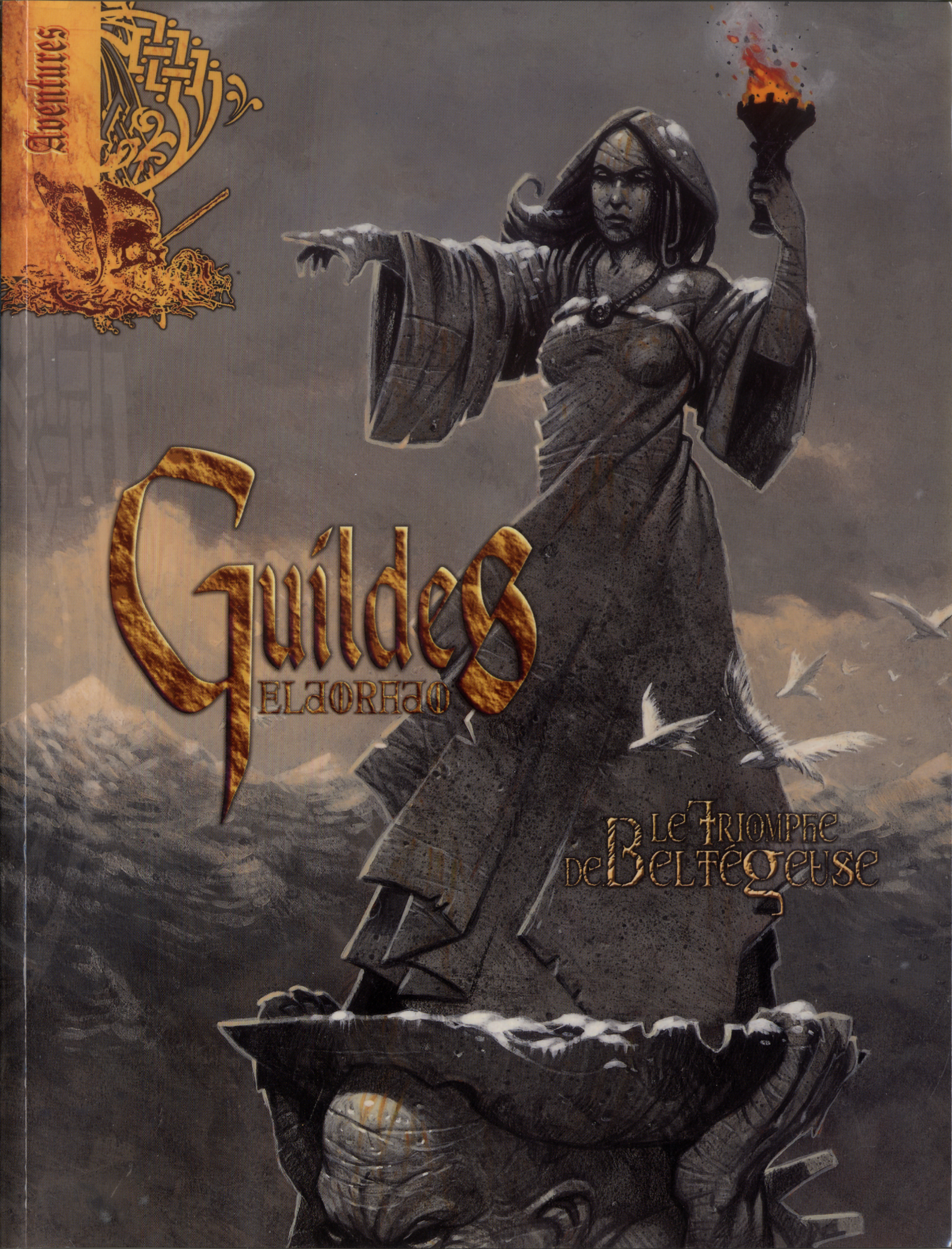


Aventures

Guïldes

EL OPHRAO

Le Triomphe
de Beltegeuse





Beltégente triomphante (monument érigé en 77 AA)

Crédits

RÉDACTION

Jean-Baptiste Lullien & Willem Peerbolte

CORRECTION

« Happy Caro » & Gaëtan Bothorel

ILLUSTRATIONS

Florent Maudoux

COUVERTURE

Vincent Dutrait

MISE EN PAGES

Patrick Mallet

DIRECTION ARTISTIQUE

Franck Achard

DIRECTION DE PRODUCTION

Nicolas Hutter

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin & Frédéric Weil

REMERCIEMENTS

J.B. et Willem dédient cette aventure à Maud « Beltégeuse » Bissonnet et à toutes les femmes qui prennent leur destin en mains.

Je remercie tous les Aventuriers qui m'ont supporté durant l'exploration de la Terra Incognita.

Aujourd'hui, comme Beltégeuse, je pose mon paquetage et je m'installe...

Mais comme tous les Capitaines Stellaires, je laisse derrière moi mes carnets de route.



MULTISIM ÉDITIONS

32, boulevard de Ménilmontant

75020 PARIS

info@multisim.com

www.multisim.com

www.guildes-rpg.com

Guildes : El Dorado est un jeu de rôle MultiSim © 2000

Imprimé par PubliPrint 57580 BÉCHY

Sommaire

INTRODUCTION	4
Whajadins : les Dunes métalliques	4
Karnakrovar Mijkobur : le grand marais	4
Le Baraknar : les forêts d'automne	5
Beltégeuse : la montagne sous la neige	5
LA ROUTE DE BELTÉGEUSE	6
La réalité historique	7
L'expédition sur le Continent	10
Ce qu'il s'est vraiment passé	11
La mission Beltégeuse	14
Les survivants	14
LES WHAJADINS	19
Géographie	19
Faune	20
Flore	22
Les Whejins	23
Fort Silien	25
Aventure chez les Whajadins	28
Jeu	33
KARNÁKROVÁR MIJKOBUR	34
Géographie	34
Faune	39
Flore	42
Les Kurajabirus	43
Le comptoir des Mille Peuples	47
Aventure	48
Jeu	55
LE BARÁKNAR	58
Géographie	58
Faune	60
Flore	61
Les Sackars	62
L'Unbradark	65
Aventure	67
Jeu	75
BÉTELGEUSE	76
Géographie	76
Faune	82
Flore	86
La famille de Beltégeuse	86
Vous resterez bien encore un peu...	91
Aventure	91
Jeu	103
DES GUILDIENS ET DU LOOM (ANNEXE)	106
Zefram Iwasir (Fort Silien)	106
Le comptoir des fous	107
Les guildiens de Brune-Halte	111
Le Loom	116
Cartes	127



INTRODUCTION

Là-bas, au large de la mer Océane, loin des étouffantes Maisons, les audacieux ont tous les droits, prétend la légende des découvreurs des premiers écrins, les Capitaines Stellaires.

Le Triomphe de Bételgeuse propose aux Aventuriers de marcher dans les traces du Capitaine Stellaire par excellence. Celui qui est à l'origine de l'esprit d'aventure, qui a incarné — et de quelle manière ! — le rêve guildien d'un Continent offert, où les plus grandes richesses, les plus précieux trésors sont pour ceux qui ont le courage de les cueillir. Il se nomme Bételgeuse.

Ce Carnet d'Aventures présente la légende de Bételgeuse, la première femme à avoir posé le pied sur le Continent. Il en expose les fondements, la manière dont les Puissances trompèrent l'esprit de l'Aventure et comment elles découragèrent le plus indomptable des Capitaines Stellaires. *Le Triomphe de Bételgeuse* contient aussi la description des écrins où la jeune femme acheva son périple: le grand piège des Puissances.

Car l'indomptable incarnation de l'Aventure allait vite, si vite qu'il fallut l'arrêter. Pour Bételgeuse, le jeu s'arrêta, et les ennemis de toujours conclurent une alliance qui dure encore. Ils mirent en commun leurs ressources pour créer un gigantesque ensemble d'écrins si dangereux et si infranchissables que le Capitaine Stellaire briserait son élan dessus. Un piège à l'échelle du Continent qui engloutirait sans laisser de trace la triomphante expédition. Le piège arrêta Bételgeuse, mais l'indomptable Capitaine Stellaire laissa des traces. Ce traquenard arrêtera-t-il d'autres guildiens ?



WHAJADINS: LES DUNES MÉTALLIQUES

Comme Bételgeuse avant eux, les Aventuriers feront face à une redoutable culture de Lores cannibales: les Whejins. Dans l'enfer de chaleur d'un désert de poussière, ils devront libérer un fort de la Guilde des Mille Peuples et venir en aide à un autre aventurier dépossédé de son Guilder Constellé.



KARNAKROVAR MIJKBUR: LE GRAND MARAIS

À peine plus clément, cette contrée liquide réserve quelques mauvaises surprises aux explorateurs: des transients esclavagistes, un comptoir d'aventuriers devenus fous, un Maître Étrange disparu et d'autres cannibales assoiffés de chair guildienne. Souhaitons que la course-poursuite qui opposera les Aventuriers aux Transients ne se termine pas dans l'estomac de leurs ennemis...



LE BARAKNAR : LES FORÊTS D'AUTOMNE

Ici, personne ne mange son prochain, mais les Aventuriers auront l'occasion de découvrir qu'une créature centenaire — datant de l'expédition de Bételgeuse — hante les forêts du Baraknar et les manipule pour assouvir une vengeance trop longtemps retardée. Il ne reste plus qu'à mener une enquête digne de la police du doge pour découvrir les coupables de ces crimes : les Aventuriers eux-mêmes.



BELTÉGEUSE : LA MONTAGNE SOUS LA NEIGE

Le point culminant de l'expédition de Bételgeuse, là où ce Capitaine Stellaire s'arrêta, est cet écrin. Aménagé en paradis guildien, Bételgeuse attend ces derniers comme des dieux et leur offre tout... Cette région recèle pourtant d'inquiétants complots. Inévitablement, les Aventuriers s'y retrouveront mêlés par le biais d'une sombre affaire de cannibalisme et d'intrigues. À charge pour eux de

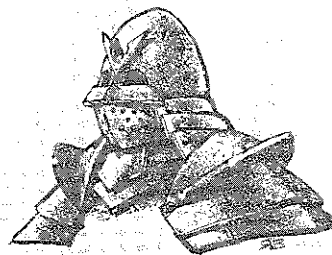
LES CAPITAINES STELLAIRES, ROUTE APRÈS ROUTE

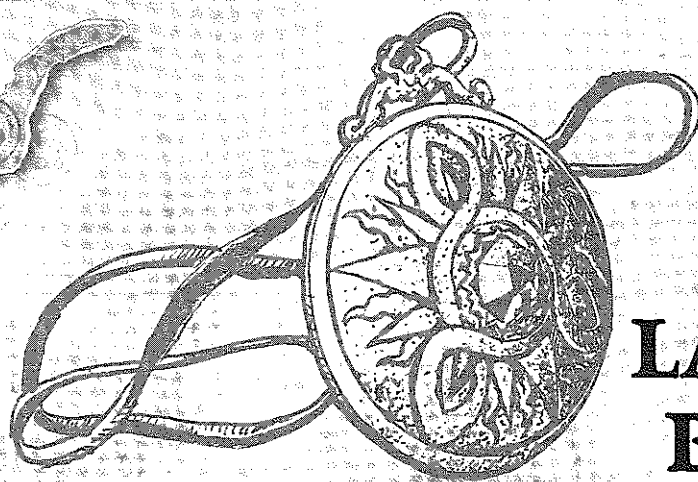
L'idéal est d'avoir joué préalablement dans les écrins de La Route de Syrius. Les Aventuriers auront alors probablement appris la première ligne du Phylum de l'Architecture impossible et le MC pourra ainsi donner une idée vague de l'emplacement de Fort Silien. En effet, le fort est le prochain morceau de phylum à découvrir.

Si vous n'avez pas joué La Route de Syrius, que vous voulez commencer par Le Triomphe de Bételgeuse, donner la première ligne du Phylum de l'Architecture impossible à vos Aventuriers. Le MC n'a plus qu'à indiquer aux joueurs que le prochain sortilège se trouve dans un désert de métal ! Reste alors à passer la barrière des Enfants-Cyclones pour arriver dans l'écrin des Dunes métalliques.

retrouver le Guildier Constellé qu'ils recherchent, de démêler les complots locaux, de neutraliser la pléthore d'assassins envoyés pour faire disparaître les curieux qui le sont un peu trop et qui dérangent une situation qui satisfaisait tout le monde et de tirer leur épingle du jeu.

Seront-ils de vrais Aventuriers, assoiffés de connaissance, toujours impatients de voir ce qu'il y a au-delà de la prochaine colline ? Resteront-ils dans ce paradis à profiter des plaisirs qu'il offre ? Ce sont ces questions qui leur sont finalement posées. Et leurs réponses seront la conclusion de ce voyage épouvantable.





LA ROUTE DE BELTÉGEUSE

Beltégeuse incarne, tant pour les guildiens que pour les Puissances, l'opiniâtreté et la pugnacité, ces qualités intangibles, et pourtant indispensables, qui poussent, sans trêve ni repos, chaque Aventurier digne de ce nom à aller toujours de l'avant. Mélange de cette étrange curiosité qui pose éternellement la question « mais qu'y a-t-il derrière la prochaine colline ? », de courage insensé et de mépris pour le confort ou la sécurité, ces qualités difficiles à cerner sont d'une importance capitale pour l'Aventure. Le Continent ne serait certainement pas exploré comme il l'est aujourd'hui si elles n'avaient pas poussé une poignée de fous à accomplir l'impensable : se révolter contre les Maisons — structures millénaires si assurées de leur pouvoir que cette trahison les laissa désemparées et sans force — puis à s'enfoncer dans des espaces inconnus, sans espoir de retour, sans savoir quels dangers les attendaient...

En dépit des pertes, en dépit de la fatigue, l'opiniâtreté et la pugnacité les poussèrent à aller toujours plus loin, au mépris non seulement de leur survie, mais aussi en ignorant des valeurs que l'on croyait incontournables : confort, sécurité, famille... Car ces confortables certitudes, un Aventurier, un véritable guildien, les ignore. Nous ne parlons pas, bien entendu, de ces grattes-papier des grandes capitales guildiennes, pour qui les contrées lointaines et inconnues et les richesses infinies du Continent ne sont que des

Ô CAPITAINE, MON CAPITAINE...

Le terme capitaine, lorsqu'il se réfère aux Capitaines Stellaires, possède un sens unique, propre aux grandes expéditions guildiennes des premiers temps de l'Âge de l'Aventure. Seuls les rares élus désignés par l'Astramance elle-même pour diriger ces expéditions, revendiquent ce titre. Afin de bien marquer la différence avec le « simple » grade militaire ou commercial, Capitaine Stellaire s'accorde en genre avec son possesseur.

colonnes de chiffres dans la triste comptabilité du Sénat de la Constellation. Nous parlons des véritables aventuriers, ceux qui s'en vont dans le grand inconnu pour en ramener des trésors sans prix, des souvenirs incroyables... mais aussi des maladies incurables.

Pour tous ces héros anonymes de l'épopée guildienne, le chemin ne mène nulle part, sinon à une tombe oubliée au bord d'un chemin à peine balisé. Point de famille, de richesse ni de certitude, sinon celle du dépaysement. Pour tous ces hommes et ces femmes, l'exemple par excellence, celui qui doit leur servir de figure de proue fendant les flots multicolores de l'inconnu continental, c'est Beltégeuse.



LA RÉALITÉ HISTORIQUE

L'expédition Beltégeuse est connue pour être celle qui rencontra le plus d'obstacles et de difficultés, sans doute parce qu'elle était mandatée par la Maison des Ashragors, mais aussi car elle fut confrontée à un nombre improbable d'accidents et de circonstances défavorables.

L'ENFER DE LA POLITIQUE

Officiellement, Beltégeuse montait une expédition indépendante, avec des soutiens privés, marchant dans les traces des plus grands Capitaines Stellaires. Officieusement, tout le monde savait que la majorité des fonds étaient « offerts » par les Ashragors — notamment d'impressionnantes quantités de Loom Noir.

Cette situation suscita une levée de boucliers de toutes les autres Maisons. Toutes voulaient soit s'associer plus étroitement à la mission de Beltégeuse en y introduisant des hommes de confiance, soit en empêchant purement et simplement que l'expédition ne parte. Alors que le départ était prévu pour la trente-septième année de l'Aventure, la mission de Beltégeuse ne put partir que treize années plus tard. En premier lieu, deux années de suite, la flotte venn'dysse fit des démonstrations de force devant le port d'où l'expédition Beltégeuse devait partir. La prudence naturelle des Ashragors fit donc retarder le départ jusqu'à ce que, à la suite de tractations diplomatiques complexes, un homme du Doge soit accepté dans les rangs de l'expédition.

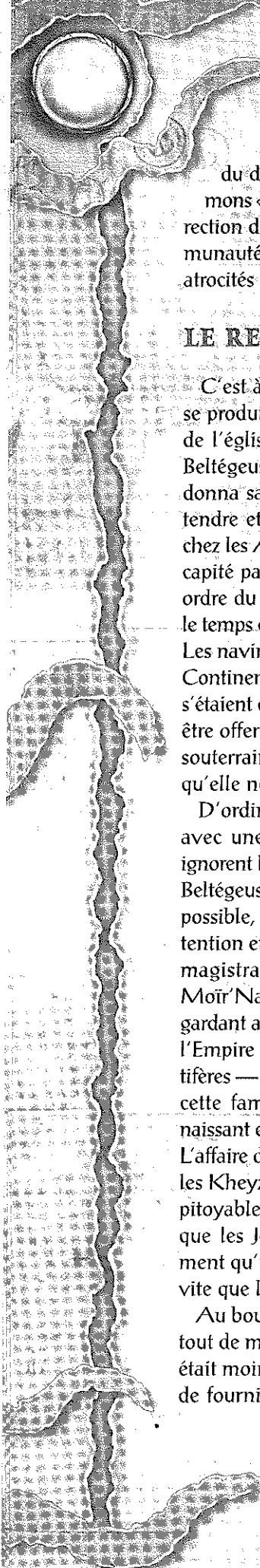
Les Venn'dys étaient très méfiants. Ils envoyèrent donc un individu rompu à toutes les techniques d'empoisonnement et d'assassinat, un des énigmatiques Hommes-en-Gris, afin que celui-ci ne rencontre un sort funeste. Ils firent également les pires menaces à la Maison des Ashragors en cas de

décès impromptu de leur émissaire. Ils n'avaient toutefois pas prévu ce qui arriva : une bande de corsaires felsins attaqua et coula le navire qui amenait l'émissaire, tuant tout le monde et renvoyant les négociations dans les oubliettes de l'histoire. Fort heureusement pour Beltégeuse, cet incident mobilisa la flotte sur le front des corsaires felsins et libéra enfin le port. Une autre année fut perdue.

Cependant, la Maison ulmèque eut le temps de faire jouer ses ressources financières et diplomatiques, tout à fait insoupçonnées à l'époque, de sorte qu'une partie de l'approvisionnement de l'expédition n'arriva jamais. Les Ashragors, pourtant furieux, n'osèrent pas risquer une guerre ouverte. Et une année de plus fut perdue.

À ce point de l'histoire, Beltégeuse n'est encore qu'une pupille livrée aux mains expertes d'une horde de grands prêtres chargés de faire en sorte qu'elle agisse conformément aux instructions avec une précision toute dogmatique. Cependant, un événement tout à fait inattendu renversa soudainement le cours de l'histoire et bouleversa la vie de Beltégeuse. Fait rarissime, l'Astramance convoqua la jeune Capitaine Stellaire sur son île. Les Ashragors y virent une opportunité de légitimer leur expédition et ils s'empressèrent de sauter sur l'occasion. De leur côté, et en dépit de leur opposition patente, les autres Maisons n'osèrent pas s'attaquer à l'une des rares élus de l'Astramance : elles laissèrent le voyage se faire. Mais une année s'écoula encore, le temps de faire l'aller-retour. Là-bas, à la grande fureur des prêtres chargés d'escorter Beltégeuse, celle-ci attendit six mois sans rencontrer quiconque ni recevoir de convocation pour le sanctuaire. Puis, subitement, un matin, la Capitaine Stellaire demanda à repartir en indiquant que l'entrevue s'était bien passée, et surtout, que tout irait bien plus vite si on suivait ses instructions.

Beltégeuse se découvrit d'un seul coup des capacités de prescience extraordinaires, comme si l'Astramance lui avait indiqué quelles seraient les manœuvres de ses adversaires. Elle échappa ainsi à cinq tentatives d'assassinats successives, majoritairement dues à des Kheyzas. La coïncidence ne trompa personne, et ces tentatives cessèrent lorsque les armées ashragores firent mouvement en direction



du désert de Zaar tandis que des hordes de démons « s'échappaient » malencontreusement en direction de nombreux membres influents de la communauté kheyza, commettant quelques-unes des atrocités les plus marquantes de l'histoire.

LE RETOURNEMENT POLITIQUE

C'est à la suite de cette affaire que l'impensable se produisit. Alors que l'on pensait que le soutien de l'église mortifère était sans faille, l'expédition Beltégeuse fut brutalement arrêtée, le Pontifex ordonna sa dissolution. La réaction ne se fit pas attendre et démontra que quelque chose se tramait chez les Ashragors : le clergé fut immédiatement décapité par les Templiers et les Moines Rouges sur ordre du Pandémon, mais pas avant qu'il n'ait eu le temps de désorganiser complètement l'expédition. Les navires qui devaient emporter Beltégeuse sur le Continent avaient été envoyés au loin. Les réserves s'étaient évanouies, dilapidées, allant parfois jusqu'à être offertes à la population, comme si un complot souterrain tentait soudainement de faire en sorte qu'elle ne parte plus.

D'ordinaire, de tels événements sont censurés avec une telle brutalité que les autres Maisons ignorent le changement généré. Cependant, l'affaire Beltégeuse mobilisait l'attention générale. Il fut impossible, cette fois, d'étouffer l'affaire qui attira l'attention et permit aux Gehemdals de jouer un coup magistral. Usant des contacts que les Jdarmor Moïr'Na — une des grandes familles gehemdals gardant avec une haine farouche les frontières entre l'Empire Métallique et les Terres des Princes mortifères — avaient accumulés au sein des Ashragors, cette famille amplifia le mouvement de révolte naissant et accueillit les rares survivants de la purge. L'affaire devenait grave. Les Ashragors délaissèrent les Kheyzas et ils se lancèrent dans une traque impitoyable, tentant de détruire les nids de résistance que les Jdarmor Moïr'Na créaient aussi rapidement qu'ils le pouvaient, c'est-à-dire presque aussi vite que les Ashragors les détruisaient.

Au bout de six mois, les Ashragors s'aperçurent tout de même que l'objectif des Jdarmor Moïr'Na était moins de les déstabiliser que de les empêcher de fournir de nouveau à l'expédition les moyens

perdus. Ils laissèrent donc faire et se tournèrent de nouveau vers Beltégeuse. La conspiration étant éventée, la jeune Capitaine Stellaire put recommencer à fournir de précieuses informations concernant les embûches qui l'attendaient. Diverses manœuvres politiques et militaires furent ainsi empêchées, au point que le Pontifex se demanda s'il ne serait pas plus utile de conserver la jeune femme à ses côtés, pour bénéficier de ses capacités de prescience.

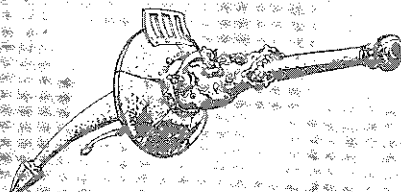
Il décida finalement de n'en rien faire, mais les archives de l'époque ne sont pas très claires à propos de cette décision. Certains historiens font remarquer que les portraits du Pontifex avant qu'il prenne cette décision et après qu'il l'a prise diffèrent sensiblement. Officiellement, le Pontifex ne changea pas. Dans cette affaire, deux années furent encore perdues.

À ce moment, la Beltégeuse qu'on connaît aujourd'hui émergea, comme d'une chrysalide qui en aurait caché toutes les qualités. Elle prit de plus en plus d'initiatives, qui furent de moins en moins appréciées en haut lieu. Elle renvoya une partie des membres de son expédition et en engagea d'autres. Le scandale le plus retentissant fut l'engagement de Lanara Mange-Mort. Cette Ashragore avait une bonne moitié de sang démoniaque dans les veines et elle aurait dû être éliminée, conformément à la loi de cette maison. Elle avait cependant trouvé refuge à la cour de l'Empereur Métallique. Mais son engagement leva tant de difficultés que les Ashragors laissèrent faire... Non sans changer encore une fois de Pontifex — selon certaines sources historiques non-officielles.

Finalement, Beltégeuse accomplit ce qui semblait impensable. Prenant les quelques navires et les maigres ressources rassemblées, elle fit savoir au Pontifex qu'elle refusait désormais l'aide de sa Maison et que l'expédition Beltégeuse partirait de manière indépendante, avant de prendre la mer en direction de l'Île de l'Astramance.

Encore une fois, l'influence de l'Astramance protégea la rebelle Capitaine Stellaire. De manière tout à fait inattendue, les Ashragors ne s'opposèrent pas à ce départ tandis que les Kheyzas, pourtant farouchement opposés au projet, escortèrent la mission. Un an plus tard, Beltégeuse était sur l'île, en sûreté.

Rien ne semblait plus s'opposer à la mission Beltégeuse. En tout cas rien sur quoi les hommes puissent avoir une influence. Et pourtant, l'expédition perdit encore cinq longues années, pendant lesquelles l'indomptable courage de Beltégeuse s'affirma.



LA LOI DU PIRE

Beltégeuse avait construit son propre port dans une anse abritée de l'île afin de ne pas gêner la circulation des navires de pèlerins — très intense à l'époque, plus encore que de nos jours. Pendant une violente tempête de Bise, un convoi de navires transportant du grain et de l'huile demanda à trouver refuge dans le petit port, le temps que les éléments soient plus cléments. La jeune Beltégeuse accepta, bien entendu. Une rumeur presque légendaire veut que des serviteurs du sanctuaire de l'Astramance tentèrent de prévenir Beltégeuse de n'en rien faire sans y parvenir à temps. Quoi qu'il en soit, le petit convoi tenta de s'engager dans la rade de Beltégeuse, avec d'énormes difficultés car la mer était furieusement démontée. Sur trois navires, deux parvinrent à rejoindre les eaux relativement calmes de la rade. Le troisième, en revanche, perdit son pilote, emporté par une lame particulièrement violente et s'en alla à la dérive contre les rochers. Il se fracassa et coula dans les hauts fonds de l'entrée du port. Immédiatement, les deux autres navires reprirent la mer afin de sauver ceux qui pouvaient l'être encore. Les deux embarcations arrivèrent sans encombre sur place, mais par une mésaventure extraordinaire, l'une d'entre elles, le céréalier, trouva le moyen de percer sa coque sur le mat de l'épave qui bloquait la sortie de la rade. L'équipage, affolé, tenta de rallier l'autre navire. Ce dernier, afin de faciliter l'évacuation, vint se ranger contre le flanc de l'embarcation en perdition. Une partie de la flotte de Beltégeuse, deux navires sur les

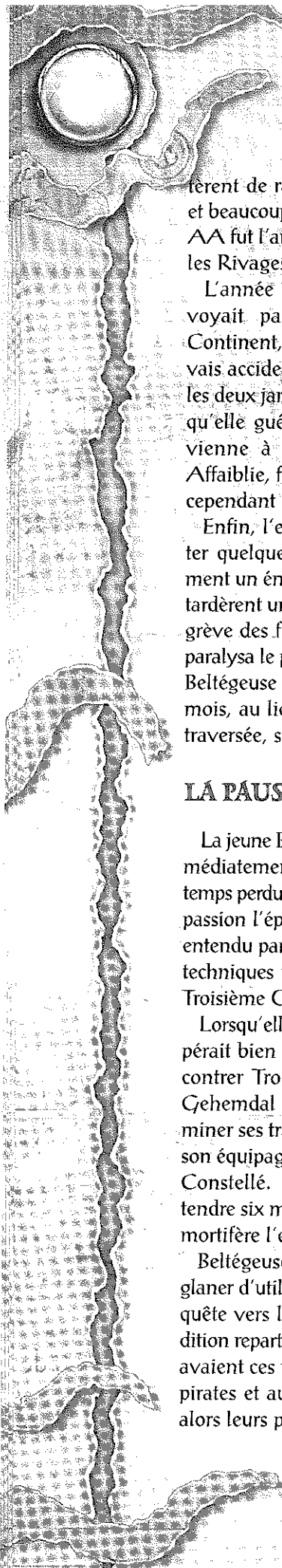
quatre à sa disposition, vint leur prêter main-forte.

Un incendie se déclara à bord du céréalier en perdition. Une partie des cales avait été vidée afin de tenter d'alléger le navire pour éviter qu'il ne coule, sans succès. La poussière de blé ainsi soulevée explosa brutalement, fracassant les deux navires. Le second qui transportait de l'huile prit feu. Le navire qui s'était fracassé sur l'entrée de la rade avait aussi libéré d'importantes quantités d'huile que la marée, montante à ce moment, avait repoussée en direction du port. Un énorme incendie réduisit alors à néant deux des quatre navires de Beltégeuse, et surtout, tua les équipages, qui avaient été renforcés pour la circonstance par ceux des embarcations restées à quai.

Au matin, il ne restait que des épaves fumantes. Inévitablement, la rumeur se répandit que l'expédition était maudite. D'ailleurs n'était-elle pas commandée par une femme ? Les femmes portent malheur, en mer, c'est bien connu. Les marins, superstitieux par nature, vinrent avec réticence pour s'engager, laissant les deux navires qu'il restait à Beltégeuse presque sans équipage.

Lorsque, presque une année plus tard, Beltégeuse se résolut à n'emmener qu'un seul navire pour tenter de rassembler un équipage avec les fragments des deux dont elle disposait, une épidémie se déclencha sur l'île, sans doute amenée par un pèlerin. Mais cette fois, Beltégeuse fut avertie à temps. La Capitaine Stellaire isola son port et parvint à ne perdre que deux hommes. Le temps que la quarantaine soit levée, Beltégeuse avait encore perdu six mois et raté de peu la période optimale pour une traversée de l'Océanne. Comprenant que son expédition était sous le coup d'une mystérieuse déveine — sa première hypothèse, l'existence d'une équipe de Malfaiseurs mortifères, ne fut jamais confirmée —, elle décida de partir au meilleur moment : elle patienta encore une année.

L'année suivante, un mystérieux émissaire de l'Astramance fit mander la jeune femme. Lorsqu'elle revint, elle annula les préparatifs de l'expédition et fit mettre les deux navires en cale sèche. Bien lui en prit, car l'année 47 AA est connue comme « l'année de toutes les tempêtes ». Jamais, de mémoire de marin, le temps ne fut si mauvais. Plus des trois quarts des navires qui ten-



terent de rallier le Continent n'arrivèrent jamais et beaucoup de catastrophes navales eurent lieu. 47 AA fut l'année des tempêtes les plus violentes que les Rivages n'aient jamais connues.

L'année suivante, alors qu'enfin Beltégeuse se voyait partie vers les espaces inconnus du Continent, elle perdit deux hommes dans un mauvais accident de cale, au cours duquel elle se brisa les deux jambes. Il fallut attendre six mois, le temps qu'elle guérisse, et encore six autres qu'elle parvienne à marcher pour oser prendre la mer. Affaiblie, fatiguée, la jeune Capitaine Stellaire dut cependant reporter d'une autre année sa traversée.

Enfin, l'expédition partit. Beltégeuse dut affronter quelques phénomènes étranges, dont notamment un énorme banc d'algues dérivantes qui la retardèrent un long mois, puis une incompréhensible grève des fonctionnaires sur l'île de Polomée, qui paralysa le port pendant près de deux mois. Lorsque Beltégeuse posa enfin le pied sur le Continent, six mois, au lieu des trois que prend normalement la traversée, s'étaient écoulés.

LA PAUSE DE TROISIÈME ŒIL BLEU

La jeune Beltégeuse ne s'enfonça cependant pas immédiatement vers le cœur du Continent. Tout le temps perdu ne le fut pas en vain. Elle avait suivi avec passion l'épopée guildienne. Elle avait notamment entendu parler d'un Ghehmdal qui développait des techniques révolutionnaires pour utiliser le Loom: Troisième Œil Bleu (cf. *L'Art Étrange* pp.18-20).

Lorsqu'elle arriva sur le Continent, Beltégeuse espérait bien qu'il en aurait fini. Elle chercha à rencontrer Troisième Œil Bleu. Elle y parvint et le Ghehmdal lui révéla qu'il était sur le point de terminer ses travaux. Beltégeuse se proposa, ainsi que son équipage, pour tester sa découverte: le Guildier Constellé. La mission Beltégeuse dut encore attendre six mois, pendant lesquels le gouvernement mortifère l'exhorta au départ, sans succès.

Beltégeuse profita de Troisième Œil Bleu pour glaner d'utiles renseignements afin de poursuivre sa quête vers le cœur du Continent. Lorsque l'expédition repartit, les guildiens de la mission Beltégeuse avaient ces nouvelles médailles autour du cou. Les pirates et autres pilleurs de Loom abandonnèrent alors leurs projets contre cette expédition.



L'EXPÉDITION SUR LE CONTINENT

On ne sait pas grand-chose de cette période. Tous ceux qui eurent l'occasion de rencontrer Beltégeuse furent stupéfaits de l'extraordinaire énergie qui l'animait. La jeune femme semblait vouloir rattraper le temps perdu dans ces innombrables manœuvres politiques et ces incroyables coups du sort. Ses méthodes étaient expéditives, voir brutales. Autant que possible, elle faisait usage de ses forces militaires pour prendre ce dont elle avait besoin plutôt que de le payer. Elle ravagea ainsi deux écrins dans une guérilla sans objet en apparence, mais qui lui permit de se procurer du Loom et des provisions en quantité sans déboursier un Sable.

Les guildes dont elle croisait la route se mirent même à la craindre car la Capitaine Stellaire avait pris l'habitude de saisir ce dont elle avait besoin sans considération pour les doléances des guildes auxquelles elle faisait ombrage. Ses deux réponses favorites à ceux qui se plaignaient du traitement qu'elle leur infligeait étaient systématiquement « C'est un jeu et vous allez jouer pour moi » et « vous avez déjà perdu la partie, vous feriez mieux de capituler sans faire de vagues ». Entourés par une trentaine d'archers et autant de fantassins, les malheureux interlocuteurs de Beltégeuse apprenaient souvent à leurs dépens qu'elle ne plaisantait pas; ils ne voyaient d'ailleurs pas vraiment en quoi il y avait lieu. L'histoire a retenu ces deux phrases car elles furent souvent prononcées sans que leur sens en soit compris.

Longtemps après le passage de Beltégeuse, on pouvait donc suivre sa trace: comptoirs pillés, écrins ravagés, la jeune femme ne connaissait que la force. Elle obtint par ce biais quelques réussites exemplaires. Cinquante ans plus tard, l'une des premières décisions de la future Guilde des Lames d'Or — elle était encore en devenir à l'époque — fut de dépêcher des hommes sur les traces de la furie afin d'obtenir le récit précis de ses techniques militaires. Aujourd'hui encore, certaines de ses tactiques sont citées en exemple.

VICTOIRE À LA BELTÉGEUSE

Niveau : Impossible.

Description : cette Machination de Guerre permet de remporter un combat sans avoir besoin de le livrer. Ce peut être n'importe quel type d'affrontement, depuis le duel un contre un jusqu'aux grandes batailles rangées. Le seul impératif est de pouvoir faire une démonstration de force : montrer ses muscles et sa vivacité, faire se déployer ses troupes avec panache, etc.. Cette Machination a surtout des applications dans la gestion des conflits armés entre guildes, mais elle peut servir aussi pour le combat personnel. Dans ce cas, cependant, l'adversaire ne peut pas mourir de la main du Maître : au mieux, il pourrait être si humilié qu'il se suicidera, si son caractère le porte à ce genre de geste.

Quoi qu'il en soit, cette Machination ne s'applique qu'aux situations de combat ou de guerre, pas aux problèmes économiques ou sociaux, par exemple, même s'il est possible de s'affronter sur ces terrains.

Novice : le Maître et son adversaire se retirent chacun de leur côté, comme si l'affrontement s'était soldé par un ex aequo — fait automatiquement réussir une opération à l'amiable basée sur le Belliqueux.

Initié : le Maître remporte une incontestable victoire psychologique, son adversaire se retire humilié mais non définitivement battu — fait automatiquement réussir une opération limitée basée sur le Belliqueux.

Expert : le Maître écrase son adversaire, qui est anéanti ou en déroute complète. On ne l'y reprendra pas de sitôt — fait automatiquement réussir une opération à outrance basé sur le Belliqueux

Effets Pervers : le Maître effectue une manœuvre si stupide que son adversaire l'emporte avant même que ne débute le combat ; le maître se dévoile complètement de sorte que son adversaire sait tout ce qu'il a à savoir pour remporter l'affrontement ; le maître perd son temps en manœuvres futiles qui laissent son adversaire si hilare que l'affrontement ne peut avoir lieu ; le maître à l'air si ridicule qu'il doit lui-même déclarer forfait et, si son caractère le porte à ce genre d'extrémité, se suicider ; etc.



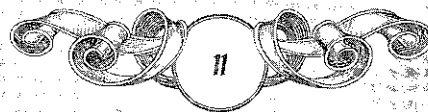
CE QU'IL S'EST VRAIMENT PASSÉ

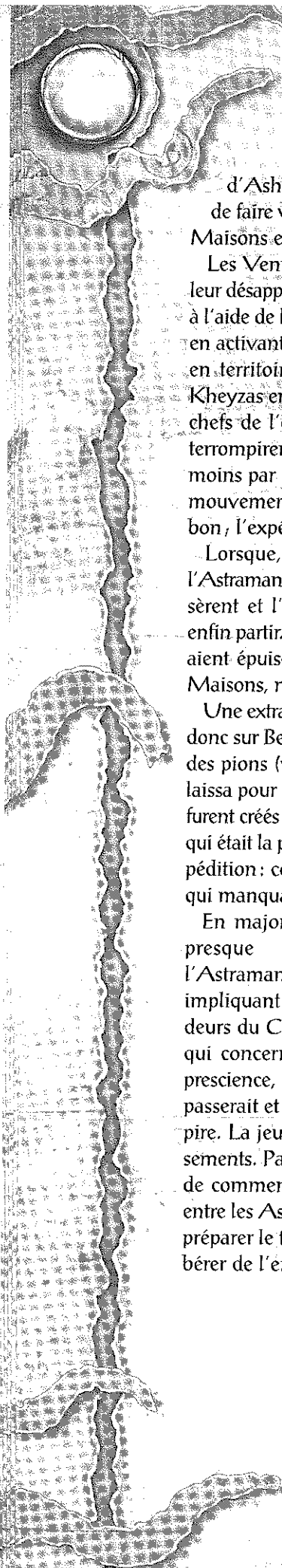
L'incroyable série de coups du sort qui frappèrent la mission Beltégeuse n'est pas due au hasard et à un contexte politique difficile. Comme tous les Capitaines Stellaires, la jeune femme eut un rôle déterminant dans le Jeu. En réalité, « elle en fit les frais » comme disent les Gehemdals.

LE PION

Beltégeuse était, à l'origine, un pion de la Puissance Noire. Entourée par des prêtres mortifères, soigneusement endoctrinée, elle devait accomplir ce que nulle autre Puissance n'avait pensé réaliser : placer un pion au centre du Continent. Toutes les autres Puissances réagirent avec une extrême violence à cette idée et firent tout ce qui était en leur pouvoir pour empêcher Beltégeuse de partir, voire l'éliminer purement et simplement de la partie.

À l'époque, l'influence discrète des Puissances était suffisante pour manœuvrer un peu les Maisons et les faire réagir sur certains points particuliers. La violation flagrante des Ashragors, qui tentaient d'envoyer sur le Continent une expédition « libre »





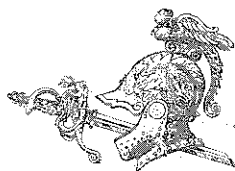
d'Ashragors zéloteurs fervents, était à la limite de faire voler en éclats les fragiles accords liant les Maisons entre elles.

Les Venn'dys firent donc connaître l'étendue de leur désapprobation en bloquant le port de Beltégeuse à l'aide de leur flotte ; les Gehemdals firent de même en activant certaines cellules hérétiques implantées en territoire ennemi afin de semer le chaos ; les Kheyzas envoyèrent des assassins pour éliminer les chefs de l'expédition ; les Ulmeqs eux-mêmes interrompirent certains accords financiers, sans doute moins par réel mécontentement que pour suivre le mouvement général. Mais les Ashragors tinrent bon, l'expédition Beltégeuse fut montée.

Lorsque, de manière tout à fait inattendue, l'Astramance fit appeler Beltégeuse, les conflits s'apaisèrent et l'on crut que l'expédition allait pouvoir enfin partir. Cependant, les Puissances, bien qu'elles aient épuisé leurs maigres moyens d'action sur les Maisons, n'avaient pas encore dit leur dernier mot.

Une extraordinaire série de coups du sort s'acharna donc sur Beltégeuse. Certains étaient provoqués par des pions (voir plus loin), comme l'accident qui la laissa pour morte, les deux jambes brisées ; d'autres furent créés de toutes pièces par la Puissance Violette, qui était la plus acharnée à retarder ou à détruire l'expédition : ce fut le cas des tempêtes et de l'incendie qui manqua d'anéantir la flotte de Beltégeuse.

En majorité, ces manœuvres furent cependant presque systématiquement contrées par l'Astramance, qui avait pour Beltégeuse des plans impliquant de la voir s'enfoncer dans les profondeurs du Continent. Usant, abusant même, en ce qui concerne les Puissances, de ses capacités de prescience, la Dame avertit Beltégeuse de ce qu'il se passerait et de ce qu'elle devrait faire pour éviter le pire. La jeune femme fit bon usage de ces avertissements. Par ailleurs, l'Astramance se chargea aussi de commencer, discrètement, à semer la discorde entre les Ashragors et la Capitaine Stellaire, afin de préparer le terrain pour qu'elle soit capable de se libérer de l'emprise de la Puissance Noire.



LE JEU

En dépit des apparences, la Puissance Violette était moins acharnée à la perte de Beltégeuse qu'à la tester. Lorsqu'il devint apparent que la Capitaine Stellaire avait réuni autour d'elle une équipe solide et motivée, prête à la suivre jusque dans les enfers ashragors, lorsqu'il fut évident que Beltégeuse ne se laisserait arrêter par rien, la Puissance Violette décida de récupérer le pion Beltégeuse pour son usage. Ses premiers efforts visèrent à isoler l'équipe de l'influence de la Puissance Noire. Pour réaliser ce projet, elle retarda l'expédition jusqu'à ce que Troisième Œil Bleu ait terminé ses recherches, afin que l'équipe dispose du révolutionnaire Guilder Constellé.

Les Puissances voyaient d'un œil particulièrement défavorable le Guilder Constellé. Mais, comme à son habitude, la Puissance Violette fit contre mauvaise fortune bon cœur et utilisa les armes mêmes qu'on lui opposait pour faire progresser ses plans.

Utilisant les deux Kheyzas qui faisaient partie de l'entourage proche de Beltégeuse, elle tenta donc de « retourner » la Capitaine Stellaire afin de la prendre à son service.

Quant au succès de cette manœuvre, même la Puissance Violette fut bien en peine d'en juger. Beltégeuse était indubitablement perdue pour la Puissance Noire, mais sa nouvelle allégeance était discutable. Quoi qu'il en soit, la Puissance paria sur son succès et apporta son soutien à Beltégeuse, qui progressa à une vitesse inégalée, traversant le Continent droit vers le centre. Les autres Puissances l'imaginèrent en train d'envahir Phovéa à la tête de ses troupes.

LE PIÈGE

L'audace de Beltégeuse et l'incroyable prétention la Puissance Violette, qui utilisait sans vergogne un pion à peine maîtrisé pour envahir le cœur même du Continent, fit réagir les autres Puissances. Ces dernières se réunirent pour créer un piège gigantesque qui devait engloutir l'expédition et faire disparaître toutes les traces de son passage. Mieux encore, le piège fut installé afin que ceux qui seraient tentés de suivre son exemple tombent à leur tour dedans et soient eux aussi anéantis. Et ainsi naquirent les écrins des cannibales.

La Route de Beltégeuse

Les autres Joueurs — Puissance Bleue exceptée évidemment — se mirent d'accord afin de se céder mutuellement une série d'écrins, de les libérer de leur influence et de les réorganiser en cercles concentriques. Une fois les écrins assemblés, ces Joueurs y disposèrent les peuples les plus dangereux et les plus sauvages. Des cannibales furent choisis afin que même les corps des guildiens disparaissent, qu'il ne reste aucune trace de leur passage.

La subtilité ultime du piège fut apportée par la Puissance Noire. Trahissant en partie les accords qui l'unissaient aux autres Puissances, elle fit de son écrin, qui constituait le cœur du dispositif, un véritable havre. Son objectif avoué était de piéger Beltégeuse dans le bonheur, de l'arrêter définitivement non pas en la tuant mais en lui fournissant un écrin si agréable qu'elle ne souhaite plus en partir. En sous-main, elle espérait bien reprendre de l'ascendant sur son ancien pion.

Ainsi fut fait et, une fois le piège mis en place, les autres Puissances, en dépit de leur mécontentement, ne purent que s'incliner devant la manœuvre. C'était cependant sans compter avec Beltégeuse qui, presque négligemment, anéantit tous les préparatifs des Puissances, sans toutefois parvenir à s'échapper du piège.

ÉCHEC

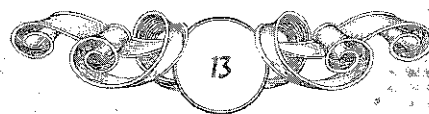
Arrivant dans l'écrin des Dunes métalliques, Beltégeuse fit rapidement connaissance avec les coutumes étranges des cannibales locaux. La jeune femme avait en effet accepté de laisser dans les Dunes métalliques des hommes afin de transmettre une partie des connaissances guildiennes, sans savoir de quelle manière celles-ci seraient enseignées. Elle fut invitée à un grand banquet, où courtoisement, les puissants de l'écrin s'étaient réunis pour fêter son arrivée et la remercier de leur procurer des horizons nouveaux et... de nouvelles compétences. Ce fut lors de ce banquet qu'on lui servit, sans qu'elle le sache deux de ses compagnons !

Pour les Lores des Dunes métalliques, cette pratique était on ne peut plus naturelle. Pour les Puissances, c'était un piège gigantesque, qui ferait réagir violemment Beltégeuse et la forcerait à déclarer la guerre à ces autochtones cannibales.

Lorsque le quiproquo fut découvert, elle réagit effectivement comme les Puissances l'espéraient, mais avec une telle vitesse que leur plan fut anéanti. Au plus fort du banquet, les hommes de Beltégeuse décapitèrent le pouvoir, et surtout, ceux qui l'incarnaient, laissant les Lores sans chef. Profitant de la confusion, ils parvinrent à rallier l'écrin voisin, non sans quelques pertes et au prix de toutes leurs réserves de Loom Noir.

Les guildiens de la mission Beltégeuse atteignirent donc l'écrin de Karnakrovar Mijkobur. Là, leur technique fut simple. Ils se ruèrent sur la civilisation qui avait survécu aux Urbis après la mise en place du piège, la massacrèrent et prirent le contrôle de tout le Loom Noir. Les Puissances restèrent paralysées de stupeur devant cette audace incroyable, qui ne leur laissait pas le temps de déclencher les complexes mécanismes de leur traquenard. La seule chose qui fonctionna fut les maladies, qui fauchèrent quelques guildiens et chassèrent Beltégeuse vers le centre du piège.

La Capitaine Stellaire atteignit le troisième écrin de la contrée où elle fut accueillie par les autochtones. Le phénomène loomique généré par les arbres l'intéressa au plus haut point et son meilleur Maître Étrange s'attela à le comprendre. Ses expérimentations, qui impliquèrent la destruction de plusieurs arbres, furent considérées avec une grande hostilité. Il s'ensuivit une nouvelle guerre, en fait une guérilla, les autochtones enfermés dans leurs forteresses loomiques, Beltégeuse et ses hommes les harcelant dès qu'ils osaient en sortir. Finalement, ce fut encore le manque de Loom Noir qui força Beltégeuse à lever le siège. En effet, dans l'affaire, son Maître Étrange le plus compétent fut contaminé par les arbres et dut se trancher le bras pour échapper à la métamorphose. Sa raison céda devant l'opération : il s'enfuit dans la forêt, emportant avec lui toutes les réserves de Loom Noir. Beltégeuse s'en fut en direction du quatrième et dernier écrin — le havre de la Puissance Noire — que ses éclaireurs avaient repéré. C'est là qu'enfin un des pièges des Puissances parvint à fonctionner, certes partiellement, mais suffisamment pour arrêter l'indomptable Beltégeuse.



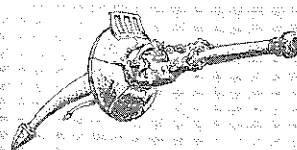
LA CHUTE D'UNE HÉROÏNE

Cela faisait bien longtemps que la jeune Beltégeuse avait compris que son Destin n'était pas régi par sa seule volonté, aussi indomptable fut-elle, et que bien des coïncidences étaient la cause d'êtres puissants qui s'affrontaient afin de contrôler ses mouvements. Elle avait même acquis une idée assez claire des tenants et des aboutissants de leur affrontement, et cette situation n'était pas pour la réjouir.

Dans ce jeu absurde, la majorité des compagnons que Beltégeuse avait emmenés dans cette aventure et auxquels elle s'était attachée, était morte. De plus, l'errance avait érodé la volonté des survivants si indomptables soient-ils. La Capitaine Stellaire décida donc de s'affranchir du Jeu et de se ménager un havre, par lassitude et pour fournir à ceux qui marcheraient sur ses traces, la base d'opérations qui lui avait manqué tout au long de son périple.

Lorsque Beltégeuse arriva dans l'écrin de Bételguise — celui-ci ne s'appelait pas encore ainsi, à l'époque — elle découvrit une civilisation extrêmement favorable à l'implantation des guildiens, disposant d'une mythologie qui fait des Natifs des demi-dieux. C'était l'endroit idéal, il suffisait d'un minimum de transformations pour en faire une zone définitivement acquise aux guildiens. C'était en partie ce qu'espérait la Puissance Noire. Cependant, le plan de celle-ci impliquait que Beltégeuse reste enfin un peu tranquille. Mais, au lieu de profiter sagement des largesses de l'endroit, la Capitaine Stellaire contraria complètement le plan de la Puissance Noire en le gagnant, s'assurant pour la toute première fois de l'Aventure du contrôle d'un écrin par les guildes.

Le piège s'était toutefois refermé sur Beltégeuse. Elle et ses compagnons fondèrent leur famille. L'expédition ne devait plus jamais repartir. Victoire ou défaite ? La question reste posée même pour les Puissances. Certes, Beltégeuse n'est jamais parvenue au centre du Continent. Mais elle a créé l'une des plus prometteuses bases guildiennes en plein cœur de la Terra Incognita et elle s'est affranchie de la loi des Puissances. Seul l'avenir pourra dire s'il s'agit d'un beau coup d'El Dorado, ou si ce n'est qu'une manœuvre inutile qui ne donne l'avantage à aucun camp.



LA MISSION BELTÉGEUSE

Il est assez difficile de se représenter à quoi peut ressembler une expédition composée, à cinq exceptions près, uniquement d'Ashragors et dont les trois quarts des effectifs sont des femmes.

L'expédition est prête à partir.



LES SURVIVANTS

ÉSÉGROPE BLADAR

Éségrope est d'abord un Moine Rouge, puis l'amant de Beltégeuse. Dans ses bras, il oublie toutes les humiliations et les punitions de l'ordre et renonce à son grand pouvoir au sein de la Maison des Ashragors pour devenir un compagnon de voyage de Beltégeuse. Ses connaissances sur l'Art Démonique permettent au petit groupe d'éviter de nombreux accidents. Mais jaloux de ses concurrents en amour, il reste en retrait dans l'expédition ne parlant que lorsqu'on le lui demande. Après le massacre des Urbis, l'Ashragor reçoit la garde du Loom Noir dans l'écrin du Baraknar. Ceci fut une erreur terrible de la Capitaine Stellaire. Alors que le jeune Démoniste étudiait le Loom Jaune des arbres sacrés arkhés, son bras est rapidement englouti par un de ses satanés arbres. D'un réflexe éclair, le malheureux se franche le bras, mais meurt dans l'opération. Alors qu'il s'écroule, le Loom qu'il transporte entre en contact avec sa blessure et le transforme à jamais.

Il erre pendant plusieurs jours sans raison tuant tout ce qui bouge. Quand, il reprend le contrôle de ses actes, il réalise ce qu'il l'est mais aussi que sa

bien-aimée l'a abandonné. Il craque, devient fou et commence le massacre minutieux des autochtones de l'écrin pour sa vengeance personnelle.

JOVU GRANDPROJET

Jovu Grandprojet est un roturier issu des terres des Jdarmor Moir'Na. Architecte de formation, il a aussi reçu, comme la majorité des proches voisins des Ashragors, une formation militaire, que son caractère rêveur et romantique ne lui a cependant pas fait prendre très au sérieux.

