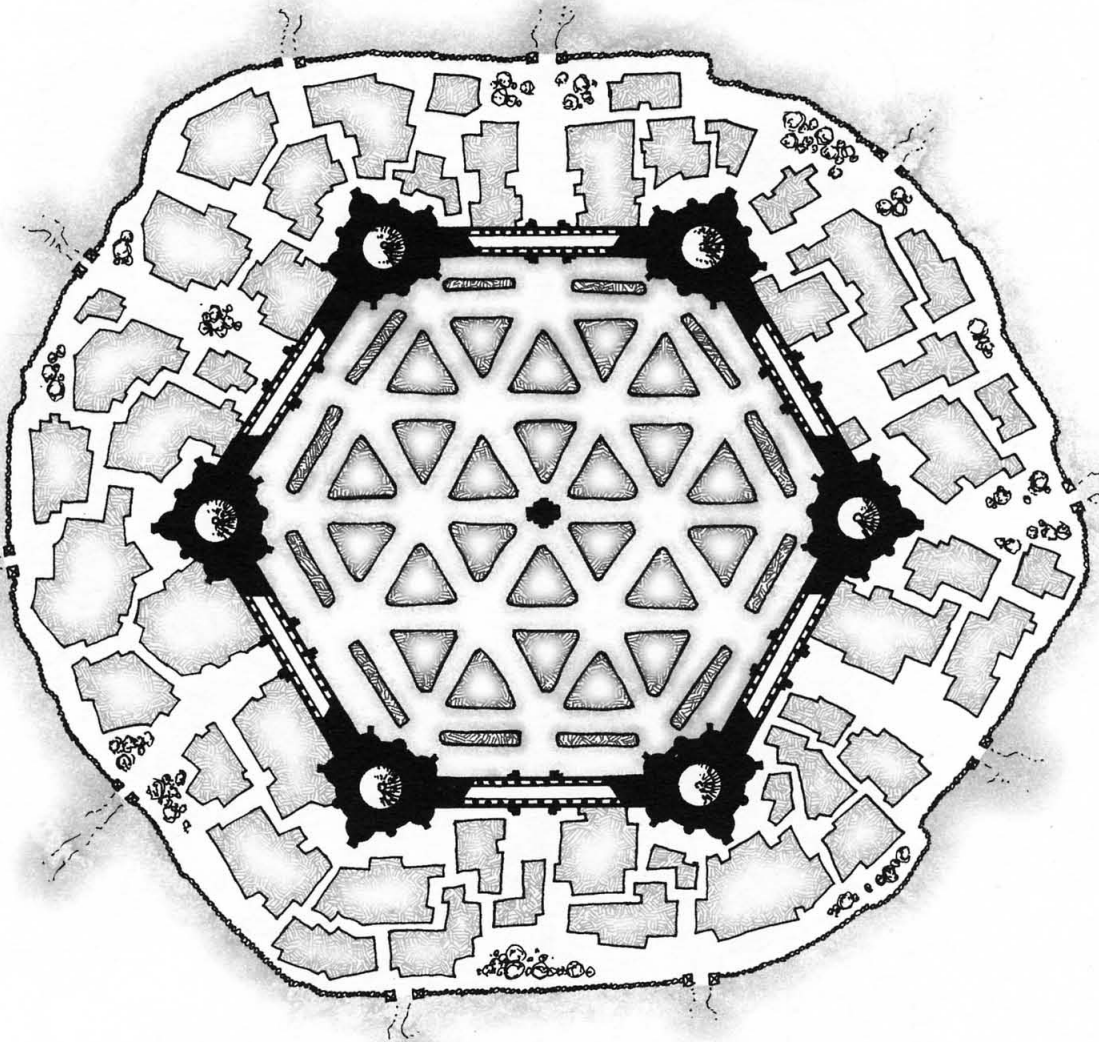
Le Sanctuaire de l'Astramance





Cité-État de Snake

Snake



Guildes

la quête des origines

2

La campagne du Nouveau Monde



COSME TREMBLE, ET SES SECRETS REFONT SURFACE !

« Nous habitons un monde et nous ne connaissons même pas son visage. Est-ce pour découvrir les traits de Cosme que nous sommes partis au-delà de l'Océane ? Il commence à s'esquisser, mais voilà que les cartes se brouillent et que nos institutions sont secouées par des événements que nuls ne prévoyaient : on a parlé du Portail d'Ashragor... mais le silence est retombé. Heureusement.

Que nous réserve le destin qui s'emballe telle une machinerie infernale ? Pourquoi l'Astramance persiste-t-elle à se taire alors que son pèlerinage attire des foules sans précédent ? Que vont décider les sénateurs qui se rassemblent à Port Concorde ?

Le visage de Cosme change et, plus que jamais, ce sont les aventuriers qui doivent le dessiner, à la pointe de l'épée ! »

VOUS TROUVEREZ DANS L'AUBE DES PROPHÈTES BLEUS

- Une description complète de deux cités extraordinaires : Port Concorde et Snake.
- Une étude fort savante sur le Sénat de la Constellation à l'usage des guildiens ambitieux.
- De nouvelles révélations stupéfiantes sur l'histoire et le destin de certaine Maison frappée par l'oubli...
- Les secrets de l'Astramance, et la visite détaillée de son île de la Mer des Augures.
- Plus de 50 mini-scenarios !

SUPPLÉMENT SCÉNARIO
POUR GUILDES : LA QUÊTE DES ORIGINES

L'Aube des Prophètes Bleus

7 Supplément Septième



PRIX - 175 f tte

ISBN - 2-909934-75-6