Alors que Jovu Grandprojet participe à un raid dans les Terres mortifères, sa famille est entièrement massacrée, à l'exception des femmes, qui sont emmenées afin d'être réduites en esclavage.

Contrairement à de nombreux Gehemdals, Jovu Grandprojet ne sombre pas dans les abîmes d'une rage inextinguible, il se contente de porter longuement le deuil et de s'immerger dans des travaux d'architecture qui le font rapidement remarquer comme l'un des ingénieurs les plus brillants de sa génération. Il est sélectionné pour une mission de la plus haute importance : sauvegarder les intérêts de sa Maison au sein de l'expédition Beltégeuse. Le massacre de sa famille a laissé des traces durables dans son esprit trop brillant. Aussi, lorsqu'il constate que, le temps passant, il devient de plus en plus amoureux de Beltégeuse, il sombre lentement dans la démence qui accentue ses extraordinaires capacités.

Les plans des Gehemdals sont donc remis en cause : Jovu Grandprojet, aveuglé par la haine, ne trahira pas Beltégeuse. Traître, amoureux écon-

duit, génie, dément, il mettra ses capacités au service de Beltégeuse dans l'espoir d'être récompensé de sa fidélité, sans jamais obtenir en retour qu'un peu d'amitié.

Jovu Grandprojet a légué aux guildes un sort très utilisé « D'Ertilm et d'architecture », plusieurs places fortes et divers édifices en sont encore cités en exemple de nos jours.

LANARA MANGE-MORT

Lanara Mange-Mort est une Ashragore dont le sang charrie beaucoup trop de son ascendance démoniaque. Au lieu d'être mise à mort, comme le veut la coutume, elle est élevée dans le secret par des parents trop indulgents. Rapidement, elle devient l'une des figures montantes des mouvements de révolte souterrains qui secouent périodiquement sa Maison.

Repérée finalement par les Moines Rouges, comme l'une des meneuses, elle échappe aux arrestations, mais en abandonnant derrière elle sa famille, sacrifiée sur l'autel du temple de Pelgröm, ainsi que la majeure partie de son organisation, anéantie par les inquisiteurs zélés du culte.

N'ayant plus rien à perdre, elle prend contact avec Beltégeuse sur l'île de l'Astramance. La jeune femme, voyant le potentiel que représente le fait d'engager une personne recherchée par les autorités de sa Maison et l'ascendant que cela lui garantira sur la demi-démone, l'engage sans difficulté. Elle n'aura qu'à se féliciter de cette décision, car le Templier envoyé pour surveiller ses velléités d'indépendance tombera rapidement sous le charme de Lanara et, par affection pour celle-ci — les Ashragors sont-ils capables d'amour ? — trahira le culte et enverra des rapports fantaisistes, garantissant une indépendance relative à Beltégeuse.

JAAL VAJAR

Jaal Vajar est le parfait archétype du Templier d'Ashragor. Vicieux, impitoyable, issu d'une lignée vierge de toute trace de révolte, il rejoint l'expédition en 45 AA.

Il est difficile de savoir ce qui motiva précisément sa trahison, même si Lanara Mange-Mort en

D'ERTILM ET D'ARCHITECTURE

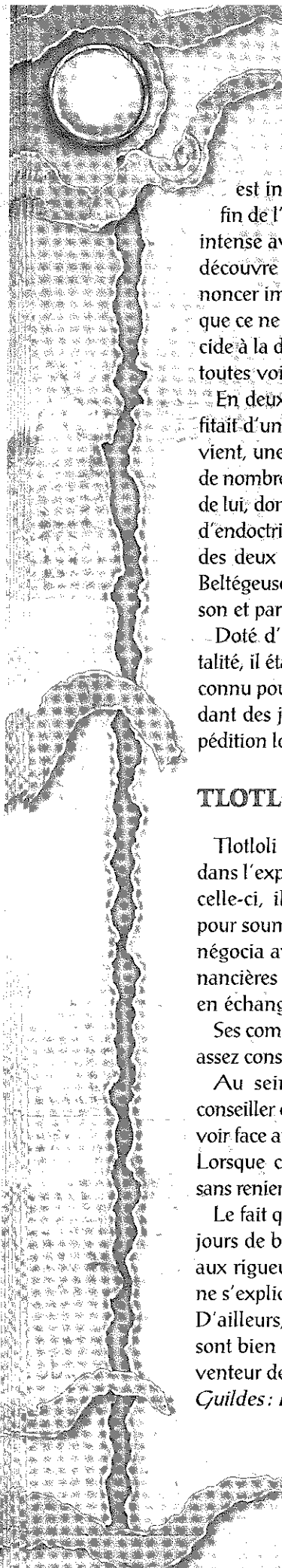
Difficulté : Très Difficile.

Type de sort : instantané.

Portée : toucher.

Cible : un fil à plomb dont le plomb est fait d'Ertilm.

Effet : ce sort permet de créer un fil à plomb qui permet de savoir immédiatement les défauts d'une construction, instinctivement.



est indubitablement l'élément central. Vers la fin de l'année 45 AA, il a une liaison courte mais intense avec Beltégeuse, à l'occasion de laquelle il découvre l'existence de Lanara. Au lieu de la dénoncer immédiatement, il profite d'elle — à moins que ce ne soit l'inverse ? —, et lorsqu'enfin il se décide à la dénoncer, la tempête fond sur l'île et coupe toutes voies de communication.

En deux ans, Jaal Vajar change d'attitude. Il profitait d'une fugitive pour satisfaire ses goûts et il devient, une année plus tard, un amant attentif, prêt à de nombreuses compromissions pour la garder auprès de lui, dont la moindre est de surmonter vingt années d'endoctrinement pour trahir les Templiers. Au bout des deux ans de tempêtes, il est sous la coupe de Beltégeuse et de Lanara, tenu à la fois par sa trahison et par l'affection qu'il porte aux deux femmes.

Doté d'un métabolisme d'une extraordinaire vitalité, il était l'un des moteurs de l'expédition. Il était connu pour être capable de se passer de dormir pendant des jours et de diriger d'une main de fer l'expédition lorsque Beltégeuse était malade ou absente.

TLOTLOLI

Tlotloli est une énigme pour les guildiens. Arrivé dans l'expédition par voie de terre au tout début de celle-ci, il a traversé toutes les Terres mortifères pour soumettre sa candidature. Riche et influent, il négocia avec sa Maison pour que les pressions financières à l'encontre de l'expédition soient levées, en échange de son intégration dans l'équipe.

Ses compétences en tant qu'Oniromancien étaient assez considérables, mais il en faisait très peu usage.

Au sein de l'expédition, il avait un rôle de conseiller depuis les origines et servait de contre-pouvoir face aux pressions des Ashragors sur Beltégeuse. Lorsque celle-ci s'affranchit de l'église, il s'effaça sans renier pour autant sa place parmi les aventuriers.

Le fait que ce gros homme assez débonnaire, toujours de bonne humeur, plutôt citadin, ait survécu aux rigueurs d'une expédition nettement militaire ne s'explique pas, sinon par des ressources cachées. D'ailleurs, ses prédispositions en tant qu'assassin sont bien connues, notamment parce qu'il est l'inventeur de la Machination « Ni vu, ni connu » (cf. *Guildes: El Dorado*, p. 151).

YAVIS LE DEMI-SANG

Yavis le demi-sang est une de ces curiosités guildiennes engagées surtout en raison de sa relative innocence. Fils d'un premier mariage entre un ambassadeur venn'dys et une courtisane phaleenie, sa famille a toujours été celle de sa belle-mère, une mystique felsine qui, incapable d'avoir des enfants, même parmi les siens, l'éleva comme son propre fils. Ne pouvant se mesurer à ses compatriotes sur le plan des Arts Martiaux — dans lesquels il n'a jamais fait preuve de cette férocité typiquement felsine —, Yavis se concentra sur d'autres arts nobles : la cartographie et le tir à l'arc. Son engagement, en 40 AA, au sein d'une expédition destinée à traverser le Continent fut une manière de s'affranchir et de tenter de retrouver ses racines continentales.

Une fois engagé, Yavis fit quelque temps office de mascotte, en raison de son très jeune âge — il n'avait que quatorze ans. La majeure partie des femmes de l'expédition — Beltégeuse, Lanara et une douzaine de femmes Ashragores dont une demi-démone — fit son éducation sexuelle en alliant théorie et pratique. Cette initiation eut pour conséquence de faire abandonner au jeune demi-sang son projet de voyage dans le pays rouge et vert (cf. *Guildes: El Dorado*, p. 174). Il préféra en effet s'investir davantage dans l'expédition — les charmes de Beltégeuse ne sont pas étrangers à cette fidélité.

Yavis a laissé quelques poèmes dramatiquement maladroits et une abondante correspondance qui révèlent qu'il nourrissait une passion romantique sans borne pour Beltégeuse.

SHARIS

Sharis était en pèlerinage sur l'île de l'Astramance lorsque la catastrophe qui emporta trois des quatre navires de Beltégeuse survint. Avec son groupe, elle rejoint les sauveteurs venus prêter main-forte aux survivants. Au cours de cet épisode, les siens périrent dans une tentative maladroite. Sharis réchappa à ce sauvetage. Seule, elle ne possédait alors aucun moyen de gagner Sashēi. Elle chercha donc du travail afin de payer son passage : elle s'engagea sur

La Route de Beltégeuse

les chantiers de réparation de Beltégeuse où Yavis la remarqua. Devenu un adolescent déluré, celui-ci s'empresse de la séduire et de la mettre dans son lit avec deux de ses compagnons de débauche. En retour, Sharis les accusa de viol, espérant obtenir un dédommagement de Beltégeuse pour cette aventure.

La capitaine, favorablement impressionnée par le culot de la jeune femme, lui propose alors de l'engager plutôt que de la payer. Sharis accepte en échange d'un combat contre ses agresseurs. Seul Yavis réchappe à cette lutte, car les femmes de l'équipe intercèdent auprès de Sharis pour qu'il ne prenne pas part à ce règlement de compte.

Ayant prouvé qu'elle peut être aussi immorale et cruelle que n'importe quelle Ashragore, Sharis n'éprouve dès lors aucune difficulté à s'intégrer. Elle se hisse au fil des morts et des disparitions au rang de compagnon. Pour faciliter son ascension, elle sut séduire les frères Gosir et Juzir et se faire apprécier de Beltégeuse.

GOSIR ET JUZIR

Gosir et Juzir sont deux jumeaux kheyzas. À l'origine chargés d'escorter Beltégeuse dans son voyage en direction de l'Île de l'Astramance, ils surent se rendre indispensables, en jouant de leur ressemblance afin d'obtenir deux fois plus de renseignements qu'un seul homme. En 44 AA, ils rejoignent définitivement l'expédition de Beltégeuse en qualité de gardes du corps personnels. Leur mission couvre aussi renseignements et assassinats.

Fines lames, extraordinairement doués dans le combat à deux, Gosir et Juzir ont laissé une Machination simple et efficace : Frère d'armes.

Souvent considérés comme des traîtres par les Kheyzas, car toutes les tentatives de corruption se sont heurtées à une fidélité inébranlable à leur engagement envers Beltégeuse, Gosir et Juzir sont sans doute le second appui majeur de la capitaine, avec Jaal Vajar, car ce sont les seuls dont elle est absolument sûre.

FRÈRE D'ARMES

Niveau : Facile.

Description : cette Machination permet à deux combattants, qui doivent tous les deux en disposer, de coordonner leurs mouvements afin d'atteindre une mortelle symbiose. Mélange de signaux codés, d'attention portée aux agissements du frère d'arme et d'intuition, elle transforme les combattants en une extraordinaire machine de guerre. Pour qu'elle fonctionne, il faut que ces guerriers disposent d'un espace suffisant pour utiliser tous les deux leurs armes de front et qu'ils ne soient jamais séparés de plus d'un mètre. Si l'un d'entre eux a un niveau plus élevé que son compagnon dans cette Machination, on utilise le plus faible des deux niveaux.

Novice : les deux combattants font tous les deux leurs jets normalement, mais on utilise le meilleur des deux résultats, peu importe le nombre de D6 jetés. Il faut toutefois y additionner indépendamment les bonus (arme, Art Guerrier, etc.) de chacun.

Initié : les deux combattants se couvrent si bien qu'ils ignorent tous les malus qui devraient leur être appliqué (blessure, surnombre, terrain défavorable...) — en plus de l'effet indiqué au niveau Novice.

Expert : les deux combattants agissent avec un tel ensemble que leur Art Guerrier est augmenté d'un Palier, y compris au-delà de six — en plus des bénéfices des niveaux Novice et Initié.

Effets Pervers : les deux Maîtres se frappent l'un l'autre, les deux Maîtres se mettent dans une situation telle que les coups infligés à l'un sont infligés à l'autre, les deux maîtres s'emmêlent les armes et se retrouvent l'un maniant celle de l'autre, les deux maîtres se placent dans une situation à ce point inextricable qu'ils sont immobilisés.

BELTÉGEUSE

Politicienne retorse dénuée du moindre sens moral, illuminée guidée par la vision d'un destin grandiose, généralissime impitoyablement brutale, menant ses armées à la victoire et ses ennemis à la défaite avec la même absence de pitié, dévoreuse d'homme aux appétits apparemment infinis, Beltégeuse était tout cela et bien plus encore.

Nakaa Mjarstrath est la fille d'un puissant Démoniste, qui la forme dès son plus jeune âge aux Arts Démoniques. Naturellement douée, elle n'a pas le temps de monter dans la hiérarchie d'un ordre car son père la marie très jeune à un puissant Templier auprès de qui elle apprend les rudiments de l'art de la guerre, et surtout, le commandement. Elle fait assassiner son époux à dix-sept ans. Veuve, elle est remarquée par un ordre qui la met à l'épreuve pendant une longue année. La direction d'une ambitieuse expédition lui est enfin confiée : elle conduira une mission d'exploration du Continent pour le compte de la Maison Ashragor mais sous couvert guildien.

Lorsqu'elle fut appelée sur l'Île de l'Astramance, Nakaa devint Beltégeuse. Personne ne sait pourquoi elle décida de changer son nom. Quoi qu'il en soit, ceux qui l'appelèrent Nakaa Mjarstrath par la suite s'exposaient au mépris, à la mort ou à la torture.

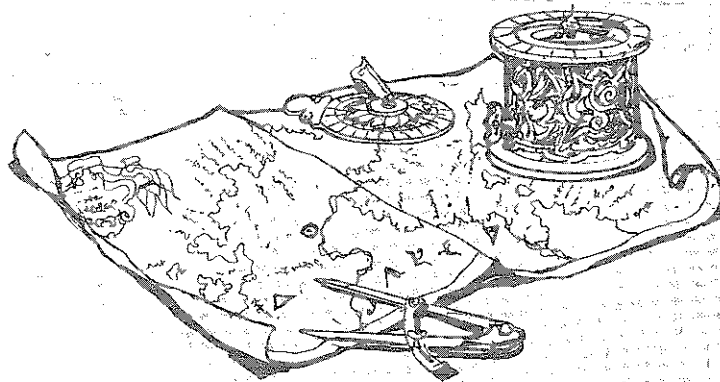
Ce n'est qu'une fois à la tête de l'expédition, c'est-à-dire après que les prêtres qui la « conseillaient » sont morts ou repartis, que Beltégeuse se révèle. Elle démontre alors qu'elle ne tolère pas l'insubordination et qu'elle ne connaît pas deux punitions, même si dans la mise en application de l'unique peine dont elle fasse usage — la

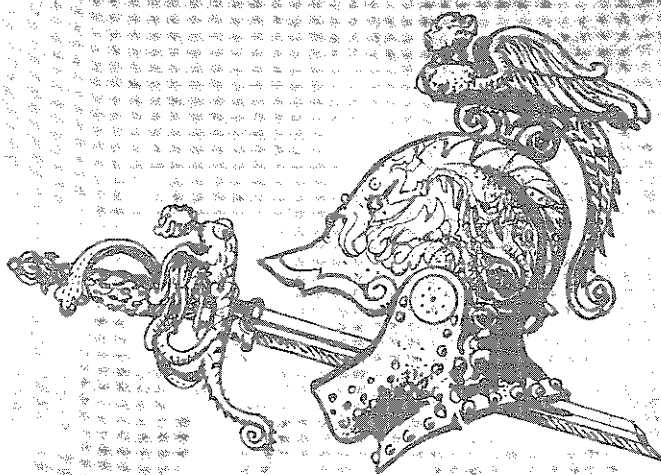
POINT DE DESTIN

Un point de Destin peut être gagné si Zefram Iwasir survit et récupère son Guildier Constellé. Un autre devrait être attribué si les Aventuriers parviennent à lever le siège autour de Fort Silien et à le récupérer pour leur propre usage.

mort, bien entendu — elle est capable de faire preuve d'une rare inventivité. Après sa brève liaison avec Yavis, elle fait un usage important du sexe pour contrôler ses subordonnés, usant et abusant de « Confiance sur l'oreiller » ! Mais l'étendue de ses dons se révèle sur le Continent. Beltégeuse y déploie une diplomatie brutale assaisonnée d'un subtil parfum de menace, un sens inné de la politique associé à une moralité typiquement ashragore et une intelligence tactique hors du commun, assortie d'une stratégie exceptionnelle. Elle conquiert tout ce dont elle a besoin, semant derrière elle ennemis et désolation, au mépris de toutes les probabilités et des prévisions pessimistes des observateurs guildiens. Mieux encore, elle se permet le luxe de devenir la figure de proue d'un certain esprit de l'Aventure qui ne s'embarrasse ni des règles ni des hésitations, qui fonce droit vers ses objectifs au mépris des conséquences.

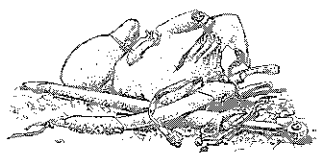
Sa disparition, quelque part dans les entrailles du Continent, ne fait que renforcer la légende — femme fatale, à la beauté proverbiale, à l'intelligence tranchante, à la volonté d'acier, implacablement disciplinée — et ancre celle-ci dans le cœur des Aventuriers d'aujourd'hui.





LES WHAJADINS

Passée une frontière nette qui brise la ligne de végétation, les Aventuriers découvrent un désert de métal battu par les vents. Une fine poussière métallique recouvre la surface de l'écrin, rendant les dunes rouges et brillantes sous l'éclat des Feux-du-Ciel. C'est ici que commença l'épreuve de Beltégeuse et qu'aujourd'hui les Aventuriers marchent dans ses pas.



GÉOGRAPHIE

Cet écrin, sous le règne absolu de l'été, est composé d'un anneau large de deux cents kilomètres. Le paysage est monotone, la succession infinie de dunes métalliques n'étant brisée que par les deux éléments artificiels de cet endroit: le Fort Silien et La Jinn'din, la capitale autochtone. L'écrin est artificiel — les Aventuriers possédant une connaissance du Jeu s'en rendront compte aisément.

Le paysage en est le premier indice. Au premier coup d'œil, le désert semble normal. Toutefois, dès que l'on a les pieds dans le « sable », on se rend compte de sa nature inhabituelle, de la limaille assaisonnée de sable. Les rares précipitations l'ont

TRADUCTION GUILDIENNE

Askal : mort loomique, piège pour les mages, piège à khan — traduction des Nulls.

Fochl : salive-brulante, les mange-métaux.

La Jinn'din : le paradis, le havre, paix.

Kenlar : vautour, charognard.

Le Khan : le chef, l'éternel, titre réservé, au singulier, au chef suprême des Whejins, le noble.

Les khans : les guerriers, ceux qui aspirent à devenir éternel, les mange-courage, les nobles.

Nulls : ceux qui ne combattent pas, les pacifistes, les communs.

Nulls-Izîm : ceux qui ont de la valeur sans combat, les intouchables, ceux qu'on ne peut défier.

Poindo : traduction phonétique du guildien « point d'eau », datant de Beltégeuse.

Ti-Khan : un des khans.

Whajadins : les dunes métalliques, désert de forge, le vallon d'acier.

Whejin : ceux qui habitent les dunes, les maîtres du désert, les gardiens du désert.

Zabram : pentadères.

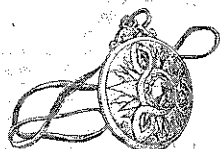
corrodée et donnent un reflet rouille à tout le pays. Cela a deux conséquences.

Le pays est stérile: les rares plantes qui y poussent ne sont pas naturelles mais des accidents ou des mu-

tations de végétaux aujourd'hui disparus. Rien ne pousse en dehors de ces spécialités de la région. Cette rouille est très nocive pour les organismes vivants. Elle ne doit être respirée sous aucun prétexte, tous les habitants de ces contrées portent un foulard épais autour du visage et protègent leurs yeux avec des moyens variés, des lunettes de cul de bouteille, des tissus fins... Les rares animaux ont vu leur organisme altéré afin de survivre dans ces terribles conditions.

Le second indice repose sur l'organisation de cet écriin. Toutes les dunes, tous les chemins sont trop réguliers. Pourtant, les dunes sont déplacées par des vents violents, l'accumulation est désordonnée et ne repose sur aucune règle. Néanmoins, tout reste exceptionnellement précis, au point de sembler artificiellement organisé.

Les Aventuriers ressentent l'hostilité de ce milieu et son extrême régularité, qu'ils aient interprété les indices précédents ou non.



FAUNE

ZABRAM

Le Zabram, pentadère en guildien, est un mammifère de couleur brune, mesurant un mètre quatre-vingt au garrot. Il possède six pattes et a deux bosses sur son dos. C'est l'animal de monte et de trait favori des autochtones. Certains sont même dressés pour le combat. Un Zabram est capable de porter quatre fois la charge d'un cheval en plus de son cavalier. Magnifiquement adapté au désert, il boit peu fréquemment mais d'énormes quantités d'eau. Les femelles donnent un lait revigorant pour le voyageur.

Mais ces créatures n'ont pas que des qualités. Elles sont têtues et deviennent violentes si on les maltraite. Par ailleurs, elles dégagent une odeur fétide à mi-chemin entre l'œuf pourri et le fumier.

Le choix de cette monture particulière n'est pas dû au hasard. En plus de ses qualités et malgré ses défauts, elle a une autre particularité : elle n'est jamais attaquée par les Fochls.

ZABRAM

Indice de danger : Inoffensif.

Caractéristiques physiques : Agile, Monstrueusement Fort (9), Peu Observateur et Monstrueusement Résistant (9).

Instinct : Assez Instinctif.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 5.

Compétences

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Novice.

Chasse : ---

Discrétion : ---

Équilibre : Initié.

Escalade : ---

Intimidation : Novice.

Natation : ---

Orientation : Initié.

Survie : Expert.

Vigilance : Novice.

Armes : sabot (grande griffe).

Armure : aucune.

LES KENLARS

Le désert, si dur soit-il, n'est pas parvenu à empêcher la vie de se développer. Les Kenlars sont de grands oiseaux bleus et blancs. Leur cou mesure plus d'un mètre et se termine par une tête munie d'un bec acéré. Leur envergure est de quatre mètres, ce qui leur permet de planer très longtemps et à très haute altitude. Ils ont en grand besoin car ce sont des charognards. Paliemment, ils décrivent des cercles autour de leurs victimes. Leurs couleurs les rendent difficilement repérables pour des yeux humains. Lorsqu'avec leur vue perçante, ils voient s'écrouler un malheureux affaibli, ils se posent à proximité et attendent quelques heures avant de l'attaquer. Une fois sûrs que leur proie est inoffensive, ils lui donnent quelques coups de bec. Si leur repas ne parvient pas à réagir avec suffisamment de force pour les chasser, ils le dévorent. D'une extrême lâcheté, ils prennent la fuite au moindre bruit ou dès

Les Whajadins

qu'ils perçoivent l'arrivée de secours. Mais ils ne sont pas rapides au décollage, ce qui inverse de temps en temps les rôles. Certains autochtones du désert, quand ils sont à court de vivres, font le mort pour attraper une de ces créatures.

La chair de cet oiseau est tout à fait comestible. Les autochtones la dédaignent pourtant, pour des raisons qui apparaîtront clairement plus loin.

KENLARS

Indice de danger : Hostile

Caractéristiques physiques : Peu Agile, Fort, Super Observateur et Résistant.

Instinct : Très Instinctif.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 4.

Compétences

Athlétisme : Novice.

Bagarre : Initié.

Chasse : Expert.

Discrétion : Initié.

Équilibre : ---

Escalade : ---

Intimidation : ---

Natation : ---

Orientation : Initié.

Survie : Initié.

Vigilance : Expert.

Armes : bec (équivalent à une petite morsure).

Armure : aucune.

Les Fochls balaiant l'espace devant eux afin de toucher leurs proies à l'aide de ces courts tentacules. Les parties de chairs brûlées racornissent et adhèrent aux filaments, qui les portent alors à la bouche des Fochls. En créant une alternance avec les fils, ces animaux maintiennent un contact continu avec leur victime. Par ailleurs, elles chassent à l'affût en s'enfouissant profondément dans le sable et le métal. Elles y attendent les vibrations annonciatrices de proies et remontent alors brusquement à la surface et collent leur « langue » sur les pattes ou les jambes des inconscients.

Les Fochls n'attaquent pas les Zabrams pour une raison simple : l'odeur de ces mammifères leur est insupportable. Un cavalier de Zabram a donc de grandes chances d'être épargné par les Fochls, car l'odeur reste imprégnée durant de longues heures.

FOCHLS

Indice de danger : Hostiles.

Caractéristiques physiques : Assez Agiles, Forts, Très Observateurs et Très Résistants.

Instinct : Instinctif.

Attributs

Art guerrier : 4.

Art étrange : 4.

Compétences :

Athlétisme : Initiés.

Bagarre : Experts.

Chasse : Initiés.

Discrétion : Experts.

Équilibre : Novices.

Escalade : ---

Intimidation : ---

Natation : ---

Orientation : Initiés.

Survie : Experts.

Vigilance : Experts.

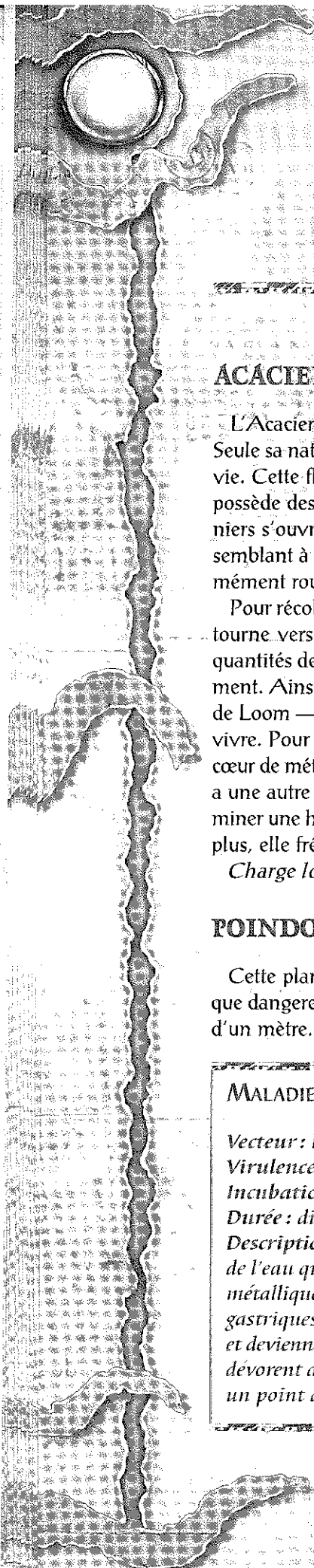
Armes	INIT	ATT	DEF	DOM
Langue acide	+ 3	+ 3	+ 0	Grave

Note : cette attaque détruit la capacité d'absorption des armures ou d'autres moyens de défense mais les dommages de la première attaque sont totalement ignorés.

Armure	INIT	ATT	DEF	ABSORBE
Carapace	+ 0	+ 0	+ 2	Non

LES FOCHLS

Les Fochls sont des créatures caparaçonnées, enroulées sur elles-mêmes, qui se déplacent sur des dizaines de pattes tenant leurs corps verticaux. Elles vivent en groupe de telle sorte qu'elles peuvent s'appuyer les unes sur les autres pour rester droites lors de leurs déplacements. Leurs corps allongés mesurent cinquante centimètres et se terminent par une tête d'où sortent de nombreux filaments luisants comme s'ils étaient mouillés. Ils sont en fait trempés régulièrement dans une salive acide et collante.



FLORE

ACACIER

L'Acacier est une des rares plantes de ce désert. Seule sa nature loomique est responsable de sa survie. Cette fleur mesure près d'un mètre de haut et possède des pétales de vingt centimètres. Ces derniers s'ouvrent sur une surface rigide et plane ressemblant à un bol en métal. Sa couleur est uniformément rouille.

Pour récolter le Loom, elle s'ouvre en grand et se tourne vers le vent. Celui-ci transporte d'infimes quantités de Loom que la plante accumule patiemment. Ainsi en quinze jours, elle absorbe un point de Loom — c'est à peine ce qu'il lui faut pour survivre. Pour récolter son Loom, il suffit de crever le cœur de métal avec un Guildier Constellé. L'Acacier a une autre particularité : elle est capable de déterminer une heure à l'avance la direction du vent. De plus, elle frétille à l'approche d'une tempête.

Charge loomique : 3

POINDO

Cette plante est le miracle du désert, aussi utile que dangereuse. Elle ressemble à une tige de métal d'un mètre. À première vue, il est difficile de dire

MALADIE MÉTALLIQUE

Vecteur : l'eau des poindos.

Virulence : Très Difficile.

Incubation : un jour.

Durée : dix jours.

Description : cette maladie s'attrape en buvant de l'eau qui contient de minuscules particules métalliques. Une fois dans l'estomac, les acides gastriques réagissent avec ces corps étrangers et deviennent dangereux pour l'être humain. Ils dévorent de l'intérieur le malheureux qui perd un point de santé par jour.

si s'agit bien d'une plante ou d'un tuteur en fer oublié... Cependant, elle a une fonction pour les autochtones. Elle fournit de l'eau en plus des oasis et points d'eau. Pour réaliser ce projet, il faut la couper et aspirer le liquide. Ces racines sont tellement profondes qu'elles percent la couche de métal et plongent dans une nappe phréatique. Toutefois, cette eau est dangereuse à cause des métaux qui l'ont contaminée. Il faut donc la faire bouillir ou la passer au tamis pour la purifier.

ASKAL

Cette plante ressemble à un Acacier. Mais au lieu d'absorber le Loom, elle le rejette dans des nuages de spores noirâtres. Cette substance est dangereuse et est utilisée par les autochtones comme poison. La récolte d'un tel ingrédient nécessite un test de Botanique Très Difficile ou bien de subir une attaque de poudre d'Askal.

POUDRE D'ASKAL

Origine : l'écrin des Whajadins.

Mode : inhalation, ingestion.

Virulence : Difficile.

Latence : aucune.

Durée : dix minutes.

Description : dès que la poudre d'Askal entre en contact avec un système organique, elle provoque des irritations. Celles-ci sont si violentes que la victime se tortille de douleur et se gratte jusqu'à l'os. Si la poudre d'Askal est respirée par quelqu'un, celui-ci cherche à s'arracher la gorge pour tenter de respirer. Le seul espoir de survie nécessite de maîtriser la victime rapidement, en évitant le contact avec la poudre — cela requiert une action de Bagarre Très Difficile car la victime ne cherche pas à se défendre, trop obnubilé par ses blessures. En outre, cette dernière doit réussir un jet de Résistant Difficile afin de ne pas entrer en état de choc et mourir sur le coup. Quoiqu'il en soit, si la victime échoue dans le précédent jet, ou bien se mutile, elle prend une Blessure Fatale.



LES WHEJINS

Les Whejins sont un peuple lore. Cette civilisation résulte d'un gigantesque mélange entre plusieurs civilisations.

À l'approche de Beltégeuse, les autres Puissances concédèrent au Joueur rouge les écrins avoisinants. Il les marqua de sa fureur en les couvrant de métal et réorganisa les frontières des écrins. Ceci fut alors considéré comme une Tricherie par les Juges silencieux. Des Transients furent envoyés sur les lieux.

HISTOIRE

Mais le mal était fait et la société Whejins s'organisa autour d'un chef appelé le Khan. Celui-ci était le meilleur guerrier de l'écrin grâce au Phylum du Cannibalisme martial. Il défia tous les chefs des tribus locales en duel. Il les tua tous et partagea avec ses lieutenants le festin des cadavres de ses anciens ennemis. Il rendit ainsi ses troupes pratiquement invincibles, ce qui lui permit de conquérir les dernières poches de résistance, créant par là même une nouvelle nation.

L'arrivée de Beltégeuse à la Jinn'din fut un événement majeur. La Capitaine Stellaire fut reçue avec tous les honneurs et conviée à un gigantesque dîner. Elle trouva le plat succulent. Il s'agissait de deux de ses camarades. Quand Beltégeuse comprit enfin les allusions de son hôte, elle vit rouge et un gigantesque combat s'en suivit. Les chefs des tribus périrent tous, y compris le Khan. Les blessures et les pertes subies par l'expédition poussèrent cependant la Capitaine Stellaire à ordonner le repli. Les guildiens se frayèrent un chemin dans la ville à grand coup de sortilèges et de crache-feu. Ils brûlèrent leur réserve de poudre, en perçant le rempart de la cité. Finalement, les poursuivants abandonnèrent la traque.

Après le départ de Beltégeuse, les enfants du Khan se partagèrent ses restes et ceux de ses lieutenants proches, puis ils apprirent le phylum. Mais

au lieu de s'unir, ils se firent la guerre pendant une centaine d'années. La Jinn'din fut épargnée en raison de sa nature sacrée. Au terme du conflit, un homme parvint finalement à recomposer le phylum et ressuscita le Khan à travers lui. Se transférant de corps en corps, le Khan est donc en quelque sorte toujours « vivant » et il n'a pas oublié l'affront de la mission Beltégeuse.

SOCIÉTÉ

Les règles sociales de la civilisation des Whejins sont simples : le plus fort a toujours raison ! De cette idée naissent deux castes : celle des khans, les nobles, et celle des Nulls, les communs. Il est important de noter que khans avec un « s » est le nom officiel de la caste, le Khan est réservé au chef suprême des Whejins. Les autres membres de la caste des khans sont nommés Ti-Khan — littéralement « un des khans ».

Pour faire partie des khans, il est vivement conseillé de posséder une arme car seul le combat règle les différends. Toutefois, le respect de la parole donnée est important. Cela permet d'éviter les combats à mort du moment que chacun reconnaît l'issue d'un duel. Chaque noble peut contester le titre d'un autre, les armes à la main. S'il le défait et qu'il décide de le laisser vivre, ce dernier rejoint les communs dans leur dure vie de tous les jours. Rien ne l'empêche par la suite de trouver une arme et de défier un autre Ti-Khan pour regagner un titre, mais une règle informelle lui interdit de défier celui qui l'a vaincu précédemment. Enfreindre cette règle est déshonorant.

Les Nulls obéissent aux khans en tout. Ils ne peuvent les défier que s'ils possèdent une arme. C'est pourquoi de jeunes Nulls participent désarmés aux rares batailles dans l'espoir d'en ramasser une sur un cadavre. D'autres préfèrent se cacher derrière leur statut de misérable et organisent une contrebande d'armes à travers tout l'anneau. Les Nulls participent à tous les travaux de force et domestiques, le seul métier qu'ils ne peuvent exercer étant celui de forgeron, réservé aux khans.

Il n'y a pas de distinctions sexuelles, les hommes et les femmes exercent les mêmes métiers, profitent des mêmes avantages et souffrent des mêmes maux.

LES KHANS WHEJINS

Les khans whejins sont grands, athlétiques, massifs même, en excellente forme physique, les cheveux coupés ras. Le mélange des populations fait qu'un Khan ressemble souvent à un Lore alors qu'un Null est plus proche des Urbis.

Au vu de la société de ces Lores, n'importe qui peut être noble du moment qu'il sait tenir une arme. L'aristocratie recueille autant de riches personnages habillés des plus beaux cuirs que de pauvres khans vêtus de lambeaux de tissus les couvrant de la tête au pied. Beaucoup portent toutefois des bottes de cavalier.

Caractéristiques physiques : Très Agile, Très Fort, Assez Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Très Rusé, Assez Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 5.

Loom

Rouge : 30 points.

Compétences

Armes combinées : Expert

Armes contondantes : Expert

Armes de jet : Expert

Armes de trait : Expert

Armes d'hast : Expert

Armes tranchantes : Expert

Art Métallique : Initié

Art (Cuisine) : Initié

Athlétisme : Initié

Attelages : Novice

Bagarre : Expert

Biologie : Initié

Cavalerie : Expert

Commandement : Initié

Discrétion : Novice

Équitation : Expert

Escalade : Initié

Étiquette : Initié

Intimidation : Expert

Langue Lore : Expert

Langue (Guildien) : Novice

Loom : Initié

Orientation : Initié

Sheï : Initié

Stratégie : Novice

Survie : Expert

Vigilance : Initié

Armes : cimeterre, épée, massue...

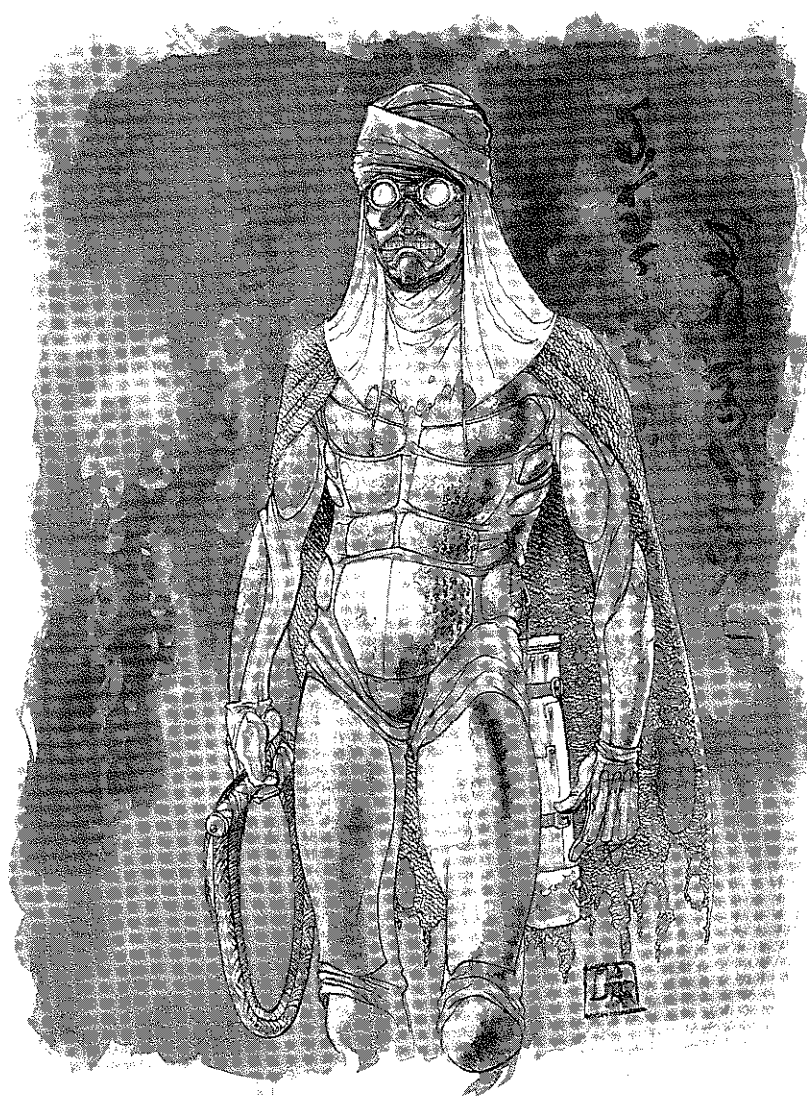
Armure : cuir laqué de limaille.

INIT. ATT. DEF. ABSORBE

Cuir laqué de limaille - 1 - 1 + 2 Abs.

Tours, sorts et sortilèges : Par le regard d'or et le Phylum du Cannibalisme martial

Note : certaines compétences, notamment Sheï, sont dues à l'utilisation du phylum sur des restes des membres de l'expédition de Bételgeuse ou des guildiens des Mille Peuples. Ils ne maîtrisent pas toutes les compétences martiales, choisissez celles qui sont liées à leur équipement.



Les Whajadins

Depuis que Beltégeuse a tué tous les khans, ceux-ci rechignent à accueillir des guildiens. Cependant, la loi de l'accueil ne leur permet pas de refuser les étrangers, mais il leur est possible de les chasser aussi vite que possible.

LES LIEUX DE POPULATION

Les oasis

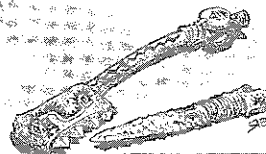
La population whejine est répartie tout au long de l'anneau, dans de gigantesques oasis qui profitent de la protection d'arbres fossilisés. À l'intérieur de ces anneaux de vie, des dizaines de tentes sont entassées les unes sur les autres. Les Whejins renforcent pourtant perpétuellement les défenses des oasis afin d'éviter les attaques d'animaux et les tempêtes. Ils se doivent aussi de d'entretenir le gigantesque puits qui se trouve au centre du village de tentes. Le puits est en effet le seul point d'eau... Les seuls à ne pas travailler sont les soldats. Ils défendent l'oasis quand le besoin se fait sentir. Sinon, le reste du temps, ils dressent et entraînent leurs Zabrams. Plus rarement, ils organisent des courses autour de l'oasis — c'est un jour de fête car on ne travaille pas : tout le monde a le droit de voir la course et surtout les exploits des valeureux guerriers.

La Jinn'din

Au cœur d'une ancienne ville urbie précédant le remaniement de la Puissance Rouge, cette incroyable conception a survécu à la catastrophe. Naturellement, les populations en recherche d'abris se sont massivement dirigées vers cette ville. Elle avait alors assez de nourriture et d'eau pour subvenir à tous les besoins. Elle dispose d'égouts modernes et d'un système de retraitement de l'eau. Ces mécanismes fonctionnent seuls, mais se dégradent avec le temps...

C'est un petit paradis dans cet écrin. Le pouvoir politique en a fait son siège, et surtout, le havre de l'armée de ce pays. La capitale se vide lorsqu'un noble rural défie le Khan mais se remplit assurément de valeureux ayant fait leur preuve lors des combats, en plus des mendiants ayant ramassé les armes des morts et se prétendant nobles. Le système de duel met rapidement fin à leur imposture.

La ville est organisée en dix quartiers. Huit sont dédiés aux chefs de tribus et un aux communs servant dans la ville. Le dernier, au centre de la ville, abrite sous un dôme de verre un palais doté de gigantesques bassins. Le dôme est percé à de nombreux endroits par des morceaux de métal sacré charrié par le vent. Le quartier sud est marqué par la trace d'anciens combats. Son mur d'enceinte est percé, vestige du passage de Beltégeuse.



FORT SILIEN

Cette antique forteresse est l'unique comptoir des Mille Peuples dans le désert. Ce prodigieux ouvrage défensif constitue la fin du Phylum de l'Architecture impossible, et c'est d'ailleurs pour cela que les guildiens l'ont investi. Vestige d'une très puissante civilisation urbis, il communique avec une autre citadelle, située dans les écrans côtiers. Les Mille Peuples s'en servent comme base d'opération.

LA FORTERESSE

La forteresse se présente sous l'apparence d'un simple carré de mur doté, à chaque angle d'une haute tour effilée. Au centre de chaque pan de muraille, un portail de bois, de pierre et de Yielix exquisément dessiné, apparemment trop fragile pour servir à quoi que ce soit d'autre qu'à l'apparat, donne accès à une cour. Dominant de sa masse l'ensemble des fortifications, une gigantesque éruption de flammes et de pierre figée dans un dégagement d'énergie presque palpable constitue le donjon. Haut de pratiquement cent mètres, il possède plus de trente étages et n'a pas été complètement exploré. Il garde l'entrée d'un prodigieux complexe de sous-sols comprenant geôles inquiétantes, salles d'entrepôt interminables, catacombes, labyrinthes à l'utilité indiscernable... si vastes que certaines de ses galeries courent jusque sous la Jinn'din. En fait, la capitale des Whejins possède ses propres Sols Sanglants (cf. « Par les Sols

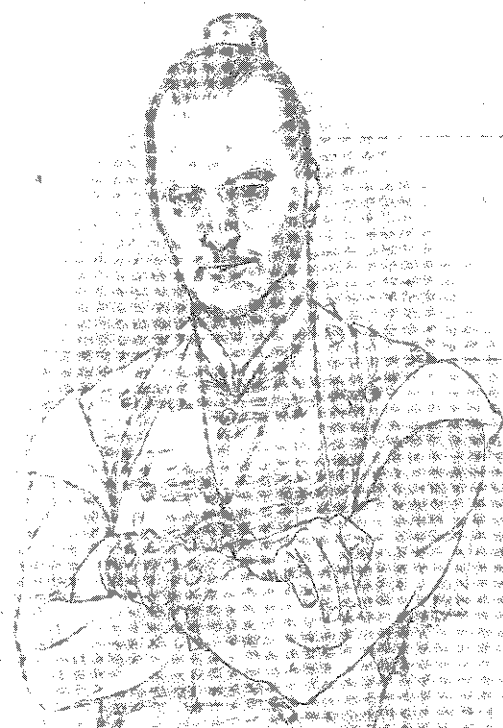


Sanglants de l'Armor », en Annexe), reliés à ceux de Fort Silien. Mais faute de pouvoir maîtriser cette ligne de Phylum dont les fragments se trouvent dispersés dans plusieurs écrins, les Whejins ne se sont jamais intéressés au phénomène... D'autant plus que ceux qui se perdent dans cet interminable labyrinthe de galerie meurent de faim et de soif — ce qui les rend impropres à la consommation.

LES SOLDATS

Au fil du temps et du siège, une cinquantaine de guildiens des Mille Peuples ont été envoyés ici. Le passage est parfaitement sûr, de sorte que la guilde ne rechigne pas à envoyer des effectifs uniquement pour tenir la place forte. En dehors des deux survivants de l'expédition d'origine, le reste de la garnison comprend donc quarante soldats bien entraînés encadrés par six officiers et un commandant.

Les soldats, depuis les simples hommes d'armes jusqu'au commandant felsin Uuzil Ashamir, sont



prodigieusement excités par la situation actuelle. Leurs murailles sont imprenables, ils ont des vivres et des armes en quantités illimitées... Ils sont persuadés d'assister à une révolution dans l'Art Guerrier. La place forte imprenable a été inventée. Tant qu'ils ne céderont pas par ennui — le Khan y veille en organisant régulièrement des assauts —, ils seront les défenseurs de la dernière et la plus puissante de toutes les fortifications jamais édifiées. Le commandant déborde d'un entrain apparemment infini et récite des passages choisis du livre qu'il est en train d'écrire. Les officiers, en adoration devant lui, se relaient pour l'écouter, captivés, alors que les soldats parient sur leur tableau de chasse — le record est détenu par Qo-luien, un archer Ulmeq qui a abattu cent treize Whejins.

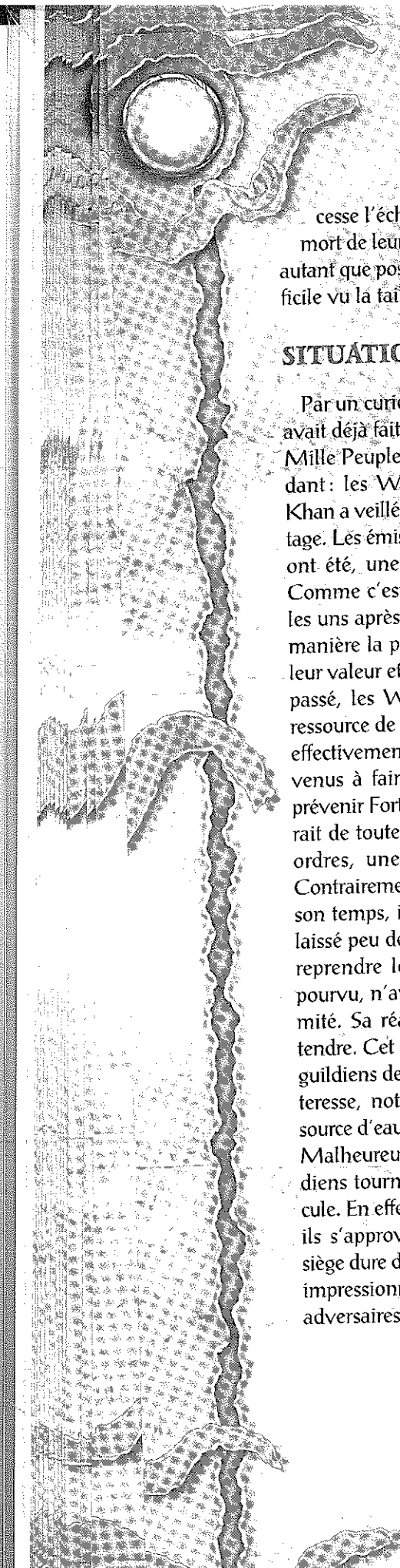
LES EXPLORATEURS

Ils ne sont plus que deux sur une équipe qui en comptait sept au départ. Deux d'entre eux ont été dévorés, ils croient que Zefram Iwasir a subi le même sort. Valabre Vicolozzo est parti en mission : traversant les lignes ennemies, il est parti apporter les Guilders Constellés des morts au comptoir suivant afin de les mettre en sécurité, au cas où la forteresse tomberait. Enfin, Mohur Jdarmor Moir'Na et son serviteur, Quazir, sont partis avant que le siège ne soit installé. Ils ne donnent plus de nouvelles.

Chez les deux explorateurs, le moral est au plus bas. Avatlinopotlac et Kllavrar Fièrre-Parole, diplomates de formation, sont persuadés d'avoir échoué et d'être la lie de leur guilde. Ils se reprochent sans



- Valabre Vicolozzo
- Avatlinopotlac
- Kllavrar Fièrre-Parole
- Mohur Jdarmor Moir'Na
- 5 - Zefram Iwasir
- 6 - Zafir Delsif
- 7 - Delmar Braslourd
- 8 - Quazir



cesse l'échec de leur mission diplomatique et la mort de leurs camarades (voir plus bas). Ils évitent autant que possible les soldats, ce qui n'a rien de difficile vu la taille de l'édifice.

SITUATION POLITIQUE

Par un curieux hasard du destin, le quiproquo qui avait déjà fait fuir Beltégeuse s'est reproduit avec les Mille Peuples... Avec une nuance de taille cependant : les Whejins étaient sur leurs gardes et le Khan a veillé à ce que la situation tourne à son avantage. Les émissaires guildiens envoyés en ambassade ont été, une nouvelle fois, traités avec honneur. Comme c'est l'usage dans ce pays, ils ont été tués les uns après les autres et dévorés. C'est en effet la manière la plus simple et la plus sûre de connaître leur valeur et leurs intentions réelles. Comme par le passé, les Whejins ont cependant sous-estimé la ressource de leurs hôtes. Si deux d'entre eux ont été effectivement servis à dîner, les survivants sont parvenus à faire s'échapper l'un d'entre eux afin de prévenir Fort Silien. Sans consulter la guildie, qui aurait de toute façon mis trop de temps à donner ses ordres, une expédition militaire a été montée. Contrairement à ce que Beltégeuse avait organisé en son temps, il s'agissait d'une frappe surprise, qui a laissé peu de cadavres derrière elle et ne visait qu'à reprendre les prisonniers. Le Khan, pris au dépourvu, n'avait pas prévu un affrontement aussi limité. Sa réaction ne s'est cependant pas faite attendre. Cet outrage de plus l'a décidé à éradiquer les guildiens de son territoire. Les puits autour de la forteresse, notoirement connue pour n'avoir aucune source d'eau, ont été empoisonnés et le siège installé. Malheureusement pour le Khan bafoué, les guildiens tournent une nouvelle fois ses plans en ridicule. En effet, par le biais des portails de la forteresse, ils s'approvisionnent en eau et en nourriture. Le siège dure donc toujours, les Whejins de plus en plus impressionnés par la puissance de ces indomptables adversaires, le Khan de plus en plus humilié.



AVENTURE CHEZ LES WHAJADINS

Cette partie présente l'histoire des Mille Peuples dans cet écrivain et la manière dont les Aventuriers s'y trouvent pris.

SYNOPSIS

Alors qu'ils pénètrent dans le désert, les Aventuriers rencontrent de Zefram Iwasir (cf. Annexe), à demi-mort de soif. Il s'est échappé des griffes d'une tribu de cannibales et aurait bien besoin d'aide. Il révèle sa provenance avant de sombrer dans le coma. Il apparaît rapidement aux Aventuriers que les populations locales ne sont pas si hostiles, mais que la place forte est assiégée. Il ne reste plus qu'à lever le siège ou à aller chercher la seule personne capable de sauver les guildiens : Mohur Jdarmor Moir'Na, un Maître Etrange qui serait sur le point d'achever le puissant Phylum de l'Architecture impossible. La guildie offre d'ailleurs une récompense mirobolante — le phylum en question et son exploitation pendant trente ans — en échange de l'aide des Aventuriers, afin qu'ils aillent chercher le Maître étrange.

ZEFRAM IWASIR

NOTE : ce personnage est développé en Annexe.

Quelque part dans le terrible désert des Dunes métalliques, au sommet d'une petite éminence, une silhouette titube dans la direction des Aventuriers. Non seulement il semble particulièrement affaibli par le manque d'eau et de nourriture, mais il est pratiquement dépourvu de tout équipement et souffre d'une blessure grave mal soignée. Il s'agit de Zefram Iwasir. Il s'est enfui de sa prison whejine et tente de rallier n'importe quel comptoir de sa guildie. Perdu depuis des jours, il erre dans le désert.



Lorsqu'enfin quelqu'un lui porte secours — les Aventuriers, en l'occurrence —, il est mal-en-point. Délirant, malade d'épuisement, il ne peut que bredouiller des explications incompréhensibles d'où il ressort toutefois les éléments suivants :

- ◆ il vient de « Fort Silien », une construction facilement reconnaissable à sa « tour de feu » ;
- ◆ il est poursuivi par des autochtones pour un crime qu'il a commis mais qui n'en est pas un — ce n'est pas très clair — et il risque de mourir s'ils le capturent ;
- ◆ de dangereux prédateurs, des mangeurs d'homme rôdent dans les environs. Ce sont alternativement des hommes, des oiseaux et des bêtes abominables dotées de tentacules qui brûlent sans feu — encore une fois, l'homme n'est pas très clair dans ses explications qui changent sans cesse — ;
- ◆ on lui a pris son Guilder Constellé et il doit retourner au fort pour le récupérer, mais ne le peut pas car il est déjà mort ;
- ◆ il doit retourner au fort pour les prévenir que les tribus ont lancé une guerre et qu'ils seront tous massacrés.

Une fois ces informations données, Iwasir sombre dans le coma. Il n'en sort qu'une journée plus tard, pour s'endormir comme un bienheureux pour trente-six heures ! Vu son état de faiblesse, il ne reste qu'à le transporter et à le maintenir en vie jusqu'à ce qu'il soit tiré d'affaire.

CONSÉQUENCES DE LA GUERRE

Les Aventuriers, quant à eux, sont loin d'être tirés d'affaire. Toutes les sources d'eau qu'ils découvrent sont empoisonnées. Les cadavres de divers animaux du désert aux abords en témoignent clairement. Même les Poindos ont été bouchés. Bien entendu, cette situation n'intervient que lorsque leurs réserves sont au plus bas.

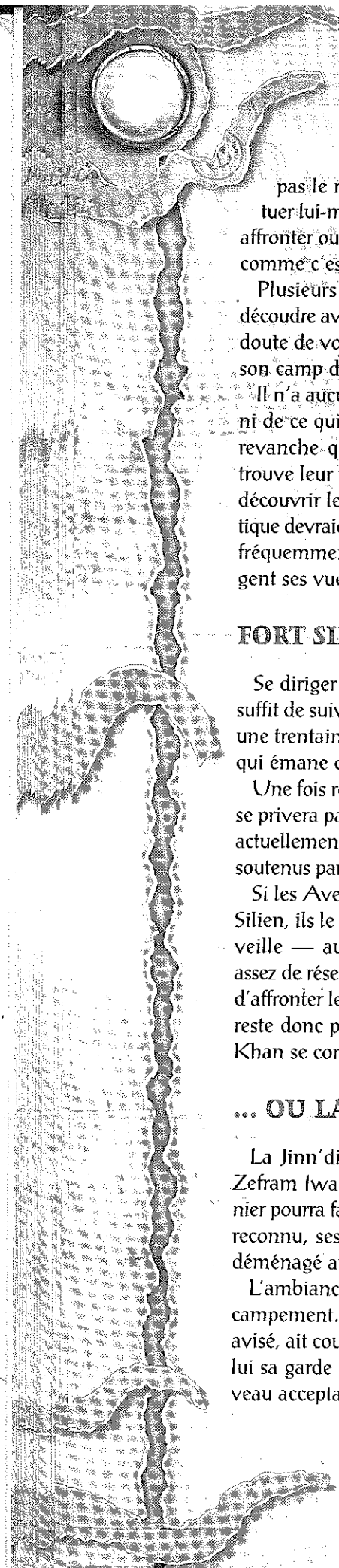
N'importe quel individu un tant soit peu versé dans la survie peut affirmer que leur seul espoir réside dans la découverte d'un campement d'indigène, même s'ils empoisonnent les puits, ils doivent cependant en garder certains en usage pour survivre.

Les trop rares traces de passage mènent quelque part vers le sud-ouest. Les suivre est une action Très Difficile, même pour un chasseur confirmé. Cependant, ces marques mènent, après quelques heures de progression, à un campement de toile établi par une trentaine de Whejins. Il est évident que la tension monte parmi eux. Des bagarres et des affrontements sanglants ont laissé des blessés et une demi-douzaine de tombes fraîches.

Quoi qu'il en soit, le chef de camp, le Ti-Khan Ranjalbar, accueille ces visiteurs sans animosité. En revanche, certaines têtes brûlées lancent des regards sans équivoque aux étrangers. À la première provocation...

Conformément aux usages, le Ti-Khan accepte d'accueillir les guildiens pendant trois jours. À la fin de ce délai, ils devront être loin de son territoire. Avec un sourire navré, il montre son fils, entouré d'une clique de petits guerriers avides de prouver leur valeur. En des temps moins troublés, il aurait sans doute pu offrir une hospitalité digne de ce nom à de lointains voyageurs, mais sa position n'est pas si assurée qu'il puisse montrer le moindre signe de faiblesse.

Dans le camp, la situation est simple : les jeunes apprécient les initiatives du Khan et le soutiennent. Ils veulent même patrouiller dans le désert pour tuer tout intrus. Ils espèrent aussi y trouver quelques occasions de guerroyer et de prouver leur valeur. Le Ti-Khan, comme bon nombre de chefs du désert, trouve inacceptable la conduite du Khan. Empoisonner des points d'eau est une horrible insulte aux traditions. Qui plus est, il ne comprend



pas le ressentiment du Khan, s'il ne peut pas tuer lui-même ses adversaires, il ne devrait pas les affronter ou les laisser prendre le pouvoir à sa place, comme c'est l'usage.

Plusieurs guerriers chevronnés ont déjà dû en découdre avec de jeunes ambitieux et le Ti-Khan redoute de voir mourir la fine fleur de la jeunesse de son camp dans des affrontements stériles.

Il n'a aucune idée de ce qui se passe à Fort Silien, ni de ce qui a motivé la colère du Khan. Il sait en revanche qu'il doit obéir. Il peut indiquer où se trouve leur capitale, là où des voyageurs avides de découvrir les merveilles de cette civilisation désertique devraient se rendre : la Jinn'din. Il fait d'ailleurs fréquemment référence à d'anciens amis qui partagent ses vues sur les folies du Khan.

FORT SILIEN...

Se diriger vers le fort est extrêmement simple. Il suffit de suivre la légère lueur visible à l'horizon. À une trentaine de kilomètres de distance, la lumière qui émane du donjon est perceptible.

Une fois remis de ses émotions, Zefram Iwasir ne se privera pas de faire remarquer que Fort Silien est actuellement encerclé par cent guerriers entraînés et soutenus par des Maîtres Étranges très compétents.

Si les Aventuriers choisissent de partir pour Fort Silien, ils le font avant que Zefram Iwasir ne se réveille — au MC de s'en assurer. Ils n'ont plus assez de réserves d'eau pour faire demi-tour, à moins d'affronter les guerriers du Ti-Khan Ranjalbar. Il ne reste donc plus qu'à continuer, en espérant que le Khan se conformera aux usages...

... OU LA JINN'DIN ?

La Jinn'din est un choix plus engageant pour Zefram Iwasir. La ville est plus peuplée et ce dernier pourra facilement s'y déguiser sans risque d'être reconnu, ses geôliers ayant depuis quelque temps déménagé aux abords d'un certain fort.

L'ambiance en ville est pire encore que dans le campement. Seul le fait que le Khan, en stratège avisé, ait couvert sa base arrière en laissant derrière lui sa garde d'élite, maintient la violence à un niveau acceptable.

Tous les chefs des clans majeurs sont réunis en session extraordinaire, face à une situation inattendue : le Khan a été défait par un adversaire et retourne le défi ! Certes, les lois de l'hospitalité ont été bafouées et des hommes sont morts dans le déshonneur, mais faut-il pour autant se comporter de la sorte ? D'un autre côté, il n'existe aucun guerrier capable de vaincre le Khan — celui-ci s'est entraîné intensément pendant près de deux siècles.

Faute de se mettre d'accord, les chefs de clan se livrent donc à de mesquines querelles, en attendant de connaître l'issue de l'affrontement. Pendant ce temps, les chefs des plus petites tribus grognent à l'idée de se consacrer à l'empoisonnement des puits — pour empêcher les étrangers de circuler — car cela les oblige à demeurer sur place.

Une foule de guerriers anonymes se presse en ville dans l'espoir d'être sélectionné pour livrer l'assaut au fort, semant le désordre, défiant n'importe qui en duel et contribuant avec énergie à corser la situation.

ENTRER DANS FORT SILIEN

En force

La méthode la plus évidente consiste à forcer le passage. L'idée est fondamentalement mauvaise et n'a aucune chance d'aboutir, à moins d'avoir en réserve des sorts permettant de communiquer avec les assiégés ou de s'introduire sans combat dans les murs. L'empoisonnement des points d'eau exclut de pouvoir amener une armée, un petit groupe tentant de forcer le passage s'expose à être repoussé par les assiégés. Mais il ne fait pas de doute que les guildiens les plus aventureux parviennent à trouver un moyen.

LES GUERRIERS WHEJINS

Portant un simple plastron de cuir et une lance, les guerriers whejins sont adeptes des combats montés et, dans cette guerre de position, assez mal à l'aise. Au physique comme au mental, ils sont assez doués ; ils sont tous au moins Initié en Vigilance et Expert en Arme d'hast.

Les souterrains de la Jinn'din

Une fois à la Jinn'din, la légende de ces souterrains vient rapidement aux oreilles des Aventuriers. En trouver l'entrée n'est pas une mince affaire et celle-ci est de plus gardée par quatre soldats de la garde d'élite du Khan.

Il existe une caste marginale de Nulls, les Nulls-Izims, qui, plutôt que de tenter de s'élever dans l'échelle sociale, consacrent leur existence à des domaines sans valeur dans cette civilisation : médecine, Art Étrange pacifique, et plus généralement, tout domaine de savoir. Bien que très mal vu par les Whejins, qui ne reconnaîtraient jamais avoir recours à leurs services, les Nulls-Izims ont acquis un statut d'intouchables indispensables, tolérés, admis même, dans les hautes sphères du pouvoir, en raison de leurs connaissances. Les Nulls-Izims disposent de leur propre quartier, où ils fournissent des consultations, à qui veut bien les payer. Bien qu'ils n'aient pas intégralement cartographié la zone des Sols sanglants de la Jinn'din, ils disposent de plans assez précis et se servent de certaines parties des souterrains pour leurs propres desseins. Ils peuvent économiser un temps précieux aux Aventuriers souhaitant emprunter cette voie vers Fort Silien.

Trumir Akakazar, un vieil homme chenu tient une échoppe de cartes. Il est le spécialiste incontesté de la cartographie souterraine. Bien qu'en apparence aimable et ouvert à la négociation, il n'a pas l'intention de fournir le moindre renseignement concernant les Sols sanglants contre de l'argent. D'une part, il s'agit d'une retraite utile lorsque les Whejins se lancent dans une campagne de persécution à l'encontre des Nulls, et plus particulièrement des Nulls-Izims. D'autre part, cette zone constitue les sous-bassements de la Jinn'din. Il suffirait de récolter les Sols sanglants pour anéantir la ville dans un cataclysme sans précédent. En revanche, comme tous les membres de sa caste, il est avide de connaissance et peut répondre aux questions des Aventuriers si on lui fournit des renseignements suffisamment alléchants. Le Loom raffiné l'intéresse au plus haut point, mais l'organisation des guildes, leurs objectifs et leurs moyens sont une information sans

IMURA AK'MURA

Cette petite jeune femme d'à peine un mètre soixante n'a rien d'exceptionnel, si ce n'est son air concentré et un certain entraînement aux armes; elle aurait sans doute pu se conquérir une position enviable dans la société whejine, mais sa dévotion à la protection des Nulls-Izims en a décidé autrement.

Bien des efforts seront nécessaires pour la convaincre d'abandonner la cause, mais, comme tous les membres de sa caste, la connaissance importe plus que tout. Dans son cas, cela confine à l'adoration religieuse.

Elle tombe instantanément amoureuse de toute personne — sans considération de sexe — Super Savante. En cas d'égalité, la plus Rusée la séduit.

Caractéristiques physiques : Agile, Forte, Très Observatrice et Résistante.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeuse, Rusée, Savante et Pas-Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 4. Art Étrange : 4.
Loom : aucun point.

Compétences

Acrobaties : Novice. Architecture : Initiée.

Armes combinées : Initiée.

Armes contondantes : Initiée.

Armes de jet : Initiée.

Armes tranchantes : Initiée.

Art (Dessin) : Experte. Art Métallique : Novice.

Athlétisme : Experte. Bagarre : Experte.

Biologie : Novice. Botanique : Novice.

Calcul : Novice. Cartographie : Experte.

Contorsions : Novice. Discrétion : Initiée.

Équilibre : Novice. Équitation : Novice.

Escalade : Novice. Étiquette : Novice.

Histoire et légendes : Novice. Ingénierie : Novice.

Langue (Guildien) : Novice. Littérature : Novice.

Lois : Novice. Loom : Initiée.

Mécanique : Novice. Médecine : Novice.

Météo : Novice. Orientation : Experte.

Poisons : Initiée. Premiers soins : Novice.

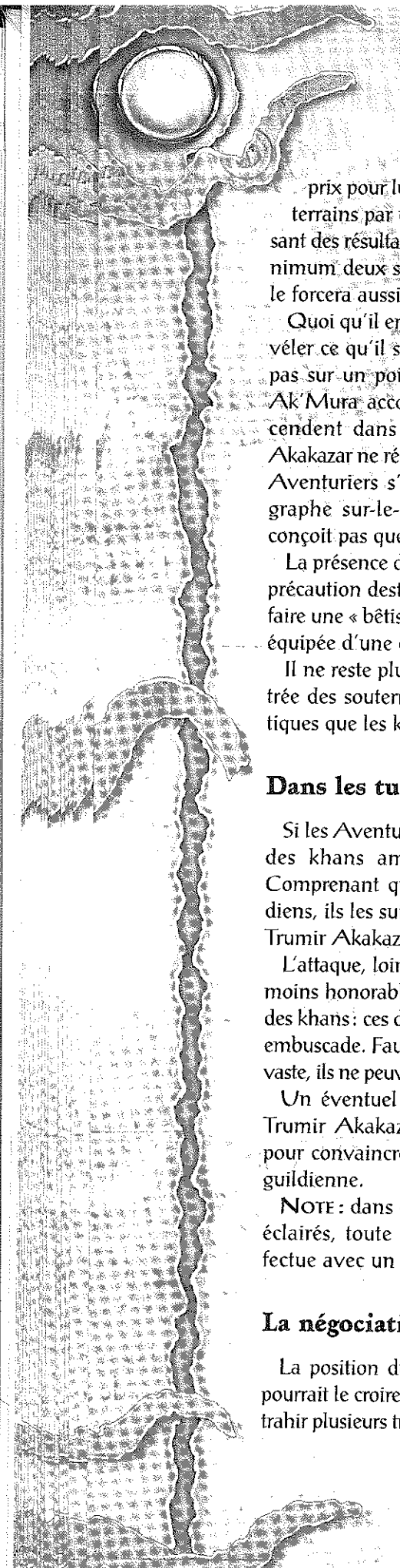
Sagesse populaire : Novice.

Sens de la rue : Novice. Vigilance : Experte.

Armes : hachette, hache d'arme et targe.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : Par le regard d'or et Par les dents des tranchées.



prix pour lui. Par ailleurs, l'exploration des souterrains par une équipe compétente lui garantissant des résultats conséquents — cela signifie au minimum deux semaines d'exploration intensive — le forcera aussi à révéler ce qu'il sait.

Quoi qu'il en soit, à moins qu'on ne le force à révéler ce qu'il sait sans compensation, il ne cédera pas sur un point essentiel : son assistante, Imura Ak'Mura accompagne les Aventuriers s'ils descendent dans les sous-sols de la ville. Trumir Akakazar ne réclamera rien d'autre que la parole des Aventuriers s'ils ne peuvent « payer » le cartographe sur-le-champ. Comme tout Lore, il ne conçoit pas que l'on puisse trahir un serment.

La présence de la jeune femme est une mesure de précaution destinée à dissuader les Aventuriers de faire une « bêtise ». A cet effet, Imura Ak'Mura est équipée d'une dizaine de doses de poudre d'askal.

Il ne reste plus qu'à neutraliser les gardes à l'entrée des souterrains ; ils ont les mêmes caractéristiques que les khans.

Dans les tunnels

Si les Aventuriers choisissent la voie souterraine, des khans ambitieux les repèrent assez vite. Comprenant quels objectifs poursuivent les guildiens, ils les suivent, extorquent leur destination à Trumir Akakazar et se lancent à leur poursuite.

L'attaque, loin de la surface et de tout témoin, est moins honorable que ce à quoi l'on peut s'attendre des khans : ces derniers prennent les Aventuriers en embuscade. Faute de pouvoir trouver d'espace assez vaste, ils ne peuvent pas faire usage d'arme à distance.

Un éventuel prisonnier confirmera la mort de Trumir Akakazar. Une telle situation est idéale pour convaincre Imura Ak'Mura de devenir une guildienne.

NOTE : dans ces Sols sanglants tortueux et mal éclairés, toute tentative pour se dissimuler s'effectue avec un palier de difficulté de moins.

La négociation

La position du Khan n'est pas si assurée qu'on pourrait le croire. Sa haine des guildiens l'a amené à trahir plusieurs traditions d'importance. Ses hommes

sont donc confrontés à d'intéressants dilemmes moraux et quelques extrémistes envisagent l'assassinat, « dans l'intérêt » de leur société, de leur guide.

Le Khan n'a donc d'autre choix que de respecter au moins la trêve des trois jours, une tradition qu'il a créée après l'affaire de Beltégeuse afin de ne plus être contraint d'accueillir des guildiens chez lui aussi longtemps que ces derniers le désirent. Il reste encore à convaincre cet individu haineux de laisser circuler les Aventuriers, ce qui risque de ne pas être une mince affaire car il sait les ravages qu'ils peuvent engendrer dans un écriin. Bien entendu, si les joueurs acceptent que leurs personnages fassent tomber le fort de l'intérieur, cela suffira à leur assurer le soutien sans condition de ce chef de guerre. Mais quels Aventuriers livreraient leurs compagnons en pâture à une horde de cent cannibales ?

Menacer de détruire la Jinn'din peut aussi être efficace, mais le Khan est dans un tel état de fureur qu'il préfère laisser sa capitale aux guildiens plutôt que de lever son siège. D'ailleurs, confronté à un tel ultimatum, il fait simplement mettre à mort les Aventuriers...

Reste enfin la solution de défier des khans en duel. Il s'agit bien, dans cette société ultra-militariste, d'une forme de négociation. Il suffit de défier les sentinelles qui gardent le camp, puis toute personne s'opposant à l'avance des Aventuriers pour traverser le siège et se présenter devant la barbacane de Fort Silien. Cela demande de remporter une dizaine de combats : ils s'achèvent dès qu'un adversaire se rend, ce qui intervient, dans le cas des khans, à la première Blessure Grave. Les Aventuriers défaits de cette manière doivent simplement remettre leurs armes au vainqueur — y compris s'ils refusent le combat. Si un affrontement commence avec des forces déséquilibrées, quelques khans se rangent instantanément du côté défavorisé.

UNE FOIS DANS FORT SILIEN

Les militaires sont tout simplement opposés à toute négociation. Leur victoire ne fait pas de doute. Quant aux explorateurs, il faudra d'abord les découvrir. Une fois mis au courant de la situation, ils organisent, sans entrain, une réunion de crise d'où sortiront les éléments suivants.

AFFRONTER LE KHAN

Lever le siège implique de défier le Khan. Ce combat se solde forcément par une défaite. Les têtes de quelques guildiens ayant tenté l'expérience constituent l'unique avertissement concernant le danger d'un combat contre ce guerrier immortel.

Il est donc recommandé au MC de faire du bruit avec ses D6 derrière son écran, d'annoncer des chiffres absurdes — jamais moins de trente-cinq ! Le Khan emporte toujours la tête de ses adversaires guildiens — la dépense d'un point de Destin, en cas de défaite, est donc impossible. Un Felsin parfaitement entraîné doit obtenir une égalité, c'est-à-dire livrer dix passes d'armes sans prendre aucune blessure.

- ◆ La nature de la forteresse est expliquée. Pas question, bien entendu, de détruire quoi que ce soit pour du Loom. Fort Silien est imprenable : les guildiens ont installé des armes modernes et sont approvisionnés en Loom, ainsi qu'en matériel, tous les trois mois.
- ◆ Le Guildier Constellé est parti vers le sud avec les autres objets. Tous sont navrés pour Iwasir, mais ils le croyaient mort — son cadavre avait été laissé sur place après la fuite des prisonniers. Avatlinopotlac, qui est encore chef de l'expédition, promet une récompense aux Aventuriers aidant Iwasir dans sa quête. Malheureusement, il ne peut rien faire pour les aider car il n'a pas assez d'hommes pour la sécurité du comptoir. Il y a des priorités tout de même... En revanche, il peut fournir une lettre de recommandation pour les comptoirs qui leur permettra d'y loger et de s'y réapprovisionner.
- ◆ La conclusion de la conférence ? Si les Aventuriers acceptent la proposition d'Avatlinopotlac, il serait utile de partir à la recherche de Mohur Jdarmor Moïr'Na, afin de le ramener et de permettre une victoire rapide et définitive. Le commandant Uuzil Ashamir, bien que réticent, appuie cette idée uniquement pour se débarrasser des Aventuriers. En échange, les diplomates sont prêts à concéder n'importe quelle suggestion : ils sont désespérés que cette négociation n'en ait que le nom. Le commandant Uuzil Ashamir apporte sa caution aux accords, sans pourtant y prendre une part active, afin de les dénoncer à la Guilde des Mille Peuples et d'obtenir la direction du comptoir. Lorsque les Aventuriers reviendront pour obtenir leur dû, seule une volée de flèches les attendra.

Il ne leur reste plus qu'à se diriger vers Karnakrovar Mijkobur.



JEU

Chez les Whajadins, la situation est simple. La Puissance Rouge est sur le point de prendre le contrôle de l'écrin. La réaction guildienne face aux pratiques autochtones a rendu la vie des guildes très difficile dans cette contrée. Le Joueur rouge n'a pas lésiné sur les moyens et, à son habitude, il a choisi d'employer la manière forte. En réalité, il n'a rien fait d'exceptionnel. Ses pions ont été parfaitement conditionnés et réagissent face aux guildiens selon des schémas prévus. Les théoriciens du Sénat de la Constellation seraient tentés de dire que ces acteurs du Jeu sont dans leur droit et que les guildes n'ont pas su analyser les spécificités de ce peuple.

La Guilde des Mille Peuples a été contrainte à une réaction violente à la situation de l'écrin. Même si ses membres la réprouvent maintenant, il est hors de question de sacrifier une vie guildienne pour une pratique loomique. Et les explorateurs de cette guilde ont bien de la chance de ne pas appartenir au Poing Rouge ou aux Lames d'Or car ces événements auraient pris une toute autre tournure.

La seule façon de débloquer la situation est d'imposer un rapport de force. Celui qui dominera cette lutte emportera l'écrin des Whajadins. Quand les Aventuriers mettront leur nez dans cette situation, les données changeront. L'hostilité des Lores n'en fait pas des alliés naturels, mais la récolte du phylum ancré dans Fort Silien met les guildiens en péril. Une fois de plus, les choix des joueurs de *Guildes: El Dorado* seront décisifs.



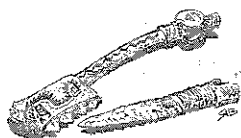
KARNAKROVAR MIJKOBUR

TRADUCTIONS GUILDIENNES

Gromuksivar : animal qui taille les bijoux.
Karnakrovar Mijkobur : l'anneau flottant.
Karnatibov Juntal : piège-mur qui flotte.
Karnatibov Vramkal : le monstre flottant.
Karnavikor Jurnavitor : la ville des morts.
Karnavikor Turabamiru : la ville de l'unique.
Kurajabiru : le peuple uni, l'unique.
Varanbazur Korkorvir : le lieu de la conscience.

Cet écrin est à peine moins hostile que celui des Dunes métalliques : l'eau y est très présente et il est préférable d'éviter de la boire, la faune et la flore y sont abondantes, mais les spécimens comestibles sont difficiles à capturer, et les rares espèces pensantes qui y ont élu domicile ne se sont pas soumises aux Lois du Continent !

NOTE : les lignes du Phylum de l'Architecture impossible présent dans cet écrin ont été, pour des raisons de clarté, reportées dans cette annexe.



GÉOGRAPHIE

Karnakrovar Mijkobur est, comme son nom l'indique (cf. Traductions guildiennes), constitué d'une bande d'eau circulaire profonde d'une centaine de kilomètres. Les creux du fond du marais les plus profonds ne dépassent pas cinq mètres. En revanche, on ne peut trouver aucune espèce de roche et le socle rocheux est enfoui sous une haute couche de vase — de cinq à six mètres dans les endroits les moins envasés ! Il en résulte qu'il est impossible de trouver les matériaux nécessaires à la construction de bâtiments. Il existe quelques gisements de métaux exploités par des moyens inhabituels, mais peu rentables, et seule la nécessité vitale de forger des outils en permet l'exploitation. Karnakrovar Mijkobur n'abrite aucune espèce de terre à moins de trente centimètres à cinq mètres de profondeur dans la vase. Il est donc très imprudent de tenter de se déplacer dans cet écrin au sol. Entre les trous d'eau invisibles et les bancs de vase molle qui n'ont rien à envier aux sables mouvants, on ne peut s'y déplacer en mer qu'en canotant.

Il n'existe de plus aucune terre émergée en Karnakrovar Mijkobur et il est donc difficile d'y

établir un campement. Au mieux, il est possible de trouver de larges étendues de végétation flottante qui peuvent, pour les plus vastes d'entre elles, servir de « terres » d'asile insalubres où les fièvres qui déciment périodiquement la population des marais ne demandent qu'à se répandre dans le monde.

Les maladies sont, sans aucun doute, les obstacles les plus mortels qu'auront à affronter les Aventuriers dans cet écrin. Certaines épidémies sur-

viennent avec une régularité d'horloge et il n'est pas rare de voir trois ou quatre d'entre elles se déclencher simultanément. Ceux qui ont la malchance d'être exposés à plusieurs fièvres simultanément ne survivent généralement pas.

Il existe toutefois trois structures suffisamment importantes pour retenir l'attention des Aventuriers assez insensés pour braver les maladies et les prédateurs. Toutes trois sont bâties sur des îles végétales flottantes.

LES MALADIES DE KARNAKROVAR MIKOBUR

Il en existe une variété apparemment infinie, mais elles peuvent tout de même être classées en deux grandes familles. Les bénignes ne sont normalement pas mortelles. Elles sont gênantes, mais on apprend à vivre avec ; les Aventuriers les plus expérimentés ou les plus résistants devraient même finir par y devenir insensibles.

La seconde catégorie de maladies rassemble toutes celles qui sont censément mortelles. Il vaut mieux ne pas les rencontrer, car cette fois seuls les plus expérimentés ou les plus résistants y survivront, souvent avec de graves séquelles.

Les maladies « bénignes »

Tous les habitants du marais souffrent en permanence d'une ou plusieurs de ces affections. Afin de représenter ce fait et surtout de ne pas devoir vérifier toutes les heures à quel point les Aventuriers sont Résistants, on jaugera semaine par semaine la quantité d'afflictions qu'ils vont contracter. Il suffit pour cela de jeter un D6 pour chaque Aventurier et de comparer à son niveau de Résistant. Si le résultat est supérieur ou égal à ce niveau, l'Aventurier est malade. Il souffre d'une maladie par point d'écart entre le dé et le niveau, plus une — pour l'égalité entre le score du dé et le niveau de la caractéristique. Les maladies sont éliminées si l'Aventurier sort de l'écrin ou si, lors de son prochain jet, il en obtient moins. Le MC choisit certaines d'entre elles et les supprime afin qu'il n'y ait pas d'excédent. Voici un petit florilège de ces afflictions. En règle générale, lorsqu'un Aventurier en attrape une, il la transmet à ses camarades. Il est donc probable, s'il y a plusieurs malades, qu'ils souffrent tous de la même.

1 – Grattoir vert : cette maladie se traduit par de grandes surfaces de peau couverte d'une mousse fine et verte. En dehors de son aspect étrange, elle déclenche des démangeaisons insupportables, qui interviennent en cas de mouvements violents. Chaque fois que l'Aventurier en entreprend un (lorsqu'il se bat, par exemple) il y a une chance sur six qu'il ne puisse agir (jeter à chaque P.A.) tant la démangeaison est forte. Le MC peut autoriser la dépense d'un point de Destin pour s'affranchir de ce problème pendant toute la durée de l'action (tout le combat, par exemple).

2 – Courante : elle se traduit par des crises de diarrhée aiguës. Le malade est perpétuellement dans les buissons, le pantalon sur les jambes. Il y a une chance sur trois pour que, lorsqu'on a besoin de lui, il ne soit pas... disponible.

3 – Lourd-ventre : cette maladie se traduit par des lourdeurs et des ballonnements d'estomac. La douleur est très intense, surtout après les repas. Pendant deux heures, après chaque repas, l'Aventurier souffre d'un malus d'une difficulté sur tous ses jets, dû à la douleur.

4 – Palmante : cette maladie est due à une algue étrange qui se développe entre les doigts et forme une membrane entre ceux-ci. Si elle est bien pratique pour nager, elle pose de graves problèmes de préhension. L'aventurier souffre d'un malus d'une Difficulté supplémentaire sur tous les jets nécessitant de disposer de plusieurs doigts (notamment pour manier toutes les armes de tir).

5 - Face-de-buisson : il est difficile de déterminer la cause de cette affliction, mais ses symptômes sont particulièrement encombrants : le malade voit toute sa pilosité croître très rapidement : ses sourcils atteignent une dizaine de centimètres de long une demi-journée, les hommes voient leur barbe s'allonger démesurément en quelques jours, etc. Les aventuriers deviennent hideux à regarder – ils sont Peu Charmeurs pour toute la durée de la maladie, y compris ceux qui ne l'étaient Pas : une manière comme une autre de cacher la misère.

6 – Choisissez l'une de ces maladies.

Les maladies mortelles

Elles sont heureusement peu nombreuses et se cantonnent normalement dans des zones précises. Malheureusement, il arrive que des imprudents les contractent et les répandent en tentant de les fuir. Des épidémies se déclenchent alors, qui ravagent tout le marais.

Les maladies fonctionnent de la même manière que les poisons.

La Gluante

Origine : végétale.

Mode : contact parasitant.

Virulence : 15.

Latence : trois jours.

Durée : quinze jours.

Description : cette maladie est provoquée par une petite algue qui colonise la peau. En quelques jours, la victime en est couverte et devient effectivement un peu gluante. Lorsque toute la surface de l'épiderme a été dévorée, l'algue meurt et la victime de même. Le seul traitement connu est de racler la surface de la peau afin d'enlever l'algue. Malheureusement, cette maladie hautement contagieuse se répand par des spores que dégage justement la peau... On la trouve dans les paquets de végétation morte de Karnatibov Juntal. Cette maladie est véhiculée par les vents putrides de Jurnavitor.

Le Kovnikajbal

Origine : microbienne.

Mode : contamination par piqûre.

Virulence : 18.

Latence : six heures.

Durée : six jours.

Description : aussi appelée « pisse-rouge », cette maladie s'attaque aux parties molles du corps et plus particulièrement aux parties génitales. Elle les fait pourrir – ce qui n'est pas mortel en soi – et transmet une forme particulièrement virulente de gangrène à son hôte, laquelle est mortelle à plus ou moins courte échéance. Ce processus lui permet, accessoirement, de se propager aux parties plus dures du corps. Il n'existe aucun traitement, en dehors de l'amputation, et encore, si celle-ci intervient dans les premières heures de la contamination. Elle est transmise par un insecte parasitique proche du morpion, présent sur le dos des Gromuksivars.

Le kurvinalibal

Origine : virale.

Mode : aérosol.

Virulence : 25.

Latence : trente jours.

Durée : six mois.

Description : les guildiens ont surnommé cette maladie « mol-os », et le jeu de mot involontaire ne prête pas à rire. Elle provoque un ramollissement progressif des os qui se traduit dans un premier temps par des fractures fréquentes et de plus en plus graves au et à mesure de la progression de la maladie. La phase finale voit l'effondrement de tous les os, transformé en une gelée blanchâtre. La victime meurt alors étouffée par le poids de sa cage thoracique. Elle ne survit généralement pas jusqu'à ce stade. Il n'existe aucun remède efficace contre cette terrible maladie qui est véhiculée par les Suice-Moelle.



KARNAVIKOR TURABAMIRU

Effectuant en une année une lente rotation autour de Karnakrovar Mijkobur, cette structure risque de laisser les guildiens pantois. Il s'agit en effet d'une ville flottante abritant un millier d'âmes — si tant est que les Transients en aient une — constituée de bâtiments hybrides, certains faits de bois, d'autres de pierres. La majorité d'entre eux est de briques de vases ou d'herbe tressée.

La ville s'organise en cercles concentriques formés de rues étroites et tortueuses que les étrangers feraient bien d'éviter. De larges avenues rayonnent de l'extérieur de la ville, où se trouvent les quais flottants, jusqu'à un vaste bâtiment central, le marché. Celui-ci est extraordinaire tant il rassemble de matériaux différents. On jurerait qu'il a été réalisé par de multiples architectes qui ne s'entendaient pas, chacun ajoutant un morceau de mur, une tour ou un fragment de toit... selon ses inspirations architecturales et les codes de sa culture. Ces bâtisseurs ont utilisé les matériaux les plus dissemblables — pierre, bois, boue, brique, herbes, etc. — sans porter d'attention particulière à l'harmonie ou la com-

patibilité des matériaux. Une trentaine d'hommes enchaînés sont perpétuellement en train de travailler à réparer le marché. Le marché est le seul endroit digne d'être visité. Il propose de tout et surtout des esclaves venant d'endroit parfois extraordinairement lointain. Occasionnellement, un mort vivant vient même y faire des achats.

En dehors de ce bâtiment central, la ville ne présente aucun intérêt. Au contraire même, ceux qui auraient la folie de vouloir la visiter seront rapidement attaqués par des Transients et promptement emmenés au marché central pour y être vendus, eux et leur équipement.

KARNAVIKOR JURNAVITOR

Autrefois, Karnavikor Jurnavitor abritait une petite communauté urbie. Beltégeuse, qui avait besoin du Loom dont ce peuple se servait, les a anéantis et en a réanimé une partie pour lui servir d'esclave. Lorsqu'elle repartit, elle laissa derrière elle une garnison de morts vivants qui l'attend encore. L'atmosphère humide du marais aurait dû les détruire depuis bien des années, mais, conformément aux

LE TEMPLE DES OS

C'est la seule raison qui puisse pousser un guildien à visiter cette ville. Les légendes locales racontent que cet édifice renfermerait des secrets sur la vie après la mort. C'est en partie juste, puisqu'il y reste encore une centaine de points de Loom noir sous la forme d'une huile sombre, ressemblant un peu à du goudron, dans des crânes scellés par le tour Calice de Sang. Mais il y a aussi, sur les murs, une série de textes qui permettraient d'apprendre deux tours : Calice de sang et Entretien des morts.

Calice de sang

Les caractéristiques de ce tour sont en page 112 de Guildes : El Dorado.

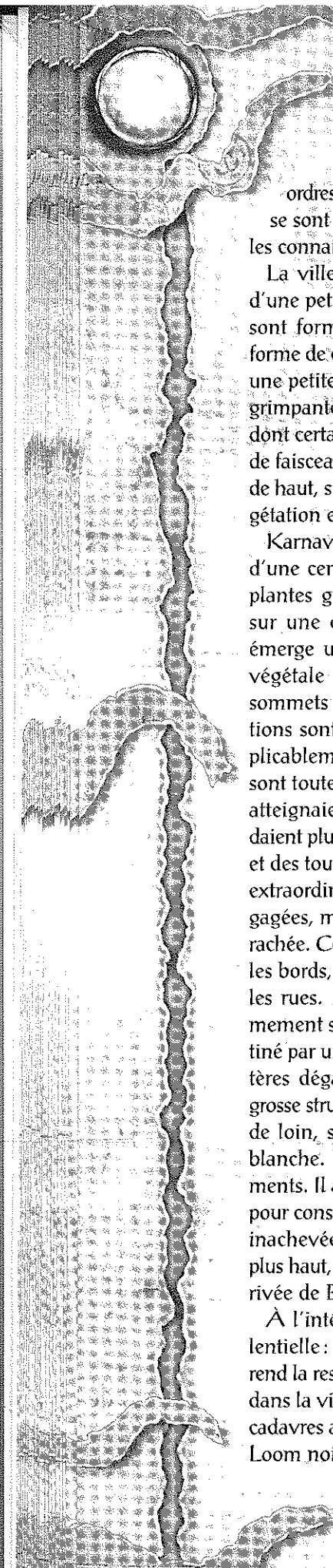
Entretien des morts

Portée : toucher.

Cible : un cadavre (animé ou non).

Durée : un mois.

Effet : ce tour permet d'entretenir et de réparer un cadavre. Celui-ci demeurera capable de « fonctionner » tant que ce tour lui sera appliqué. Il est impossible de l'utiliser sur un corps qui serait déjà inexploitable pour un nécromant — notamment si le corps en question a été renvoyé dans la tombe au cours d'un combat.



ordres qu'ils avaient reçus, ces soldats de l'au-delà se sont entretenus les uns les autres en exploitant les connaissances de leur culture anéantie.

La ville se présente de nos jours sous la forme d'une petite ville de roseaux tressés. Les bâtiments sont formés de faisceaux d'herbes assemblés en forme de cône. Au sommet de cette structure pousse une petite houppette de végétation, fleur ou plante grimpante. Au fil du temps, une partie des édifices, dont certains étaient composés de plusieurs milliers de faisceaux et atteignaient une trentaine de mètres de haut, s'est effondrée ou a été recouverte par la végétation exubérante qui part de leur sommet.

Karnavikor Jumnavitor est une étendue sphérique, d'une centaine de mètres de diamètre, formée de plantes grimpantes inextricablement entremêlées sur une dizaine de mètres de hauteur. Seul en émerge un simple treillage blanchâtre, une toile végétale de lierre et de lianes tendues entre les sommets des bâtiments. Certaines de ces constructions sont partiellement effondrées, d'autres inexplicablement intactes, mais quoi qu'il en soit, elles sont toutes d'une extraordinaire solidité. Certaines atteignaient des hauteurs vertigineuses et possédaient plusieurs étages, d'autres lançaient des flèches et des tours — toujours coniques — à des hauteurs extraordinaires. Les rues sont soigneusement dégagées, même si aucune plante n'est coupée ou arrachée. Ces dernières sont simplement rabattues sur les bords, comme si elles ne voulaient pas envahir les rues. Le sol de celles-ci est un tressage extrêmement serré d'herbes fines visiblement usé et patiné par un usage plus que centenaire. Toutes les artères dégagées mènent au même bâtiment : une grosse structure conique de trente mètres de haut qui, de loin, semble fait d'une dentelle de végétation blanche. De près, on découvre qu'il s'agit d'ossements. Il a sans doute fallu des milliers de cadavres pour construire cette structure. Celle-ci est d'ailleurs inachevée : il était prévu de la faire s'élever encore plus haut, mais les travaux ont été arrêtés — par l'arrivée de Beltégeuse.

À l'intérieur de la ville, l'atmosphère est pestilentielle : une odeur de cadavre en décomposition rend la respiration pénible. Il suffit de mettre un pied dans la ville pour être agressé par une vingtaine de cadavres animés — qui en ont uniquement après le Loom noir.

KARNATIBOV VRAMKAL

Seul un observateur triomphant d'une difficulté Extrême peut s'apercevoir que la surface grisâtre et nue de Karnatibov Vramkal n'est pas formée de pierre. Cette illusion est renforcée par un gros rocher de forme régulière dressée sur le bord de cette surface oblongue. Vu de plus près, pour peu que l'on y accorde une quelconque attention, le sol se révèle couvert de fines écailles. Il est de plus un peu trop souple pour de la pierre. Quant à la construction, il s'agit d'une tête de serpent qui semble tout à fait animée.

Le Karnatibov Vramkal est un énorme ver, cousin lointain des Kzudarth (cf. *Guildes : El Dorado*, p. 48). En fait d'île, les fous qui osent l'accoster se déplacent sur son ventre et son pseudo-rocher est constitué par la tête du monstre, levée hors de l'eau pour observer les environs. La créature se laisse dériver et attend que quelqu'un grimpe sur elle. Elle lui pose alors une énigme sans signification et, si l'imprudent reconnaît qu'il ne trouve pas la solution — il n'y en pas ! — dévore sa victime. En échange, il promet monts et merveilles... qui ne lui coûtent pas grand-chose puisqu'il est impossible de gagner à son petit jeu.

VARANBAZUR KORKORVIR

Ce lieu est tout ce qui reste de l'ancienne case du Jeu, lorsque la Puissance Rouge y régnait sans partage. Il contient cinq piliers formés des cinq métaux sacrés et offre la seconde ligne du Phylum de l'Architecture impossible. Les piliers sont couverts d'inscriptions incompréhensibles, qui ne rappellent aucune langue continentale. Ils forment un pentagone au centre duquel il faut se tenir pour affronter les cinq créatures qui y apparaissent et récolter des sortilèges. L'eau qui y coule acquiert une propriété étrange : entre les piliers, bien qu'elle soit mouillée, elle est aussi solide qu'un sol de pierre et on peut marcher dessus sans danger.

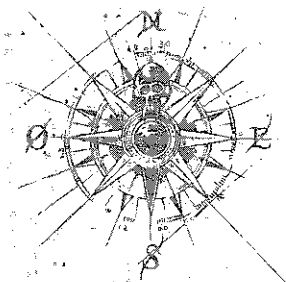
KARNATIBOV JUMTAL

Cette vaste étendue de plantes flottantes ne vaut la peine d'être mentionnée que parce qu'elle est fixe. Elle s'est progressivement étendue et force aujourd'hui les îlots dérivant à longer les bords de l'écrin

sous peine de se prendre dans les herbes... et de devenir la proie des gromuksivars (voir plus bas). C'est ici que les gromuksivars viennent paître, ce qui sous-entend bien sûr qu'on y trouve une puissante source de Loom vert. Celle-ci est constituée par un pêche-métaux colossal, si haut qu'il s'est effondré sous son propre poids et pousse désormais à la manière d'une plante rampante. Ses branches arborent de gros nodules, au cœur desquels se cache une formation rocheuse calcaire. Chacune d'entre elles abrite une pierre précieuse aux teintes psychédéliques — rose, violet veiné de rouge, sèpia zébré de bleu électrique... Il suffit de tailler ces pierres — un joaillier trouverait la tâche Facile, mais les Aventuriers en ont-ils un à leur disposition ? — pour que celle-ci tombe en poussière, fournissant dix points de Loom vert. La source contient un millier de ces nodules. Elle se renouvelle chaque semestre.

LES CHAMPS DE PÊCHE-MÉTAUX

Il existe quatre étendues de ces énormes graminées. Deux d'entre elles sont exploitées, car les Kurajabirus ne s'éloignent guère de leur ville flottante et surtout parce qu'ils évitent tout contact avec les gromuksivars. Ces champs sont formés par d'énormes tresses de graminées étroitement entremêlées. La navigation y est difficile, à moins de disposer d'une embarcation légère, ce qui est rendu fort dangereux par la présence de gromuksivars. Les espaces entre les colonnes végétales sont illuminés par une étrange lumière verte, qui n'a rien à voir avec la couleur de la végétation ou de l'eau. Cette lumière est d'origine loomique. Chaque champ est en effet un locus vert dont la seule particularité est de dégager une lumière verte et de permettre le développement des pêche-métaux (voir plus bas).



FAUNE

LES GROMUKSIVARS

Un gromuksivar ressemble à un énorme sanglier à tête de poisson. Il possède un corps massif et velu, surmonté d'une tête conique où les poils cèdent la place à une peau lisse et humide. Ses yeux

UN GROMUKSIVAR

Indice de danger : Hostile.
Caractéristiques physiques : Assez Agile, Super fort, Assez Observateur et Super Résistant.
Instinct : Assez Instinctif.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Etrange : 3.

Compétences

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Expert.

Chasse : —

Discretion : —

Équilibre : —

Escalade : Novice.

Intimidation : Expert.

Natation : Expert.

Orientation : Initié.

Survie : Initié.

Vigilance : Initié.

Joaillerie : Expert.

Armes : grande morsure.

Armure : cuir clouté.

Règle spéciale : il suffit de toucher un gromuksivar pour qu'une nuée de parasites passe de l'animal à sa victime. En une journée, l'infestation est irréversible, à moins de se débarrasser de toute trace de pilosité. Quoiqu'il en soit, la maladie que véhicule ce parasite, le kovnikajbal est déjà dans le sang de la victime. Si celle-ci ne prend des mesures énergiques, elle transmettra à son tour les parasites à tous ceux qui la toucheront, déclenchant une épidémie autour d'elle.

LA ZONE DE PEUPLEMENT DES GROMUKSIVARS

La zone de peuplement des gromuksivars est composée d'une lourde plate-forme de végétaux pourrissants, eux-mêmes recouverts d'une épaisse couche de déjections nauséabondes entremêlées d'ossements en cours de décomposition. Cette plate-forme s'est enfoncée dans l'eau sous le poids des animaux et des déchets jusqu'à toucher le fond et s'est immobilisée.

Elle n'est pas sans intérêt pour les Aventuriers. En effet, les gromuksivars, qui sont des créatures loomiques, laissent, lorsqu'ils meurent, une gemme. Pour les plus vieux d'entre eux, ces dernières sont originaires de Nocte. Les autres ne donnent « que » des pierres précieuses ou semi-précieuses ordinaires, en fonction de leur âge : plus vieux est l'animal, plus pure sera la pierre. Les gromuksivars ont taillé ces pierres avec un art qui ne peut être le seul fruit de l'instinct selon les critères dictés par l'Académie... Et qui l'est pourtant !

sont placés de part et d'autre du crâne. Un gromuksivar ne possède pas de museau : sa bouche est projetée en avant et forme une sorte de bec garni de dents acérées. Il dispose d'une paire de branchies située sur les flancs mais peut tout aussi bien respirer l'air que l'eau. Lorsqu'il émerge d'une longue période sous-marine, il se met d'ailleurs à tousser longuement et profondément afin d'évacuer l'eau de ses poumons d'une manière très caractéristique.

Le gromuksivar est un animal extrêmement grégaire et social. Il se déplace en groupe de cinq à dix individus et défend sauvagement son territoire, vestige d'une époque où il était un prédateur. Son alimentation est constituée de Loom vert, comme toutes les créatures loomiques, même s'il ne dédaigne pas de dévorer un peu de chair fraîche à l'occasion — juste « pour la bonne bouche ». Le gromuksivar n'aime pas la charogne et n'attaquera jamais un mort vivant, pas plus qu'il ne dévore de viande qu'il n'ait pas lui-même tuée.

Enfin, il suffit de donner une pierre précieuse à un gromuksivar pour qu'il se mette à la mordiller avec art avant de l'avaler. Lorsqu'elle... ressortira, elle sera taillée comme si elle était passée entre les mains d'un Expert en Artisanat (Joallerie).

LES SUCE-MOELLE

L'un des îlots dérivant qui composent les rares surfaces accueillantes du marais est habité par des lézards intelligents : les suce-moelle. Cette espèce ferait d'excellents animaux de compagnie si elle n'était pas le principal vecteur de la kurvinalibal. Elle l'utilise pour tuer leurs proies. Lorsque l'on voit un suce-moelle en dehors de son île, cela signifie que l'épidémie se répand. Les suce-moelle ne présentent aucun danger, puisqu'ils attendent que la maladie ait fait son œuvre pour dévorer les cadavres.

UN SUCE-MOELLE

Indice de danger : Inoffensif.

Caractéristiques physiques : Super Agile, Assez fort, Monstrueusement Observateur (7) et Très Résistant.

Instinct : Instinctif.

Attributs

Art guerrier : 5.

Art Étrange : 5.

Compétences

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Initié.

Chasse : Initié.

Discrétion : Initié.

Équilibre : —

Escalade : Novice.

Intimidation : Initié.

Natation : Expert.

Orientation : Initié.

Survie : Novice.

Vigilance : Expert.

Armes : petite morsure, petite griffe.

Armure : cuir souple.

Règle spéciale : le suce-moelle véhicule le kurvinalibal par simple proximité — il suffit d'en approcher un à moins de cinq mètres pour être contaminé. La seule manière de l'en empêcher est de lui fournir de la viande saine et déjà morte pendant un mois. Au bout de cette période, le lézard ne donne plus qu'une forme très affaiblie de la maladie (Virulence : 6), qui constitue un vaccin efficace contre la forme mortelle. L'animal est sain au bout de six semaines de ce « sevrage ».

LES SERPENTS D'EAU

Il existe plus d'une centaine d'espèces ophidiennes aquatiques distinctes qui obéissent pourtant à deux constantes : leur très petite taille et l'extrême virulence de leur poison. En majorité, elles ne s'attaquent à l'homme que si celui-ci s'aventure près de leur zone de reproduction ou s'il les menace. Elles sont en effet incapables de se nourrir de créatures aussi grosses et chassent les poissons du marais.

UN SERPENT D'EAU TYPIQUE

Indice de danger : Dangereux.

Caractéristiques physiques : Monstrueusement Agile (7), Pas Fort, Super Observateur et Pas Résistant.

Instinct : Assez Instinctif.

Attributs

Art guerrier : 5. Art Étrange : 3

Compétences

Athlétisme : Novice. Bagarre : Expert.

Chasse : Initié. Discrétion : Expert.

Équilibre : --- Escalade : ---

Intimidation : Initié. Natation : Expert.

Orientation : Initié. Survie : Novice.

Vigilance : Expert.

Armes : petite morsure.

Armure : cuir souple.

Règle spéciale : les poisons des serpents d'eau sont de deux types : paralysants et mortels. Il n'y a aucune manière de différencier les uns des autres : un Aventurier versé en Biologie cherchant à le déterminer se trouverait en face d'une tâche Extrême.

Origine : animale.

Mode : injection.

Virulence : 20.

Latence : 1 PA.

Durée : 10 PA.

Description : le poison entraîne une paralysie générale. Chez les variétés les moins venimeuses, cette paralysie est sans conséquence, sinon un impressionnant essoufflement. Les espèces mortelles provoquent quant à elle un arrêt du cœur.

LE PÊCHE-FLÈCHE

Le pêche-flèche est un oiseau de moins de cinquante centimètres d'envergure. Son plumage est d'un vert uni, proche du kaki. Il est muni d'un long bec acéré d'une dizaine de centimètres de long, garni d'ergots.

UN PÊCHE-FLÈCHE

Indice de danger : Hostile.

Caractéristiques physiques : Super Agile, Pas Fort, Très Observateur et Assez Résistant.

Instinct : Très Instinctif.

Attributs

Art guerrier : 5

Compétences

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Expert.

Chasse : Expert.

Discrétion : ---

Équilibre : ---

Escalade : ---

Intimidation : ---

Natation : Novice.

Orientation : Novice.

Survie : Initié.

Vigilance : Initié.

Armes : bec (équivalent à l'arbalète lourde).

Armure : aucune.

Règle spéciale : le pêche-flèche ne peut effectuer d'attaque qu'une fois toutes les trois PA, le temps qu'il reprenne de l'élan. Dans la mesure où il vole, il bénéficie d'un bonus de + 5 à la Défense.

Le poison du pêche-flèche

Origine : animale.

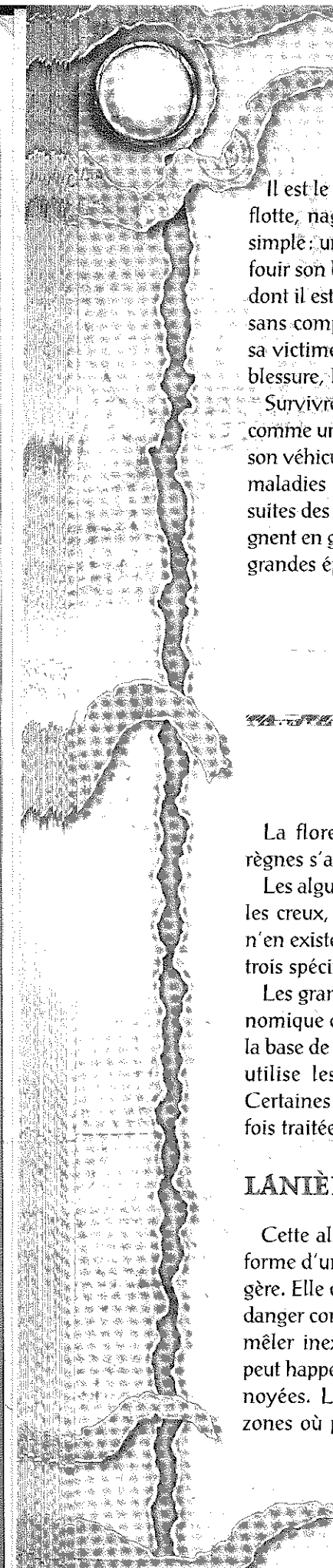
Mode : injection.

Virulence : 10.

Latence : 3 PA.

Durée : 1 PA.

Description : la victime est prise de tremblement et s'effondre, prise de spasmes violents qui s'achèvent par la mort.



Il est le roi des marais : il se nourrit de tout ce qui flotte, nage ou rampe. Sa technique de chasse est simple : un long plongeon en piqué lui permet d'enfourer son bec dans la chair de sa victime. Les ergots dont il est muni occasionnent d'horribles blessures, sans compter que l'oiseau est venimeux. Une fois sa victime terrassée par le poison, la douleur ou la blessure, le pêche-flèche se met à table.

Survivre à une attaque de cet oiseau est considéré comme un bon présage par les autochtones. Son poison véhicule aussi des formes atténuées de toutes les maladies du marais. Ceux qui ne meurent pas des suites des blessures de ce redoutable prédateur y gagnent en général une immunité à l'une ou l'autre des grandes épidémies qui ravagent le marais.



FLORE

La flore des marais n'est guère variée. Deux règnes s'affrontent : les algues et les graminées.

Les algues tapissent le fond du marais, emplissant les creux, apparaissant quelquefois à la surface. Il n'en existe que peu de variétés utiles, en dehors des trois spécimens décrits ci-dessous.

Les graminées, quant à elles, sont le moteur économique du marais. Elles poussent très vite et sont la base de toutes les constructions. Faute de bois, on utilise les herbes les plus hautes en faisceau. Certaines sont aussi résistantes que le bois, une fois traitées.

LANIÈRE NOYEUSE

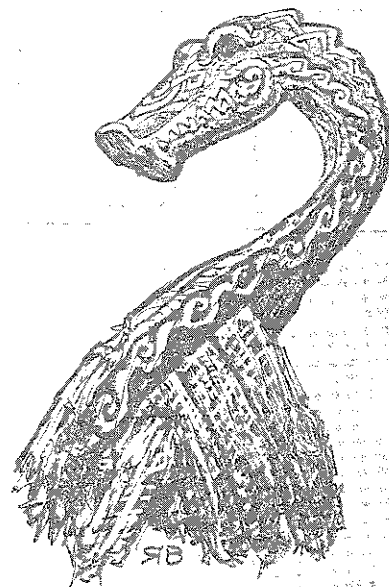
Cette algue pousse sur les hauts fonds. Elle a la forme d'une longue lanière un peu gluante, très légère. Elle constitue pour les habitants du marais un danger constant car le moindre remous la fait s'em mêler inextricablement autour de tout ce qu'elle peut happer. De nombreuses personnes se sont ainsi noyées. Les animaux évitent soigneusement les zones où pousse cette algue, car la natation y est

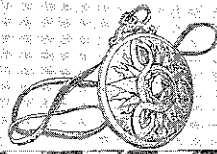
Impossible. Un guildien avisé pourrait en faire une excellente corde, solide et légère — encombrement réduit de moitié.

HERBE PÊCHE-MÉTAUX

Cette très grande graminée, qui peut atteindre cinq mètres de haut, est une cousine géante de l'herbe pointe-de-flèche. Au lieu de se contenter de roche, elle ne pousse que sur des filons de métal. En fait de filon, il s'agit des restes de machines et de bâtiments d'une ancienne civilisation qui a vécu à l'emplacement du marais et a disparu lorsque celui-ci est apparu. Mais perdus sous une couche de vase de plusieurs mètres d'épaisseur, enterrés sous les racines semi-métalliques des pêche-métaux, ces vestiges n'ont que peu de chance d'être découverts. Si tel était le cas, cette région et ses particularités sont laissées à la discrétion du MC.

L'herbe pêche-métaux possède une longue tige parcourue à intervalles irréguliers de gros nodules fibreux. Sous la fibre, on découvre des fragments de métal très corrodés. L'herbe ne génère aucun acide : elle se contente d'utiliser la corrosion naturelle. Chaque tige peut, sans dépérir, rapporter une centaine de kilogrammes de métal par mois. En majorité, il s'agit de fer ou d'acier, mais à l'occasion elle fournit aussi du cuivre et des matériaux plus rares — paillettes de platine, de bronze ou d'aluminium.





LES KURAJABIRUS

MORPHOLOGIE

Les Kurajabirus sont des humanoïdes de deux mètres de haut. Ils sont couverts d'une toison épaisse et drue qui peut atteindre une vingtaine de centimètres de long pour les individus les plus âgés. Leurs articulations de membres sont systématiquement inversées par rapport à celles des hommes. De plus, ils ne disposent pas de pieds : l'extrémité de leurs jambes est constituée par une excroissance cornée assez pointue qu'ils enfonce dans le sol. Si elle leur garantit, lorsqu'elle est enfoncée correctement, une grande adhérence, elle ne leur permet pas de se tenir debout et immobile. Il

leur faut soit se déplacer en permanence, soit s'appuyer sur un support quelconque. On ne croise d'ailleurs jamais un Kurajabiru sans son bâton de marche. Le sol de leur cité est percé d'orifice à intervalles réguliers qui permettent d'enfoncer soit le bâton, soit les pseudo-sabots des Kurajabirus et ainsi de se libérer les mains.

Les mains des Kurajabirus possèdent chacune huit doigts, opposables deux à deux. Fermées, elles donnent l'impression de deux mains jointes, aux doigts entremêlés.

Les Kurajabirus ont une grosse tête ronde, sur laquelle sont plantés deux yeux trop écartés, dépourvus de blanc. Ils respirent par des orifices ressemblant à des branchies, à la base du cou. Cet orifice leur permet, de la même manière que les gro-muksivars, de respirer aussi bien à l'air libre que sous l'eau. Leur bouche est large et dépourvue de lèvre. Elle abrite une redoutable dentition de carnassier : les dents sont toutes tranchantes et emboîtées. Les Kurajabirus ne mâchent pas, ils découpent en petits morceaux et avalent.

UN KURAJABIRU

Caractéristiques physiques : Assez Agile, Assez Fort, Très Observateur et Assez Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Rusé, Savant et Pas Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 3.

Art Étrange : 2.

Loom : aucun.

Compétences

Architecture : Novice.

Armes articulées : Initié.

Armes contondantes : Initié.

Armes de jet : Initié.

Armes de trait : Novice.

Artisanat (Travail des algues) : Initié.

Athlétisme : Initié.

Bagarre : Initié.

Biologie : Novice.

Botanique : Expert.

Calcul : Expert.

Canotage : Initié.

Chasse : Novice.

Comédie : Initié.

Commandement : Novice.

Déguisement : Novice.

Dressage : Initié.

Étiquette (Guildes) : Expert.

Guildes : Initié.

Intendance : Expert.

Intimidation : Novice.

Langue (Guildien) : Expert.

Marchandage : Expert.

Médecine : Novice.

Natation : Initié.

Négoce : Expert.

Sagesse Populaire : Expert.

Sens de la rue : Expert.

Vigilance : Initié.

Sheï : 0.

Armes : fouet, bâton et filet.

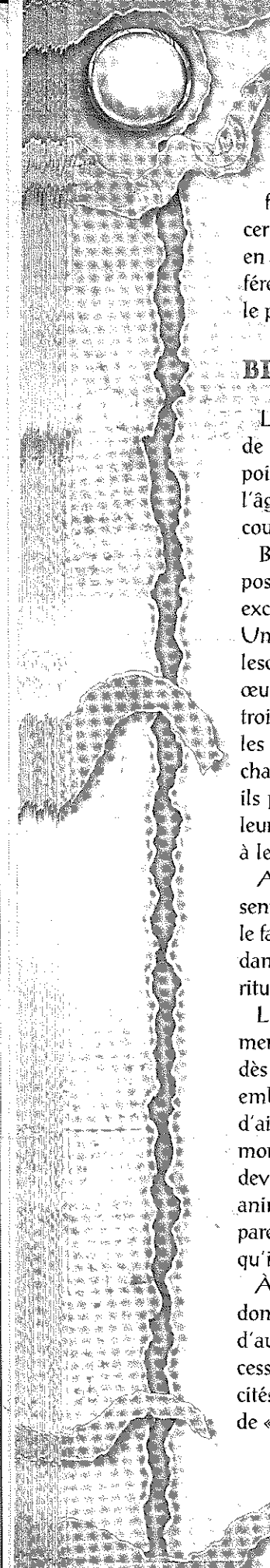
Init. Att. Def. Dom. Portée

Filet +2 +2 — Spécial 10 m.

Note : le filet n'effectue pas de dommage. Il immobilise la cible, qui doit réussir un test Difficile de Fort, d'Agile ou de Contorsion pour s'en échapper. En cas de Baraka, ce test devient impossible.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.



Les Kurajabiru sont sexués, quoi que la différence entre mâles et femelle, soit difficile à discerner : les deux genres ont les mêmes capacités et en dehors des critères de reproduction, sont indifférenciables en dehors du fait que les femelles ont le poil légèrement plus clair.

BIOLOGIE

Les Kurajabiru ont une espérance de vie moyenne de cent vingt ans. Plus ils vieillissent, plus leur poil pousse s'éclaircissant. Il est très aisé d'estimer l'âge d'un individu à la longueur de son poil et à sa couleur, à quelques années près.

Bien que les Kurajabirus soient ovipares, ils disposent des mêmes organes sexuels que l'homme, exception faite des seins, dont ils n'ont pas l'usage. Une fois par an, les mâles fécondent les femelles, lesquelles, un mois plus tard, pondent un ou deux œufs. Ces derniers sont laissés à l'air libre pendant trois à quatre mois. En règle générale, les couples les entreposent près d'un foyer ou dans un endroit chaud et humide. Dans des circonstances extrêmes, ils peuvent se relayer pour porter les œufs contre leur corps afin de leur garantir la chaleur nécessaire à leur éclosion.

Au bout de la période de gestation, les parents brisent la coquille : le nouveau-né n'est pas capable de le faire lui-même. La mère doit alors l'alimenter pendant douze à dix-huit mois en régurgitant la nourriture afin qu'elle ait été partiellement digérée.

Les Kurajabirus atteignent leur plein développement à vingt-sept ans. Ils sont sexuellement matures dès leur sixième année, mais leur intellect demeure embryonnaire jusqu'à la dixième année. Il est d'ailleurs très difficile, en dehors de la ressemblance morphologique, de deviner que le jeune Kurajabiru deviendra un être intelligent tout à fait différent d'un animal. Il grogne plus qu'il ne parle, même si ses parents se font un point d'honneur à le dresser afin qu'il commence à maîtriser la langue.

À dix ans, le Kurajabiru est enfermé et on ne lui donne plus aucune nourriture, en dehors de la chair d'autre Kurajabirus. Par quelques mystérieux processus, l'enfant en sort intelligent et doté de capacités de parole embryonnaire héritées de sa période de « dressage ».

ORGANISATION SOCIALE

En apparence, on pourrait croire que les Kurajabirus n'ont aucune hiérarchie sociale. Cependant, lorsque l'on observe leur société de près, ils s'avèrent qu'ils sont au contraire hautement sociables et qu'ils agissent avec un remarquable ensemble dans toutes les circonstances de leur vie.

L'explication en est simple : les Kurajabirus possèdent un sens « empathique » assez performant qui leur permet de savoir instinctivement ce qu'ils doivent faire et de se répartir presque instantanément les tâches en fonction de leurs aptitudes. Cette faculté ne s'applique qu'à leur espèce, ils ne ressentent rien des émotions des hommes ou des autres animaux. Leur don s'exprime à tous les niveaux de leur société. Il n'y a par exemple pas de chefs désignés, seulement des dirigeants qui se succèdent au fur et à mesure que les situations se présentent. Les plus compétents ne donnent des ordres et n'organisent le travail que lorsque celui-ci est trop complexe pour passer par le canal de l'« empathie » ou lorsque la distance rend impossible cette forme de communication. De même, il n'existe pas de parade amoureuse ou de rite présidant au choix de deux partenaires. Il n'est pas rare de voir, lorsque la période de reproduction approche, deux Kurajabirus s'isoler et copuler rapidement avant de se séparer comme si de rien n'était. Comme par enchantement, le père réapparaît lorsque la mère pondra, afin de prendre soin des œufs. Lorsqu'un mâle ne peut assumer cette tâche, un autre prendra sa place sans que rien ne soit dit de part et d'autre, même si dans certaines situations, notamment lorsque la mère est isolée, un chef désigne un remplaçant.

Les Kurajabirus possèdent un langage complexe dont ils se servent peu. Ils préfèrent le plus souvent utiliser les langues de leurs interlocuteurs, ils ont depuis longtemps noté que cette marque de faveur facilitait grandement les négociations.

Les Kurajabirus sont presque insensibles à l'émotion — peut-être justement en raison de ce lien qui les unit les uns aux autres ? S'ils sont capables d'en comprendre toutes les nuances, l'amplitude en est très limitée. Ils ne connaissent pas la haine, tout au plus un vague ressentiment peut-il naître en eux, ils sont incapables d'éprouver de la joie, leur palette émotionnelle se limitant à une légère satisfaction. Et ainsi de suite.

Les Kurajabirus donnent de ce fait l'impression d'être des individus froids. À raison... Ils n'ont pas de passion, tout au plus apprécient-ils le commerce, qui est d'ailleurs leur seule activité en dehors de celles dont ils ne peuvent se passer : chasse, pêche et éducation des enfants.

Les Kurajabirus aspirent à ne rien faire, mais ils sont trop fortement conscients de leurs besoins, à la fois en tant qu'individu, membre d'une communauté et espèce. Car, contrairement à ce que l'on pourrait croire, ils ne laissent paraître aucune paresse même s'ils y aspirent. Sans cesse travaillant, ils ne s'arrêtent que le temps de dormir — une dizaine d'heures par nuit.

En fait, lorsqu'ils arrivent à un âge suffisant ou s'ils accumulent suffisamment de richesses, ils cessent toute activité et finissent par se laisser mourir ; il est d'ailleurs difficile de deviner leur espérance de vie puisqu'aucun d'entre eux n'a été si maladroît pour accumuler les ressources nécessaires à cesser de travailler !

UN PEU DE COMMERCE

Le commerce est le centre de la vie sociale des Kurajabirus. Ils ne connaissent de la guerre que les escortes de caravanes et la défense de leurs entrepôts. L'architecture ne les intéresse que pour construire les locaux nécessaires à entasser des marchandises.

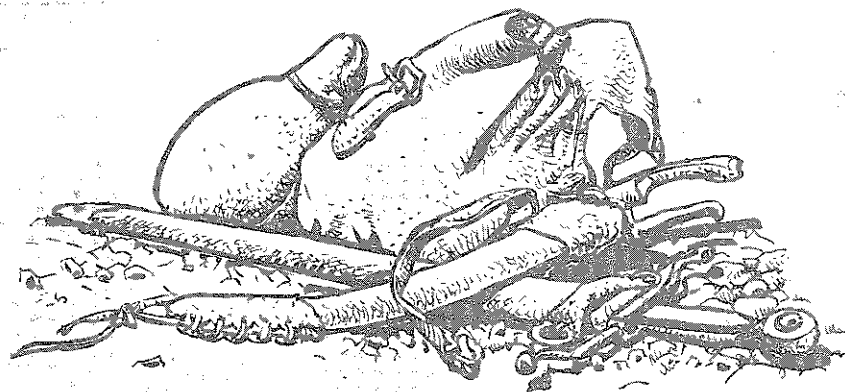
LE MARCHÉ DE KARNÁVIKOR TURABAMIRU

Sous l'édifice en permanente réfection se presse une foule constante. Des écriteaux en guildiens et

en lore vantent la qualité de toutes sortes de marchandises et, fait très inhabituel, affichent les prix indicatifs de celles-ci. On peut y trouver toutes sortes de choses, mais à la condition expresse qu'elles soient vendables à un Whejins ou à un guildien des Mille Peuples. Cependant, en bons vendeurs, attentifs à se procurer tout ce que le client désire, les Kurajabirus se font forts de se procurer n'importe quoi dans un délai de trois mois, en dehors des denrées résolument introuvables — c'est-à-dire dont la rareté dépasse « 12 ». Les Kurajabirus ne vendent que des biens. La notion de service, s'ils la comprennent, ne leur paraît pas suffisamment pertinente pour être utilisé dans le commerce. Ainsi, ils ne payent pas de salaire, mais vendent des esclaves ; ils ne proposent pas de passage sur un navire, mais vendent les embarcations, ne fournissent pas de repas prêts, mais les ingrédients pour le faire, etc. La limite de cette idée concerne les denrées qu'il n'est pas possible de fabriquer sans disposer d'installations fixes. Les artisans proposent quelques belles pièces, on trouve de la viande déjà découpée, voire boucanée ou salée, de la farine... Les Kurajabirus sont conscients qu'il faudrait disposer d'un abattoir, d'un boucan ou d'un séchoir, d'un moulin, pour produire ces denrées et les vendent donc.

Les prix sur le marché sont ceux qui sont pratiqués dans les écrins côtiers, à l'exception de ceux de l'encart ci-contre. Le Guildier d'Ecume est utilisé comme étalon, bien que le troc soit plus courant que les échanges monétaires.

La spécialité de ce marché est l'esclavage. On y trouve en permanence mille à deux mille esclaves en vente.



LES PRIX DE KARNAVIKOR TURABAMIRU

Esclave

Note : un esclave doit avoir un âge et un niveau de compétence. Par défaut, il est "à dresser". Par ailleurs, sa bonne volonté n'est absolument pas garantie par les Kurajabirus.

Jeune (âge : 3 à 10 ans) : 50 e.

Vieux (plus de 30 ans) : 35 e.

Dans la force de l'âge (âge : entre 10 et 30 ans) : 75 e.

A dresser (une à six compétences au niveau Novice) : + 0 e.

Compétent (une à deux compétences au niveau Initié et quatre au niveau Novice) : + 5 e.

Très compétent (un métier au stade de compagnon — toutes les compétences au niveau Initié) : + 25 e.

Exceptionnel (deux métiers au niveau de Compagnon — un dont les compétences sont au niveau Expert, l'autre au niveau Initié) : + 100 e.

Transport

Barque : 100 e.

Chaloupe : 250 e.

Nourriture et boisson

Viande humaine — origine inconnue (le kilogramme) : 2 s.

Viande humaine — origine garantie (le kilogramme) : 5 s + niveau de Compétence du mort (voir les esclaves, plus haut).

Viande animale (le kilogramme) : 1 e.

Ration de route, une semaine (comprend de la viande humaine) : 5 s.

Ration de route (entièrement végétale) : 10 e.

Eau (garantie potable, le litre) : 3 e.

Accessoires de voyage

Bâton de marche en herbes tressées : 1 e.

Bâton de marche en bois : 15 à 20 e. (selon la qualité)

Paquetage de base en aluminium (encombrement 0 ; comprend des cordes en lanière noyouse, une malle en aluminium, etc.) : 500 e.

Équipement d'exploration complet en aluminium : 750 e.

Corde d'herbes tressées (cinq mètres) : 5 s.

Corde en lanière noyouse (encombrement réduit de moitié, 5 mètres) : 1 e. et 5 s.

Animaux

Suce-moelle dressé à la chasse : 130 e.

Suce-moelle dressé à l'attaque : 110 e.

Pentadère de monte ou de bat : 60 e.

Pentadère de guerre : 150 e.

Gromuksivar d'attaque (épouillé, mais le vendeur ne garantit pas la sécurité du client) : 750 e.

Pierres précieuses

Note : toutes ces pierres ont été taillées par des gromuksivars.

Semi-précieuses (la pièce) : 10 à 15 e, selon sa taille et la qualité du travail.

Précieuse (la pièce) : 75 à 150 e, selon sa taille et la qualité du travail.

Psychédélique (ne ressemble à rien de connu, la pièce) : 200 à 750 e, selon sa taille et la qualité du travail.

Poison

Poison paralysant (la dose) : 5 e par tranche de dix points de virulence (maximum : 25).

Poison mortel (la dose) : 15 e par tranche de dix points de virulence (maximum : 25).



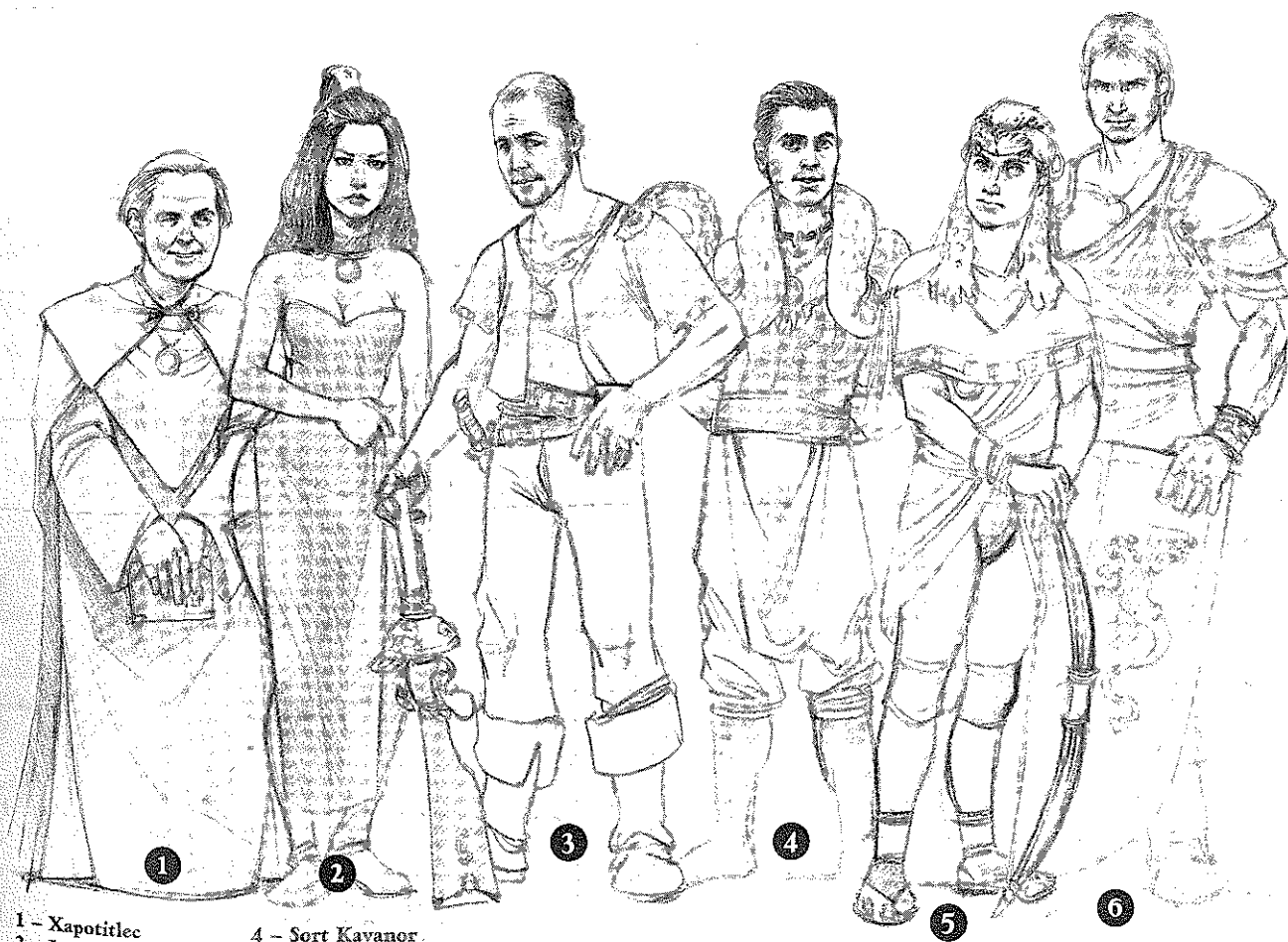
LE COMPTOIR DES MILLE PEUPLES

Le maître de ce comptoir était Bornolvo Sciopalazzi. Il tentait vainement de négocier avec les Kurajabirus pour que ceux-ci cessent de vendre des esclaves, et surtout, de les manger. C'était une lutte sans espoir, mais qu'il menait avec ferveur. Malheureusement, il y a six mois, une partie de son équipe céda à la pression. Les maladies, les privations, la terreur constante d'être réduit en esclavage minait les esprits. Pire que tout, le haut degré de compétence des guildiens aiguissait les appétits de certains.

L'équipe du comptoir sombra donc lentement dans l'inefficacité, de peur d'être attaqué et dévoré

par les Transients. L'alcoolisme motivé par la peur de l'eau contaminée est aujourd'hui monnaie courante. Et il arriva ce qui devait arriver : les finances du comptoir ne permirent plus d'acheter de nourriture... Ou du moins pas de nourriture normale. Lorsque l'alcool lui-même vint à manquer, les équipiers de Bornolvo Sciopalazzi craquèrent. Ils l'attaquèrent et... le vendirent ! Ils achetèrent de la viande humaine et la consommèrent au cours d'une orgie. Puis ils errèrent dans les rues, hurlant comme des loups. Certains furent capturés et vendus. Leurs compagnons les rachetèrent et les dévorèrent. La carrière d'esclavagiste de ces derniers venait de commencer.

Les survivants de l'équipe originelle n'ont plus d'humain que l'apparence. Ces déments, qui peuplent désormais le comptoir, sont guidés par la soif d'argent et de chair humaine. Même les Transients s'en méfient — plusieurs d'entre eux ont été capturés et vendus ou dévorés.



- 1 - Xapottlec
- 2 - Jaavina
- 3 - Bornolvo Sciotalazzi
- 4 - Sort Kavanor
- 5 - Tatloci
- 6 - Juvitule

LES BÂTIMENTS

Le comptoir se compose d'une grande bâtisse d'herbes tressées de vingt mètres de long sur dix de profondeur surmontée d'une mince tour de guet et divisée en deux grandes sections.

La première d'entre elles est réservée au commerce. On y entre par une grande porte faite — luxe inouï pour la région — de bois. Deux grandes baies, de part et d'autre de cette porte, permettent de contempler un étalage de boucherie tenu par Jaavina. On n'y trouve que de la viande humaine, de toutes les qualités. Entre autres, Jaavina propose du guildien séché !

À l'arrière de cette section se trouve un magasin classique, proposant de passables marchandises guildiennes. L'essentiel de l'activité se concentre sur la boucherie. Sur un côté du mur, des crochets ont été plantés et des carcasses humaines sont dépecées par Juvitule. Sur le mur du fond, de nombreuses cages contiennent des êtres humains et quelques Transients à l'air apathique. La moitié d'entre eux porte des traces de torture. En effet, et comme le proclame l'écriteau à l'entrée de la boutique, « Ici, les esclaves sont garantis coopératifs et pleins de bonne volonté ».

Le mur mitoyen coupe le bâtiment en deux parties égales, la seconde section est accessible par une porte de bois ferrée.

L'autre partie de la bâtisse est réservée aux guildiens. On y trouve douze chambres exiguës toutes fermées par de simples rideaux d'herbes tressées. Trônant au milieu du couloir, la tête de Bornolvo Sciopalazzi a été soigneusement embaumée afin de donner du cœur à l'ouvrage des déments qui hantent ces lieux.

La plupart des chambres sont vides de tout occupant et encombrées d'un désordre indescriptible. Dans deux d'entre elles, les cadavres de guildiens à moitié décomposés, en partie dévorés, dégagent une odeur pestilentielle.

C'est dans les deux dernières chambres que travaille Xapotitlec. Les cloisons entre les deux pièces ont été abattues et des lanières passées dans les interstices des herbes qui composent les murs. Y sont accrochés hommes, femmes, Transients... que Xapotitlec « dresse ».

Enfin, au bout du couloir, un petit escalier grimpe à la tour de guet, tournant autour de la citerne qui alimente en eau de pluie le comptoir. Un cadavre repose sur les marches à mi-hauteur. Depuis cette tour de guet, on peut constater que le toit est recouvert de cadavres d'animaux. Pour l'essentiel, il s'agit d'oiseaux, mais on y trouve aussi les restes d'un suce-moelle, de deux Transients et d'un homme à moitié dévoré, plusieurs pêche-flèche morts plantées dans le corps.

La description et les caractéristiques des guildiens du comptoir des fous sont en Annexe.



AVENTURE

SYNOPSIS

Mohur Jdarmor Moïr'Na est un Métalliste envoyé avec son fidèle serviteur dans Karnakrovar Mijkobur pour récolter la seconde ligne du Phylum de l'Architecture impossible, afin de sauver Fort Silien. Ce transfuge de la Guilde du Fleuve a amené avec lui cette ligne de phylum et les connaissances nécessaires pour l'exploiter en échange d'un poste de maître (cf. *La Route de Syrius*).

Malheureusement pour lui, il n'a pas les qualités nécessaires pour assumer cette responsabilité. De plus, sa mission dans l'écrin a rapidement tourné au cauchemar. À peine avait-il posé le pied dans la cité que les Transients tentaient de le capturer. Incapable de se défendre, paralysé de terreur, il a foncé jusqu'au comptoir de la guilde afin d'y trouver asile, laissant derrière lui Quazir, son serviteur, qui a depuis été vendu sur le marché. Là, les guildiens qui l'attendaient l'ont prestement capturé et vendu à leur tour à ceux-là même qui le poursuivaient. Un riche Khan whejin, Grambarskal, l'a repéré et acheté, dans l'espoir de le vendre aux autorités de son peuple, qui pourraient ainsi faire tomber la forteresse plus vite. Cependant, dans sa hâte, Grambarskal a laissé une partie de son escorte derrière lui. Les

Transients, le voyant en position de faiblesse, se sont alors empressés de monter une expédition afin de le faire prisonnier. L'expédition est un demi-échec et si certains compagnons de Grambarskal sont capturés, le Khan parvient à prendre la fuite dans le marais, accompagné des restes de sa suite et de ses esclaves.

Perdu au milieu du marais, loin des routes dont il avait l'habitude, Grambarskal erre un temps, jusqu'à ce que les esclaves se révoltent. Menés par un Transient illuminé persuadé que le Karnatibov Vramkal est un dieu affamé qu'il faut nourrir, les esclaves se sont mis en route pour retrouver le monstre et lui fournir des hommes à dévorer. Pour l'instant, seul l'entourage du Khan a été offert en sacrifice. Grambarskal est parvenu à éviter ce sort funeste en soignant certains de ses anciens serviteurs atteints d'une fièvre bénigne, mais inquiétante dans ces marais où les épidémies sont fréquentes. Il est même parvenu à faire sacrifier certains esclaves avant lui en semant la discorde dans les rangs des fidèles de l'illuminé.

La prochaine victime de Grambarskal, à moins que les Aventuriers n'interviennent, risque fort d'être Mohur Jdarmor Moïr'Na...

LE COMPTOIR DES FOUS

Le point de chute le plus évident de Mohur Jdarmor Moïr'Na est bien sûr le comptoir des Mille Peuples à Karnavikør Turabamiru. L'entrée se fait par la boucherie, mais rien n'empêche les Aventuriers de tenter une approche plus discrète — il y a une porte sous la tour de guet de Tatlocli. Dans ce cas, les Aventuriers devraient être mis en garde

par le calme de la rue, et surtout, par les fenêtres barricadées de planches. Dès qu'ils passent l'angle, Tatlocli les arrose d'une pluie de flèches.

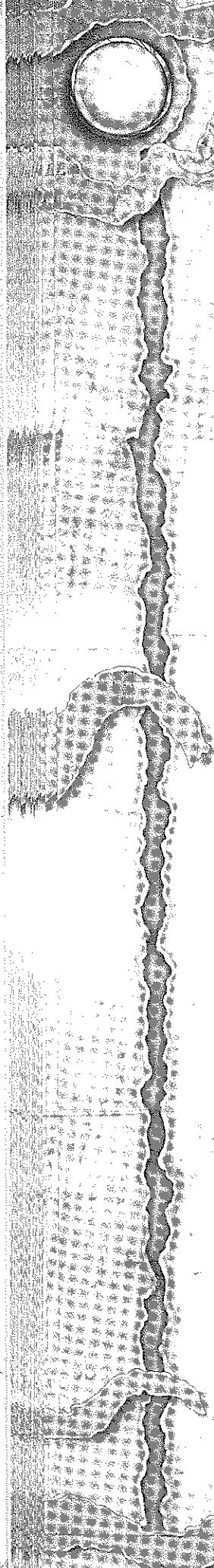
Dans la boucherie, Jaavina fait le service. À moins que les Aventuriers ne se renseignent spécifiquement sur ce qu'elle vend, ou sur ce que Juvitule est en train d'équarrir, tout a l'air normal.

Jaavina niera avoir vu le Métalliste. Mais elle offrira de servir de guide aux Aventuriers pour explorer la ville dans le but de séduire le plus amical d'entre eux. Si sa « proie » accepte de coucher avec elle, celle-ci lui extrait ce qu'il sait et le livre à Juvitule pour un équarrissage rapide. Elle accuse ensuite les Transients de l'avoir enlevée, en profitant pour jouer la jeune fille éplorée et tenter de trouver un peu de réconfort dans les bras d'une autre victime...

Il est probable que les Aventuriers voudront s'installer dans le comptoir. Jaavina acceptera à contre-cœur. Tout dépend alors de leur réaction. Les quatre forcenés n'hésitent pas à les attaquer s'ils montrent la moindre agressivité. Si les Aventuriers jouent le jeu, tout se passe comme si rien de bizarre ne se déroulait dans le comptoir. Dans le cas contraire, Jaavina fait appel à ses compagnons. Il faut alors les affronter et capturer Jaavina pour obtenir quelques informations. C'est elle qui a vendu le guildien au marché, elle refuse toutefois de révéler le nom du marchand, Kajajar Burnifal, prétextant le secret professionnel avant de le révéler si l'on use des moyens adéquats — la torture est Facile, un exercice de rhétorique au sujet des Guildes Extrême et, bien entendu, la guérir de sa démence est tout aussi efficace.

FOLIE ET PHYLUM SANS NOM

Le Phylum Sans Nom peut permettre de soigner la démence grâce à « Je rends la raison » ou « Je soigne » (cf. Guildes: El Dorado, pp. 122-123). Malheureusement, seule Jaavina se révélera sensible au traitement. Les autres guildiens auront des réactions variables, depuis le retour à l'enfance jusqu'au suicide, mais quoi qu'il en soit, ils seront incapables d'accepter le souvenir des atrocités qu'ils ont perpétrées. Le phylum, s'il soigne les affections, n'aide en rien le patient à supporter le remords naissant des crimes commis — dans la mesure où le remords est un processus parfaitement normal, il ne peut rien y faire.



LE MARCHÉ

Le marché n'est pas une piste en soi, dans la mesure où seul Kajajar Burnifal intéresse les Aventuriers. Pourtant, on y trouve, perdus dans la masse des esclaves, les hommes de Grambarskal qui ont été capturés. Ils sont conscients que leur espérance de vie est des plus limitées. S'ils ont l'occasion de voir des guildiens à l'affût, ils tentent de leur faire signe, supposant que ces hommes et ces femmes sont ici pour récupérer leur compagnon.

Cela suppose toutefois que les Aventuriers cherchent avec attention des indices dans le marché. Dans l'immense cohue qui y règne en permanence, cet exercice de Vigilance est d'une difficulté Extrême.

Les hommes de Grambarskal connaissent avec précision le lieu de l'embuscade et sont capables d'y mener les Aventuriers. Certains d'entre eux sont capables d'extrapoler la direction prise par les survivants et d'y mener leurs nouveaux maîtres. Évidemment, ils ne diront rien, à moins d'être tous rachetés (1 000 e).

KAJAJAR BURNIFAL

Kajajar Burnifal s'est spécialisé dans le commerce de guildiens, pensant saisir une occasion de se retirer une fois fortune faite. Les occasions n'ont pas été très nombreuses. Ce vieux Kurajabiru est donc revenu à ses anciennes méthodes, tentant de capturer de nombreux esclaves pour renouveler un stock qu'il avait laissé périr tandis qu'il s'occupait de chasser le guildien. Il dispose d'un étal de bonne taille près du centre du marché, ce qui est un signe de prospérité. Pourtant, il n'y a guère de marchandises à vendre et celles qu'il lui reste sont de faible qualité. De plus, des signes évidents de décrépitude marquent l'emplacement. Le ménage n'y est plus fait très régulièrement et les esclaves ne sont pas très propres. Les affaires vont visiblement assez mal.

Le projet de commercialisation de guildiens lui a coûté très cher, au point que désormais Kajajar Burnifal se tient à l'écart de cette marchandise dangereuse. Il a en effet lancé plusieurs expéditions dans des écrins voisins sans succès. Il s'est alors rabattu sur le comptoir des Mille Peuples, mais les

deux assauts n'ont abouti qu'à la perte d'une dizaine d'hommes de valeur. L'embuscade ratée contre Grambarskal lui a encore coûté quelques hommes et sa trésorerie est désormais au plus bas.

Si les aventuriers lui demandent quoi que ce soit concernant un esclave guildien, il se ferme et refuse de leur répondre. Il a désormais la ferme intention de laisser loin derrière lui cette période désastreuse de son commerce.

Cependant, un marchand reste un marchand. Kajajar Burnifal n'est pas insensible à l'appel de l'argent, même si sur le sujet des guildiens il est très exigeant : il refuse de parler en dessous de 2 500 e. Pour cette somme, il est prêt à répondre à la question que doivent se poser les Aventuriers. Et il a effectivement vendu récemment un guildien, le dernier de son stock.

Malheureusement, le dernier guildien qu'il a vendu n'est pas Mohur Jdarmor Moir'Na, mais son serviteur, Quazir. À moins que les Aventuriers ne se renseignent sur l'identité de l'esclave en question, Kajajar Burnifal n'en parlera pas.

Kajajar Burnifal sait aussi que le Maître Etrange a été acheté par un Khan lore, qu'il a tenté de capturer sans succès. Il connaît l'endroit où son embuscade ratée a eu lieu, ce qui permet de prévoir avec une relative marge de certitude dans quelle direction les esclaves qu'ils convoitaient s'enfuirent. Il peut aussi indiquer à qui il a vendu les hommes qu'il est parvenu à capturer, ce qui permettra de racheter rapidement les serviteurs de Grambarskal.

Kajajar Burnifal distille ses informations au compte-gouttes avec une mauvaise volonté évidente.

LA PISTE QUAZIR

... est une fausse piste.

Quazir est actuellement entre les mains de six Transients chargés d'une expérience de la plus haute importance. Ils doivent sacrifier le guildien selon les rites et le donner à dévorer à leurs rejetons en âge de devenir des êtres conscients afin de découvrir si toutes les viandes sont efficaces. Quoi qu'il arrive, l'expérience est vouée à l'échec, car seuls les Transients peuvent donner la conscience à leur progéniture.

LES HOMMES DE GRAMBARSKAL

Muuuj

Muuuj est un petit homme chauve et trapu, dans la force de l'âge, à la voix tonnante et au regard vif, quoi que le désespoir de sa situation l'ait un peu éteint. Il était chef de caravane. En tant que tel, il est hautement compétent, mais il n'excelle pas suffisamment dans les domaines les plus demandés pour avoir une grosse valeur, ce qui le désespère un peu car, dans sa partie, il était très fort. Ce n'est malheureusement pas le critère retenu par les Kurajabirus.

Caractéristiques physiques : Assez Agile, Fort, Très Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Rusé, Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Loom : aucun point.

Compétences

Armes de trait : Initié.

Armes d'hast : Initié.

Athlétisme : Initié.

Attelages : Expert.

Autochtones : Expert.

Bagarre : Initié.

Biologie : Novice.

Botanique : Novice.

Calcul : Novice.

Cartographie : Novice.

Cavalerie : Initié.

Commandement : Novice.

Discretion : Novice.

Dressage : Novice.

Équitation : Expert.

Étiquette : Novice.

Intendance : Initié.

Intimidation : Novice.

Langue (Kurajabiru) : Novice.

Lois : Novice.

Loom : Initié.

Marchandage : Expert.

Météo : Initié.

Négoce : Novice.

Orientation : Novice.

Premiers soins : Novice.

Routes : Expert.

Sagesse Populaire : Expert.

Sens de la rue : Novice.

Stratégie : Novice.

Survie : Expert.

Vigilance : Expert.

Sheï : aucun point.

Armes : lance et arc composite.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Hralv et Arjah

Hralv et Arjah sont deux brutes musculeuses peu enclines à la réflexion. Grands, rasé de près et de partout (pas question de fournir la moindre prise à un éventuel adversaire), ils ne savent faire qu'une seule chose : se battre. À les voir, on se croirait observé une paire de prédateurs dangereux, tournant dans leur cage avec cette redoutable économie de mouvement qui dénote un entraînement rigoureux. Ils étaient les gardes du corps personnels de Grambarskal. Ils ont atteint une valeur non négligeable sur le marché, ce qui devrait les combler d'aise. Malheureusement, et c'est sans doute pour cela que le Khan les avait engagés, ils ne sont pas prêts à mourir.

Caractéristiques physiques : Très Agiles, Super Forts, Observateurs et Très Résistants.

Caractéristiques mentales : Peu Charmeurs, Rusés, Pas Savants et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 3.

Loom : aucun point.

Compétences

Armes combinées : Experts.
Armes contondantes : Experts.
Armes de trait : Initiés.
Armes d'hast : Initiés.
Armes tranchantes : Experts.
Athlétisme : Experts.
Attelages : Novices.
Bagarre : Initiés.
Chasse : Novices.
Discrétion : Novices.
Équitation : Initiés.
Étiquette : Novices.
Intimidation : Initiés.
Langue (Kurajabiru) : Novices.
Loom : Novices.
Premiers soins : Initiés.
Stratégie : Novices.
Survie : Novices.
Vigilance : Experts.

Sheï : aucun point.

Armes : épée, masse, bouclier et arc composite.
Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Najka et Guuz

Najka est un petit homme aux jambes arquées, aux mains calleuses et au regard perçant. Sa chevelure ébouriffée d'un noir de jais semble n'avoir jamais connu le peigne. Guuz est un grand escogriffe dégingandé, aux bras et aux jambes interminables. Il semble un peu apathique, moins par nature que pour s'économiser, car il peut se montrer extraordinairement rapide et adroit. Dans la caravane de Grambarskal, ces deux hommes servaient d'éclaireurs et d'escorteurs. Tous deux ont d'autres ambitions que de finir dans l'assiette d'un de leur compatriote. Et de toute façon, ils ne souhaitent pas retourner

chez eux. Se voir enchaîner et vendre comme une bête les a définitivement changés et leur a ouvert de nouvelles perspectives sur leur propre civilisation, qu'ils considèrent désormais avec un dégoût mêlé de crainte.

Caractéristiques physiques : Super Agiles, Assez Forts, Très Observateurs et Résistants.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeurs, Rusés, Assez Savants et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.
Art Étrange : 3.

Loom : aucun point.

Compétences

Armes contondantes : Initiés.
Armes de jet : Initiés.
Armes de trait : Experts.
Athlétisme : Experts.
Bagarre : Initiés.
Biologie : Novices.
Botanique : Novices.
Cartographie : Initiés.
Chasse : Initiés.
Discrétion : Experts.
Dressage : Novices.
Équitation : Experts.
Langue (Kurajabiru) : Novices.
Loom : Novices.
Météo : Initiés.
Natation : Novices.
Orientation : Experts.
Premiers soins : Initiés.
Survie : Experts.
Vigilance : Initiés.

Sheï : aucun point.

Armes : arc composite, masse et bouclier.
Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Mais les six experts n'en sont pas encore là. Ils ont rejoint Varanbazar Korkorvir où ils doivent livrer Quazir, pieds et poings liés, aux créatures loomiques qui se chargent de le tuer. Tout cela n'est que pour le décorum, mais les Transients ne prennent pas de risques (cf. Annexe, deuxième ligne du Phylum de l'Architecture impossible).

Il faut plusieurs jours aux Aventuriers pour rejoindre le lieu du sacrifice, mais s'ils se pressent, ils arrivent à temps pour l'empêcher. Les Transients sont inquiets et méfiants — ils ont tout de même quatre de leurs enfants qui meurent de faim et ont de plus en plus de mal à les maîtriser — et n'ont aucune envie d'interrompre leur expérience. Il faudra en découdre avec eux avant de délivrer Quazir.

Si les guildiens découvrent ainsi le site où se trouve la suite du Phylum de l'Architecture impossible, ils perdent toute chance de récupérer vivant Mohur Jdarmor Moir'Na. Au mieux, les Aventuriers peuvent sauver Grambarskal...

LA CONFRONTATION

La piste qui mène à Karnatibov Vramkal est Facile à suivre pour n'importe quel individu pratiquant la Chasse. À partir du lieu de l'embuscade, elle est en effet jalonnée des corps de blessés trop atteints qui ont dû être abandonnés et sont morts dans le marais. Certains sont partiellement dévorés, ce qui semble indiquer que les fuyards manquent de provisions.

Finalement, après une journée de navigation, les feux du campement d'esclaves sont visibles, au loin, dans la nuit.

Les esclaves ont construit un grand radeau à partir des herbes des marais sur lequel ils campent, à prudente distance de l'île. La surface fait une dizaine de mètres de côté, avec un feu de camp central autour duquel sont disposés les couchages de douze personnes. La nuit, seules deux sentinelles assurent la garde du camp. De jour, il n'y en a qu'une, car il ne reste au camp que trois femmes et Golboho, le Transient fou. Les autres esclaves partent à la chasse.

Si les Aventuriers s'approchent sans prendre de précaution, les illuminés qui manquent d'offrande les attaquent à vue. À distance, il est possible d'observer que plusieurs personnes sont ligotées et

baïllonnées. Les sentinelles ne sont guère attentives car elles sont plus inquiètes de ce qui se déroule dans le camp que de ce qui risque d'arriver depuis l'extérieur. En faisant preuve d'un minimum de Discretion, il est Facile de s'approcher du camp sans être vu.

Quelle que soit la décision des Aventuriers, à moins qu'ils n'utilisent un moyen surnaturel de convaincre les esclaves, ceux-ci les attaqueront afin de les faire prisonniers et de les livrer à leur dieu.

Par ailleurs, si les Aventuriers attendent le matin, ils peuvent constater qu'un homme est emmené sur l'île. Ses vêtements sont dans un état lamentable, mais il est facile de reconnaître le style hétéroclite d'un guildien. Si les Aventuriers donnent l'assaut, quelle que soit l'heure, Golboho fait de toute façon livrer le prisonnier au Karnatibov Vramkal, dans l'espoir qu'il leur donne la victoire en échange de cette offrande.

LE KARNATIBOV VRAMKAL

À moins que les Aventuriers ne se révèlent particulièrement ingénieux, ils affrontent le Karnatibov Vramkal afin de lui reprendre Mohur Jdarmor Moir'Na. L'île est complètement dénuée de végétation. Il n'y a pas non plus d'animaux, pas même d'insecte. Le sol un peu mou n'est pas très rassurant.

Alors que les Aventuriers arrivent à l'extrémité de l'île, là où se dresse le promontoire, ils ont la surprise de voir s'ouvrir un œil énorme, d'un bon mètre de hauteur. Dans leur esprit résonne alors l'avertissement suivant.

« Répondez à cette énigme ou périssez de votre bêtise :

*Je vole sans aile et l'air m'est inconnu,
Je brûle sans chaleur et le feu m'indiffère,
Je coule sans humidité et l'eau m'est odieuse,
Je tiens ferme sans la terre que je méprise,
La mort est mon ennemie sans pouvoir et je la hais.
Qui suis-je ? »*

Cette énigme est sans queue ni tête, elle n'a aucune solution. Mais pendant que les Aventuriers y réfléchissent, la créature prépare son attaque.

LE MONSTRE

En fait, le Karnatibov Vramkal est incapable de se déplacer, ce que les Aventuriers devraient déduire du fait qu'il les a attendus et n'a pas attaqué. Ses seules armes sont la terreur qu'une créature aussi énorme peut inspirer et une langue de plus de six mètres de long, qu'elle projette pour gober les imprudents qui arpentent son ventre. En retour, elle expose malheureusement la partie la plus tendre de son individu. N'importe quel Aventurier versé en Biologie le découvrirait au prix d'une recherche Facile.

Karnatibov Vramkal

Caractéristiques physiques : Super Agile, Monstrueusement Fort (9), Assez Observateur et Monstrueusement Résistant (9).

Caractéristiques mentales : Charmeur, Super Rusé, Peu Savant et Super Talentueux.

Attributs

Art guerrier : 7.

Art Étrange : 6.

Compétences

Bagarre : Expert.

Intimidation : Expert.

Vigilance : Expert.

Sagesse populaire : Expert.

Histoires & légendes : Expert.

Littérature : Expert.

Armes : Coup de langue — équivalent à un fouet — et monstrueuse morsure.

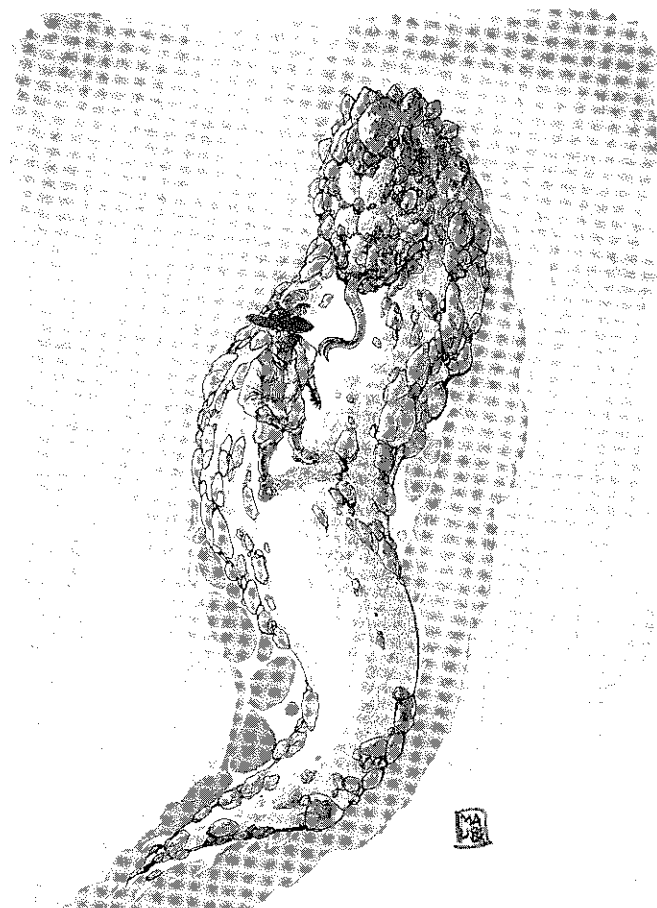
INIT ATT DEF DOM

Monstrueuse

morsure +1 +5 0 Fatale

Armure : écaille de Karnatibov Vramkal (Def. + 5, Absorbe).

Règle spéciale : si le Karnatibov Vramkal obtient une Baraka sur un coup de langue, il effectue immédiatement une attaque de morsure. Par ailleurs, il utilise ses capacités mentales pour pratiquer l'hypnotisme. Là où les victimes doivent réussir un jet de Rusé Facile, plus un niveau de difficulté par PA passée devant le monstre ; il n'y a qu'un seul jet de dé à faire, à la difficulté finale, lorsqu'ils cessent de réfléchir à son énigme et ce quelle que soit leur décision, attaquer ou tenter une réponse. Ceux qui échouent entendent simplement « tu as perdu, paye le prix » et se dirigent tranquillement dans la gueule pour être dévorés sans réagir. Ils peuvent, s'ils survivent à la première attaque, se défendre et attaquer normalement. Enfin, Le Karnatibov Vramkal ne meurt pas sur une blessure fatale. Il faut lui en occasionner deux ou lui faire perdre plus de dix-huit points de santé pour le tuer.



Karnakrovar Mijkobur

Quiconque tente de donner une réponse s'expose à un coup de langue s'il n'est pas déjà hypnotisé.

Il ne reste plus qu'à tuer le monstre. Une fois mort, le Karnatibov Vramkal offre les bénéfices suivants. En premier lieu, il a vu passer l'expédition de Beltégeuse et a dévoré deux de ses membres. Il a conservé une partie de l'équipement de ces victimes : deux carnets de route, une longue-vue, une boussole, et surtout, une corne à poudre qui contient de quoi tirer une cinquantaine de coups de crache-feu. Malheureusement, ces précieux objets sont à l'intérieur de l'estomac du monstre. La seule manière de les récupérer consiste à l'éventrer.

Sa peau, convenablement traitée — Artisanat Très Difficile —, permet de créer des armures de cuir souple : Init. + 0 ; Att. + 0 ; Def. + 2 ; Absorbe.

EPILOGUE

◆ Si Mohur Idarmor Moïr'Na est toujours vivant, il remercie chaleureusement ses sauveurs et leur offre de l'accompagner pour découvrir la fin du Phylum de l'Architecture impossible. Une fois qu'il contrôle les créatures du phylum susceptibles de l'aider, il les lâche par surprise sur ses sauveurs et prend la fuite en semant le plus de confusion possible derrière lui, fonçant vers Fort Silien. Il espère au moins empêcher quiconque de récolter de nouveau ces sortilèges, au mieux il compte bien tuer les Aventuriers ou du moins les laisser mourir au cœur du marais. Au pire, si la troupe de ses sauveurs est trop nombreuse, il lui fausse compagnie.

◆ Si Grambarskal est toujours vivant, il offre d'aider les Aventuriers à s'implanter dans son écrin. Il est riche et influent et espère en passant ce marché que ses sauveteurs ne le réduiront pas en esclavage. Si les Aventuriers acceptent, leur implantation dans les Dunes métalliques est facilitée : Grambarskal leur offre les locaux de leur choix — dans les limites de ce que peut se procurer un Khan ! —, leur fait rencontrer les contacts nécessaires pour lancer n'importe quel commerce et leur fournit un millier de guilders en marchandises diverses. En tant que Khan, il peut évidemment leur fournir autant de personnel qu'ils le souhaitent.

◆ Si Quazir est vivant, il maudit son maître, les guildes et se contente de remercier d'un air grave ses sauveurs avant de s'enfoncer dans le marais. On ne le reverra jamais plus.

JEU

LES PUISSANCES

Il y a peu à dire sur la situation des différents Joueurs. D'un commun accord, ils ont figé l'endroit afin d'y attraper d'autres guildiens. Les affrontements sont donc inexistantes et la situation immuable. Le printemps permanent est de rigueur dans le marais.

LES HOMMES

Le recrutement dans cet écrin pose un grave problème d'éthique. En effet, il n'existe aucun être humain susceptible de rejoindre volontairement la guilde. Seule Jaavina, si on parvient à la soigner, acceptera de rompre son contrat pour suivre ses sauveurs, et encore, en échange de la promesse de quitter cette cité de fous sans espoir de retour. Toutefois, il faut une certaine dose d'inconscience pour envisager de recueillir une guildienne qui non seulement déserte sa guilde, mais de plus était, il y a peu, une cannibale démente.

En revanche, on peut facilement trouver un bon nombre d'esclaves soldés à bas prix du fait qu'ils ne sont pas compétents ou connaissent des domaines trop courants pour intéresser les nomades des Dunes métalliques. Étant majoritairement des Lores — qu'on a laissé pourrir au fond des geôles transiennes —, ils font de bonnes recrues, puisque chez eux l'honneur et la parole donnée sont d'une importance primordiale. En majorité, il s'agit de guerriers, quoiqu'il soit possible de trouver, en y passant une bonne semaine, de quoi monter un excellent service de renseignement. Les voleurs et

LES HOMMES

Les guerriers

Les guerriers à vendre sur le marché sont des compagnons fantassins ou archers. Ils maîtrisent les armes au niveau Initié et ont des rudiments de survie et de vigilance. Il est Facile de les trouver pour toute personne ayant un peu le Sens de la Rue. Par ailleurs, le Marchandage sera Très Difficile, mais il est possible de les acheter au rabais par lot — il y en a une trentaine sur le marché — pour 80 e pièce.

Il est possible d'en trouver quelques-uns qui sont Expert dans une Arme, ou qui ont de réelles compétences de survie — Compagnon en tant que guerrier et qu'explorateur →, mais dénicher ces perles rares sera Difficile et réclame de disposer d'un Sens de la rue aiguisé. Par ailleurs, même en achetant d'un seul coup la dizaine d'individus qui sont à vendre afin d'avoir une ristourné, même avec un sens aigu du Marchandage il est d'une difficulté Extrême de faire descendre le prix d'un esclave jusqu'à 90 e.

Les assassins

Il y a à vendre sur le marché une cinquantaine d'individus peu recommandables qui se répartissent équitablement entre les métiers d'assassins, d'escroc, d'espion, de larron et de monte-en-l'air. Tous sont au moins Compagnon dans leur métier, et une moitié pourrait prétendre au niveau de Maître, quoi qu'aucun d'entre eux ne dispose de machinations. Les Kurajabirus désespèrent de vendre ces pièces dont personne ne veut et qui sont de plus très dangereuses à manipuler. Ils consentiront, après quelques dizaines de minutes d'un Difficile Marchandage, à les vendre, quel que soit leur degré de compétence, pour 75 e pièce. Il faudra sans doute sélectionner avec un soin particulier les candidats retenus — Sagesse populaire et Autochtones peuvent aider —, car tous n'ont pas l'habituel sens de l'honneur ni le respect de la parole donnée propre aux Lores.

Les autres

On trouve une petite minorité d'esclaves couvrant tous les domaines de compétence et tous les métiers qui, pour une raison ou une autre, ne se vendent pas. Dans la mesure où les Aventuriers ne souhaitent sans doute pas manger leurs esclaves, il y a donc une partie de ce rebut qui peut les intéresser. Les méventes les plus intéressantes sont dues à de vilaines maladies de peau, à une malchance frappante, à des difformités et à des séquelles de blessures particulièrement impressionnantes. Quoi qu'elles ne tirent pas à conséquence sur le plan professionnel, l'aspect de la viande est suffisamment altéré pour qu'elle soit impossible à vendre, de sorte que les prix sont très bas : on peut en trouver à moitié prix, voire au quart de leur valeur. Il est ainsi possible de recruter deux esclaves de n'importe quel niveau dans n'importe quel métier, qui seront d'une fidélité indéfectible pour peu qu'on leur donne une chance de prouver leur valeur ; mais en retour, la guilde des Aventuriers risque fort de ressembler à une foire aux monstres.

Karnakrovar Mijkobur

autres assassins ou espions, dans les civilisations Lores, sont assez mal vus, quel que soit leur sens de l'honneur...

LES MATIÈRES PREMIÈRES

Les matières premières essentielles à la bonne marche des guildes sont trop rares pour envisager sérieusement d'établir un comptoir dans le marais. Seul Karnavikor Turabamiru peut offrir les ressources nécessaires contre monnaies sonnantes et frébuchantes, bien entendu.

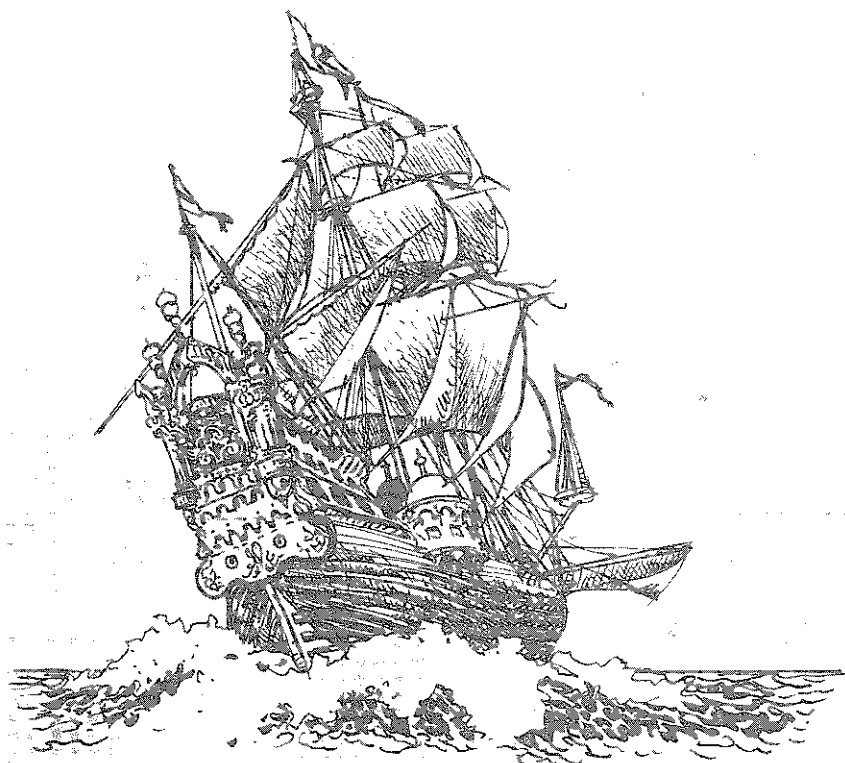
Par ailleurs, il est évident que la vie dans la cité des Kurajabirus présente des risques terribles.

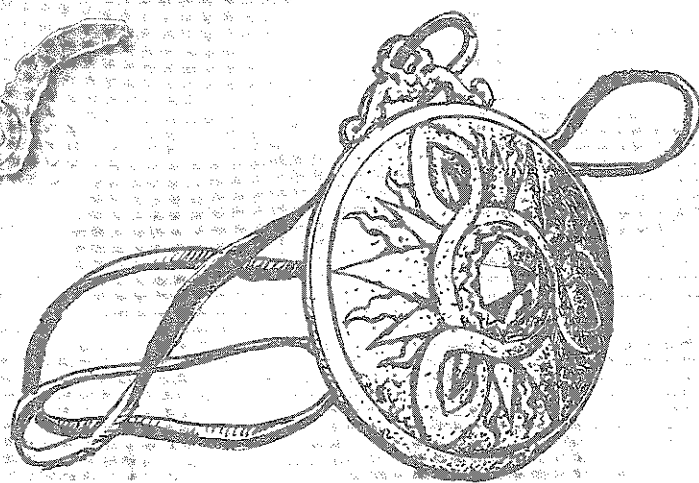
Seuls les équipements ultra-légers méritent d'être exploités. Il est en effet possible de constituer un paquetage complet d'un encombrement réduit de

moitié — c'est-à-dire de zéro pour celui de base, d'un pour le paquetage complet.

LE LOOM

Il existe du Loom vert et rouge en quantité, facilement renouvelable, dans les pêches-métaux et dans Varanbazur Korkorvir. On peut trouver un peu de Loom Noir dans la cité des morts, Karnavikor Jurnavitor. Mais dans les trois cas, l'exploitation est extrêmement dangereuse. Malheureusement, les Kurajabirus ne l'utilisent pas et n'en vendent donc pas non plus. Cependant, la suite du Phylum de l'Architecture impossible est un appât alléchant (cf. Annexe), de même que les tours de la cité des morts. Il faudra cependant que les guildiens en apprennent l'existence.





LE BARAKNAR

L'exploration du Baraknar donne lieu à la découverte d'une civilisation arkhée sylvestre. Nommés Sackars, les membres de cette société vivent dans de petits villages isolés les uns des autres. Le premier contact se fait dans les comptoirs aménagés par les Sackars pour acheter des esclaves aux Kurajabirus. Ils ont déjà vu des guildiens pas-

ser à deux reprises et ils ont bien noté la leçon. Ils dissimulent leurs activités aux étrangers n'ayant pas assez de foi pour comprendre leurs actes.

Exceptés les bourgs arkhés, la seule chose intéressante dans cet écrin est un locus de Loom noir vivant, nommé L'Unbradark par les autochtones, reliquat de l'expédition de Beltégeuse, qui erre dans la forêt terrorisant les Sackars. Celui-ci semble avoir un compte à régler avec les habitants de cet écrin depuis bientôt deux siècles.

TRADUCTIONS GUILDIENNES

Baitia : ...son.

Balan : bois-de-fer.

barak : arbre sacré.

Baraknar : la forêt des arbres sacrés, la mort brune, la forêt carnivore, les arbres mangeurs...

Brâme : terme guildien désignant les cerfs carnivores (en raison de leur cri).

Bucknars : prêtre-bucheron.

Faucae : le plongeur, la pierre volante.

Fyol : poi...

Fyota : poison.

Pouaaa : onomatopée qui désigne une graine en raison du cri que poussent ceux qui la consomment.

Sackars : les Sylvestres, les protecteurs, les fossoyeurs, les nourrisseurs...

Unbradark : le noir manchot, l'étranger mort, la créature noire, le trompe-la-mort...



GÉOGRAPHIE

Le Baraknar est un anneau presque parfait de cent cinquante kilomètres de profondeur. Il est composé à quatre-vingt-dix pour-cent de forêt de feuillus et de conifères. La forêt est en perpétuel vieillissement, mais rien ne semble mourir. Ce n'est pourtant pas le cas. Un jour par an, l'hiver prend possession de l'écrin et met un terme au cycle de vieillissement de la forêt. Les autochtones considèrent que c'est le jour du mal. Celui où leur ennemi héréditaire, l'Unbradark, passe à l'attaque.

L'arrivée de l'Hiver n'est pas fixée dans le calendrier. Il peut provenir n'importe quel jour. Mais dans tous les cas, cela ne survient qu'une fois dans l'année. Le reste de l'année est sous l'égide de l'Automne.

LA FORÊT

La forêt est une forêt tempérée. La terre y est noire, humide et collante aux bottes des aventuriers. Un parterre de feuilles brunes, jaune et rouge recouvre le sol en permanence. Gare à ne pas se prendre les pieds dans une racine d'un des arbres centenaires de cette antique forêt. On trouve des ruisseaux ou des mares rendues dangereuses par les débris déposés par le temps. Souvent dissimulées par un parterre et l'humus, les sources d'eau sont un réel danger pour des aventuriers inconscients.

Quel que soit l'endroit où l'on se trouve, une odeur de d'humus et de végétaux mouillés emplit les narines et laisse parfois une odeur de chair en décomposition. Mais ce n'est pas sans raison. Il n'est pas rare de trouver un tibia ou un crâne humain émergeant du sol. Des fouilles révèlent un corps qui après un examen de Médecine Difficile révèle avoir eu une mort violente.

Le bruit des haches rompt la continuité de ce paysage monotone. Les seules clairières de cet endroit sont artificielles. Généralement, elles sont annoncées par de nombreuses souches et de jeunes arbres fraîchement plantés. On traverse ensuite un anneau de barak, ces terribles arbres aux troncs jaunâtres (voir plus bas), pour arriver dans des ravissants villages de cabanes de rondins. À la frontière de l'écrin, les cabanes sont au nombre de trois ou quatre, mais plus on avance dans le centre du territoire des Sackars, plus les maisons sont nombreuses. Le plus grand bourg, Serlan, en comporte vingt-cinq.

NOTE: ne pas emprunter les sentiers de cette forêt est imprudent et diminue le Rapide (cf. *L'Art Guildien*) des Aventuriers d'un palier.



LES COMPTOIRS SYLVESTRES

Un comptoir sylvestre est la première bâtisse humaine que l'on rencontre dans cet écrin à condition d'en suivre les sentiers. Lorsqu'on y arrive, l'odeur de chair en décomposition s'accroît.

Composé d'un unique bâtiment, un comptoir sylvestre est un lieu de rencontre proche de la frontière. Les autochtones de la forêt reçoivent les Transjents de l'écrin voisin pour acheter de futures victimes destinées aux Baraks (voir plus bas). On peut donc loger plusieurs dizaines de personnes selon leurs conditions : invités dans les chambres de l'étage ou prisonniers dans les geôles du sous-sol. Tout est fait de bois, la pierre n'y a pas sa place car son usage est inconnu dans cet écrin.

SARLAN

Sarlan est situé à une centaine de kilomètres de Bételgeuse. C'est le haut lieu de la civilisation sackare. Ce bourg de vingt-cinq familles regroupe deux cent cinquante personnes. Il est protégé par le plus grand anneau de baraks de l'écrin. Les vingt-cinq maisons sont organisées autour d'un bâtiment central gigantesque. Ce dernier a plusieurs fonctions. Tout d'abord, il sert de lieu de culte, ensuite c'est la seule scierie de l'écrin, dont le secret fut vendu par les Kurajabirus. Il sert aussi d'entrepôt pour le bois. Enfin, c'est une prison gigantesque où sont retenues en permanence une trentaine de personnes en attente d'être envoyée, dans les villages voisins selon les besoins de ces derniers.

BRUNE-HALTE

Le comptoir des Mille Peuples est installé à deux kilomètres en dehors de Sarlan. Les guildiens n'ont pas eu l'autorisation de construire un avant poste dans le village. On leur a donc attribué un petit terrain dégagé à l'extérieur.

Le comptoir est Peu Développé car presque aucune richesse n'a été découverte dans l'écrin. Les guildiens n'en ont pas cherché, ils se sont plutôt intéressés à l'étude de la société de leurs hôtes. Ils pensent ainsi découvrir la raison de l'isolationnisme des Arkhés. C'est en partie réussi car les

guildiens ont percé le secret des arbres sacrés et ont même réussi à en faire pousser quatre autour du comptoir en les surchargeant de Loom jaune. Les Baraks repus activent le champ de force à volonté pour leurs nouveaux maîtres. Le comptoir de Brune-Halte est un bâtiment guildien typique. Sa superficie est importante au point de pouvoir loger vingt personnes alors qu'il n'y a que quatre occupants. Une petite dépendance sert de chenil, où l'on entend aboyer d'énormes dogues gehemdals. Ces derniers portent pour nom ceux des Métaux Sacrés.



FAUNE

LE FAUCAE

Bien que la forêt soit dense et peu propice à la « chasse en plongeon », cet oiseau de proie prend des risques énormes pour se nourrir. Son envergure est de cinq mètres ; son corps est profilé pour être parfaitement aérodynamique ; la couleur de son plumage est brune, le rendant très difficile à détecter au milieu des feuillages, sa tête est triangulaire, deux yeux totalement noirs laissent deviner un regard perçant, et il possède un bec acéré de vingt centimètres de long.

Sa technique est simple. Une fois qu'il aperçoit une proie potentielle, il plonge pesant de tout son corps pour l'assommer ou lui perforer le crâne d'un coup de bec. Sa résistance hors du commun lui permet de subir les chutes les plus graves. Après cette attaque, il est vulnérable car il lui est impossible de décoller. Pour réaliser ce projet, il est obligé de grimper à un arbre à l'aide de ses puissantes serres ou de trouver un endroit surélevé... Quoi qu'il en soit, il ne le fait qu'à partir du moment où il s'est nourri. Il emmène rarement ses proies avec lui à cause des difficultés d'envol qu'il connaît.

Cet oiseau est rare : une quinzaine dans l'écrin. Chaque jeune doit mener une lutte pour sa survie et imposer sa présence sur un territoire.

FAUCAE

Indice de danger : Hostile

Caractéristiques physiques : Très Agile, Très Fort, Monstrueusement Observateur (9) et Monstrueusement Résistant (9).

Instinct : 6.

Attributs

Art guerrier : 8.

Art étrange : 5.

Compétences :

Athlétisme : —

Bagarre : Expert.

Chasse : Expert.

Discretion : —

Equilibre : —

Escalade : Novice.

Intimidation : —

Natation : —

Orientation : Expert.

Survie : Expert.

Vigilance : Expert.

Armes : Bec (équivalent grande morsure).

Armure : aucune.

LE BRÂME

Cet animal est un cerf de près de deux mètres cinquante au garrot, les Aventuriers sont prompts à le confondre avec un élan à cause de son étrange gueule. Pourtant cet animal a tout du cerf des Rivages à deux exceptions près : il a un très fort instinct et accessoirement, il est carnivore. Toutefois, ce n'est pas un prédateur. Il se contente des proies abandonnées par les Faucaes. Les Sackars en dressent quelques-uns pour servir de monture.

BRÂME

Indice de danger: Dangereux.

Caractéristique physique: Agile, Monstrueusement fort (8), Peu Observateur, Monstrueusement Résistant (10). Instinct: 6.

Attributs

Art guerrier: 8.

Art étrange: 5.

Compétences

Athlétisme: Expert.

Bagarre: Initié.

Chasse: ---

Discretion: ---

Équilibre: ---

Escalade: ---

Intimidation: Initié.

Natation: Novice.

Orientation: Initié.

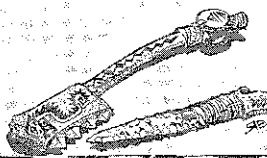
Survie: Initié.

Vigilance: Novice.

Armes: grande morsure, bois.

	INIT	ATT	DEF	DOM
Bois	+ 5	+ 2	+ 0	Grave

Armure: cuir épais (Def. + 1).



FLORE

La Baitia se trouve sur d'innombrables bosquets florissants près des villages du Baraknar. Elle est la composante d'un puissant poison paralysant. C'est une baie ressemblant à d'énormes groseilles très nourrissantes. Elle se révèle mortelle utilisée en combinaison avec la résine de Fyol. Sa

propriété n'est connue que des Bucknars, les religieux sackars. Ils s'en servent comme régulateurs de tension sociale, et surtout, pour se débarrasser des importuns.

LE FYOL

Le Fyol est une sorte de petit pin dont on tire une résine ambrée. La résine seule n'a aucune particularité. Un consommateur de Baitia entrant en contact avec de la résine fraîche devient sujet à de puissants spasmes qui le paralysent. Les Fyols ne poussent plus à l'état sauvage mais sous la tutelle du clergé sackar.

FYOL PLUS BAITIA... FYOTIA

Origine: végétal.

Mode: Baitia ingestion; Fyol contact.

Virulence: Très Difficile.

Latence: 1 P.A.

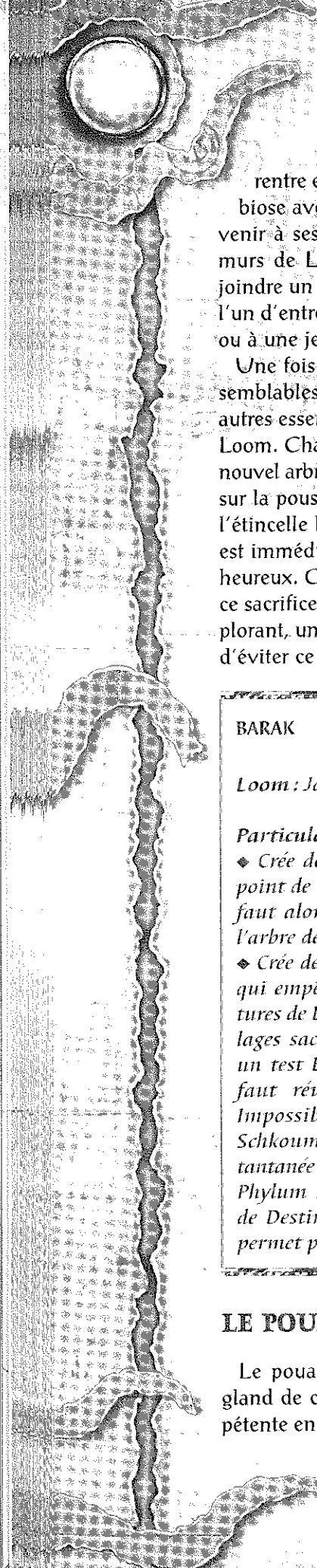
Durée: cinq minutes.

Description: La victime est paralysée rapidement et ne peut que respirer faiblement. Après la durée de paralysie, le sujet est obligé de respirer profondément et halète pour palier au manque d'oxygène. La détection de ce poison est impossible car mélangée en deux composantes appliquées séparément.

LE BARAK

Près des villages arkhés, on trouve d'étranges arbres contenant du Loom jaune. Leur apparence est celle d'un chêne venn'dys: le tronc est massif, environ deux mètres de diamètre, ses racines sont épaisses et apparaissent en surface et son feuillage est intense malgré son teint jaunâtre qui annonce une chute des feuilles — mais qui ne vient jamais, contrairement à son homologue des Rivages.

Le barak est un arbre loomique. Il est le sujet d'adoration des Sackars et constitue le pilier du dogme de cette civilisation arkhée. Il n'est pas offensif: il se contente d'absorber le Loom jaune qui



rentre en son contact. Il a dû établir une symbiose avec les humains de la région pour subvenir à ses besoins. Il les défend en créant des murs de Loom partant d'un arbre pour en rejoindre un autre. En échange, les Arkhés offrent l'un d'entre eux à un arbre après sa reproduction ou à une jeune pousse.

Une fois par mois, le barak donne des graines semblables à des glands, qui se différencient des autres essences de la forêt par la présence de leur Loom. Chacun d'entre eux permet de planter un nouvel arbre, mais nécessite qu'un humain souffle sur la pousse permettant au futur arbre d'aspirer l'étincelle loomique de la victime. La croissance est immédiate et se fait autour du corps du malheureux. Certains arbres portent les stigmates de ce sacrifice et l'on aperçoit ça et là un visage implorant, un bras tendu, des mains jointes, tentant d'éviter ce qui ne peut l'être.

BARAK

Loom : Jaune (9)

Particularités :

- ◆ Crée des graines loomiques, mais perd un point de Loom pour chaque graine générée. Il faut alors lui sacrifier un être humain où l'arbre dépérit dans la semaine suivante.
- ◆ Crée des champs de force loomique mortels qui empêchent les êtres humains et les créatures de Loom jaune d'entrer ou sortir des villages sackars. Traverser ces champs réclame un test Extrême de Loom. En cas d'échec, il faut réussir un jet de Loom difficulté Impossible ou mourir sur le coup. Une Schkoumoune indique une destruction instantanée (même le Sortilège Je ne meurs pas du Phylum Sans Nom est inefficace). Un point de Destin évite cette mort absurde mais ne permet pas de passer le champ de Loom.

LE POUAAA

Le pouaaa est une graine ressemblant à un gland de chêne venn'dys. Toute personne compétente en Botanique réussira à en localiser et en

tirer les bénéfices en réussissant un test Difficile. Sa fermentation ou malaxage donne un produit anesthésiant qu'il faut ingérer. La victime de cette médication sombre dans un profond sommeil qui dure deux heures, rien ne peut l'en tirer, pas même une blessure. Toutefois, si elle résiste à l'endormissement pendant une demi-heure, le produit cesse de faire effet avec un test de Résistant Difficile réussi. Son nom provient du cri du patient se réveillant après un tel traitement. Ce dernier permet la baisse d'un palier de difficulté d'un test avec Premiers soins ou Médecine.



LES SACKARS

La création de l'écrin pour arrêter Beltégeuse a forcé la Puissance Jaune à le peupler rapidement. Chaque Puissance ayant promis d'y mettre la créature la plus méchante qu'elle ait en réserve. Mais les Urbis qu'elle contrôle habituellement n'ont pas de volonté belliqueuse, essentiellement, à cause de leur type de société. Avec de telles avancées technologiques, les Urbis produiraient des armements supérieurs voire des armes de destructions massives. Persuadée que l'affrontement direct ne donnerait rien, la Puissance Jaune construisit un plan bien plus pernicieux et choisit des pions plus malléables : des Arkhés. Elle les mit à la tête d'une civilisation lore qui venait de tomber dans son escarcelle.

HISTOIRE

Les contes évoquant la genèse sackars commencent, il y a environ cent cinquante ans. Ils racontent que les Sackars ont été punis et ont reçu pour tâche de protéger les arbres de la forêt du Baraknar. Pour réaliser ce projet, ils recevraient de nouveaux chefs et devraient leur obéir en tout point. La Puissance Jaune comptait sur le fait que les guildiens profaneraient les arbres. En plaçant des fanatiques à la tête de cette civilisation et en

les enfermant dans un obscurantisme religieux, elle espérait bien les rendre asociaux. De ce fait, les guildiens seraient emportés dans la tourmente d'un pogrom au parfum de purge religieuse.

L'étude des Baraks par les guildiens poussa les autochtones à la révolte. Le don de prescience de Beltégeuse leur évita sans difficulté la catastrophe. Finalement, les guildiens entreprirent de massacrer les différents villages du Baraknar. La perte de Walden Valor, des réserves de Loom noir qu'il transportait, ainsi que l'incroyable efficacité des champs de force loomique des Baraks décida Beltégeuse à quitter l'écrin.

Après son départ, les prêtres sackars, aussi appelé Bucknars, entreprirent de conserver les arbres loomiques restant. Contrairement à leur croyance, la Puissance Jaune symbolisée par leur dieu-arbre ne se mit pas en colère. Ils en profitèrent alors pour asseoir leur pouvoir. Faisant croire à la population que la vengeance divine ne viendrait pas tant que les arbres seraient satisfaits.

Les années passèrent tranquillement jusqu'à l'arrivée de l'Unbradark. Le travail dans la forêt devint dangereux et les quelques imprudents se déplaçant seul étaient retrouvés pendus ou empalés sur les arbres sacrés. Les arbres durent alors protéger les villages durant la nuit. Chaque jour d'hiver était un synonyme de mort. La consommation de Loom croissait avec les nouveaux dispositifs défensifs des Sackars. Condamner les rares criminels ne suffisait plus à approvisionner les arbres sacrés. Les Bucknars construisirent donc des comptoirs à la frontière et achetèrent les esclaves qu'ils pouvaient trouver. L'arrivée des Mille Peuples marque le dernier événement important de l'histoire de ce peuple.

Les Bucknars et les Sackars n'ont pas oublié leur mission. Ils ont donc interdit aux guildiens de s'installer dans les villages et leur ont octroyé un petit bout de terre. L'entente est cordiale en apparence. La tension qui règne entre guildiens et autochtones est admirablement canalisée par Xepolt Isthanc, le diplomate des Mille Peuples.

SOCIÉTÉ

La société sackare est une théocratie d'organisation simple. La population est divisée en deux : les prêtres et les autres. Les Bucknars sont les prêtres de cette civilisation, mais leur rôle ne s'arrête pas seulement à la religion. Ils s'occupent aussi de toutes les affaires civiles et politiques des Sackars. Ce n'est pas pour autant que les Bucknars rechignent aux basses œuvres. Ils travaillent aussi à l'exploitation de la forêt et abattent les arbres sacrés lorsque c'est nécessaire. Le niveau de vie est le même pour tous, les ressources de chaque village sont rassemblées et gérées par les Bucknars. De rares abus ont été constatés, mais les prêtres de chaque village se surveillent afin que le système reste viable. De ce fait, les Sackars sont soumis et n'ont aucune raison de se soulever contre cette dictature. La vie est dure et penser n'est pas une chose prioritaire. Toutefois, la rigidité des castes entraîne de nombreux drames familiaux.

Les fêtes ne sont pas fréquentes mais arrivent au moins à deux occasions :

- ◆ les mariages sont obligatoirement inter-villages et donnent lieu à d'importantes festivités ;
- ◆ les sacrifices sont des fêtes, quelle que soit la personne sacrifiée. Si la victime est un étranger ou bien un autochtone, c'est pour le remercier de les aider à se protéger. Si elle est un condamné, la fête est en l'honneur de ces victimes mais aussi du mal que le « monstre » ne pourra plus causer. Avant l'exécution, on coupe un bras au condamné. Les Arkhés espèrent ainsi porter malheur à la créature qui les hante.

GÉOGRAPHIE RURALE

Il y a environ vingt-cinq villages et comptoirs sylvestres sackars. Le plus gros d'entre eux s'appelle Sarlan. C'est aussi le centre du pouvoir des Bucknars. Ces habitations sont dispersées dans toute la forêt, sans régularité particulière. En réalité, ils sont construits près d'un barak. Par la suite, les colons cultivent ces arbres pour protéger le campement. L'opération doit avoir lieu dans la



BUCKNAR ET SACKAR

Si on lui pose la question, n'importe quel Arkhé de ce peuple prétend être un Sackar... Pourtant, les vieilles divisions persistent. Les Sackars ne sont pas Bucknars et inversement. L'aspect religieux de leur société les oblige à respecter une hiérarchie rigide. Seul l'éclatement du « clergé » de l'arbre sacré permettrait une telle évolution. Quoiqu'il en soit, les Aventuriers doivent n'arriver que très difficilement à comprendre la différence entre les deux castes. Le problème vient de la similitude sémantique entre le nom du peuple et celui des castes. En parler est aussi un tabou. Les allusions sur leurs différences sont faites à demi-mot... D'où les problèmes de compréhension.

Les Bucknars

Caractéristiques physiques : Assez Agile, Fort. Très Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Rusé, Très Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 5.

Loom

Jaune : 22 points.

Compétences

Armes tranchantes : Initié.

Art Sorcier : Expert.

Artisanat bois : Initié.

Athlétisme : Initié.

Attelages : Novice.

Bagarre : Novice.

Botanique : Expert.

Comédie : Initié.

Commandement : Initié.

Diplomatie : Expert.

Discretion : Initié.

Dressage : Expert.

Équitation Brème : Expert.

Étiquette : Initié.

Guildes : Novice.

Histoire et légendes : Initié.

Intendance : Novice.

Intimidation : Initié.

Lois : Initié.

Loom : Expert.

Négoce : Expert.

Orientation : Initié.

Poisons : Expert.

Sagesse populaire : Expert.

Survie : Novice.

Vigilance : Initié.

Sheï : aucun point.

Armes : hache.

Armure : cuir souple.

Tours, sorts et sortilèges : le Phylum Bucknaran (cf. Annexe) et tous les tours jaunes de Guildes : El Dorado.

Les Sackars

Caractéristiques physiques : Agile, Très Fort, Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Assez Rusé, Assez Savant et Très Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 3.

Loom

Jaune : 1 point dans un médaillon offert à la naissance par les Bucknars.

Compétences

Armes de trait : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Artisanat bois : Expert.

Athlétisme : Initié.

Attelages : Initié.

Bagarre : Initié.

Botanique : Novice.

Chasse : Initié.

Discretion : Initié.

Escalade : Initié.

Histoire et légendes : Novice.

Météo : Novice.

Orientation : Expert.

Poisons : Novice.

Premiers soins : Novice.

Survie : Initié.

Vigilance : Expert.

Sheï : aucun point.

Armes : hache et arc court.

Armure : cuir souple.

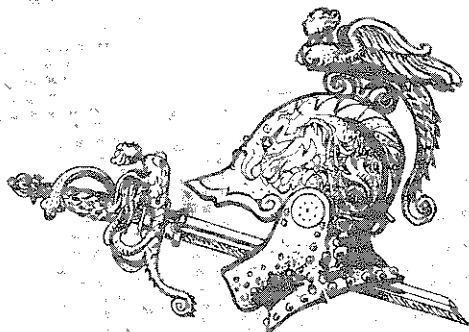
Tours, sorts et sortilèges : aucun.

journée car la nuit l'Unbradark rôde. Cela fait un moment qu'un nouveau village ou comptoir n'a pas été installé. Étant donné les conditions de vie, la population augmente très lentement. En conséquence, les agglomérations sackares comptent environ vingt-cinq habitants. La seule exception est le village de Sarlan, habité par deux cent cinquante personnes.

L'organisation de ces villages est identique. Un bâtiment central sert de lieu commun et d'habitation pour les Bucknars. C'est un lieu de pouvoir pour les religieux qui obligent implicitement les Sackars à vivre sous leur contrôle. Difficile de quitter le village sans autorisation quand femmes et enfants sont surveillés en permanence par vos géoliers spirituels. Ces constructions sont organisées en plusieurs ailes et dépendances selon l'importance de la famille du Bucknar. Au sous-sol, on trouve des geôles destinées aux futurs sacrifiés.

Les autres demeures sont des habitations destinées aux villageois. Ils possèdent toujours leur propre maison et sont libres d'en faire ce qu'ils veulent. Cette part de liberté dans la vie des Sackars donne lieu à des défis décoratifs entre les différentes familles. En construire plusieurs requiert toutefois une autorisation. Cela est donc soumis au Bucknars étant donné qu'eux seuls savent si le cercle des baraks s'agrandira.

Les comptoirs sylvestres sont composés d'une unique construction à plusieurs niveaux. Au sous-sol, il y a des geôles pour les esclaves. Au rez-de-chaussée, une gigantesque salle commune qui ressemble à une auberge, on y mange, boit et se divertit. Enfin, le premier étage, sous le toit, ressemble à un grenier où les couches sont alignées, séparées par de lourdes tentures.



L'UNBRADARK

Éségrope Bladar, ancien membre de l'expédition Beltégeuse, mourut le jour où les guildiens découvrirent le secret des Baraks. L'Unbradark n'a qu'une passion, un seul sentiment issu de ses origines ashragores. Sa mort mit en péril l'expédition puisqu'il portait les réserves de Loom noir précédemment acquise. Lors de son sacrifice au barak, il tenta de mobiliser le Loom contenu dans son escarcelle. L'énergie déployée le sauva de l'arbre et des autochtones, il y laissa toutefois un bras. Empli de Loom noir, il cherche à détruire les Arkhés et les maudits arbres qui les protègent. Bien qu'étant une créature loomique noire, il croit être sensible au mur de force des Baraks. Cette faiblesse est un penchant psychologique. En réalité, il pourrait passer au travers sans problème. Mais, le cauchemar de la perte de son bras et l'abandon consécutif de Beltégeuse l'ont enfermé dans la paranoïa.

Il se déplace en permanence, laissant peu de traces derrière lui. Il est possible de le trouver au prix d'une Chasse Très Difficile. Ce n'est pas sans risque, il déteste tout ce qui est vivant à l'exception des guildiens qu'ils considèrent comme des alliés. Cependant, les membres des Mille Peuples sont devenus des proies pour lui au même titre que les Sackars parce qu'ils utilisent les Baraks. Il considère dorénavant toutes les personnes pactisant avec ces « sous-guildiens » comme des êtres hostiles.

Étant donné sa nature de créature loomique, l'Unbradark est contraint de se ressourcer en Loom noir. Ce qu'il fait dans l'écrin voisin de Bételgeuse. Son retour dans le Baraknar est « célébré » par un jour d'hiver. Il est extrêmement discret dans l'écrin voisin et n'a jamais été repéré. Il ne fait cela que quand il est au plus mal.

L'UNBRADARK

Il ne ressemble plus depuis longtemps à un guildien. Il est emmitoufflé dans un manteau de cuir noir élimé au possible. Les rares parties de chair qu'il dévoile sont livides. Le reste est bandé dans des linges noirs et sales. Son visage est émacié, il le cache dans un capuchon de cuir percé d'où sortent deux yeux noirs... Et bien sûr il est manchot. Enfin en apparence, il a invoqué un esprit qui lui sert de bras fantôme.

Caractéristiques physiques : Monstrueusement Agile (9), Super Fort, Très Observateur et Monstrueusement Résistant (9).

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Monstrueusement Rusé (9), Monstrueusement Savant (9) et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 9.

Art Étrange : 7.

Art Guildien : 3.

Loom

Noir : 550 points.

Compétences :

Armes tranchantes : Expert

Art Démonique : Expert

Athlétisme : Initié

Autochtones : Expert

Bagarre : Expert

Chasse : Initié

Discrétion : Expert

Escalade : Initié

Guildes : Novice

Intimidation : Expert

Langue Drak : Novice

Langue (Arkhé) : Expert

Loom : Expert

Orientation : Initié

Rivages : Novice

Routes : Novice

Sheï : Expert

Survie : Expert

Vigilance : Expert

Armes combinées : Expert

Commandement : Initié

Poisons : Novice

Stratégie : Initié

Armes : armes combinées — un sabre et un fouet Styx.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : le Phylum de Mastrash en son entier, tous les tours de Loom noir de Guildes : El Dorado, Membre fantôme et Transport démoniaque.

Le fouet Styx

Ce fouet est typique de l'artisanat ashragor. Il est fait d'une seule et unique pièce, la colonne vertébrale d'un poisson des mers nordiques des rivages. Il est assez souple et rigide à la fois pour en faire un fouet très précis. Les vertèbres tranchantes de l'animal le rendent bien plus dange-reux qu'un fouet classique.

INIT ATT DEF DOM

+ 5 + 3 + 1 Moyenne

NOUVEAUX SORTS

Membre fantôme

Difficulté : Très Difficile.

Type de sort : instantané.

Portée : toucher.

Cible : personnel.

Effet : ce sort permet de remplacer un membre disparu ou bien d'en animer un qui est « mort ». Une sorte de brouillard flotte autour du membre manquant et se consolide pour le remplacer. Il garde toutefois une consistance brumeuse. La force de ce bras est équivalente à celle du membre tranché.

Transport démoniaque

Difficulté : Impossible.

Type de sort : instantané.

Portée : AE x 10 kilomètres.

Cible : AE personne (s).

Effet : ce sort convoque une créature infernale capable de transporter un nombre de personnes ou créatures équivalentes à Art Étrange du Démoniste. Le transport est instantané et ne comprend pas le retour. Que la cible soit consentante ou non n'a pas d'importance ! Le MC autorisera un jet de résistance loomique aux cibles non-consentantes.



AVENTURE

Cette aventure commence dès leur entrée dans l'écrin du Baraknar. La structure présentant l'aventure est volontairement non linéaire. Les événements sont présentés de façon chronologique. Si vos Aventuriers en ratent un, tant pis ou même tant mieux. Cela renforce leur idée d'interactivité avec leur environnement. Toutefois un certain nombre de situations doivent exister afin que l'histoire débute. À chaque fois, nous vous proposerons au moins deux méthodes pour installer ces conditions. De la même façon, aucune fin pré-établie ne vous est donnée dans les pages suivantes. Cette fin, les joueurs l'écriront par les actes de leurs Aventuriers.

L'objectif de cette aventure est... d'entretenir une ambiance de paranoïa ! Le MC doit faire croire que tout cela n'est qu'une vaste machination arkhée en entretenant l'idée que les Mille Peuples cachent bien des choses aux Aventuriers, qu'ils leur tendent un piège... Alors qu'en réalité, ces guildiens ne croient pas qu'ils sont responsables du carnage.

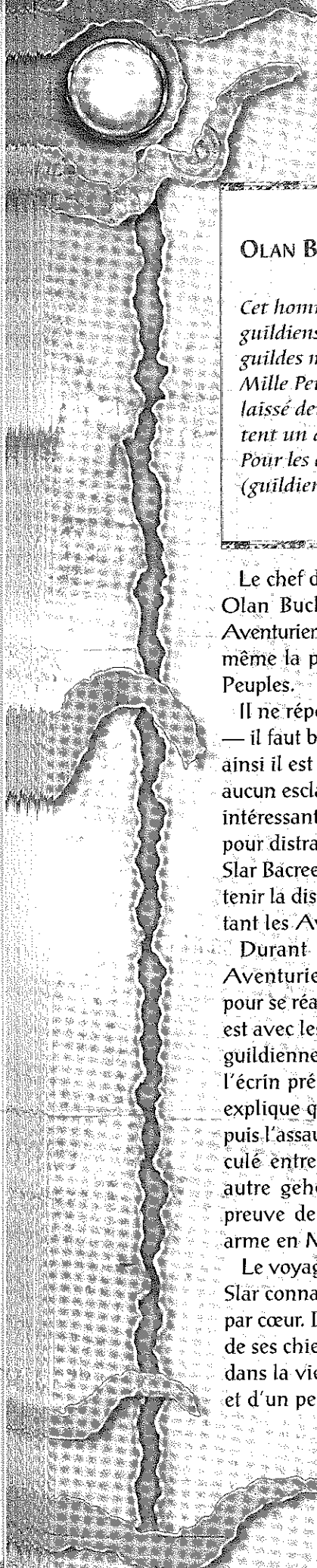
NOTE : la trame de ce supplément Aventures peut être complexifiée en multipliant les massacres, certains de la main même des Aventuriers, d'autres dus aux Mille Peuples, d'autres encore uniquement attribuables à l'Unbradark. Le MC ne doit toutefois pas oublier que les villages sackars sont situés à plusieurs jours de marche les uns des autres. Bien des attaques sont donc physiquement impossibles sans l'aide de Loom.

LA RENCONTRE

L'arrivé au Baraknar doit en toute logique suivre un des chemins utilisés par les convois des marchands d'esclaves. Ce sont les plus praticables... Dans le cas où les Aventuriers ne les suivent pas, leur niveau de Rapide est réduit d'un palier. En suivant les chemins, ils trouvent un comptoir sylvestre. Le jour, ce dernier est actif, de nombreuses personnes s'affairent à diverses tâches : couper les arbres, prendre soin des baraks, décharger des caisses, réceptionner les esclaves apportés par les Kurajabirus, en préparer d'autres pour les envoyer à Serlan, atteler une carriole avec des brâmes... La nuit, le comptoir est silencieux. Un mince filet jaune parcourt les arbres entourant totalement le bâtiment. Les Aventuriers ne peuvent entrer dans ce lieu avant l'aube à moins de forcer le champ loomique.

CHRONOLOGIE

- | | |
|--------------|--|
| <i>J</i> | <i>Les Aventuriers entre au Baraknar. Ils font la rencontre d'un guildien des Mille Peuples. Celui-ci leur propose de l'accompagner à Brune-Halte.</i> |
| <i>J + 1</i> | <i>Les Aventuriers arrivent au comptoir des Mille Peuples. Le soir, ils sont utilisés par l'Unbradark pour détruire un village sackar. Une tempête de neige fait rage.</i> |
| <i>J + 4</i> | <i>Les Arkhés demandent l'aide des guildiens pour détruire la créature loomique. L'enquête commence.</i> |



OLAN BUCKNAR

Cet homme est responsable du plus grand comptoir sylvestre de l'écrin. Il a appris ce que sont les guildiens en se liant faussement d'amitié avec Slar Bacreed. Ce dernier, lui a expliqué que certaines guildes ne reculaient devant rien pour s'approprier des ressources mais que ce n'était pas le cas des Mille Peuples. Il connaît la légende de Beltégeuse et sait quels dommages elle a créé et ce qu'elle a laissé derrière elle : l'Unbradark. Les guildiens sont donc surveillés et jaugés. Au cas où ils présentent un danger, ils sont empoisonnés avec le premier élément du Fyotia, la Baitia. Pour les caractéristiques, utilisez le profil d'un Bucknar type. Olan Bucknar possède de plus Langue (guildien) à l'initié.

Le chef du comptoir est un Bucknar accueillant : Olan Bucknar. Celui-ci permet volontiers aux Aventuriers de passer la nuit au comptoir et leur fait même la présentation de leur confrère des Mille Peuples.

Il ne répond à aucune question sur les esclaves — il faut bien connaître les autochtones, et même ainsi il est Difficile de repérer que, curieusement, aucun esclave ne travaille. L'endroit n'est pas très intéressant à visiter et Olan fait tout son possible pour distraire ses invités. Il compte beaucoup sur Slar Bacreed, un membre des Mille Peuples, pour tenir la discussion. Il se tient alors en retrait écoutant les Aventuriers afin de les évaluer.

Durant la conversation, Slar propose aux Aventuriers de l'accompagner à Brune-Halte pour se réapprovisionner. Après tout, un des siens est avec les Aventuriers et il croit en l'hospitalité guildienne. Évidemment, si les événements dans l'écrin précédent les ont rendus méfiants, il leur explique qu'il ne connaît rien de la situation depuis l'assaut de Fort Silien. Aucun courrier n'a circulé entre les différents comptoirs. S'il y a un autre gehemdal parmi les Aventuriers, il fait preuve de bonne volonté en lui remettant son arme en Métal Sacré.

Le voyage vers Brune-Halte prend une journée. Slar connaît les chemins de cette partie de l'écrin par cœur. Durant la marche, il leur parle beaucoup de ses chiens. Le dressage est une de ses passions dans la vie. Il est à la recherche d'œuf de Faucae et d'un petit Brame pour exercer ses talents.

LES GUILDIENS

Brune-Halte accueille les Aventuriers à bras ouvert. Graham Cochrane coupe du bois torse nu devant la porte et les salue. Cela fait plusieurs mois que les guildiens n'ont reçu aucune visite. Ils se présentent à tour de rôle pendant que Slar se lave dans la salle d'eau. Les Aventuriers sont ensuite invités à l'utiliser s'ils le souhaitent. On leur attribue ensuite des chambres à leur convenance. Elles ferment à clef, s'ils le désirent, on les leur remet. On leur fait visiter les lieux, bref on s'occupe bien d'eux. Il accepte la présence d'autres guildiens pendant qu'il leur fait à manger. La soirée commence alors sous de bons augures.

La description et les caractéristiques de ces guildiens sont en Annexe.

SLAR BACREED

Slar est entré à l'Académie, parrainé par son oncle. Dans la famille, la chasse a toujours été un plaisir surtout pour les trophées. Le jeune Gehemdal avait donc promis de ramener du Continent de nombreuses prises et ce fut effectivement le cas. Au début de ses aventures, la fortune de l'oncle suffisait à entretenir Slar en tant que guildien indépendant. Mais le coût exorbitant du retour des créatures empaillées le ruina en partie. Finalement, Slar engagé par les Mille Peuples assouvit sa passion pendant ses repos. Puis, il apprit l'art difficile du dressage — qui lui

laissa de vilaines cicatrices. Il y a quelques années, alors qu'il visitait son oncle sur les Rivages, ce dernier lui fit cadeau de cinq chiots de pure race. Il les emmena sur le Continent. Ces animaux ne le quittèrent plus. Il les nomma d'après les noms des cinq Métaux Sacrés.

Slar est aujourd'hui satisfait de son affectation. Il sait que celle-ci n'est pas définitive et compte bien profiter de la situation actuelle pour dresser de nouveaux animaux. Pour l'instant, il approvisionne le comptoir en gibier frais et travaille ses capacités de dissimulation dans la forêt.

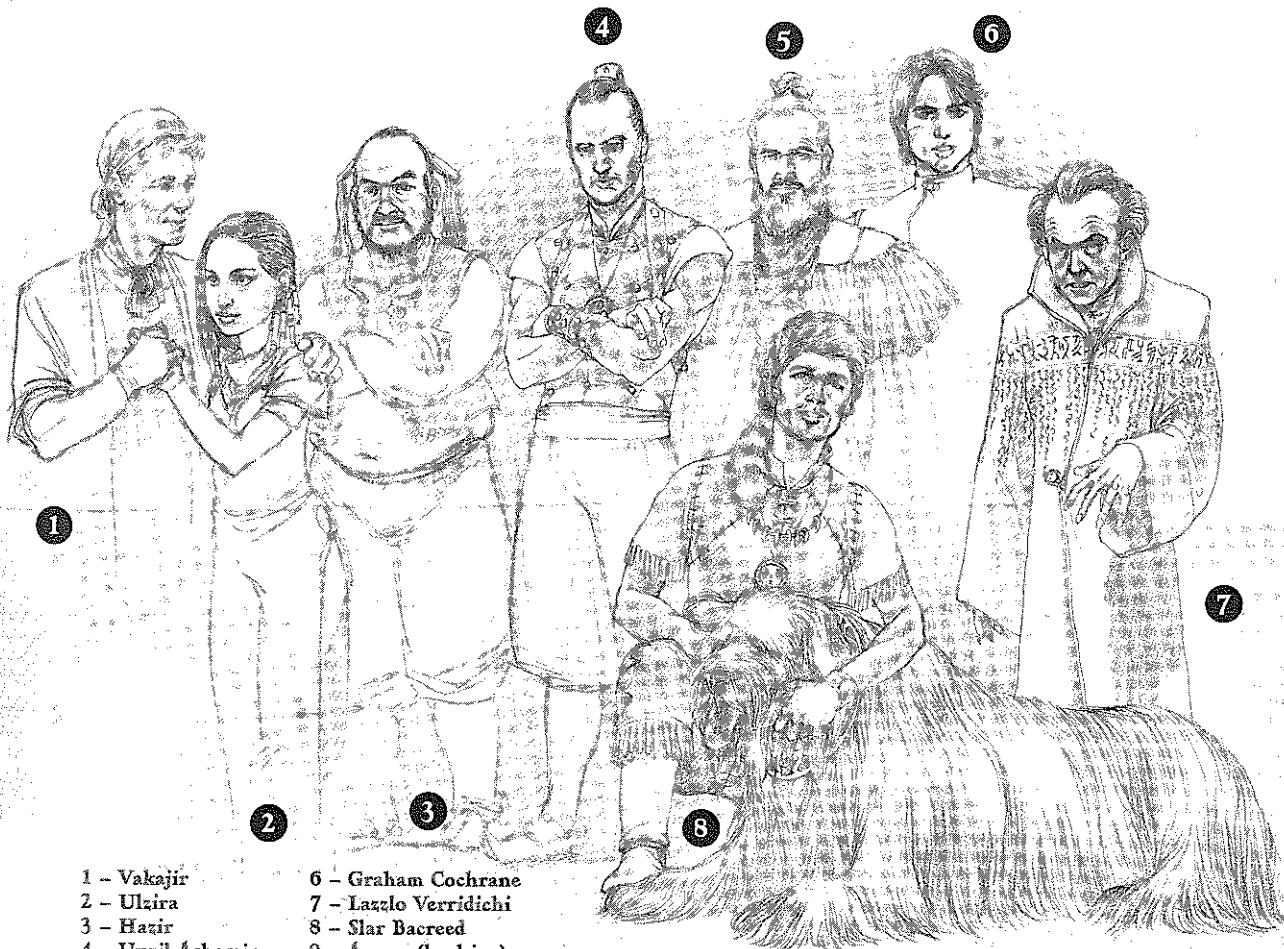
LAZZLO VERRIDICHI

Comme beaucoup de Sorciers venn'dys, Lazzlo a quitté les Rivages précipitamment. Il a néanmoins profité de l'adoucissement du régime pour partir sur le Continent au lieu d'être brûlé vif. Profitant de cette mansuétude, il proposa sa candidature à l'Académie. Ces trois années se passè-

rent sans trouble, et il rejoint la Guilde des Mille Peuples.

Pendant de nombreuses années, il fut cantonné à des tâches subalternes. Un jour, il apprit le classement des archives de l'Ordre Loomique de Twance. Il demanda un congé sans solde à sa guilde et participa à ce classement sous de fausses références. C'est à cette occasion qu'il découvrit l'existence du Phylum Sans Nom et travailla pendant plusieurs années à son apprentissage. Finalement, il revint parmi les siens. Sa guilde, qui le croyait mort, ne crut pas dans un premier temps que ce Sorcier aguerri était le Lazzlo Verridichi qu'elle avait connu. Puis, elle lui confia des fonctions plus importantes.

Lazzlo Verridichi fut invité à passer la barrière. Sa guilde l'affecta à Baraknar pour qu'il y découvre le secret des arbres loomiques de cet écriin. Une semaine plus tard, les baraks n'avaient plus de secrets pour cet éminent Sorcier. Celui-ci entreprit alors d'enlever des autochtones avec l'aide



- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1 - Vakajir | 6 - Graham Cochrane |
| 2 - Ulzira | 7 - Lazzlo Verridichi |
| 3 - Hazir | 8 - Slar Bacreed |
| 4 - Uzil Ashamir | 9 - Armor (le chien) |
| 5 - Xolitoc Xacham | |

de Cochrane pour ériger une défense autour de Brune-Halte. Les deux autres guildiens ne furent pas informés de ses exactions. Le rapport de Lazzlo ne fut pas envoyé à ses supérieurs en raison du siège de Fort Silien. Quoi qu'il en soit, la guilde ne cautionnera jamais ce massacre. Elle ne lui tiendra pas rigueur de sa « désobéissance » — il était isolé ! Elle estime en fait que le Venn dys a eu raison de continuer ses expérimentations. Toutefois, il sera désormais surveillé.

Si Slar et Xacham apprennent les expériences que Lazzlo Verridichi mène sur les autochtones, ils le mettront à l'écart.

GRAHAM COCHRANE

Ce Gehemdal est né sur le Continent. Son père était un guildien amoureux d'une prostituée phaleeni. À l'annonce de l'heureux événement, la mère maquerelle de la jeune fille menaça d'avorter le fœtus pour que la fille continue à travailler. Le Gehemdal vit rouge et tua l'impudente ainsi qu'une bonne partie des gardes de la ville et quelques guildiens venus faire du tourisme sexuel. Graham ne connut son père qu'à travers les barreaux d'une prison de la Guilde des Mille Peuples. Celle-ci s'occupa de Graham, et, à l'Académie, il devint, comme son père, un fantassin de talent.

Quand Graham Cochrane regagna le Continent, il se proposa pour toutes les missions suicides de sa guilde. Il en revint souvent, insolemment, seul survivant.

Les compétences de combat de Graham Cochrane sont phénoménales. Dénudé de la rage qui bouillait dans le sang de son père, il est un guerrier froid et efficace, c'est un élément précieux pour sa guilde.

Le manque d'action ne lui manque pas car il occupe ses moments perdus à sa seconde passion : la séduction. Il a conquis le cœur de bien des filles des villages voisins. Telle l'abeille, il volette de fleur en fleur utilisant les techniques enseignées par sa mère.

Il a de nombreux regrets pour les morts qu'il a causés pour Lazzlo. Les pauvres femmes finirent dans les Bucknars proches de Brune-Halte. Il ne connais-

sait pas les conséquences de ses actes jusqu'à en voir la dure réalité. Le combat était inégal, les pauvres femmes n'avaient aucune chance. Il commence à vouer une haine secrète pour Lazzlo et refuse souvent de lui parler.

XOLITOC XACHAM

Une véritable légende guildienne ! Cet Ulmeq est celui qui mena les accords de paix et la prise de contrôle de l'écrin de la Pierre de Vie (cf. *Guildes : El Dorado*, p. 45). Xolitoc Xacham est un humaniste, il croit en la grandeur de chaque individu. C'est pourquoi il fait évoluer les civilisations du Continent vers des modèles qui sont, selon sa propre philosophie, plus justes. Il s'attaque souvent à des civilisations arkhées car, selon lui, ces dernières sont les plus oppressives et les plus coercitives. Xolitoc Xacham ne désespère pas un jour de renverser le régime ulmèque et son système de caste. Pour le moment, il est en pleine discussion avec les Bucknars de Serlan. L'affaire ne prendra qu'une année selon lui. Mais il lui faut tout d'abord survivre à ce Carnet d'Aventures.

Parfait instrument de l'idéal guildien, Xolitoc Xacham croit faire ce qu'il y a de mieux pour les peuples du Continent. Poli, patient, calme, sincère, il est plein de bonne foi dans tout ce qu'il promet. Toutefois, sa vision optimiste de la société libre lui fait oublier les considérations matérielles de tels bouleversements.



NUIT FUNESTE

Ces événements se déroulent lors de la première nuit passée à Brune-Halte.

Si les Aventuriers n'y mettent jamais les pieds en refusant l'hospitalité guildienne, ils ne trouvent pas de refuge chez les autochtones... Ces derniers leur conseillent d'aller rejoindre leurs frères car l'Unbradark traque les voyageurs isolés. S'ils s'obstinent, ce qui paraît normal étant donné l'accueil du précédent comptoir, ils passent une très mauvaise nuit sous une tempête de neige. Les tentes sont arrachées, des arbres leur tombent dessus, brisant les membres de l'un d'entre eux, le froid les empêche de dormir et compromet la survie du blessé... Heureusement, des guildiens viennent à leur rescousse. Dès lors, la tragédie de cette nuit n'a que quelques heures de retard.

Dîner

Les guildiens prennent un bon repas fourni et boivent beaucoup d'alcool — le froid les y incite. Cochrane sort quelques instants pour ramener des bûches. Il appelle les autres pour qu'ils constatent qu'une tempête de neige se déchaîne au-dehors. Si vos Aventuriers arrivent plus tard dans la soirée, les guildiens des Milles Peuples les réchauffent à grands coups d'alcool maison et de bouilloires.

Transport

Les guildiens entendent frapper à la porte. Xolitoc ouvre. C'est l'Unbradark, ils leur ordonnent de sortir, ils s'exécutent et il les transporte à l'aide de l'un de ces sorts. Il fait plusieurs voyages si c'est nécessaire. Slar emmène son chien Armor avec lui. Les Aventuriers arrivent près d'un village autochtone, se cachent et attendent. Cochrane observe le village...

Entrée fracassante

Une jeune femme attend près d'un barak, Cochrane s'avance. Elle commence une série de gestes qui font tomber le champ loomique. Les

autres guildiens se sont avancés lentement et surgissent au moment où le Gehemdal embrasse la jeune Bucknare jusqu'à la mort. Les guildiens massacrent tous les habitants du village sans exception et mettent le feu à toutes les bâtisses pendant ce temps. Lazzlo et l'un des Aventuriers versé en Art Sorcier exterminent les baraks en récoltant leur Loom.

Retour

L'Unbradark ne participe pas au combat, il attend les guildiens et les ramène au comptoir, ne laissant aucune trace susceptible de mener à Brune-Halte. Mais il abandonne, faute de temps et de moyens, le lieu du massacre. Les guildiens s'endorment avec leurs vêtements de rechange et font disparaître ceux qui sont tachés dans la cheminée. Ils se trouvent à différents endroits du comptoir selon les épisodes de la nuit tranquille.

UNE NUIT TRANQUILLE

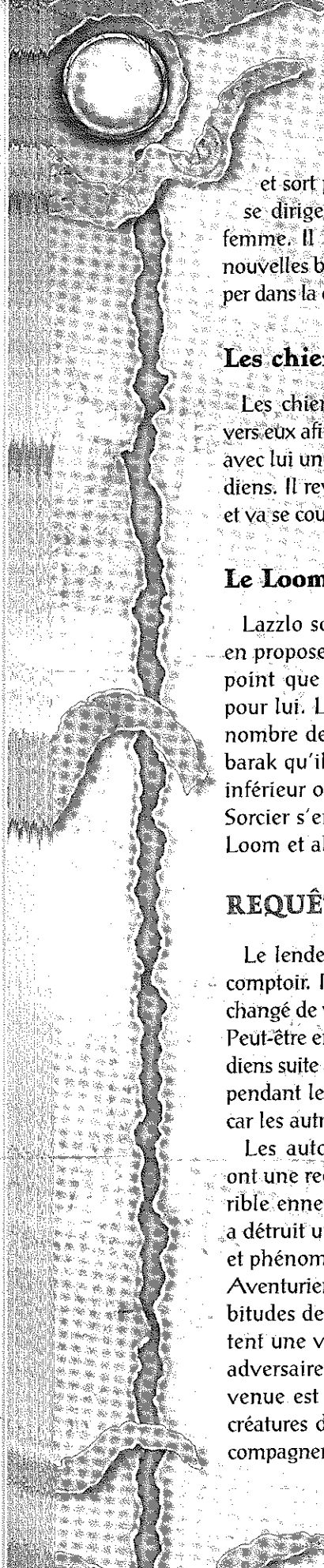
La nuit fut une horrible tragédie. Cependant, les joueurs n'en savent rien car voici la nuit comme leurs Aventuriers la vivront.

Dîner

La soirée s'écoule tranquillement. Les hôtes sont de bon goût. Ils racontent leur vie d'aventures et écoutent patiemment celles des Aventuriers. Cochrane sort une jarre de son fameux alcool de pin. Au cours de la nuit, deux guildiens sortis pour faire leurs besoins se rendent compte qu'il neige. Les Maîtres Étranges s'aperçoivent que la neige est loomique. Lazzlo les informe que c'est la première fois qu'il neige.

Rendez-vous peu galant

Peu après la découverte de la neige, l'Ulmeq prétexte son grand âge pour aller se coucher. Il souhaite une bonne nuit aux jeunes gens et fait un sourire complice à Cochrane avant de lui glisser quelques mots à l'oreille — il le prévient que son « rendez-vous » est arrivé. Le Gehemdal embarrassé tousse



et sort prendre l'air. Si un Aventurier le suit, il se dirige vers la grange où l'attend une jeune femme. Il revient deux heures plus tard avec de nouvelles bûches. Il soutient qu'il lui a fallu les couper dans la dépendance, d'où son absence prolongée.

Les chiens

Les chiens de Slar aboient et celui-ci se dirige vers eux afin de s'assurer qu'ils vont bien. Il emporte avec lui une lanterne et les restes du repas des guildiens. Il revient rapidement pestant qu'il fait froid et va se coucher à son tour. Cochrane le suit de peu.

Le Loom

Lazzlo sort un coffret rempli de Loom jaune, il en propose à un Aventurier — il y en a trop, au point que cette quantité devienne dangereuse pour lui. Le MC doit donner à l'Aventurier un nombre de point de Loom équivalent à celui de barak qu'il aurait détruit — un multiple de neuf inférieur ou égal à soixante-trois. Finalement, le Sorcier s'endort sur la table après avoir mélangé Loom et alcool pendant une partie de la nuit.

REQUÊTE POUR UNE ENQUÊTE

Le lendemain, deux Bucknars se présentent au comptoir. Ils réveillent les guildiens. Certains ont changé de vêtement, ne leur faites pas remarquer... Peut-être en ont-ils emprunté à leurs collègues guildiens suite à la tempête de neige ou à une tâche faite pendant le repas. Ceci constitue le premier indice car les autres vêtements ont disparu.

Les autochtones demandent à être reçus : ils ont une requête à adresser aux guildiens. Un terrible ennemi de leur peuple appelé l'Unbradark a détruit un village la nuit dernière. Sa puissance et phénoménale. Les autochtones expliquent aux Aventuriers que cette créature n'a pas dans ses habitudes de s'attaquer aux villages. Ils leur racontent une version édulcorée de la légende de leur adversaire : on ne sait pas d'où il vient, mais sa venue est précédée par la neige ; il emploie des créatures de la nuit pour tuer... Les Bucknars accompagnent les guildiens au village s'ils le désirent.

LE COUPABLE

Il est évident pour les Arkhés que le coupable est leur ennemi. Ce qu'ils cherchent en requérant l'aide des guildiens est la destruction de l'Unbradark. Si les guildiens prétendent ne pas trouver la créature — ou bien qu'elle est trop puissante pour être tuée —, les Arkhés ne leur en tiennent pas rigueur et rejettent la faute sur la fatalité.

L'enjeu est tout autre pour les Aventuriers. Ils ont massacré des autochtones, ils sont responsables de leur mort. Des femmes, des enfants, des vieillards... Une chose que ne supporteront pas les membres de la Guilde des Mille Peuples. Dans les lieux suivants, les guildiens trouvent des indices qui les conduisent inexorablement vers les coupables. L'ordre de ces découvertes n'a pas d'importance.

Xolitic poussent les siens à aider les autochtones, il espère se rapprocher d'eux de cette façon.

Le village

En arrivant au village, les Aventuriers passent entre deux arbres racornis et noirâtres. Les arbres sacrés ne sont plus et le village est en ruine. Certaines maisons brûlent encore. Des corps jonchent le sol. Les indices suivants peuvent être découverts.

- ◆ Le premier corps sur le chemin est la jeune femme qui se trouvait dans la grange avec Cochrane. Ce dernier la reconnaît et commence à se poser des questions. Quelqu'un ayant suivi le Cchemdal cette nuit-là reconnaît la victime.
- ◆ Les autres corps portent les traces des armes des guildiens et des morsures de chien. Cet élément est mis à jour grâce à un jet de Médecine Difficile ou Premiers soins Très Difficile.
- ◆ Les baraks détruits sont au nombre de sept, donc soixante-trois points de Loom. Les guildiens ont tenté une récolte de cette quantité cette nuit-là —

il faut cependant qu'ils pensent d'eux-mêmes au rapport avec le Loom de la nuit funeste.

- ◆ L'utilisation de Loom comme les tours « Avoueflore » ou « Par la lame visionnaire donne » les guildiens coupables à cent pour cent. Ils semblaient tous être là. Slar exécute le tour rouge précédemment surnommé et voit l'un des Aventuriers planter sa lame dans un berceau à de multiples reprises. Il ne dit rien, persuadé qu'il a fait une erreur. Il essaye de dissimuler sa connaissance du Loom.
- ◆ Les marques aux alentours ne donnent rien. Un bon chasseur reconnaît les empreintes des guildiens, mais la trace s'arrête brusquement comme s'ils avaient volé. Une Baraka sur un test de Vigilance ou de Chasse Très Difficile permet de découvrir les traces griffues du démon qui les a transportés.

Brune-Halte

Il n'y a pas beaucoup d'information à Brune-Halte. Celles-ci sont alarmantes car elles affirment l'horreur des actes des Aventuriers.

- ◆ La cheminée contient les cendres de la veille ainsi que des morceaux de vêtements en partie calcinés. Certains ont des tâches brunâtres. Pourquoi avoir voulu brûler les vêtements ?
- ◆ La neige mettra quelques jours à fondre et il est possible de trouver les traces du démon et de l'Unbradark près du comptoir.

L'Unbradark

Trouver cette créature est une tâche Très Difficile. L'Unbradark n'est pas hostile aux guildiens. Il discute poliment assis sur une souche de son histoire, de ses motivations et de sa haine implacable des autochtones. Il avoue être l'instigateur des massacres et en tire une certaine fierté. Il est désolé d'avoir utilisé les Aventuriers mais pas la Guilde des Mille Peuples. Il explique les raisons de son choix, c'est-à-dire les agissements de Lazzlo massacrant des jeunes femmes pour

ses expériences loomiques avec les Baraks. Les autres guildiens en seront horrifiés à l'exception de Cochrane qui y a participé malgré lui. Finalement, l'Unbradark avoue être injuste et commence à raconter une histoire. D'un coup, tout s'éclaire, les souvenirs de cette nuit reviennent aux Aventuriers et le MC raconte la scène dans l'encart ci-contre.

CONCLUSION

Les Aventuriers doivent décider de la fin de cette histoire. Ils ont plusieurs possibilités.

- ◆ Ils peuvent tuer l'Unbradark et s'entendre avec les Autochtones. Petit à petit, les arbres sacrés perdent de leur utilité et la génération suivante, celle qui n'aura pas connu l'Unbradark met un terme au règne des Bucknars.
- ◆ Si les Aventuriers révèlent qu'ils ont tué les Sackars, ils doivent fuir l'écrin au prix de multiples combats, de tentatives d'empoisonnement, de raids sur leur matériel... Avoir tué la créature loomique ne calme en rien les autochtones.
- ◆ Les Aventuriers peuvent aussi s'allier à l'Unbradark. Rien n'est impossible au vu des atrocités sackars. Plusieurs années leur seront nécessaires pour exterminer les Autochtones. Zefram Iwasir, le compagnon de route auquel ils ont promis assistance s'opposera à une telle décision. Il s'en ira seul vers l'écrin plus au sud espérant trouver son Guilder Constellé.

Si les joueurs décident de laisser les choses en l'état, le dénouement de cet épisode est le suivant.

- ◆ Xolitoc se suicide en se pendait dans la grange. Il laisse une lettre où il dit ne pouvoir vivre avec ce poids sur la conscience.
- ◆ Cochrane disparaît après avoir livré Lazzlo aux autochtones pieds et poings liés, la langue tranchée avec une lettre racontant ses méfaits et les expériences sur les arbres sacrés — Lazzlo finit dans un arbre.

Nuit funeste

« Hier soir, après dîner.

D'un seul coup, vous vous levez comme un seul homme, comme si vous répondiez à un appel inaudible.

Chacun se dirige vers ses armes et s'assure qu'elles sont bien huilées, que ses flèches sont dans leur carquois, en quantité suffisante, que le fil de ses armes est bien aiguisé... Vous enfiler votre armure, bouclez et re-vérifiez une dernière fois les ceinturons d'arme. Vous aidez vos camarades à faire de même. Quelques-uns sont lourdement caparaçonnés, et cela prend un peu de temps. Vous réalisez alors que vous agissez dans le silence le plus absolu.

Vous ouvrez la porte du comptoir. Il neige. Slar fait sortir Armor de son chenil et vous vous dirigez vers un buisson. Là, une ombre semble vous attendre. Vous vous approchez et vous reconnaissez l'Unbradark. Il vous fait un signe amical de la main.

Puis, il y a le voyage, comme dans un rêve. L'instant d'avant à un endroit ; la seconde suivante à un autre.

La nuit est à son apogée. Il fait froid et sombre et la neige de plus en plus dense. Cochrane s'approche seul du village. Il attend cinq minutes et une jeune femme ouvre le champ loomique. Sourires entendus et visages pudiquement détournés. Il s'approche d'elle, l'étreint, l'embrasse pour faire taire son étonnement. Des cris plaintifs, elle étouffe, mais la pression du guildien est trop forte. Cochrane l'embrasse encore alors que les bras de la jeune femme pendent mollement le long de son corps. Chacun en profite pour passer à pas de loup pendant que Cochrane dépose sa proie dans son linceul de neige.

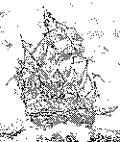
Puis... Difficile de différencier ce que chacun a fait. Ici, une femme égorgée sur le cadavre de son enfant. Là, une maison incendiée et des cris terribles qui en sortent. Armor déchirant les entrailles d'un homme qui hurle. Une masse qui écrase le crâne de l'importun afin de le faire taire. Femmes, enfants, personnes âgées... Personne ne doit en réchapper, personne.

Vous quittez le camp, illuminé par les flammes ravageant le village, alors qu'Armor tient encore le corps d'un nouveau-né dans ses crocs, et Slar hésitant à le réprimander.

La même sensation de dégoût lors du voyage de retour, l'ombre n'est plus là. Chacun sait ce qu'il doit faire : nettoyer ses vêtements trop tâchés, brûler ; essuyer ; puis huiler les armes et armures ; et retourner au lit, pour une nuit de sommeil mérité. »

♦ Slar Bacreed décide d'initier le rituel de chasse de sa maison et s'apprête à accrocher sa plus belle prise de son tableau de chasse : l'Unbradark. Au MC de décider s'il y parvient ou s'il devient, avec sa meute, un pantin meurtrier de la terrible créature loomique.

Évidemment, ces événements passent en second plan si les Aventuriers prennent les choses en main.



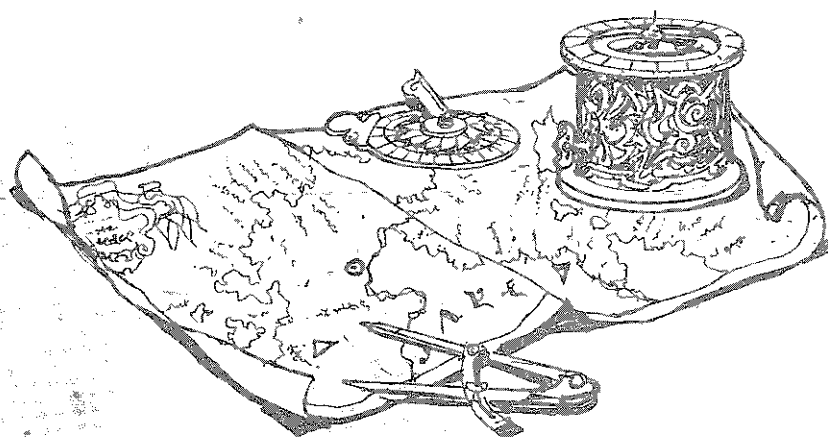
JEU

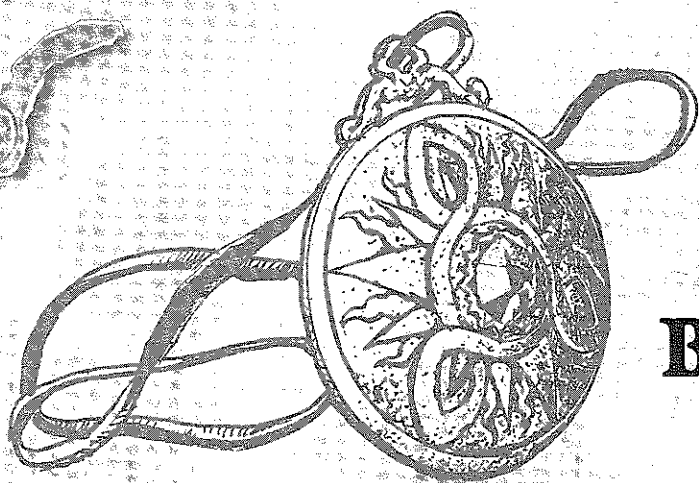
La Puissance Jaune se moque de cet écriin qui n'avait pour fonction que d'arrêter Beltégeuse. Mais le Joueur noir ne l'entend pas de cette oreille et la présence de l'Unbradark le rend prêt à reprendre la partie dans cette région du Continent. La Puissance Jaune reste donc sur ses

positions en attendant que son adversaire agisse. Ce dernier espère étendre l'influence de l'écriin de Bételgeuse aux autres écriins. Ce qui est normal selon lui car c'est lui qui réussit à arrêter la dangereuse exploratrice. Malheureusement pour la Puissance Noire, l'Unbradark l'a forcé à tricher. Elle est passée dans l'écriin noir pour se ressourcer après de multiples échecs contre les Sackars. Le Joueur noir enrage que son pion ne passe pas les défenses des Arkhés. Cela n'a pas de sens et l'enferme dans une stratégie impossible à appliquer.

L'arrivée de guildiens dans l'écriin change la donne. La Puissance Noire redoute que les guildiens détruisent leur ancien compagnon. Surtout que ce dernier leur en veut d'utiliser les mêmes méthodes que les autochtones. D'un autre côté, elle sait que certains guildiens vengeraient son pion sans problème. Elle laisse donc faire les choses et n'agit qu'en dernier recours, espérant ainsi éviter les regards des Juges silencieux.

Le pion noir a déjà pris des initiatives selon les événements de ce supplément Carnet d'Aventures, le Jeu prendra une autre ampleur. Vos Aventuriers seront alors les arbitres de cette manche du Jeu.





BÉTELGEUSE

Le nom de cet écrin va faire bondir plus d'un Aventurier. Beltégeuse, lorsqu'elle s'arrêta ici, n'a pas fait les choses à moitié. En fait, elle a presque ressuscité l'ambiance de son pays natal. Cependant, contrairement à Ashragor, elle n'a pas survécu aux siècles et les modifications qu'elle a opérées se sont lentement altérées.



GÉOGRAPHIE

Cet écrin s'organise autour d'une haute montagne centrale. Étant la seule à perte de vue, elle n'a pas reçu de nom. On l'appelle simplement La Montagne. À son pied s'étend une tranquille forêt au cœur de laquelle, dans de discrètes clairières délicatement enneigées on peut entr'apercevoir le toit de quelques chalets, les Jka'Nabar. L'essentiel de la population se concentre cependant en un vaste anneau de maisons courant à la lisière de cette forêt : Grav'Nabar.

LA MONTAGNE

Fièrement dressé à six mille cinq cents mètres d'altitude, ce mont majestueux, entièrement couvert de neige, semble l'incarnation parfaite de la

TRADUCTIONS GUILDIENNES

Fröl : feu contenu.

Grav'Nabar : le séjour des parfaits ou des dieux.

Hluj'Nabar : le temple des parfaits ou des dieux.

Jka'Naar : retraite, repos sans indiscretion.

Kuul-Frö : feu libéré, explosion de liberté.

Kuul Vajoorta' : le crépuscule des voleurs.

Lhovus : bête de somme, imbécile.

Shubnigar : fécond, qui passe son temps à se reproduire ; chaud lapin.

Tajakr : économie de temps et d'effort, qui a finalement donné son nom aux répliques du Hluj'Nabar.

montagne. Ses flancs sont juste assez inclinés pour lui donner un air inaccessible sans le mettre hors de portée d'un alpiniste médiocre. Il est assez enneigé pour offrir tous les plaisirs de la neige sans jamais devoir en supporter les inconvénients, comme les avalanches. Émergeant du sol, on trouve ça et là de ravissants arbustes aux formes contournées, propres à inspirer les plus grands artistes dans une ambiance de recueillement mélancolique sur la petitesse de l'homme et la grandeur délicate de la Nature.

En fait, cette montagne n'est pas naturelle et a réclamé de ceux qui résident sur ses flancs des efforts colossaux pour aménager le décor de manière

aussi parfaite. Il existe des alpinistes-jardiniers pour tailler les arbustes, des spécialistes des avalanches pour empêcher celles-ci, des tailleurs de pierre pour reproduire l'érosion, des ramasseurs de crottes de lhovus... Et ainsi de suite. Depuis plus de deux cents ans, la montagne est façonnée par des milliers d'autochtones.

LES CARRIÈRES

Comme pour rompre avec la monotonie de l'espace trop ordonné de la nature, quatre découpes colossales, de près de deux mille mètres de hauteur, parfaitement régulières, s'ouvrent dans les flancs du massif. Ce sont les carrières, d'où ont été extraites les milliers de pierres qui ont servi à la construction de Grav'Nabar.

Extérieurement, on n'aperçoit de ces carrières qu'une esplanade nue en dehors d'un petit massif d'arbres d'une hauteur tout à fait inhabituelle à cette altitude. À l'extrémité de chacune de ces énormes places se dresse un bâtiment imposant rendu pourtant minuscule par la démesure du décor. Chaque édifice — il y en a quatre, un pour chaque point cardinal — a son propre style.

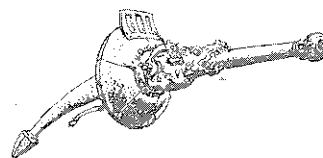
- ◆ Sur la face nord, un ensemble de colonnades d'une dizaine de mètres de haut, coiffé d'un immense dôme rond, sonne régulièrement les heures.
- ◆ Sur la face sud, une statue de vingt mètres de haut, assise sur un trône couvert d'une lourde étoffe, observe d'un air impassible l'horizon du sud.
- ◆ Sur la face est, un simple bloc cubique de quinze mètres d'arête, couvert de feuilles de métal qui figurent des milliers de scènes de la vie courante. Il rappelle à qui veut bien l'observer la vie des habitants de Bételgeuse.
- ◆ Sur la face ouest, l'esplanade cède lentement la place à une immense mer de pierre sculptée avec un soin maniaque, jusqu'à l'écume sur la crête des vagues, au cœur de laquelle se tient un magnifique trois mats. Le navire est un véritable bateau en bois, doté de tout ce qu'il faut pour naviguer, planté là en attendant une vraie mer sur laquelle il pourrait naviguer.

Partant de chacun de ces édifices, une route pavée descend jusqu'à Grav'Nabar et monte jusqu'au Hluj'Nabar. Dissimulée avec art, elle est

indiscernable depuis le sol et ne défigure pas le paysage. Il est d'ailleurs interdit d'y circuler en nombre la journée, l'essentiel du trafic se déroulant la nuit, empêchant ainsi que la paisible harmonie du paysage ne soit anéantie.

Ces quatre bâtiments abritent les tailleurs de pierres et les mineurs qui exploitent la carrière ainsi que plusieurs garnisons destinées à les protéger des exactions de la population, qui a progressivement investi les mines abandonnées.

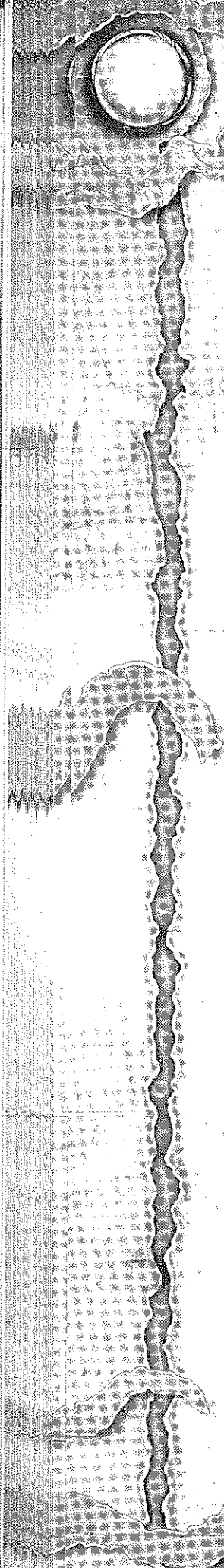
Sur un peu plus de mille mètres de dénivellation, un extraordinaire réseau de galeries parcourt l'intérieur du mont, suivant différentes veines de métaux et de pierre. Ce réseau compte cent soixante-dix kilomètres de couloir pour deux mille trois cents salles. Cet écheveau de couloirs et d'excavations, certaines naturelles, d'autre non, ne sert plus que marginalement à extraire le minerai. Il abrite désormais une foule de parias, de bannis et de proscrits qui, au fil du temps, ont fini par devenir plus nombreux que les citoyens légaux de l'écrin. Des points de contrôle et des postes fortifiés accueillent les garnisons qui empêchent les indésirables de faire irruption dans les parties encore en exploitation. Lorsqu'elles sont abandonnées, des bandes de malfrats armés les reprennent à leur compte afin de défendre leur territoire souterrain.



HLUJ'NABAR

Au sommet de la Montagne, bâti dans la sueur et le sang de milliers d'autochtones se dresse la plus prodigieuse réalisation que le Phylum de l'Architecture impossible (cf. Annexe) n'ait jamais permis de réaliser.

Huit statues de trente mètres de haut entourent le sommet du massif. L'une d'entre elles — celle de Jaal Vajar — supporte une plate-forme de métal de cinq mètres d'épaisseur sur laquelle se tient une nouvelle statue, de taille équivalente, brandissant



un énorme flambeau dont la lueur peut être perçue à des dizaines de kilomètres à la ronde.

Ces statues représentent respectivement les plus importants compagnons de Beltégeuse et, sur le plateau de métal, la grande exploratrice elle-même.

Jovu Grandprojet

Ce Gehemdal était dans la force de l'âge lorsqu'il posa pour sa statue. Chauve, il arbore une longue barbe ordonnée en de complexes assemblages de tresses et d'anneaux métalliques. Le colosse au regard intense est perdu dans ses pensées. Son torse musculeux est à peine couvert par une veste de fourrure renforcée par de nombreuses babioles métalliques. Quelques cicatrices viennent interrompre les arrondis de ses pectoraux massifs. Au centre de la poitrine de la statue pend une lourde chaîne au bout de laquelle est suspendu un Guilder Constellé fait d'écume, qui doit bien mesurer un mètre de diamètre. Le long de ses bras nus et puissants courent des muscles qui ne doivent rien à l'exercice et beaucoup au combat. La main droite, levée, tient presque négligemment le bouclier de pierre sur lequel se dresse Beltégeuse. La main gauche, étendue, désigne les constructions minuscules qui ornent les flancs du mont. Sa ceinture s'orne d'une longue épée et surtout de plusieurs outils indispensables à tout architecte.

Lanara Mange-Mort et Jaal Vajar

La seconde statue représente un couple d'Ashragors enlacés.

Lanara Mange-Mort est une femme un peu éthérée, dont le teint était maladivement pâle lorsque cette statue fut sculptée. Ses membres déliés sont empreints d'une délicatesse inattendue de la part d'une exploratrice parvenue aussi loin au cœur du Continent. Son visage aux yeux démesurés s'orne cependant d'oreilles sans lobe et un peu pointues et d'une immense bouche encombrée de dents aiguës qui serait plus à leur place dans la gueule d'un démon. Vêtue d'un complexe arrangement de voilette et de dentelle, on ne peut guère que discerner la silhouette de Lanara. Entre ses seins généreusement découverts pend un Guilder

Constellé. Seuls émergent de son vêtement épais deux « pieds » déformés, couverts d'une épaisse toison drue et rêche, dotés de lourds ergots et de grosses griffes. La fine main droite et ouverte de Lanara contient une dizaine de minuscules démons qu'elle contemple en souriant.

Jaal Vajar, qui la tient enlacée, est un homme de belle stature, au regard fier, au visage délicat, d'une grande beauté quoiqu'un peu efféminé. Son expression de froide bonne humeur, mi-narquoise, mi-méprisante, a de quoi glacer plus d'un homme au caractère mal trempé. Entièrement vêtu de cuir noir orné de clous en forme de petits crânes, il ne fait pas de doute qu'il soit un Ashragor de haute extraction. Au côté, une longue épée d'os ornée de runes bat sa jambe fine et nerveuse. Ses bras entourent amoureusement Lanara.

Tlotloli

Il est représenté dormant debout, les yeux fermés, son large visage arborant un sourire de contentement joyeux. Son apparence paisible et son double menton font qu'on lui donnerait un caractère égal et honnête. Cependant, sa longue robe ornée de motifs solaires est discrètement déformée par des armes nombreuses et bien dissimulées, que seule la démesure de la statue permet de repérer. Sur sa large poitrine, dotée d'un réjouissant embonpoint, repose un Guilder Constellé. Sur le sommet de son crâne, une simple mèche de cheveux se dresse, affectant la forme d'une flamme.

Yavis

Le Demi-sang est figuré dressé sur la pointe des pieds, scrutant l'horizon sous sa main en visière. Sa figure est tendue par la concentration, ses yeux semblent fouiller l'étendue infinie du Continent à la recherche de quelque élément de paysage invisible. Au côté, le jeune felsin — on ne lui donnerait pas plus d'une vingtaine d'années — porte un arc court glissé dans un étui sur la face duquel sont attachées cinq flèches. Dans le dos, le cartographe porte une écritoire portable soigneusement emballée.

Sharis

Elle est représentée flottante au-dessus du sol, en position du lotus. Uniquement vêtue d'un pantalon bouffant, elle expose des charmes assez minces du fait de l'impressionnante musculature qui gonfle sa peau de pierre. Son crâne est rasé en dehors de deux longues mèches sur les tempes et son visage au regard lointain exprime une sorte de concentration furieuse peu agréable à regarder. En fait, si elle n'arborait pas une expression aussi inquiétante, elle serait sans doute belle : ses traits sont fins et réguliers, son corps semble souple et bien proportionné.

Gosir et Juzir

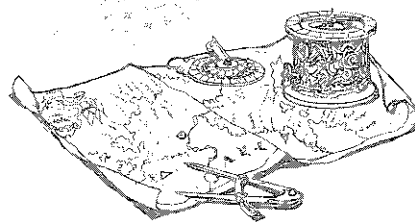
Croisant leurs épées, deux Kheyzas se dressent épaule contre épaule. Vêtus d'une lourde armure de plaques de cuir et d'un casque en forme de coquillage récupéré sur le Continent, il ne fait aucun doute qu'ils étaient jumeaux. Il est impossible de dire lequel est Gosir et lequel est Juzir. Leurs deux visages disgracieux expriment tous deux la même émotion et le regard malicieux qu'ils se jettent l'un à l'autre indique clairement qu'ils jouaient de cette ressemblance. Ce sont deux individus minces, de petite taille. Ils doivent lever le bras bien haut par rapport à leurs camarades pour tenir la plate-forme.

Beltégeuse

La jeune femme est vêtue d'une longue toge blanche, aux plis soigneusement arrangés, qui laisse apparaître une de ses épaules. D'une main, elle lève une coupe d'où jaillissent des flammes, comme pour éclairer le monde. De l'autre, elle désigne le sud, que son visage paisible observe sans émotion, sinon peut-être un peu de moquerie. Elle est très belle et même figée dans la pierre, il émane d'elle une sorte de charisme terrible qui a du faire tourner bien des têtes.

Sous l'arche formée par les bras des statues qui convergent vers celle qui porte Beltégeuse, huit petits mausolées en cernent deux autres. Devant chacun d'entre eux, un autel recueille les offrandes

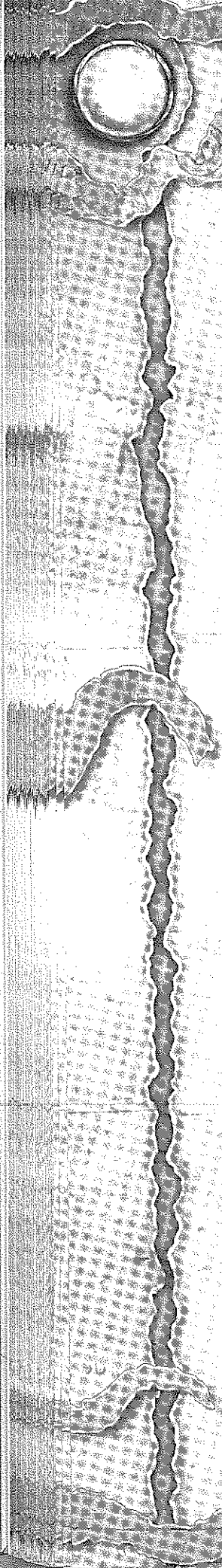
précieuses de milliers d'habitants : blocs d'or, pièces d'art, nourriture délicate, fioles et boîtes contenant des fragments de Loom Noir, pièces de monnaies, tissus précieux, urnes emplies des cendres de parents défunts... Chaque mausolée a son propre style. Trois d'entre eux, dont celui du centre, sont d'inspiration ashragore. Deux autres ressemblent à des tombes kheyzas construites par un architecte gehemdal fou. On trouve aussi deux répliques à échelle réduites de monastères felsins et une petite pyramide à étage soigneusement orientée en direction du lever des Feux-du-Ciel. Enfin, le dernier mausolée est conçu à l'image de la tombe de l'empereur gehemdal Werthag-le-Preu (cf. *Les Gehemdals*, dans la collection *Guildes : La Quête des Origines*) — n'importe quel gehemdal ressentira une intense horreur en constatant cette abominable hérésie, marque d'un orgueil démesuré.



GRAV'NABAR

Grav'Nabar est la capitale des beltégors. Organisée avec le soin maniaque de l'ordre et de la propreté qui caractérise ce peuple, elle réserve quelques surprises aux guildiens qui souhaiteraient l'explorer.

En premier lieu, il n'existe que vingt modèles de maison différents : depuis le chalet jusqu'au palais en passant par la maison bourgeoise cossue, l'hôtel particulier et le manoir. Aucune déviation n'est permise de ces vingt modèles, pas même en raison d'une réparation ou du manque d'entretien. D'ailleurs, il n'y a aucune trace de pauvreté ou de laisser-aller dans cette ville idéale : les travailleurs sont logés à flanc de montagne, dans les énormes bâtiments près des carrières et sont interdits de séjour dans la ville où seuls résident les riches bourgeois, les nobles et les prêtres.



LES TAJAKRS

La description de la cité ne serait pas complète sans les Tajakrs. Tous les cent mètres, une réplique miniature de l'énorme temple du sommet de la Montagne a été construite. À la place des mausolées, des autels sont disposés afin de permettre aux habitants de la ville de faire leur dévotion sans devoir gravir la montagne jusqu'au temple principal. Une fois par jour, tout ce qui y a été déposé est collecté, en général à la tombée de la nuit. Le fruit de cette collecte est acheminé vers le temple principal et les plus riches offrandes sont disposées sur les autels.

Le style architectural rappelle sans conteste les chalets de montagne : quel que soit le nombre d'étages, les toits tombent presque jusqu'au sol selon une pente relativement douce. Cela oblige quelques exercices de style d'un goût douteux, notamment sur les bâtiments les plus vastes, comme les palais et les manoirs.

L'usage du balcon à colonnades est à l'honneur : il n'y a pas un édifice qui n'en ait au moins un, si ce n'est des dizaines. Toutes les fenêtres sont, dans la mesure du possible, munies d'un balcon et d'une porte-fenêtre. De temps en temps, un habitant vient d'ailleurs y faire un tour, soit pour discuter avec ses voisins, soit simplement pour se montrer.

Toutes les rues sont tracées au cordeau, comme si la montagne qui surplombe la cité avait dégagé sur son pourtour une allée circulaire exempte de la moindre irrégularité. Il y a donc neuf larges avenues en cercles concentriques, chacune reliée par des dizaines d'axes de moindre importance permettant de passer de l'une à l'autre. Les neuf avenues sont nommées, en partant de la plus extérieure à la plus intérieure, avenue J. Grandprojet, avenue L. Mange-Mort, avenue J. Vajar, avenue Tlotloli, avenue Yavis, avenue Sharis, avenue Gosir, avenue Juzir et avenue Beltégeuse.

Le long de chacune d'entre elles, des répliques de plus petite taille des immenses statues qui trônent au sommet de La Montagne brandissent, tous les vingt mètres, une coupe où brûle une brillante flamme. Elles servent d'éclairage public. Régulièrement, un dévot vient déposer quelques offrandes ou briquer amoureusement l'une de ces statues. L'avenue Beltégeuse est d'ailleurs surnommée, en raison de ce phénomène, « la route des

offrandes » car de menus cadeaux sont déposés sans arrêt au pied des luminaires qui l'éclairent.

L'impression générale que laisse la ville sur les visiteurs est extrêmement étouffante. Il est impossible de faire un pas sans voir une effigie ou une statue de l'un des membres de l'expédition de Beltégeuse. Quant à la jeune femme, des milliers de portraits, de fresques, de statues, de bustes encomrent chaque espace libre, la mettent en scène dans toutes les situations possibles.

De plus, depuis quelque temps de nouvelles effigies apparaissent : celles des guildiens des Mille Peuples qui ont atteint la ville. En dépit de leur farouche opposition, le mysticisme des beltégors les a finalement englobés en tant qu'objet de culte.

LES JKA'NAARS

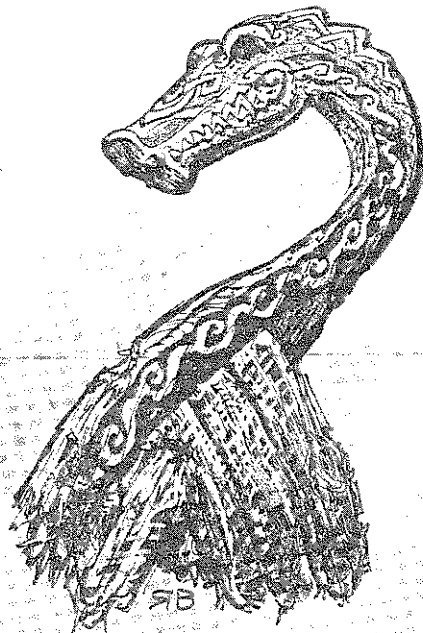
Les Jka'Naars sont les seuls endroits où il est possible d'échapper à l'insupportable ambiance de la ville. Ces petites demeures cachées au cœur de la forêt étaient, à l'origine, des relais permettant de pratiquer la chasse à l'homme et offrant au gibier un coin sûr, des provisions et quelques instants de repos. Beltégeuse a interdit la chasse à l'homme et le cannibalisme, de sorte que ces havres sont devenus des résidences secondaires, qu'il est possible de louer à la journée, à la semaine ou au mois. Les familles les plus influentes ont leurs propres résidences.

Un Jka'Naar typique est une grande maison de deux étages au toit couvert de mousse et de neige. On y accède par de petits chemins de terre entretenus avec un soin maniaque, encore que certains soient dissimulés derrière des rideaux de végétation

faussement sauvage, les chemins qui permettent d'y accéder sont alors ouverts et refermés lorsque quelqu'un doit accéder au Jka'Naar. Certains sont ainsi complètement isolés, cernés par des fourrés de ronces et de broussailles impénétrables qui ne doivent rien à la nature.

L'intérieur d'un Jka'Naar contient ce qu'il faut pour permettre à ses habitants de vivre en autarcie complète pendant une semaine. Pour les locations plus longues, des provisions supplémentaires sont amenées. Mais quoi qu'il en soit, une fois enfermés dans le périmètre dépendant de la bâtisse, ses habitants n'en sortent plus jusqu'à la fin de la période qu'ils sont censés y passer. Le fait d'avoir résidé dans un Jka'Naar est d'ailleurs considéré comme un alibi inattaquable par la loi bételgore.

On s'y repose, on y tient des réunions... On y organise ce que la société citadine ne souhaite pas étaler au grand jour. Il peut tout aussi bien s'agir de prendre des vacances loin de la foule... Ou de mettre au point des actions discrètes qui ont besoin de confidentialité pour voir le jour — comme le cannibalisme et la chasse à l'homme dans le dos des autorités complaisantes.



LES SOURCES DU FEU ÉTERNEL

La ville de Grav'Nabar et le temple de Hluj'Nabar sont éclairés généreusement par de nombreux feux, qui ne nécessitent apparemment pas d'entretien. L'origine de cette illumination provient d'une substance propre à cet écrin, un goudron noir et très visqueux, dont la consistance rappelle celle de la glaise. Cette substance, le fröl, est exploitée dans de larges bassins creusés en nombre au cœur de la forêt, d'où elle émerge progressivement.

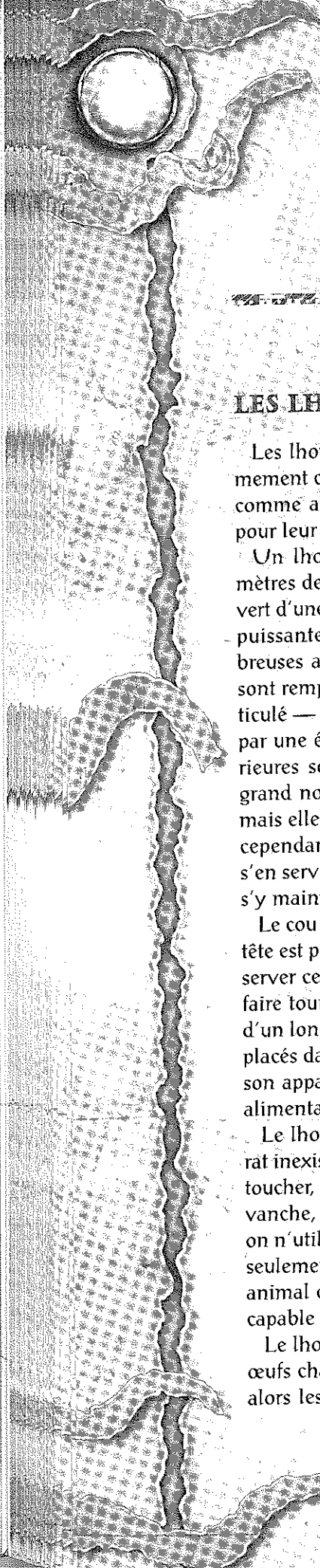
Sa particularité est de brûler sans odeur et de mettre un temps très long à le faire. De plus, elle dégage une flamme vive, pâle et très lumineuse.

Le fröl est un liquide loomique qui contient cinq points de Loom noir par litre; il suffit d'en enduire son Guilder Constellé et d'y mettre le feu pour le récolter. Cette opération prend deux heures par point de Loom.

LES ROUTES DE BÉTELGEUSE

Beltégeuse, en bonne guildienne, a entrepris d'énormes travaux de réparation et de construction afin que l'écrin soit desservi par un réseau de routes pavées d'une grande qualité; large pavage, entretien mensuel... Ces routes sont de plus intégrées avec un soin particulier dans le paysage de sorte qu'il est parfois possible de cheminer à cinq mètres de l'une d'elles sans les remarquer.

Malheureusement, les lois des beltégors, qui souhaitent autant que possible laisser intacte la nature qu'ils entretiennent avec amour, n'autorisent la circulation sur ces routes que la nuit; de plus, il est formellement interdit de les dégrader de quelque manière que ce soit. Inutile de préciser qu'un feu de camp sur un bord de co-teau et un grand trou empli de détritrus et de déjection seront considérés avec horreur et punis en conséquence — un mois de travaux forcés.



FAUNE

LES LHOVUS

Les lhovus sont des animaux d'élevage extrêmement courant chez les beltégors. Ils sont élevés comme animaux de monte et de bas, ainsi que pour leur viande. Leurs œufs sont très appréciés.

Un lhovus est une créature bipède de deux mètres de haut, ressemblant à un dinosaure couvert d'une fourrure très rase, sombre. Il possède de puissantes pattes postérieures dotées de nombreuses articulations, dépourvues de doigts, qui sont remplacés par un appendice spatulé, très articulé — il est capable de préhension — terminé par une énorme griffe rétractile. Les pattes antérieures sont bâties sur le même modèle — un grand nombre d'articulations, pas de doigts —, mais elles sont de plus petite taille. Le lhovus est cependant capable de saisir des objets et peut s'en servir pour se hisser, ou attraper des prises et s'y maintenir.

Le cou du lhovus est très massif, de sorte que sa tête est peu mobile — il ne peut d'ailleurs pas observer ce qui se passe sur les côtés et doit pour se faire tourner sur lui-même. Cette tête est munie d'un long museau garni de crocs et ses yeux sont placés dans la continuité de celui-ci, ce qui trahit son appartenance aux carnivores — son régime alimentaire est cependant omnivore.

Le lhovus a une très mauvaise vue et un odorat inexistant. Il utilise essentiellement l'ouïe et le toucher, avec des résultats assez médiocres. En revanche, c'est une bête extrêmement obéissante, on n'utilise d'ailleurs pas de rênes pour la diriger, seulement la voix et les genoux. Le lhovus est un animal d'élevage, qui est, depuis des siècles, incapable de survivre sans ses maîtres humains.

Le lhovus est un ovipare qui pond deux à trois œufs chaque année. N'importe quel lhovus doit alors les féconder — il n'y a pas de différences

sexuelles au sein de l'espèce, tous les individus sont à la fois mâles et femelles. Les œufs de lhovus fécondés sont connus pour leurs vertus aphrodisiaques. Un lhovus a une espérance de vie d'une dizaine d'années.

On monte un lhovus à l'aide d'une selle spéciale posée sur la cambrure de ses reins, attachée par des lanières passant sous l'animal et retenant la selle par des liens encerclant sa poitrine, il est impossible de le faire à cru, car il n'y a, contrairement au cheval, aucun obstacle qui empêche de glisser vers l'arrière de la bête et donc au sol.

LES LHOVUS

Indice de Danger: Inoffensif.

Caractéristiques physiques:

Agile, Monstrueusement Fort (7), Pas Observateur et Monstrueusement Résistant (7).

Instinct: Pas Instinctif.

Attributs

Art Guerrier: 4.

Art Étrange: 1.

Compétences

Acrobaties: Novice.

Athlétisme: Expert.

Bagarre: Novice.

Discretion: Initié.

Équilibre: Expert.

Escalade: Expert.

Intimidation: Novice.

Météo: Initié.

Natation: Novice.

Orientation: Novice.

Survie: Novice.

Vigilance: Novice.

Armes: morsure (grande) et griffes (grande).

Armure: aucune.

Le lhovus a deux avantages inestimables en tant que bête de monte: en premier lieu, c'est une bête de montagne, très polyvalente, susceptible de s'adapter rapidement à n'importe quel climat. En second lieu, elle est capable d'exploits qu'un cheval serait bien en peine de reproduire, dont le moindre n'est pas d'être un excellent grimpeur: il escalade des pentes qu'un alpiniste chevronné aborderait avec circonspection, tout en portant son cavalier, sans en être autrement incommodé.

Ses deux faiblesses principales sont d'une part sa remarquable bêtise — plus bête qu'un lhovus est une insulte courante chez les beltégors. Par ailleurs c'est un animal incapable de la moindre agressivité. Au mieux, il se défendra s'il est attaqué, mais il préfère la fuite si elle est possible.

LES MANGES-ÉPINES

Ce petit carnivore ressemble à un castor dépourvu de queue, muni de petites pattes griffues. Son poitrail est perpétuellement couvert d'une coulée de mucosité qui dégouline lentement de sa gueule. Il ne se nourrit pas d'épines, contrairement à ce que pourrait laisser croire son nom. C'est un carnivore qui capture de petites proies à l'aide de pièges ingénieux, faits d'épines de pins liées par sa salive gluante: celle-ci lui sert en effet de liant pour ses constructions. Il réside dans de profonds terriers qu'il creuse entre les racines des arbres et dont il dissimule l'entrée à l'aide d'un opercule d'épines. Sa spécialité consiste à creuser le sol puis à recouvrir son excavation d'une couche d'épines très mince. Au fond du trou, il ronge les racines des arbres afin d'en faire des pieux acérés qui lui servent à tuer les éventuelles proies qui tombent dans son piège.

Cet animal ne présente en soi aucun danger pour l'homme, qu'il fuit avec terreur. Mais ses pièges sont susceptibles de rompre la patte d'un cheval ou d'un lhovus. Un homme qui mettrait le pied dans un de ses pièges pourrait s'empaler sur les pieux.

Les beltégors mènent une chasse intensive contre ces créatures, sans résultat notable: les manges-épines sont extrêmement prolifiques.

LES MANGES-ÉPINES

Indice de Danger: Inoffensif.

Règles spéciales: repérer un piège de mange-épines réclame d'être d'une Extrême Vigilance. Pour chaque journée de progression dans une zone non-entretenu de la forêt, il y a une chance sur six de tomber dans l'un de ses pièges. En progressant avec circonspection, cette probabilité devient négligeable - à condition d'être averti de leur existence; dans ce cas, le fait de tomber ou non dans l'un d'entre eux est laissé au choix du MC.

Dans les zones entretenues, les zones susceptibles d'être piégées sont signalées. Cependant, quiconque s'engage dans le périmètre délimité en dépit des avertissements s'expose aux pièges — selon les probabilités indiquées ci-dessus. Les pièges occasionnent une blessure moyenne. Éviter que sa monture se casse une patte dans l'affaire est une tâche Très Difficile, qui met à rude épreuve les talents d'Equitation de son maître.

LE SHUBNIGAR

Le shubnigar est la base de l'alimentation des beltégors. Ce petit dinosaure bipède et cornu a la taille d'une chèvre. Il est couvert d'une toison noire, courte et rêche. C'est un omnivore qui, à l'état sauvage, ravage le sol des sous-bois en l'éventrant à l'aide de la courte corne qui domine son museau, à la recherche de tubercules, de champignons, d'insectes et éventuellement de charognes.

Capable de se nourrir d'à peu près n'importe quoi, y compris de l'écorce et des déchets produits par la ville, cet ovipare est de plus très prolifique — un couple de shubnigars engendre trente-deux mille shubnigars adultes en cinq ans. Son espérance de vie est de vingt à trente ans, mais il est mature dès sa première année.

Le shubnigar se déplace aussi bien sur deux pattes que sur quatre, notamment lorsqu'il recherche des aliments ou suit une piste au sol. Il est utilisé pour l'alimentation, la chasse, la

garde... pour tout usage qui réclame un animal disposant d'un soupçon d'intelligence. En effet, les shubnigars s'adaptent facilement à bien des situations — pour peu qu'ils soient convenablement dressés. Ils peuvent tout aussi bien être d'un tempérament égal, digne de la passivité paisible d'un animal d'abattage, comme ils peuvent être hargneux, belliqueux et agressifs.

Par ailleurs, comme la majorité des espèces élevées par les beltégors, les shubnigars sont des bêtes de montagne, capables de supporter une grande variété de climat. Ce sont des grimpeurs aguerris.

LE SHUBNIGAR

Les caractéristiques ci-dessous concernent un shubnigar élevé pour le combat ou la chasse.

Indice de Danger : Inoffensif à Hostile.

Caractéristiques physiques : Très Agile, Assez Fort, Monstrueusement (7) Observateur et Super Résistant.

Instinct : Très Instinctif.

Attributs

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 3.

Compétences

Acrobaties : Novice.

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Expert.

Chasse : Expert.

Contorsions : Initié.

Discrétion : Initié.

Équilibre : Initié.

Escalade : Expert.

Intimidation : Initié.

Loom : Novice.

Météo : Initié.

Natation : Novice.

Orientation : Initié.

Survie : Initié.

Vigilance : Expert.

Armes : morsure (petite) et griffes (grandes).

Armure : aucune.

LES VERS LOOMIPHAGES

Le ver loomiphage est un lombric de vingt centimètres de long couvert d'une toison courte et rude. Il est nécrophage : il ne s'attaque qu'aux cadavres dans lesquels il creuse ses galeries, en en dévorant la chair. Cette créature de Loom noir a de faibles besoins qu'elle satisfait avec les reliquats que la permanence de l'hiver fait apparaître spontanément. Elle ne dédaigne cependant pas les morts-vivants, qu'elle détruit en quelques heures en creusant leur corps pour dévorer leur Loom.

LES VERS LOOMIPHAGES

Indice de Danger : Inoffensif.

Caractéristiques physiques : Pas Agile, Pas Fort, Monstrueusement (9) Observateur et Pas Résistant.

Instinct : Pas Instinctif.

Attributs

Art Guerrier : 1.

Art Étrange : 5.

Compétences

Athlétisme : Novice.

Chasse : Expert.

Discrétion : Novice.

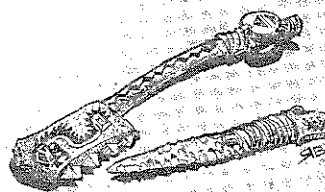
Loom : Expert.

Vigilance : Expert.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Règles spéciales : un ver loomiphage qui s'attaque à un cadavre animé le détruit en un D6 heure (s). Le cadavre ne peut plus être ranimé.



LES MAÎTRES-ÉPINES

Les maîtres-épines sont des Transients, considérés comme pseudos intelligents par les beltégors. Ce sont de petits humanoïdes d'un mètre de haut, ressemblant à un homme de petite taille, au corps recouvert d'une toison drue. Les maîtres-épines s'habillent d'épines de pins assemblées avec de la résine. On les trouve au plus profond

des forêts, loin des hommes, où ils mènent une existence primitive à l'abri des regards.

Bien qu'ils soient craintifs, il est possible d'approcher les maîtres-épines. Ces derniers comprennent le concept d'échange et de commerce. Ils produisent d'étranges sculptures d'épines, très appréciées des beltégors, qu'ils seraient ravis de pouvoir échanger contre des armes de métal, par exemple

UN MAÎTRE-ÉPINES

Caractéristiques physiques : Agile, assez Fort, Très Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Peu Charmeur, Rusé, Assez Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 3.

Compétences

Acrobaties : Expert.

Architecture : Initié.

Armes de jet : Expert.

Armes tranchantes : Initié.

Art (sculpture d'épine) : Initié.

Artisanat (assemblage d'épines de pin) : Expert.

Athlétisme : Initié.

Bagarre : Novice.

Biologie : Initié.

Botanique : Initié.

Chasse : Initié.

Discrétion : Expert.

Équilibre : Expert.

Escalade : Expert.

Langue (arkhés) : Novice.

Orientation : Initié.

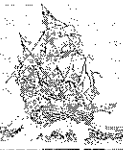
Survie : Initié.

Vigilance : Expert.

Armes : couteau, javelot.

Armure : armure d'épine — équivalente à du cuir souple, mais leur offre un bonus d'une difficulté pour se dissimuler dans les forêts de pins.





FLORE

La flore du Bételgeuse comprend une incroyable variété de pins, sapins et autres conifères. Certains atteignent des hauteurs vertigineuses, de l'ordre de trente à quarante mètres de hauteur. Il existe quelques plantes locales, mais aucune qui présente un danger quelconque.

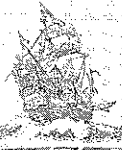
LES ARBRES-À-VERT

Ces arbres sont une lointaine variété de conifère qui, à la place des pommes de pin, dispose de cosses en grappe semblables à des haricots regroupés en lourde masse, à l'image d'un régime de banane. Ces cosses, d'un vert vif, sont cultivées comme légume et ont un grand succès en raison de leur goût raffiné, un mélange entre de la salade et des noix. De grandes plantations d'arbres-à-vert ont été créées dans certaines zones de la forêt, dissimulées derrière des rideaux de végétation artistiquement disposée afin de paraître « naturelles ».

LES TUBERCULULLES

Les tubercululles poussent sous le sol, dans les zones les plus ensoleillées de la forêt qui entourent Grav'Nabar. Ce sont de larges racines cylindriques et creuses, longues d'un mètre à un mètre cinquante pour une largeur de dix à vingt centimètres, effleurant à peine la surface. Elles poussent à proximité des cours d'eau ou des nappes phréatiques. Il n'est pas rare de voir des tubercululles pousser au pied des puits, tandis qu'à l'inverse, on creuse les puits là où de grandes concentrations de tubercululles sont aperçues.

Les tubercululles sont faciles à repérer : en effet, étant creuses, elles émettent de grands soufflements, assez semblables à des ululements, lorsque l'on marche sur le sol où elles poussent. Elles en ont la consistance de la pomme de terre et un goût farineux sans équivalent.



LA FAMILLE DE BELTÉGEUSE

Beltégeuse est parvenue à faire oublier aux autochtones de cet écrin leurs coutumes cannibales. Elle a aussi fondé une famille nombreuse et s'établit ici pour finir ses jours, piégée par le bonheur. Les Arkhés de cet écrin prennent encore les aventuriers des Rivages pour des divinités.

La famille Bétel (voir plus bas) traite tout guildien sur un pied d'égalité, les entraînant sans qu'ils le sachent dans les intrigues de pouvoirs alambiquées qui se trament dans l'ombre des puissants. Mais cette faction n'est malheureusement pas la plus puissante, même si elle possède l'ascendant sur la société arkhée. Les autochtones ont en effet développé des contre-pouvoirs discrets qui, petit à petit, ont engendré des sociétés hors du contrôle des autorités officielles.

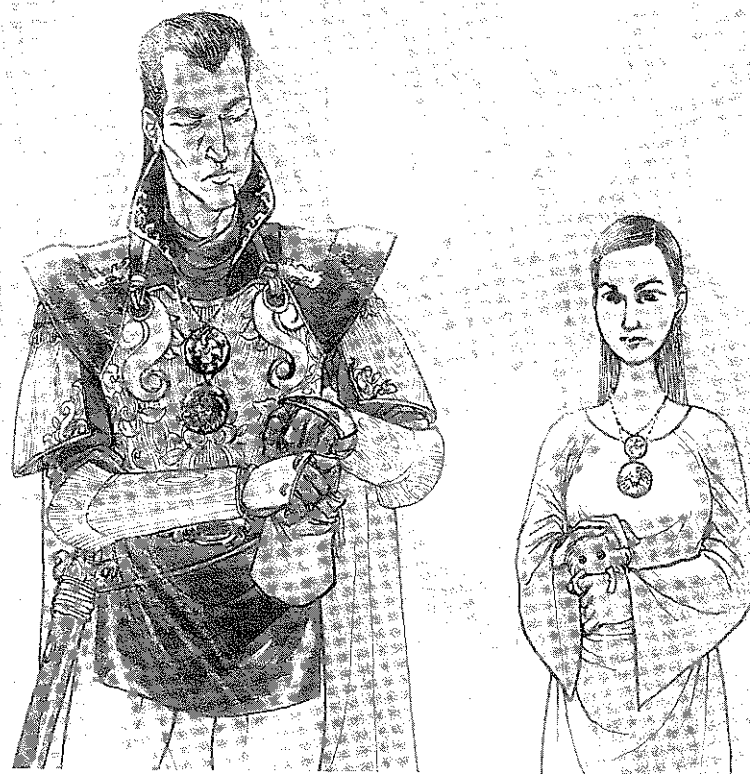
LA SOCIÉTÉ BÉTELGORE

Les Bételgores s'organisent en cinq castes.

La caste dirigeante

Les familles Bétel, familles majeures, et les prêtres, les trajnabars, sont au sommet de l'édifice social.

◆ Les familles Bétel constituent une noblesse de sang inaccessible. Ils règnent sans partage sur la société bételgore. Nombre de Bétels ont péri dans des accidents étranges ou de francs assassinats, et la famille s'enferme dans une paranoïa hautaine qui laisse les plus faibles sans défense, de sorte que certains Bétels rêvent de s'enfuir de cet enfer sans savoir réellement où aller. Il existe quatre familles Bétel : Blaar Bétel, Nujul Bétel, Gabra Bétel et Gruul Bétel.



- ◆ Les **trajnabars** vivent des offrandes innombrables que la population fait quotidiennement dans les temples dont ils ont la charge.

La société bételgore s'est organisée selon ses propres lois, dont la première et la plus puissante est celle de la discrétion : le peuple ne doit jamais savoir, officiellement, comment les prêtres vivent, et surtout de quoi. Certes, tout le monde sait que les trajnabars sont riches, mais la doctrine prétend qu'ils travaillent dans le secret de leurs cellules afin d'offrir aux fidèles les offrandes qu'ils feront. Alors qu'en fait, ce clergé se contente de revendre une fraction de ces dons. Ce système est illégal et hérétique, mais les prêtres y sont tous impliqués. Ceux qui ont trop de remords sont victimes d'accidents tragiques.

N'importe qui peut devenir trajnabar, à condition de payer... suffisamment. Certaines familles de basse extraction économisent pendant des générations afin d'offrir à un de leurs enfants la chance de le devenir. C'est un investissement très rentable car la richesse du nouveau prêtre ne

manque jamais de bénéficier à sa famille. Les Bétel payent d'ailleurs des sommes astronomiques pour obtenir un poste à responsabilité permanent parmi les trajnabars. Cette caste constitue la soupape de sécurité de la société bételgore. Elle permet aux plus ambitieux de s'élever sans avoir besoin de renverser les Bétel. Cependant, le rôle majeur de ces familles au sein du clergé a lentement créé un mouvement de mécontentement.

Les familles mineures

Au second rang de l'état viennent les familles mineures : Ganpro, Tolite, Yaavs, Shaars, Gosri et Jusri. Ces familles ont en charge certains aspects de la ville, mais doivent obéir à l'ordre sacré. Les familles Bétel les dominent.

- ◆ Les **Ganpros** gèrent l'urbanisme en se tenant à l'écart de la vie politique. La tourmente qui s'annonce (voir plus bas) force nombre d'entre eux à s'y intéresser en dépit de leur répugnance.

NOVIHTRA GOSRI

Cette guerrière Gosri est typique de cette famille. Toute en force et en puissance, elle a ce charme brutal et un peu inquiétant que sont capables de déployer de belles barbares. Des cheveux coupés trop courts, le corps un peu trop massif la rendrait peu attirante sans son visage délicat légèrement teinté d'une trace de sang kheyza. Élevée dans les légendes de combats épiques et de monstres horribles défaits à la seule force de l'épée. Novihtra Gosri ne rêve que de renouer avec ses glorieux ancêtres.

Caractéristiques physiques : Agile, Forte, Observatrice et Résistante.

Caractéristiques mentales : Charmeuse, Rusé, Assez Savante et Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 3.

Art Guildien : 4 ^(*).

Loom

Noir : 5 points dans une chevalière.

Compétences

Armes articulées : Initiée

Armes combinées : Experte.

Armes contondantes : Experte.

Armes de jet : Initiée.

Armes de trait : Experte.

Armes d'hast : Experte.

Armes tranchantes : Experte.

Art Démonique : Novice.

Artisanat (Forge) : Novice.

Athlétisme : Initiée.

Bagarre : Initiée.

Cavalerie : Experte.

Chasse : Novice.

Commandement : Initiée.

Diplomatie : Novice.

Discretion : Novice.

Dressage : Novice.

Équilibre : Novice.

Équitation : Experte.

Escalade : Novice.

Étiquette : Novice.

Intendance : Novice.

Intimidation : Initiée

Langue (Guildien) : Novice.

Lois : Novice.

Loom : Novice.

Natation : Novice.

Orientation : Novice.

Premiers soins : Initiée.

Sagesse Populaire : Novice.

Sheï : Experte.

Stratégie : Initiée.

Survie : Novice.

Vigilance : Novice.

Machination

Donne-moi ça ! : Initié.

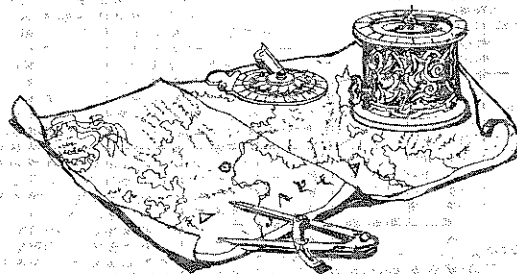
Sheï : 6 points.

Armes : épée et bouclier, hache et bouclier, lance et bouclier, épée et masse, fléau et bouclier, arc long et hache de lancer.

Armure : armure laquée (Init. -1, Def. + 1, absorbe).

Tours, sorts et sortilèges : piqure.

^(*) : ce personnage possède Art Guildien bien qu'il ne s'agisse soit pas d'un aventurier car il descend de Bételgeuse.



◆ Les **Tolites**, les **Yaavs** et les **Shaars** ont en charge l'économie de la cité, la gestion et l'entretien de tous les **Jka'Naar**. Cette activité leur a permis d'amasser une fortune confortable en pots-de-vin payés par ceux qui voulaient renouer avec la tradition de la chasse à l'homme et le cannibalisme. Les membres de cette famille se livrent aussi au chantage sur des nobles qui ont eu le tort de croire à l'absolue discrétion des retraites sylvestres.

◆ Les **Gosris** commandent les forces militaires bételgores. Comme les postes clefs de l'armée sont toujours tenus par des Bétels, ils ont créé plusieurs organismes militaires ou policiers parallèles qui lentement ont érodé leur fortune. Afin de reconstruire leur trésor, ils participent, quoi qu'avec un certain dégoût, aux activités illégales des Tolites, des Yaavs et des Shaars. Depuis quelques années, ils concluent également des accords avec les Jusris. De nos jours, de plus en plus de Gosris souhaitent abandonner cette existence corrompue qu'ils jugent absurde.

◆ Les **Jusris** furent autrefois responsables de la police. Ils s'en désintéressèrent pour se lancer dans le trafic de chair humaine, le vol, l'extorsion, l'esclavagisme... Bref, tout ce qui est illégal. Les Jusris sont pourtant l'une des familles les plus religieuses. En apparence, ce sont des bételgores modèles, quoi que n'importe quel observateur averti devrait se demander d'où vient leur fortune.

La bourgeoisie des chalets

Cette caste occupe le troisième rang de la société bételgore. Il suffit de devenir suffisamment riche pour devenir un bourgeois des chalets. Aucun membre du petit peuple ne peut toutefois prétendre à ce statut social. Seuls les plus puissants criminels y parviennent.

La bourgeoisie des chalets vit des menus services qu'elle rend aux grandes familles. Serviteurs, majordomes, cuisiniers, tailleurs, les familles des bourgeois des chalets disposent de privilèges qui leur offrent un accès restreint à la noblesse. Parallèlement, elles gèrent les corporations qui

font travailler les mineurs et le petit peuple des quatre carrières. En dehors des impôts, qu'elle estime excessifs, cette bourgeoisie est satisfaite de son sort.

Le petit peuple

Logé dans les quatre grands blocs qui gardent l'accès des carrières, le petit peuple regroupe les mineurs, les petits artisans et les soldats. Opprimé par les impôts, entassé dans des logements toujours plus exigus au fil des générations et de la croissance de la population, le petit peuple est pauvre, il vit dans des conditions misérables. Ceux qui ne se contentent pas d'abandonner et de rejoindre les exclus du **Kuul-Frö** (voir plus bas) espèrent accéder à la petite noblesse. Mais cet objectif n'est qu'un rêve irréalisable soigneusement entretenu par la bourgeoisie des chalets à grand renfort de mariages bruyants entre cadets et individus méritants du petit peuple.

Au fil des années, le petit peuple a appris à haïr les Bétels, à l'instigation de plusieurs familles mineures, car les descendants de Bételgeuse refusent toute mésalliance. Pire, ils n'ont que mépris pour les nouveaux venus de basse extraction.

La Kuul-Frö

En dépit des apparences, il existe encore une catégorie sociale en dessous du petit peuple : une population de marginaux et d'exclus qui ont trouvé refuge dans les immenses galeries abandonnées par les mineurs, une fois les filons épuisés.

Hérétiques prétendant que les guildiens ne sont pas des dieux, voleurs, assassins, nobles en rupture de ban, bourgeois ruinés, mendiants, artisans chassés de leur commerce, fous... Plus de la moitié de la population de l'écrin vit dans ces refuges souterrains. Officiellement, les Tjors règnent sans partage. Mais la famille Jusri leur livre une guerre sans merci, qui n'a pas abouti à la domination de l'un ou l'autre des deux camps. Pendant ce temps, une frange de la population, composée d'hérétiques et d'anarchiste, en a profité pour prendre le pouvoir de fait. Elle a constitué une société anarchiste : le **Kuul-Frö**. Celui-ci

LES FACTIONS DE GRAV'NABAR

◆ Les traditionalistes regroupent les prêtres et les plus puissantes familles. Ils souhaitent maintenir les traditions, dont l'interdiction de la consommation de chair humaine car ils en tirent des profits substantiels — notamment par le biais de la corruption. Ils sont les membres des familles Blaar Bétel, Nujul Bétel et Gabra Bétel. Ils ont de plus le soutien de la bourgeoisie locale, c'est-à-dire de l'essentiel de la population habitant dans les chalets de Grav'Nabar.

◆ Les purs sont des prêtres en rupture de ban, les cadets des familles traditionalistes et les membres de la famille Gruul Bétel. Ils souhaitent restaurer l'ordre juste de la société et revenir au modèle imposé par Beltegeuse. Ils sont dirigés par Lanara Mange-Mort.

◆ Les cannibales regroupent quant à eux une clique d'ambitieux cadets des familles Bétel, de la majorité des descendants des familles mineures, et surtout, de tous les ouvriers des carrières, fatigués de faire les frais de la corruption des grandes familles.

◆ Dans cette tourmente, le Kuul-Frö rassemble les trop nombreux exclus de la société bételgore. Son objectif est uniquement de renverser les grandes familles et de faire exploser leur oppressante civilisation. Ses plans d'avenir ne vont pas au-delà de la destruction d'un mode de vie qui les ignore.

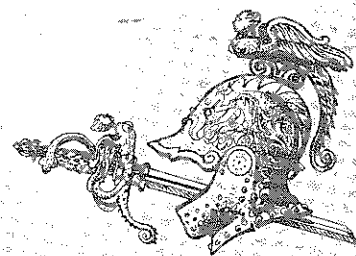
a non seulement organisé un réseau d'entraide et de relations économiques, mais a aussi monté des noyaux de résistance et de partisans dans toutes les couches de la population, y compris un certain nombre de nobles idéalistes. L'objectif ultime du Kuul-Frö est de jeter à bas l'ensemble des pouvoirs en place dans l'écrin : nobles, bourgeois, prêtres, pontes du crime... Ses têtes pensantes sont persuadées qu'ensuite s'instaurera naturellement un régime plus juste, sur le modèle de celui organisé dans les tunnels abandonnés.

VIVRE EN BÉTELGEUSE

Dans les forêts, d'énormes troupeaux de shubnigars et de lhovus sont élevés pour leur viande tandis que des bataillons de cueilleurs — une dizaine de milliers, au bas mot — récoltent les fruits des plantations d'arbres-à-vert, des tubercululles et des pois géants. À la nuit tombée, ces journaliers reviennent vers la ville. Les éleveurs mènent les bêtes vers les abattoirs du bloc sud. Les cueilleurs livrent le fruit de leur travail, qu'ils traitent dans les bois pour ne pas offenser l'harmonie du paysage, chez les marchands de la bourgeoisie.

Il s'ensuit un énorme balet de marchandises afin de livrer les prêtres, les familles Bétel, puis les familles mineures. Au passage, la bourgeoisie prend sa part et laisse les déchets au petit peuple. Entre temps, des brigands prélèvent leur part soit sur les pauvres journaliers qui rentrent chez eux, soit sur les bourgeois avant que ces derniers ne livrent les prêtres et les nobles.

Il existe ainsi, environ deux heures après la nuit tombée, une période que les Bételgores nomment le Kuul Vajoorta', pendant lesquelles des hordes de criminels se jettent sur la ville afin d'approvisionner le monde souterrain. Pendant ces quelques heures, les bourgeois tremblent et les patrouilles de milices se retirent, de peur d'être prises à partie.



VOUS RESTEREZ BIEN ENCORE UN PEU...

Les Aventuriers s'intéresseront certainement aux reliques que Bételgeuse a certainement laissées derrière elle. L'endroit logique où aller chercher est bien entendu son mausolée. D'ailleurs, elle l'avait prévu et elle y a rassemblé ce qu'elle souhaitait léguer aux guildiens qui viendraient après elle. L'intérieur de son mausolée ne contient qu'une sculpture reproduisant un lutrin sur lequel serait posé un carnet de route.

Sur les deux pages visibles, on peut lire le message reproduit à la fin de ce chapitre.

AVENTURE

Ce scénario commence lorsque les Aventuriers arrivent dans l'écrin et qu'ils n'ont encore rencontré aucun bételgore. Il est indispensable que Zefram Iwasir soit en leur compagnie car ce malheureux guildien joue un rôle dans la dernière aventure.

SYNOPSIS

Les Aventuriers recueillent le témoin malencontreux d'une affaire de cannibalisme. Le responsable, craignant le châtement qui ne peut manquer de s'abattre sur lui et sa famille, tente alors de les éliminer.

Les guildiens des Mille Peuples sont complètement stupéfaits de cet acte et essaient de découvrir ce qu'il s'est passé, ne parvenant qu'à perdre l'un de leurs membres.

Pendant ce temps, Zefram Iwasir continue de chercher son Guildier Constellé. Il découvre que ce dernier a été offert en offrande au temple de Hluj Nabar et que cette offrande a disparu. Les prêtres, qui volent régulièrement ces offrandes, sont incapables de la retrouver et, craignant la punition qui risque de s'abattre sur eux si l'on découvre leur trafic, lancent à leur tour un assassin sur les traces des Aventuriers.

Mais tous ces mouvements n'ont pas échappé au Kuul-Frô. Croyant pouvoir faire affaire avec les Aventuriers, ces laissés-pour-compte les contactent pour lancer un ambitieux contrat qui, à terme, doit aboutir à une révolution et que les Aventuriers devraient refuser avec horreur... La situation est presque désespérée. Seule peut les sauver Lanara Mange-Mort, qui a survécu en devenant une créature loomique : elle doit précipiter la chute de cet écrin qui s'effondre au passage des Aventuriers, pour le compte de la Puissance Noire, qui veut le conserver mais a bien compris que les guildiens sont une force indomptable, qu'il est préférable d'accompagner plutôt que tenter de la retenir.

NOTE : les assassins de cette aventure ont les caractéristiques des chasseurs.

LE MAÎTRE ÉPINES ET LE GARDE-CHASSE

Alors que les Aventuriers cheminent paisiblement sur un chemin soigneusement dallé à travers la forêt, un homme aux vêtements déchirés par une longue course dans les ronces apparaît devant eux, jaillissant des fourrés. Il ne se présente pas et se contente de tendre une silhouette enfantine enroulée dans une couverture. Il prend de nouveau la fuite, sans avoir eu le temps de s'expliquer, en entendant les hurlements d'une meute de créatures.

Quelques secondes plus tard, une dizaine de shubnigars émergent à leur tour du sous-bois lancés à la poursuite de l'homme. Ils sont suivis à courte distance par six hommes montés sur des lhovus, qui ne font qu'un bref arrêt devant les Aventuriers, médusés. L'un d'entre eux ouvre la bouche pour donner un ordre et son compagnon le fait taire d'un coup de cravache en ajoutant, en langue arkhée — l'accent et la vitesse à laquelle

il parle rendent la compréhension Très Difficile — : « On s'arrangera avec les autres de leur guilde », et donne le signal du départ avec une profonde révérence aux Aventuriers, sans daigner pour autant leur répondre.

Dans la couverture, un petit homme vêtu d'une sorte de tunique faite en aiguilles de pin respire difficilement. Il a été roué de coup et souffre d'une Blessure Grave. Pour l'instant, il semble trop affaibli pour s'exprimer correctement. Même si on le soigne par le Loom, il dort une dizaine d'heures avant de pouvoir s'exprimer dans un dialecte arkhé hésitant.

KUMRAST BLAAR DE BÉTEL

Kumrast Blaar de Betel est un jeune érudit particulièrement curieux, ce qui lui a causé nombre de problèmes. Le regard pétillant et le verbe facile, il semble connaître tout sur tout, ce qui est un peu vrai.

Caractéristiques physiques : Assez Agile, Peu Fort, Très Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Rusé, Très Savant et Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 2. Art Étrange : 4.

Art Guildien : 5 ^(*).

Loom

Noir : 40 points dans une chevalière d'écume.

Compétences

Architecture : Initié.

Armes de trait : Novice.

Armes tranchantes : Novice.

Art (Dessin) : Initié.

Art Démonique : Initié.

Artisanat (Pierre) : Initié.

Biologie : Initié.

Botanique : Initié.

Calcul : Expert.

Cartographie : Novice.

Chasse : Novice.

Comédie : Novice.

Commandement : Initié.

L'ENVERS DU DÉCOR

Dans un Jka'Naar proche, Goorusk Shaars et quelques-uns de ses amis de la bourgeoisie et de la petite noblesse ont organisé une chasse à l'homme avec un gibier de choix : deux succulentes jeunes filles à la chair tendre. L'une d'entre elles a été rapidement tuée puis cuite. Alors que le festin commençait, un maître-épines s'avança parmi les chasseurs. Terrifié, un des bourgeois assomma le petit être. Goorusk Shaars, qui ne veut aucun problème avec les habitants de la forêt, choisit de faire supprimer son prisonnier. Il

Diplomatie : Initié.

Discretion : Novice.

Équitation : Novice.

Étiquette : Expert.

Falsification : Novice.

Guildes : Novice.

Histoire et légendes : Initié.

Ingénierie : Initié.

Intendance : Novice.

Langue (Guildien) : Expert.

Littérature : Initié.

Lois : Initié.

Loom : Initié.

Marchandage : Novice.

Mécanique : Initié.

Médecine : Novice.

Météo : Novice.

Négoce : Novice.

Sagesse Populaire : Initié.

Vigilance : Initié.

Machination

T'es encore là, toi ? : Expert.

Armes : dague.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : Blafard facial, Terreur et Fétiche de localité.

^(*) : ce personnage possède Art Guildien bien qu'il ne soit pas un aventurier car il descend de Bételgeuse.

NOUVELLE MACHINATION : T'ES ENCORE LÀ, TOI ?

Niveau : Extrême.

Description : cette machination de Savoir permet de rôder dans les environs d'événements intéressants sans être repéré. Elle cumule à la fois la capacité à être au bon endroit, au bon moment et celle de ne pas être pris à partie. En retour, il est impossible de faire quoi que ce soit d'autre que d'observer (aucun jet n'est autorisé), sous peine de se soustraire à l'effet de la machination.

Novice : le Maître est à l'endroit idéal pour tout voir d'une scène (même si c'est impossible), mais peut être pris à partie. Le MC est tenu de décrire tout ce qu'il se passe pendant cette scène, y compris ce qui aurait nécessité un jet de vigilance (mais aucun jet n'est nécessaire). L'interprétation de ce qu'il a vu est cependant à la discrétion du Maître.

Initié : le Maître peut observer n'importe quoi en toute sécurité, selon les mêmes modalités que le niveau Novice (l'Aventurier voit tout ce qu'il se produit sans avoir besoin de faire de jet) mais

ne doit pas bouger sous peine d'être repéré. S'il venait à le faire, cela ne signifie cependant pas qu'il sera inévitablement attaqué : les personnes conscientes de sa présence se comporteront normalement avec lui, comme elle l'aurait fait si elles l'avaient repéré dès le début.

Expert : le Maître a un point de vue idéal et personne ne s'occupe de lui. Il peut déambuler dans un champ de bataille en pleine fureur du combat sans que personne ne songe à le toucher. Comme précédemment, le MC doit lui décrire tout ce qu'il y a à voir dans la scène, sans qu'il y ait besoin de faire le moindre jet, l'interprétation de ce qu'il voit restant à la discrétion du Maître.

Effets Pervers : le Maître s'immisce grotesquement en plein milieu de la scène qu'il voulait observer, le maître est non seulement repéré mais pris pour un espion ou un voleur, le maître observe quelque chose d'apparemment très important et qui en fait est sans intérêt, le maître va espionner au loin et rate la prochaine scène — le joueur n'assiste pas alors au segment de la séance de jeu qui simule cet épisode.

confia cette tâche à Provor, son garde-chasse. Celui-ci connaît bien les maîtres-épines et ne souhaite pas s'en faire des ennemis — après tout, dans les bois, il est sur leur territoire. Il a donc feint d'accepter la mission et s'est enfui. Mais son maître découvrit la trahison trop tôt et se lança en personne à sa poursuite. La chasse fut plus longue que prévue et elle mena les protagonistes sur le sentier emprunté par les Aventuriers.

Goorusk ne peut pas se permettre de tuer des dieux. De plus, il croit que les Aventuriers sont avec les guildiens des Mille Peuples qu'il fait chanter. Il les laisse donc poursuivre leur route en croyant pouvoir tout arranger en ville.

BIENVENU À GRAV'NABAR !

Le réflexe qui consiste à se rendre au comptoir des Mille Peuples, qui revendique censément ce territoire, est sans doute devenu moins automatique depuis les mésaventures de Karnavikor Turabamiru.

Si les Aventuriers ne s'y rendent pas directement, ils ont alors l'occasion de visiter la ville. Les habitants les observent avec un respect mêlé de crainte. Interrogés, ils se tiennent dans une attitude soumise, à genoux, le regard tourné vers le sol et répondent en tremblant.

Quoi que les Aventuriers décident de faire, un homme, visiblement un Ashragor, les interpelle en guildien, avec un fort accent arkhé. Il s'agit de Kumrast Blaar Bétel, descendant à la huitième génération de Bételgeuse elle-même. Il profite de l'occasion pour sonder les guildiens afin de savoir s'il pourrait les accompagner quand ils repartiront d'ici. Il veut fuir sa famille décadente, dont certains membres lui sont de plus en plus hostiles, car il redoute de figurer au menu d'un de ses ennemis. Pour l'instant il reste discret sur ses problèmes et sur les luttes internes à l'élite de Bételgeuse.

Désormais, Kumrast Blaar suit les Aventuriers là où ils vont, en toute bonne foi et sans leur vouloir le moindre mal. En toute logique, les Aventuriers devraient vite l'accuser de les espionner et de disposer

d'un puissant service de renseignements. En fait, il n'en est rien : il dispose simplement du sort « Fétiche de localité » et d'une Machination utile dont il se sert très habilement. Il offre aux Aventuriers de les loger dans son palais et de les mener au comptoir des Mille Peuples. Il tente simplement de sympathiser...

LE COMPTOIR-TEMPLE

Le comptoir des Mille Peuples est un grand chalet, visiblement neuf, dont la façade est dotée d'une dizaine de balcons à colonnades. Une petite tour incongrue s'en élève, reproduisant le temple de Hluj'Nabar. L'intérieur très vaste est aménagé avec un luxe extraordinaire. Dans le grand hall d'entrée, une dizaine de personnes se pressent en permanence. De jour, il s'agit de bourgeois et de nobles venus apporter des offrandes ; la nuit, c'est une trentaine de personnes du petit peuple qui se relaient pour amener de la nourriture.

Riche ?

Il est facile de constater, avec un minimum de Sagesse populaire, que l'arrivée des Aventuriers met très mal à l'aise les guildiens des Mille Peuples en poste ici. Ces derniers tentent de dis-

simuler des documents et quelques meubles outrageusement luxueux avec une maladresse presque touchante. Tant bien que mal, ils essaient de ne pas paraître trop riches sans y parvenir.

Leur premier souci est de savoir ce qui amène des guildiens dans leur écrin.

Ces guildiens sont prêts à de nombreuses concessions, y compris céder une partie de leur exploitation, pour que leur situation ne soit pas remise en cause. Contrairement à Beltégeuse, ils n'ont pas eu la rigueur morale nécessaire pour résister à la tentation que représente l'alliance de la richesse et du pouvoir. Ils se sont donc laissés adorer. Ils ont pris des contacts auprès des prêtres et des membres des familles Bétel afin de ne pas léser les uns ou les autres.

Les molles protestations des guildiens des Mille Peuples à leur arrivée, lorsqu'on les prit pour des divinités, furent remarquées par quelques-uns, notamment par les membres de la famille Shaars qui les a menacés de rappeler ce détail à leurs prêtres. Les guildiens craignirent à tort de perdre leur agréable situation et la vie, et ils cédèrent au chantage. Ils n'acceptent pas pour autant de rendre n'importe quel service à cette famille. Ils se contentent la plupart du temps de leur procurer des informations et refusent toujours d'être mêlé directement à toute affaire de meurtre.

LE COMPTOIR-TEMPLE

Hazir

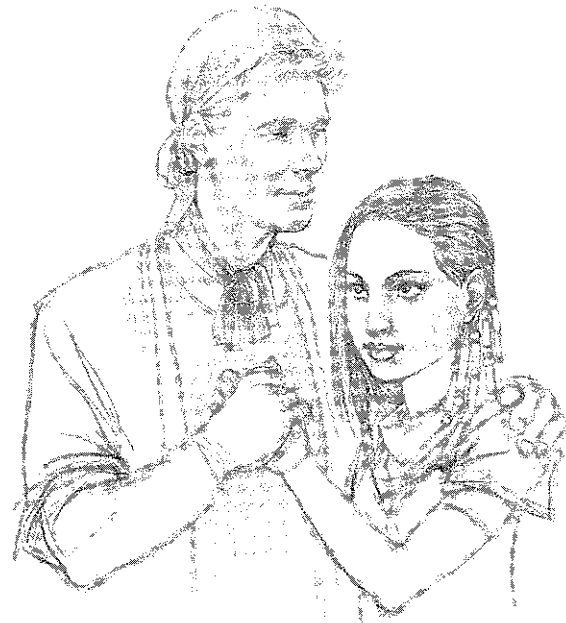
Hazir est un gros felsin dans la force de l'âge. Il est la cheville ouvrière des Shaars dans le comptoir. Il est censé le diriger, mais il est tenu par un terrible chantage. Hazir est aussi un tigre et son goût pour la chair humaine l'a entraîné dans plusieurs chasses, dont la famille Shaars garde les traces précieusement. Il est heureux au comptoir et se moque de devoir rendre un ou deux « services » à l'occasion. Il fera tout pour faire partir les Aventuriers, de peur que ceux-ci ne découvrent la vérité.



LE COMPTOIR-TEMPLE

Ulzira et Vakajir

Il s'agit d'un couple de Kheyzas qui ont trouvé dans cet écrin l'endroit idéal pour bâtir leur famille. Ulzira et Vakajir sont en charge de la gestion des affaires du comptoir, ce qui revient à recueillir les offrandes et à les vendre aux prêtres ou à les consommer. Une fois par an, ils rassemblent celles qui ont le plus de valeur et les envoient en direction de leur comptoir des Dunes métalliques. Ils ont quatre enfants en bas âge : l'aîné à six ans, sa sœur puînée quatre et demi, sa seconde sœur de deux ans et son cadet quelques mois. Leur seul objectif est de sauvegarder leur famille.



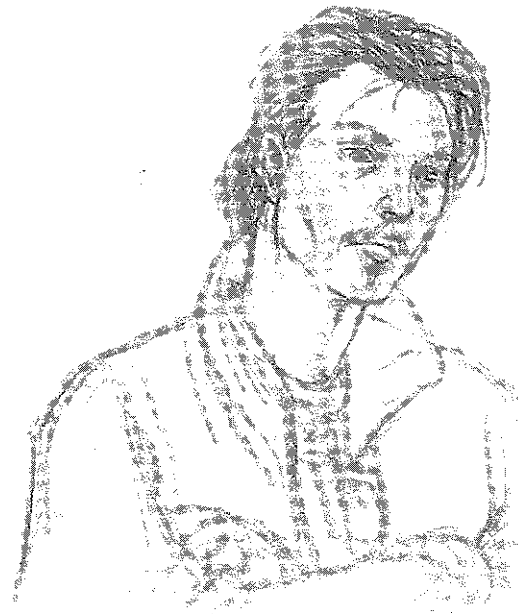
LE COMPTOIR-TEMPLE

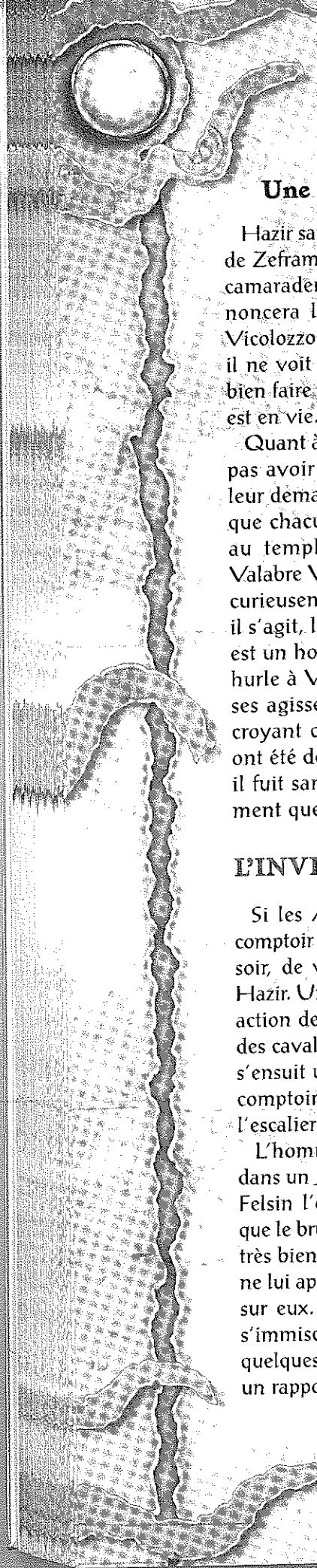
Valabre Vicolozzo

Valabre Vicolozzo est le messager du comptoir. Cavalier émérite, il passe une grande partie de son temps à cheval en prétendues reconnaissances, pendant lesquelles il assouvît sa libido débridée. C'est lui qui a offert le Guilder Constellé de Zefram Iwasir aux prêtres. Il est terrifié de le voir arriver et le craint plus que tout. Tant que les Aventuriers sont en sa compagnie, il les évite.

La famille Shaars fournit à Valabre Vicolozzo quelques filles et le fait chanter à ce propos, mais elle ignore qu'il s'est aussi fourni auprès des Jusri. Le Venn'dys est donc dans une situation délicate : il doit répondre au chantage des Shaars et rembourser les Jusri.

Sa tactique en cas de problème est la fuite. Acculé, il est prêt à tout, y compris à confesser ses crimes si cela peut le sauver. Quoiqu'il en soit, il n'a aucun remords : ce fut une bonne période de sa vie.





Une petite enquête

Hazir sait ce qu'est devenu le Guildier Constellé de Zefram Iwasir, mais, saisi d'un sentiment de camaraderie mal placée, persuadé qu'il se dénoncera lui-même, il ne trahira pas Valabre Vicolozzo. Il prétend que, en ce qui le concerne, il ne voit pas ce que ce Guildier Constellé peut bien faire au comptoir, surtout si son propriétaire est en vie.

Quant à Ulzira et Vakajir, ils ne se rappellent pas avoir vu cet objet loomique. Mais si l'on leur demande de vérifier dans leurs registres ce que chacun des membres du comptoir a offert au temple de Hluj'Nabar, il apparaît que Valabre Vicolozzo a offert « un guildier d'écume curieusement gravé ». En comprenant de quoi il s'agit, les époux sont consternés. Vakajir, qui est un homme droit et prompt à l'indignation, hurle à Valabre de « venir s'expliquer quant à ses agissements ignobles ». Vicolozzo, affolé, croyant que ses goûts en matières de femmes ont été découverts, se garde bien d'apparaître : il fuit sans demander son reste, aussi discrètement que possible.

L'INVITATION

Si les Aventuriers décident de s'installer au comptoir des Mille Peuples, ils ont l'occasion, un soir, de voir un homme demander audience à Hazir. Un individu peut reconnaître le visiteur — action de Savant Très Difficile — : il s'agit d'un des cavaliers qu'ils ont croisés le matin même. Il s'ensuit une discussion orageuse, au sommet du comptoir, qu'il est possible d'espionner depuis l'escalier ou le toit du chalet.

L'homme explique qu'un témoin d'une fête dans un Jka'Naar s'est enfui et que les invités du Felsin l'ont recueilli. Il faut absolument éviter que le bruit ne se répande. Hazir répond qu'il voit très bien où il veut venir, mais que ces guildiens ne lui appartiennent pas, qu'il n'a aucun contrôle sur eux. Par voie de conséquence, il refuse de s'immiscer dans cette affaire. L'émissaire, après quelques invectives, s'en va, promettant de faire un rapport à Goorusk.

Le lendemain de l'arrivée des Aventuriers en ville, tôt le matin, un serviteur en grande tenue vient livrer une missive : il s'agit d'une invitation pour une soirée traditionnelle organisée par un noble nommé « G. de la famille Shaars ». Il s'agit de Goorusk Shaars, qui, après avoir vainement tenté de persuader ses alliés des Mille Peuples de l'aider, prend les choses en main.

Les Aventuriers n'ont pas intérêt à refuser cette invitation et Hazir leur fait remarquer si nécessaire — c'est le moyen habituel dans cet écrin de faire des propositions diplomatiques — que refuser l'invitation est une marque de mépris ou un moyen d'affirmer sa supériorité, et que cela leur fermera définitivement les portes de la famille Shaars.

Il est important de savoir comment les Aventuriers sont vêtus car ce qui les attend est loin d'être une soirée mondaine : Goorusk les a invités pour servir de gibier à une chasse à l'homme.

CHASSE À L'HOMME

À peine les Aventuriers sont-ils arrivés devant le chalet que le noble hautain qu'ils ont rencontré sur le sentier les accueille, accompagné d'une dizaine de personnes vêtues de magnifiques armures de bois laquées et décorées de motifs floraux. Tous portent des arcs longs et des flèches.

Goorusk leur explique alors qu'ils ont l'honneur d'être les invités d'une chasse à l'homme. Ceux qui tomberont seront dévorés par les survivants. Puisqu'ils sont ses invités, Goorusk leur laisse le privilège de partir en premier. Il ajoute d'un air narquois une formule de politesse arkhée : « Que le meilleur gagne. Bon appétit ! ». Lui-même ne participe pas à la chasse. Il a engagé une équipe de psychopathes qui se chargeront de faire disparaître les corps.

Au cours de la chasse, les Aventuriers découvrent une jeune fille terrorisée, Jiissa, qui se cache dans les bois. Elle n'a rien mangé depuis deux jours et n'a pas beaucoup dormi. C'est la deuxième proie, que Goorusk n'a pas encore eu le temps de débusquer — mais ses chasseurs la tueront au passage, faisant d'une pierre (peut-être) deux coups. Si les Aventuriers la protègent,

JISSA, LA PROIE RESCAPÉE

Jiissa est une jeune fille de quatorze ans. Sa chevelure brune coupée très court, sa taille mince, sa vivacité un peu résignée et ses yeux de braise en font une fort jolie fille ; c'est d'ailleurs pour cela qu'elle a été choisie. Ses vêtements sont en lambeaux et sa peau pâle — elle vivait dans le bloc nord et n'en était jamais sortie — est écorchée de partout. Pour peu qu'on lui fournisse l'entraînement nécessaire, elle pourrait faire une excellente recrue dans le chapitre de la guerre.

Caractéristiques physiques : Très Agile, Assez Forte, Observatrice et Résistante.

Caractéristiques mentales : Super Charmeuse, Rusée, Peu Savante et Talentueuse.

Attributs

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 3.

Art Guildien : 3 ^(*).

Loom : aucun.

Compétences

Art (peinture) : Initiée.

Artisanat (Bois) : Initiée.

Artisanat (Cuir) : Initiée.

Athlétisme : Initiée.

Bagarre : Novice.

Botanique : Initiée.

Discrétion : Initiée.

Étiquette : Experte.

Falsification : Initiée.

Langue (Guildien) : Novice.

Orientation : Initiée.

Sens de la rue : Initiée.

Survie : Initiée.

Vigilance : Experte.

Armes : poing, tête et pieds.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : Dégradation du bois et Dégradation du cuir.

^(*) : ce personnage possède Art Guildien bien qu'il ne soit pas un aventurier car elle descend des compagnons de Bételgeuse.

DÉGRADATION DU CUIR

Portée : toucher.

Cible : un objet de cuir non magique, non loomique, pesant moins de cinq cent grammes.

Effet : l'objet de cuir se craquelle et se couvre de moisissures. S'il s'agit d'une arme, ses dommages sont réduits d'un niveau de blessure tant qu'elle n'a pas été soigneusement nettoyée.

ils pourront enfin comprendre une partie de cette histoire. La jeune fille connaît les raisons de sa présence ici et sait qui est l'organisateur de cette chasse. Une fois convenablement reposée et restaurée, elle peut aussi leur servir de guide. Elle n'a plus rien à perdre, c'est sa propre famille qui l'a vendue comme gibier. Elle refusera en revanche de témoigner de quoi que ce soit, car cela reviendrait à condamner les siens — et ils seront bien plus sévèrement punis pour l'avoir vendue que Goorusk pour l'avoir chassée. L'amour filial est encore fort en elle...

DISPARITION

Une fois les chasseurs éliminés, le réflexe le plus logique des Aventuriers est d'aller au chalet, qui est vide, puis de rentrer au comptoir afin de s'expliquer avec Hazir. Après tout, ne les a-t-il pas envoyés dans la gueule du loup ?

La ville est calme et il n'y a aucun signe de poursuite. Inévitablement, comme surgissant de la nuit, Kumrast Blaar Bétel apparaît pour les raccompagner. Il les presse de questions indiscretes. Mais le calme de la ville est une impression fallacieuse, car la

chasse prend fin au début du Kuul Vajoorta'.

Il y aura donc sans doute un ou deux groupes de malfrat pour tenter d'agresser les rescapés, selon l'état des Aventuriers et la manière dont ils rentrent en ville — à la discrétion du MC. C'est le moment idéal pour organiser une rencontre entre les Aventuriers et le Kuul-Frö...

Au comptoir des Mille Peuples, tout est calme. Hazir se comporte comme d'habitude — ce qui signifie, si les Aventuriers se rendent au comptoir dans la nuit, qu'il dort. Le gros felsin ne sait rien du piège dans lequel les Aventuriers sont tombés. On lui a simplement indiqué qu'il devait appuyer l'invitation de la famille Shaars. Il n'a pas fait vraiment attention à la signature, sans quoi il aurait eu un doute... Mais Hazir est naïf et il ne peut imaginer que des guildiens soient la cible de quoi que ce soit dans cet écrin. Après tout, ce sont des dieux.

Il offre immédiatement ses services afin de démêler ce qui ne peut, à son avis, être qu'un terrible malentendu. Si on le laisse faire, il va de ce pas parler aux représentants des Shaars. Mais ces derniers désavouent Goorusk et offrent toutes sortes de compensations aux Aventuriers en réparation du préjudice. Leur objectif est évidemment de protéger Hazir devenu trop dangereux. Quelques jours plus tard, ce guildien est enlevé et livré aux chasseurs.

Hazir disparu, le comptoir plonge dans le chaos. Seule l'habitude permet de maintenir les affaires en état. Les époux regardent d'un œil noir ceux par qui le désordre s'est introduit dans leur paisible existence. Quant à Vicolozzo, s'il est encore là, il se tient à l'écart des Aventuriers : ses maîtres les craignent plus que tout et, par lâcheté autant que par solidarité, il partage leur opinion. Son lhovus est sellé et ses fontes emplies de matériel.

LE MAÎTRE-ÉPINES

Le maître-épines se réveille à la fin de la partie de chasse. Il se montre très réservé envers ses sauveurs et craint visiblement pour sa vie. Son seul vœu est de fuir aussi vite que possible dans la forêt. Il raconte tout de même les circonstances de sa capture : alors qu'il s'approchait d'un feu de camp pour demander aux grands marches-au-sol de lui prêter un peu de leur lumière-qui-brûle, car la sienne était morte dans la nuit, il a été attaqué par eux sans raison. Les grands marches-au-sol étaient en train de faire cuire une petite marche-au-sol pour la manger, ce qu'il tient pour une marque de dégénérescence de leur civilisation. Qu'attendre d'autre, cela étant, de la part d'animaux qui se mangent entre eux ?

Il réclame ensuite la permission de sortir, jure que les grands marches-au-sol qui l'ont sauvé seront toujours bien accueillis dans le pays des épines, et s'en va.

Si Jiissa est là, elle est émerveillée et indique aux Aventuriers que c'est la marque d'une très grande faveur : en effet, les maîtres-épines sont capables de contrôler les manges-épines, ce qui signifie que les expéditions des Aventuriers seront sans doute toujours à l'abri de ce fléau. De plus, les maîtres-épines sont d'une grande fidélité et remboursent toujours au centuple leurs dettes : sans aucun doute, les Aventuriers trouveront régulièrement de petits cadeaux — nourriture, sculptures d'épines, cartes grossières de la région, indications de direction, etc.



LE DESTIN DE HAZIR

Hazir ne sera pas tué dans la chasse, bien au contraire. Se transformant en tigre, il massacrera les chasseurs et les Shaars seront stupéfaits. Il se contentera ensuite de rôder dans la forêt en attendant que les choses se tassent, tuant et dévorant ce qui tombe sous ses griffes, avec une préférence pour les résidents des Jka'Naar.

Les bételgores, qui n'ont jamais vu un tigre de leur vie, en feront un démon cauchemardesque qui, transformation oblige, échappe aux battues... La légende de la Bête de Bételgeuse est née.

LE GUILDER CONSTELLÉ

La piste du Guildier Constellé se poursuit dans le temple de Hluj'Nabar. Si les Aventuriers ne découvrent pas le lien, Zefram Iwasir le trouve et les avertit qu'il va au temple, sans plus de précision. Bien entendu, il n'en revient pas, laissant ses compagnons de route dans l'incertitude — il est mort et repose dans une tombe anonyme de la forêt, avec les cadavres de tous ceux qu'il a emportés avec lui.

Lorsque les Aventuriers arrivent au temple, ils sont reçus comme des hôtes de marque. Une dizaine de prêtres les escortent partout où ils se rendent, leur offrent nourriture et boisson, une cellule dans le monastère sous le temple, et ainsi de suite.

En fait, ces attentions excessives deviennent rapidement suspectes, et pour cause : les prêtres espèrent endormir la curiosité de leurs visiteurs ou leur montrer qu'il est possible de s'entendre et de partager les fruits de la générosité des fidèles... Tant que les Aventuriers ne posent pas trop de question, les guides se cachent derrière le dogme. Les offrandes sont emmenées dans le séjour des dieux, qui en retour protègent leur peuple des catastrophes qui pourraient s'abattre sur lui, etc.

Si les Aventuriers insistent, les guides, visiblement embarrassés, sont remplacés par des gens de plus haut rang venu voir « ce que leurs Divines Seigneuries souhaitent exactement ». Si les Aventuriers ne perçoivent pas le sous-entendu, le grand prêtre les invite à boire un peu d'alcool de tubercululle. Là, il leur demande franchement si une compensation est possible afin que cette lamentable affaire ne s'ébruite pas. Il leur jure ne pas savoir où se trouve l'offrande. Personne n'a reconnu l'avoir prise et, dans la mesure où le monastère abrite près d'un millier de prêtres, il leur est difficile de mener une enquête sérieuse.

Mais il leur laisse toute latitude pour enquêter, à supposer qu'ils acceptent de ne pas ébruiter l'affaire. Dans le cas contraire... Il les laisse partir, un sourire de circonstance plaqué sur le visage, avant de lancer une équipe de prêtres spécialisés dans le « nettoyage » à leur poursuite.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les prêtres sont très inquiets de toute question concernant le Guildier Constellé, car leur religion spécifie clairement qu'il n'y a pas plus grand crime que de voler la précieuse pièce à un guildien. Il est donc impensable que les dieux aient reçu l'offrande dès lors que son propriétaire vient la réclamer — de toute façon, les dieux n'ont jamais touché aux offrandes ! Ce qui signifie que c'est un prêtre qui l'a volé. En fait, c'est Lanara Mange-Mort, mais dans la mesure où tout le monde ignore son existence, ils ne peuvent le deviner. Les prêtres tremblent donc de voir leur énorme trafic révélé. Ils sont prêts à de nombreuses concessions pour éviter cette fâcheuse alternative.

Si le raisonnement paraît un peu stupide à un guildien, le dogme a force de loi pour les prêtres. De plus, si les guildiens se détournent des offrandes, le clergé croira tout de même profondément à leur divinité.

LES OFFRANDES DE HLUJ'NABAR

L'autel où l'offrande a été faite est celui de Lanara Mange-Mort. De nombreuses personnes sollicitent son aide dans des affaires bizarres, car la déesse est censée avoir d'immenses affinités avec le monde surnaturel. Valabre n'a aucune raison particulière de choisir cet autel plutôt qu'un autre : il s'est simplement trouvé que c'était le plus proche et que c'est là qu'il a posé le Guildier Constellé.

En observant avec attention l'autel et le mausolée derrière lui, un détail curieux devrait apparaître : la tombe dispose d'ouvertures qui permettent d'espionner l'extérieur. Elles sont bien dissimulées — Très Difficiles à repérer —, même pour un œil habitué à l'Architecture. Il est en revanche Impossible de découvrir par le même moyen que l'ensemble des mausolées est percé de passages secrets en tous sens.

Il est bien sûr interdit de déranger le sommeil des dieux, mais les guildiens devraient finir par s'y résoudre. À l'intérieur du mausolée de Lanara, il n'y a aucun doute de la présence régulière d'une femme : coiffeuse, lit orné de dentelle, parfums précieux, fiole de Loom noir... Le tout est

LE DÉMON DE COMBAT

Cette énorme créature humanoïde semble couverte d'une carapace chitineuse. Elle a, à la place du visage, une gueule garnie de crocs qui s'ouvre dans le sens de la hauteur. Ses bras démesurés s'ornent de redoutables griffes qu'elle manie avec une efficacité remarquable.

Caractéristiques physiques : Monstrueusement Agile (7), Monstrueusement Fort (7), Observateur et Monstrueusement Résistant (7).

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Rusé, Pas Savant et Monstrueusement Talentueux (7).

Attributs

Art Guerrier : 7.

Art Étrange : 5.

Loom

Aucun.

Compétences

Acrobaties : Initié.

Art Démonique : Expert.

Athlétisme : Expert.

Bagarre : Expert.

Contorsions : Initié.

Discrétion : Initié.

Équilibre : Initié.

Loom : Expert.

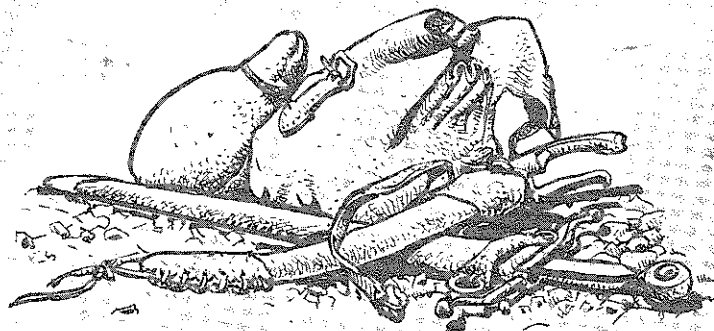
Vigilance : Expert.

Armes : Griffes (grandes) et morsure (grande).

Armure : peau (Def. + 2 ; absorbe).

Tours, sorts et sortilèges : Piqure, Absorbeur de jour et Terreur.

Note : le démon de combat est immunisé à tout Loom excepté le noir.



LE TRAFIC DES PRÊTRES

Chaque soir, les prêtres retirent les offrandes accumulées dans la journée. Le fruit de cette collecte est alors emmené en direction de la salle de tri : la nourriture est orientée vers les cuisines, les vêtements vers les magasins, et ainsi de suite.

Lorsqu'un prêtre a besoin de quelque chose, il se contente d'aller le demander et de s'inscrire dans les registres. Un système de " points ", fonctionnant à l'ancienneté, leur permet de retirer plus ou moins d'objets.

Tout cela est réparti avec une folle générosité, car les offrandes sont si nombreuses qu'elles menacent de dépasser les capacités de stockage des entrepôts.

Les registres indiquent qu'aucun Guilder Constellé n'est arrivé dans les salles de tri. Quant aux prêtres chargés de collecter les offrandes, ils n'ont aucun souvenir d'avoir vu le guilden... Mais cela s'est déroulé il y a plus de six mois maintenant, cela n'a donc rien d'exceptionnel.

En ce qui concerne les vols, le temple n'en déplore que très peu et laisse faire les menus larcins. De toute façon, pourquoi aller voler ce que l'on peut avoir gratuitement ?

La seule affaire en cours concerne une déperdition régulière et inexplicable de Loom noir. La substance disparaît avec une constance très étrange, sans que personne ne puisse contrepèdre comment procède le voleur.

scrupuleusement entretenu. Kumrast Blaar de Bétel, « Je passais par-là, comme la tombe était ouverte, j'ai cru que... Mais ne vous inquiétez pas, je ne dirais rien ! » reste pantois de cette découverte, une fois qu'il a fourni son explication.

La chambre funéraire est gardée par un démon de combat en l'absence de Lanara, laquelle disparaît chaque nuit. Celui-ci se bat jusqu'à la mort, dans un silence total.

Si Lanara est présente, elle est favorablement impressionnée de voir les Aventuriers entrer dans son repaire. Le découvrir n'était pas une mince affaire. Elle est prête à satisfaire leur curiosité, mais pas au point de vendre les secrets de l'expédition ou de leur dire comment elle est devenue ce qu'elle est aujourd'hui.

En revanche, elle aimerait savoir quelles sont les intentions des guildiens concernant son écrin. Après tout, elle était là la première. Comme le Sénat de la Constellation n'existait pas à cette époque, l'expédition Bételgeuse n'a jamais pu faire enregistrer sa découverte !

Qui plus est, c'est en partie grâce à elle si les autochtones adorent les guildiens comme des dieux...

En attendant, elle veut bien restituer le Guilder Constellé, contre une promesse de services futurs, qu'elle viendra réclamer quand elle en aura be-

soin, si jamais elle en a besoin. Et elle reste à la disposition des Aventuriers pour toute question. Après tout, plus ils en sauront, moins ils risqueront de semer le désordre dans l'écrin.

La limite de ce qu'elle consent à faire est de se révéler. Mais si la situation devient suffisamment désespérée, elle le fera, uniquement pour reprendre le contrôle de l'écrin.

PÉRIPÉTIES

D'une manière générale, depuis leur altercation avec le seigneur Goorusk, les Aventuriers peuvent remarquer qu'ils sont très discrètement surveillés — c'est un exercice de Vigilance Extrême. Les équipes se relient régulièrement, mais il y a toujours quelqu'un dans leur sillage, qui les observe de loin et qui écoute avec un soin particulier leurs conversations.

Un soir, alors qu'ils viennent juste d'arriver devant le comptoir de la guilde, les Aventuriers ont la surprise de voir deux hommes les attendant. Ils sont dissimulés dans d'amples manteaux et proposent un rendez-vous pour le lendemain soir. Ils offrent l'assistance de leur groupe, qu'ils prétendent « puissant, très puissant » sans vouloir fournir de précisions, ni en donner le

nom. Ils ont l'air de deux conspirateurs de pacotille jouant un rôle un peu grandiloquent.

Si Jiissa est là, elle peut indiquer à ses employeurs qu'il s'agit a priori de représentants du Kuul-Frö, une puissante organisation dont elle est bien en peine de définir les objectifs et les moyens. Pour elle, il s'agit d'un organisme marginal, un peu criminel, un peu terroriste, un peu utopiste. Mais elle est assez intelligente pour savoir que ces gens sont d'un autre monde, dont elle ne sait rien, et que les informations dont elle dispose sont sans doute fausses ou tronquées.

Le lendemain soir, une petite délégation d'hommes et de femmes à l'air décidé attend les Aventuriers. Ils sont venus sans armes afin de démontrer leurs intentions pacifiques. Ils souhaitent conclure un accord.

Ils pensent que leurs deux groupes doivent s'associer afin de réaliser leurs aspirations communes — ils parlent vite et ne laissent pas vraiment le temps aux Aventuriers de poser les questions qui leur viennent à l'esprit.

Le Kuul-Frö peut fournir sa connaissance de Grav'Nabar et un plan d'action en échange de

LES CHASSEURS ET LES ASSASSINS

Les hommes de la noblesse : ces dix psychopathes se réjouissent de faire un bon repas. Ils sont plus doués à distance qu'au corps à corps, c'est un détail Facile à repérer pour un Observateur qui souhaiterait le découvrir.

Les hommes du temple : les assassins mandatés par les prêtres ont les yeux emplis de larmes et se suicident dès qu'ils sentent l'affaire mal engagée en demandant pardon aux dieux guildiens.

Les Hommes du Kuul-Frö : implacables machines fanatisées, ils sont prêts à tout pour réussir et meurent en silence, la haine chevillée au corps, le regard plein de mépris.

Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Très Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Peu Charmeur, Rusé, Savant et Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Art Guildien : 3⁽¹⁾.

Loom : aucun.

Compétences

Armes de trait : Expert.

Armes tranchantes : Initié.

Athlétisme : Initié.

Chasse : Expert.

Discretion : Initié.

Orientation : Novice.

Vigilance : Expert.

Armes : arc long et dague.

Armure : armure de bois laqué — équivalente à une cotte de maille.

Tours, sorts et sortilèges : aucun.

Note : ces chasseurs sont représentatifs de l'assassin moyen. Leurs caractéristiques sont celles de tous ceux qui tenteront de tuer les Aventuriers.

⁽¹⁾ : ces personnages possèdent Art Guildien bien qu'il ne soit pas des aventuriers car ils descendent des compagnons de Bételgeuse

quoi les Aventuriers feront profiter l'organisation de l'excellente opinion que les autorités ont d'eux. Le Kuul-Frö a un plan : il se propose d'empoisonner les réserves d'eaux destinées à la noblesse, ce qui permettra de tuer d'un seul coup une grande partie de leurs dirigeants. Il suffit juste d'introduire dans l'eau une petite quantité d'un poison extrêmement virulent dont ils se sont procuré des quantités suffisantes. Malheureusement, pour que ce plan marche, il faut que les paranoïaques de la famille Bétel ne se doutent de rien. C'est là qu'interviennent les Aventuriers : jamais on ne le soupçonnerait de vouloir empoisonner l'eau. Il leur suffit donc de visiter sous un prétexte fallacieux les grands réservoirs d'eau de la ville pour répandre le poison.

Ce plan implique de tuer d'un seul coup un millier d'individus, si l'on compte tous les laquais du pouvoir en place frappés par l'opération. Il faut bien quelques sacrifices pour la cause : les innocents seront des martyrs, dont la révolution se souviendra éternellement, etc.

En toute logique, à moins que les Aventuriers ne soient tous des Ashragors sans moralité, ce plan doit leur paraître monstrueux. Les conspirateurs, s'ils essuient un refus, réclament que les Aventuriers gardent tout cela pour eux et mobiliseront immédiatement après le départ de ces derniers une dizaine d'assassins afin d'en acquiescer la certitude.

ET MAINTENANT ?

Au bout de quelques jours, les assassins sont de plus en plus nombreux et les guildiens comprennent qu'ils peuvent impunément abattre n'importe qui sans craindre de représailles.

Il existe plusieurs solutions. La plus simple consiste à commencer un massacre dans l'écrin et à tuer tous ceux qui leur veulent du mal. Cela se solde par un bain de sang qui réclame qu'ils aient des troupes ou l'organisation de la défense à partir d'éléments locaux. Par exemple, il est possible de réunir en quelques heures une centaine de fidèles prêts à défendre les Aventuriers jusqu'à la mort. Dans tous les cas, il s'agit d'une opération à outrance mobilisant le chapitre de la guerre.

Les prêtres sont Peu Belliqueux et la famille Shaars Assez Belliqueuse. De plus il faudra encore maîtriser le Kuul-Frö, qui est Peu Belliqueux mais a lancé une opération limitée à l'aide de son puissant chapitre du savoir — qui est docte — afin d'éliminer les Aventuriers.

L'autre option consiste à faire éclater les scandales dans lesquels trempent les différents intervenants de cette histoire. Il s'ensuit une crise politique majeure, qui ne peut manquer de déboucher sur la guerre civile. Seule l'intervention de Lanara Mange-Mort permet de mettre un terme à cette folie mais les guildiens ont définitivement perdu l'écrin — quoi que son nouvel et immortel dirigeant soit tout à fait prêt à nouer de fructueuses relations économiques avec les guildes.

JEU

LES PUISSANCES

Trop assurée de sa mainmise sur l'écrin, la Puissance Noire a laissé se dégrader la situation. Pour l'instant, l'écrin n'est stable que parce que les guildiens qui s'y sont installés ont accepté de laisser de côté les guildes pour se laisser vivre... Il suffit d'un minimum d'efforts pour que les guildes prennent le contrôle : quelques hommes peuvent rallier l'essentiel de la population et devenir les maîtres d'une horde de fidèles émerveillés de voir enfin la réapparition des dieux, très satisfaits de se tuer à la tâche pour leurs nouveaux maîtres...

La carte maîtresse de la Puissance Noire reste cependant Lanara Mange-Mort, dont elle peut se servir pour reprendre le contrôle. Il faut préalablement que la Puissance soit avertie de la dégradation de la situation, ce dont Lanara se gardera bien — cette dernière ne rêve que de sa liberté envolée et sabote sciemment les efforts de sa maîtresse autant qu'elle en est capable.

LES GUILDES

La guerre

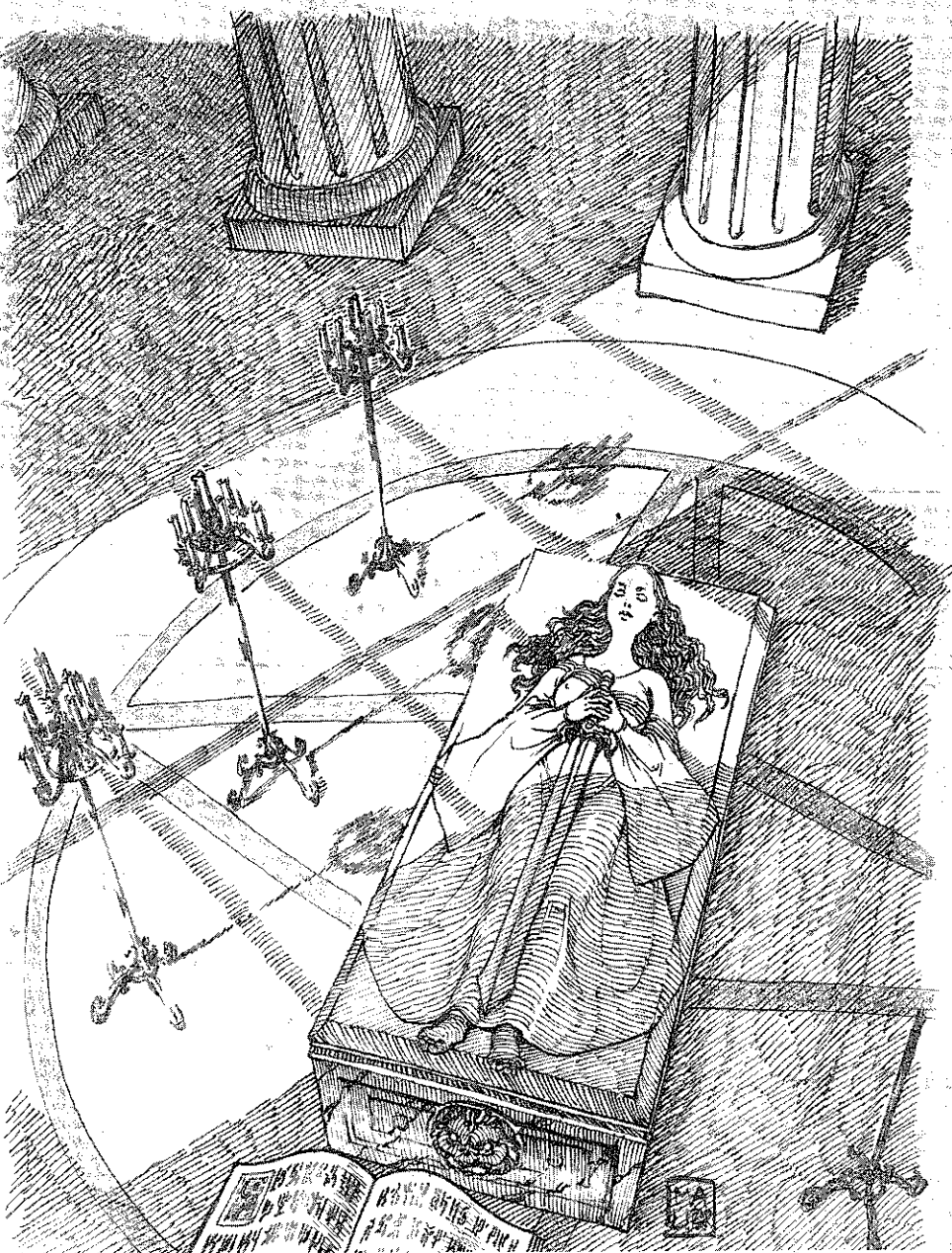
Il y a beaucoup à gagner ici. Kumrast Blaar de Bétel n'est qu'un exemple, il y a une bonne dizaine d'autres cadets de famille prêts à s'engager, quoi que Kumrast soit sans doute le plus débrouillard et le plus audacieux. Au total, il est possible d'engager au bas mot une centaine d'hommes, dans tous les corps de métiers, sans difficulté. En fait, il serait possible de vider pratiquement l'écrin sans coup férir.

Par ailleurs, une moitié de la famille Gosri est prête à disparaître avec armes et bagages, ce qui représente une cinquantaine de soldats très aguerris, pour peu qu'on lui promette enfin un peu d'action.

Le Loom

C'est le chapitre du Loom le moins bien loti ici. En dehors des sortilèges de la première ligne du Phylum de l'Architecture impossible, qui sont inscrits dans la charpente du temple de Hluj'Nabar, la région ne contient que du Loom

noir brut. On peut cependant en récolter des quantités importantes — une semaine de prospection dans la forêt, à la recherche de mares de fröl, permet de récolter deux cents points de Loom noir. Les quantités ainsi récoltables sont pratiquement infinies — de l'ordre de cinq cent mille points, qui se renouvelleront de toute façon en une semaine si d'aventure les Aventuriers engageaient toute la population pour prospecter le Loom.



A ceux qui, inévitablement, viendront après moi et, tout aussi inévitablement, violeront cette sépulture, j'adresse cet avertissement, en espérant qu'il me permettra de trouver le repos.

Je ne laisse derrière moi aucun objet de valeur, aucun document hormis celui que vous êtes en train de lire. J'ai veillé à ce que tout soit détruit, sans espoir de restauration d'aucune sorte. N'espérez pas non plus trouver quoi que ce soit dans les autres tombes : elles ont subi le même sort que la mienne. Vous y trouverez d'ailleurs le même avertissement, signé de la main de mes compagnons.

Sachez que, puisque je ne sais pas pour qui vous jouez, je ne peux vous aider. Mais le Jeu est une absurdité, dont j'ai choisi de m'extraire. Encore que je soupçonne qu'on ait choisi pour moi. Cet écrin est beau, agréable, on y vit bien et j'ai fait en sorte que ceux qui viendront après moi puissent en profiter autant que moi. Voilà le seul héritage que je veux laisser à l'Aventure.

Suivez mon conseil : prenez des vacances ici.

Sinon, bonne partie !

Capitaine Beltégeuse

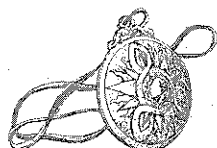
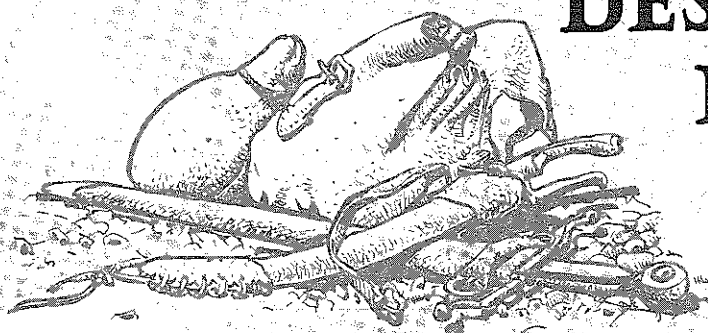
La route

Cet écrin peut faire la fortune de la guilde, si elle sait s'y prendre. Tous les intervenants sont prêts à conclure des accords particulièrement avantageux afin de garder leurs petits secrets. Si l'écrin demeure stable, ce qui signifie que les guildiens n'en prennent pas le contrôle, il peut fournir chaque mois une dizaine de milliers de Guilders d'Ecume de matériels. De plus, ses routes sont excellentes : il suffit de les prolonger en embauchant les architectes et les maçons locaux puis en les faisant sortir de l'écrin pour bénéficier d'une voie commerciale de première force.

Le savoir

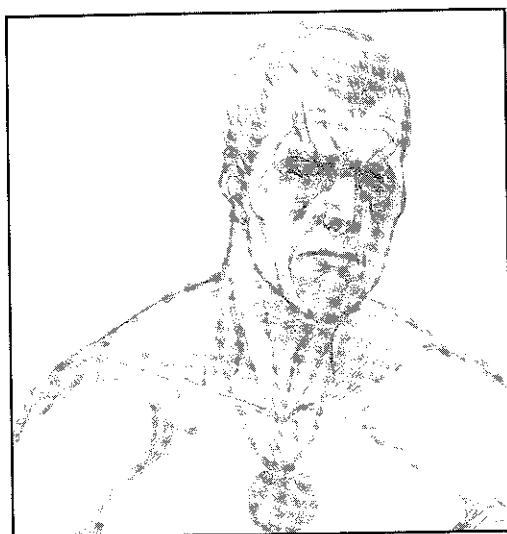
Le chapitre du savoir peut aisément s'enrichir d'un réseau d'espions bien formés et efficace, dont la motivation est inébranlable. Ces fanatiques des guildiens considèrent en effet qu'ils « entrent au paradis » en devenant membre d'une guilde. Pour eux, c'est la consécration. De plus, les luttes internes incessantes qui minent l'écrin leur ont fourni une inestimable expérience.

DES GUILDIENS ET DU LOOM (ANNEXE)



ZEFRAM IWASIR (FORT SILIEN)

Ce puissant felsen se déplace à la manière de son école, courbé en avant, les bras pendants le long du corps. Sa musculature impressionnante cache une extraordinaire vivacité. Si d'aventure Zefram Iwasir rejoint une nouvelle guilde, ce sera au rang de Compagnon bien qu'il mérite celui de Maître.



Caractéristiques physiques : Super Agile, Fort, Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Rusé, Super Savant et Pas Talentueux.

ATTRIBUTS

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 2.

Art Guildien : 4.

Loom : aucun point.

COMPÉTENCES

Acrobaties : Expert.

Armes articulées : Expert.

Armes combinées : Expert.

Armes contondantes : Expert.

Armes de trait : Initié.

Armes tranchantes : Expert.

Art Mystique : Initié.

Artisanat (Cuir) : Initié.

Athlétisme : Expert.

Autochtones : Novice.

Bagarre : Expert.

Chasse : Expert.

Contorsions : Initié.

Diplomatie : Novice.

Discrétion : Initié.

Équilibre : Initié.

Équitation : Novice.

Escalade : Novice.

Guildes : Novice.

Langue (Lore) : Initié.

Météo : Novice.

Natation : Expert.

Des guildiens et du Loom (Annexe)

Orientation : Novice.

Premiers soins : Expert.

Routes : Novice.

Sagesse Populaire : Novice.

Sheï : Expert.

Survie : Expert.

Vigilance : Expert.

Note : tant qu'Iwasir n'aura pas récupéré son Guilder Constellé, il ne peut pas utiliser ses Machinations.

Même pas mal ! : Expert.

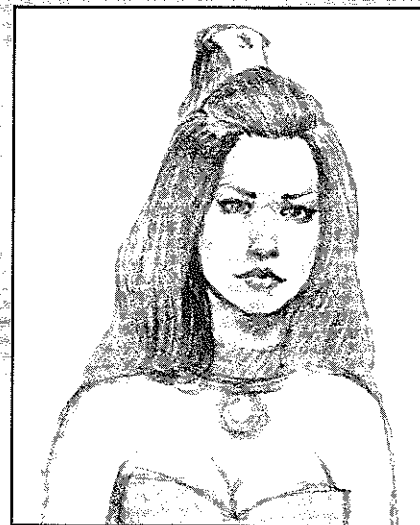
Il ne peut en rester qu'un : Expert.

Sheï : 6 points.

Armes : arts martiaux (école du gorille).

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : Peau de cuir, Rugissement, Sens du Danger et Vaillance.



Jaavina est une femme de taille moyenne, aux beaux cheveux noirs et luisant. Son visage serait assez commun sans une magnifique paire d'yeux verts. Mince et très musclée, elle se déplace avec une allure énergique, décidée, assez étrange. Elle déambule vêtue d'une ridicule tenue en peau de crapaud à fourrure, qui met très vulgairement en valeur ses minces atouts.

Aimable et souriante, rien ne trahit sa folie en dehors de son apparence. Elle n'hésite pas à discuter et répond très ouvertement aux questions qu'on lui pose, en baissant les yeux comme si elle était intimidée. Sa tactique consiste à se faire passer pour une timide jeune femme, a priori sans danger, de manière à séduire hommes ou femmes — elle n'a pas de préférence. Elle se rend ensuite chez eux ou les emmène dans le fond de la boutique. Là, elle fait... usage de sa Machination, puis paralyse sa victime à l'aide de ses très longs et très acérés ongles empoisonnés. Xapotitlec prend alors le relais.

Caractéristiques physiques : Très Agile, Forte, Très Observatrice et Super Résistante.

Caractéristiques mentales : Charmeuse, Rusée, Assez Savante et Super Talentueuse.

ATTRIBUTS

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 4.

Art Guildien : 6.

LOOM

Vert : 12 points.



LE COMPTOIR DES FOUS

JAAVINA

Jaavina était une esclave ashragore en fuite qui chercha la paix parmi les guildiens pour y découvrir l'enfer. Bien qu'extrêmement compétente, sa survie est due à son éducation et aux anciens réflexes qui lui permirent de survivre aux dures lois de sa Maison, jusqu'à ce qu'elle parvienne à s'en échapper. C'est sans doute la seule guildienne de ce comptoir des fous qui puisse être récupérée, même si elle garde inévitablement de graves séquelles de cette affaire.

LE COMPTOIR DES FOUS

Le comptoir des fous est Pas Prometteur, Assez Développé, Pas Rentable et Pas Apprécié.

Rouge : 1 point.
Jaune : 1 point.
Noir : 10 points.
Violet : 3 points.

COMPÉTENCES

Acrobaties : Initiée.
Armes à feu : Novice.
Armes de trait : Initiée.
Armes tranchantes : Initiée.
Art Démonique : Novice.
Art Onirique : Novice.
Artisanat (Cuir) : Experte.
Athlétisme : Experte.
Bagarre : Experte.
Biologie : Initiée.
Botanique : Initiée.
Chasse : Initiée.
Comédie : Experte.
Contorsions : Initiée.
Discrétion : Initiée.
Équilibre : Novice.
Étiquette : Initiée.
Langue (Kurajabiru) : Experte.
Loom : Experte.
Marchandage : Initiée.
Médecine : Initiée.
Natation : Novice.
Orientation : Initiée.
Patois Carabin : Initiée.
Poisons : Initiée.
Premiers soins : Initiée.
Sagesse Populaire : Experte.
Sens de la rue : Novice.
Sheï : Experte.
Survie : Experte.
Vigilance : Experte.

MACHINATIONS

À table ! : Initiée.
Confidences sur l'oreiller : Experte.
Sheï : 6.
Armes : arts martiaux et arc court.
Armure : aucune.
Tours, sorts et sortilèges : Du topaze de sérénité, Du pôle de conseillances et Piqure.

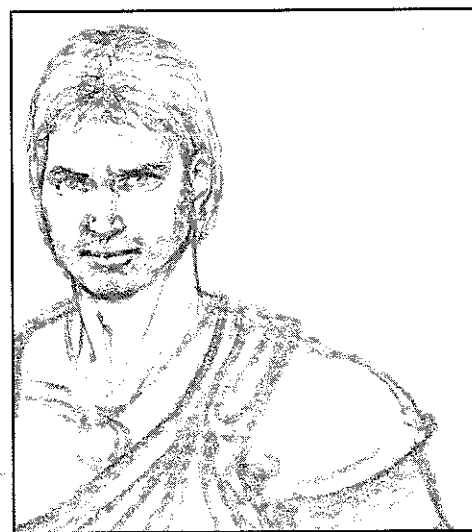


JUVITULE

Juvitule est un robuste Çehemdal dans la force de l'âge. Son regard exorbité et injecté de sang ne présage cependant rien de bon. Il passe ses journées à découper tout ce qui lui tombe sous la main, tant que ça saigne.

Vêtu d'un simple tablier de cuir couvert de sang séché, Juvitule est un colosse à la musculature saillante. Blond, vif, il semble obsédé par sa tâche, qu'il accomplit avec un sérieux redoutable. Bien qu'il accepte de répondre si on lui adresse la parole, il ne se détourne pas une seule seconde du cadavre qu'il est en train d'équarrir. Si on lui demande pourquoi, il se contente d'indiquer avec des sanglots dans la voix que « c'est la seule manière, la seule ».

Il est complètement imperméable à toute autre activité. Lorsqu'il n'a plus à découper, il attrape la personne vivante la plus proche, la plante sur son croc de boucher et la découpe vivante, avant de l'équarrir.



Caractéristiques physiques : Agile, Très Fort, Peu Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Rusé, Très Savant et Talentueux.

ATTRIBUTS

Art Guerrier : 5.

Art Étrange : 4.

Art Guildien : 3.

Des guildiens et du Loom (Annexe)

LOOM

Vert : 5 points.
Rouge : 5 points.
Jaune : 1 point.
Violet : 2 points.

COMPÉTENCES

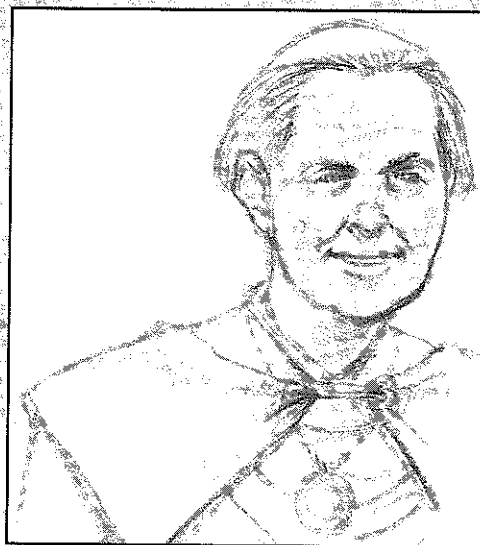
Acrobaties : Initié.
Armes tranchantes : Expert.
Art Métallique : Initié.
Artisanat (Équarrissage) : Expert.
Athlétisme : Expert.
Bagarre : Expert.
Biologie : Initié.
Botanique : Initié.
Chasse : Novice.
Contorsions : Initié.
Équilibre : Initié.
Équitation : Novice.
Escalade : Novice.
Guildes : Novice.
Intimidation : Novice.
Langue (Lore) : Novice.
Loom : Expert.
Médecine : Initié.
Météo : Novice.
Natation : Novice.
Orientation : Novice.
Poisons : Initié.
Premiers soins : Expert.
Routes : Novice.
Sagesse Populaire : Initié.
Sheï : Expert.
Survie : Novice.
Vigilance : Expert.

MACHINATION

Même pas mal ! : Expert.
Sheï : 6
Armes : arts martiaux et dague.
Armure : armure de cuir souple.
Tours, sorts et sortilèges : Par le regard d'or.

XAPOTITLEC

Xapotitlec est un jeune homme d'une vingtaine d'années. Il sourit beaucoup et parle vite, comme si de rien n'était. Cependant, si un de ses « patients », comme il les appelle, gémit ou se



plaint pendant une discussion, il s'interrompt brusquement. Avec une violence terrible à contempler, il le frappe en lui hurlant continuellement « c'est pas ta faute, mais tais-toi, c'est pas ta faute, mais tais-toi... ».

Grand, plutôt large d'épaule pour un Ulmeq, et surtout, très musclé, Xapotitlec pue l'alcool, dont il consomme des quantités incroyables sans jamais être saoul. Il est curieusement vêtu d'une chemise de fine toile ornée de belles broderies et d'une veste rouge finement décorée de fils d'or. Rasé de près, propre sur lui, il pourrait passer pour un guildien presque normal si ce n'est qu'il ne porte rien au-dessous de la ceinture et semble atteint de priapisme aigu. Il dort très peu, quelques heures grappillées ici et là, en général à l'aube ou au crépuscule. La nuit, des cris horribles s'élèvent d'ailleurs de sa chambre, provenant tout autant de la bouche de l'Ulmeq que de celles de ses malheureuses victimes.

Caractéristiques physiques : Agile, Assez Fort, Observateur et Assez Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Rusé, Savant et Très Talentueux.

ATTRIBUTS

Art Guerrier : 4.
Art Étrange : 4.
Art Guildien : 4.

LOOM

Vert : 49 points.

Rouge : 3 points.
 Jaune : 1 point.
 Noir : 1 point.
 Violet : 5 points.

COMPÉTENCES

Armes articulées : Initié.
 Armes combinées : Initié.
 Armes contondantes : Expert.
 Armes tranchantes : Expert.
 Art Onirique : Initié.
 Artisanat (torture) : Initié.
 Athlétisme : Initié.
 Autochtones : Novice.
 Bagarre : Initié.
 Comédie : Initié.
 Dressage : Expert.
 Étiquette : Novice.
 Guildes : Novice.
 Langue (Arkhe) : Novice.
 Langue (Kurajabiru) : Novice.
 Loom : Expert.
 Natation : Novice.
 Orientation : Novice.
 Premiers soins : Initié.
 Routes : Novice.
 Sheï : Expert.
 Survie : Novice.
 Vigilance : Expert.

MACHINATION

Il ne peut en rester qu'un : Initié.
 Sheï : 2
 Armes : fouet, épée, dague et gourdin.
 Armure : aucune.
 Tours, sorts et sortilèges : Des fleurs d'agresse,
 Du champ des lames ébréchées, Cube lumine-
 cent et Décoction salvatrice.

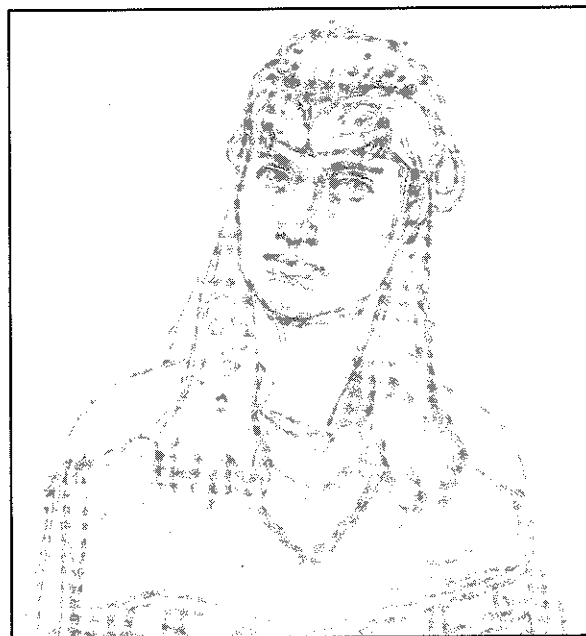
TATLOCLI

Tatlocli n'est plus que l'ombre d'un homme. Ignoble, le visage mangé par une barbe où s'entremêlent sang et fragments de viandes pourris-
 santes, il ne s'est pas lavé depuis des semaines. Ses vêtements ne sont plus que des loques immondes tout juste bonnes à brûler. Mais le pire est sans aucun doute l'odeur que dégage le petit réduit où Tatlocli passe ses jours : un mélange de pourriture et de sang d'où émerge parfois l'infecte fragrance

d'excrément en pleine décomposition. En dépit des apparences — on lui en donnerait trente ans sans hésitation —, Tatlocli n'a que quinze ans. Enfermé en haut de sa tour de guet, ses journées se passent en tours de garde. Dès qu'il entrevoit quoi que ce soit dans son champ de vision, il tente de le tuer. Il a déjà à son actif le meurtre d'une dizaine de Transients. Ces derniers ne s'approchent plus du bâtiment sauf du côté de l'étal de boucherie de Jaavina, protégé par l'avancée du toit, en dessous de laquelle Tatlocli ne peut rien voir.

Mais Tatlocli ne se limite pas aux cibles intelligentes. Il tue les oiseaux, les rongeurs, tout ce qui fait le moindre mouvement. Il est en outre responsable du carnage qui orne le toit de la bâtisse.

Tatlocli a reçu une très vilaine blessure à la jambe, de l'individu qui encombre désormais l'escalier de sa tour de guet. Faute de parvenir à la soigner correctement, la blessure s'est infectée et Tatlocli a lui-même retiré la chair nécrosée à l'aide de son couteau avant de cautériser la plaie. Celle-ci ne suppure plus — elle est même en voie de guérison —, mais sa jambe est perdue. Le jeune Ulmeq ne peut plus se déplacer. Il se contente donc de tirer de petits oiseaux puis de les ramener à lui à l'aide d'un fil de pêche et d'un hameçon. Les proies préférées de Tatlocli sont les oiseaux pêches-flèches, dont il extrait du poison pour ses traits.



Des guildiens et du Loom (Annexe)

Tatloci ne parle plus. Il se nourrit de ce qu'il tue sans même prendre la peine de le faire cuire. Lorsqu'il a soif, il boit tout ce qui lui tombe sous la main, essentiellement le sang de ses proies. Le climat humide du marais lui fournit un heureux complément sous la forme d'eau de pluie qu'il détourne des conduites alimentant la citerne sur laquelle est construite sa cahute.

Caractéristiques physiques : Super Agile, Peu Fort, Super Observateur et Très Résistant.

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Rusé, Peu Savant et Super Talentueux.

ATTRIBUTS

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 3.

Art Guildien : 2.

LOOM

Vert : 5 points.

Rouge : 1 point.

Jaune : 2 points.

Noir : 1 point.

Violet : 3 points.

COMPÉTENCES

Armes de trait : Expert.

Armes tranchantes : Initié.

Art Onirique : Novice.

Artisanat (bois) : Expert.

Athlétisme : Novice.

Bagarre : Novice.

Chasse : Expert.

Discrétion : Initié.

Équilibre : Novice.

Langue (Kurajabiru) : Initié.

Loom : Initié.

Médecine : Initié.

Météo : Novice.

Poisons : Expert.

Premiers soins : Expert.

Sheï : Initié.

Survie : Initié.

Vigilance : Expert.

Sheï : 4 points.

Armes : Arc composite, coutelas.

Armure : aucune.

Tours, sorts et sortilèges : Du champ des lames ébréchées.



LES GUILDIENS DE BRUNE-HALTE

LE COMPTOIR DES MILLE PEUPLES

Le comptoir de Brune-Halte est Prometteur, Développé, Peu Rentable et Assez Apprécié. Évidemment, les événements des scénarios proposés dans Le Triomphe de Beltégeuse feront évoluer ces paramètres.

SLAR BACREED

Ce Gehemdal d'une trentaine d'années est le chasseur du comptoir. Il a des cheveux longs nattés, les yeux bruns et une peau claire. Il est svelte et plus petit que les membres de son peuple. Cela cache pourtant de grandes capacités physiques. L'arrière de son crâne est marqué par de multiples cicatrices, souvenir d'un dressage raté. C'est la raison de sa coiffure, il tente de dissimuler ce souvenir.

Slar Bacreed porte des vêtements bruns, solides et sales. Dans le meilleur des cas, ses bottes sont pleines de boue. Lorsqu'il chasse, il est difficile de le reconnaître car il se couvre de produits végétaux et minéraux pour se fondre dans la nature — ce qui rend son odeur corporelle douteuse. Ses compagnons le forcent à se laver dès qu'il rentre à Brune-Halte. Ceci constitue une anecdote récurrente parmi les guildiens.

Caractéristiques physiques : Super Agile, Fort, Super Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Assez Charmeur, Super Rusé, Assez Savant et Talentueux.

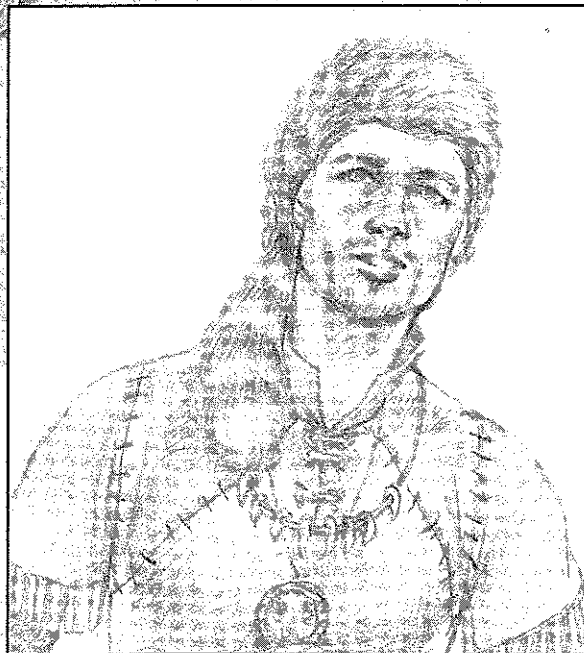
ATTRIBUTS

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 3.

Art Guildien : 4.





LOOM

Jaune: 3 points.
Vert: 4 points.
Rouge: 15 points.
Noir: 1 point.
Violet: 1 point.

COMPÉTENCES

Armes à feu: Expert
Armes de trait: Initié.
Armes tranchantes: Expert.
Art Métallique: Initié.
Artisanat bois: Initié.
Artisanat taxidermie: Initié.
Athlétisme: Initié.
Autochtones: Novice.
Bagarre (arts martiaux): Expert.
Biologie: Initié.
Cartographie: Novice.
Chasse: Expert.
Discretion: Initié.
Dressage: Expert.
Escalade: Initié.
Guildes: Initié.
Histoire et légendes: Initié.
Langue (Arkhe): Expert.
Langue (Lore): Initié.
Langue (Ashragor): Initié.
Loom: Initié.

Natation: Initié.

Orientation: Initié.

Premiers soins: Novice.

Pyrotechnique: Initié.

Rivages: Novice.

Sagesse populaire: Novice.

Shei: Expert.

Survie: Initié.

Vigilance: Initié.

Shei: 6.

Armes: Crache-feu long, épée en Armor (Blessure: Grave) et arc court.

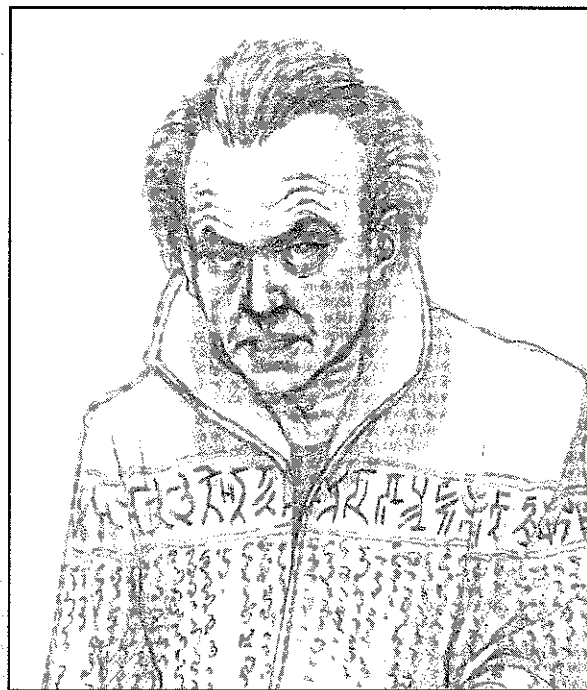
Armure: cuir clouté.

Tours, sorts et sortilèges: Par les feux répandus, Par les Braises et l'Armor (L'Art Étrange), Épée preste et Par la lame visionnaire.

LAZZLO VERRIDICHI

Lazzlo fait tout ce qu'il peut pour aller partout. C'est ce qui lui a permis de pratiquer si longtemps sur les Rivages. Cheveux châains coupés courts, yeux marron, peau mate... Il ressemble volontairement à un venn'dys typique.

À l'exception de ses vêtements, il porte une tenue de bûcheron sackar. Ses malles ont été perdues pendant le voyage et il n'a plus rien à se mettre.



Des guildiens et du Loom (Annexe)

NOUVELLE MACHINATION : DU LOOM, PAS VU DE LOOM MOI !

Niveau : Facile.

Description : cette Machination a été créée par une bande de vieux Maîtres Étranges. Ceux-ci, persuadés que l'Art Étrange est réservé à des initiés ont inventé une Machination capable de cacher du Loom à d'autres Maîtres Étranges afin d'empêcher leur progression et en insinuant le doute quant à leurs capacités. La nature du Loom, qu'il soit brut ou raffiné, ne change rien aux effets de cette Machination.

◆ **Novice :** le Maître est capable de cacher une source loomique pendant dix minutes. Passé ce délai, la source redevient visible.

◆ **Initié :** le Maître cache aux yeux de tous les autres une source de Loom pendant vingt minutes. Il peut même la récolter sans que les autres ne le voient procéder.

◆ **Expert :** non seulement le Maître est capable de dissimuler du Loom à ses confrères pendant trente minutes et le récolter sans être vu mais en plus, les autres Maîtres Étranges présents perdent momentanément un niveau dans leur compétence Loom. Ils sont en effet persuadés d'avoir vu quelque chose puis de l'avoir vu disparaître. Cette pénalité dure jusqu'à un prochain jet de Loom réussi.

Effets Pervers : le Maître Étrange indique à tous une source de Loom y compris ceux qui n'ont pas la compétence ; il fait disparaître la source pour tout le monde y compris lui, ou bien seulement pour lui et les autres la voient ; etc.

Caractéristiques physiques : Super Agile, Fort, Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Super Rusé, Super Savant et Talentueux.

ATTRIBUTS

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 6.

Art Guildien : 4.

LOOM

Jaune : 50 points.

Violet : 2 points.

Compétences

Armes tranchantes : Initié.

Art Sorcier : Expert.

Art Sémantique : Initié.

Athlétisme : Initié.

Autochtones : Novice.

Biologie : Novice.

Botanique : Initié.

Comédie : Initié.

Déguisement : Initié.

Discretion : Expert.

Étiquette : Novice.

Falsification : Expert.

Guildes : Initié.

Histoire et légendes : Novice.

Langue (Arkhé) : Expert.

Langue (Lore) : Expert.

Langue (Drak) : Expert.

Loom : Expert.

Orientation : Novice.

Rivages : Novice.

Sheï : Initié.

Survie : Expert.

Vigilance : Initié.

MACHINATIONS

J'ai déjà vu ça quelque part ! : Initié.

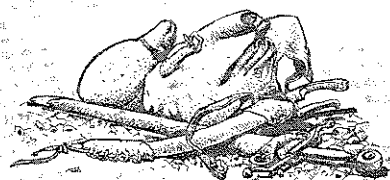
Du Loom, pas vu de Loom moi ! : Expert.

Sheï : 4.

Armes : épée et dague.

Armure : cuir souple.

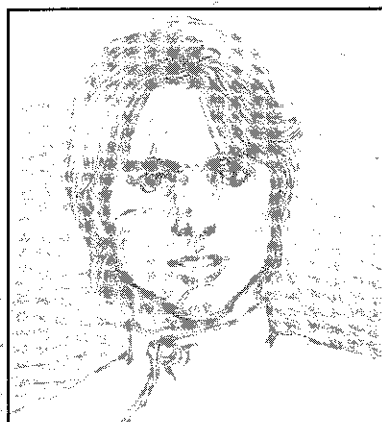
Tours, sorts et sortilèges : le Phylum-sans-Nom, Je change de visage, Je respire sous l'eau, Je marche sur le vent, Je te rends un peu de vie, Étincelle, Avoue-flore, Soigne plaie et Je modèle la chaleur.



GRAHAM COCHRANE

Graham Cochrane est beau : un corps sculpté par l'exercice, des cheveux blonds longs et soyeux, des yeux vert clair lumineux... De plus, un rien l'habille. Un seul défaut pourtant, de multiples cicatrices couvrent son corps. Heureusement, aucune n'a touché son visage cristallin.

Graham Cochrane use et abuse de son charme et cela se ressent sur sa façon de se tenir, de respirer, de parler... Il se parfume souvent d'essences de fleurs. Il porte un vieux uniforme des Mille Peuples — couleurs gueules et sinoples — la plupart du temps. Bien que cette tenue ne soit que peu discrète, il s'obstine à la porter pour aller au combat, comme s'il s'agissait d'un porte-bonheur. Quand il part voir des conquêtes dans les villages voisins, il porte une chemise blanche immaculée qu'il laisse ouverte sur sa poitrine musclée.



Caractéristiques physiques : Super Agile, Super Fort, Observateur et Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Super Charmeur, Assez Rusé, Assez Savant et Assez Talentueux

ATTRIBUTS

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 3.

Art Guildien : 4.

LOOM

Jaune : 3 points.

Vert : 4 points.

Rouge : 5 points.

Noir : 1 point.

Violet : 1 point.

COMPÉTENCES

Armes combinées : Expert.

Armes contondantes : Expert.

Armes de trait : Expert.

Armes tranchantes : Expert.

Art Métallique : Novice.

Artisanat (Bois) : Initié.

Artisanat (Fermentation) : Initié.

Athlétisme : Expert.

Bagarre (Arts martiaux) : Expert.

Chasse : Initié.

Comédie : Expert.

Discretion : Initié.

Équitation : Initié.

Escalade : Initié.

Étiquette : Novice.

Guildes : Novice.

Langue (Arkhé) : Expert.

Langue Lore : Initié.

Loom : Novice.

Orientation : Novice.

Sheï : Expert.

Survie : Expert.

Vigilance : Expert

MACHINATION

Confidence sur l'oreiller : Expert.

Sheï : 6.

Armes : épée et bouclier, arc long, rapière et main gauche, pieds, mains et tête.

Armure : cotte de mailles ou cuir souple.

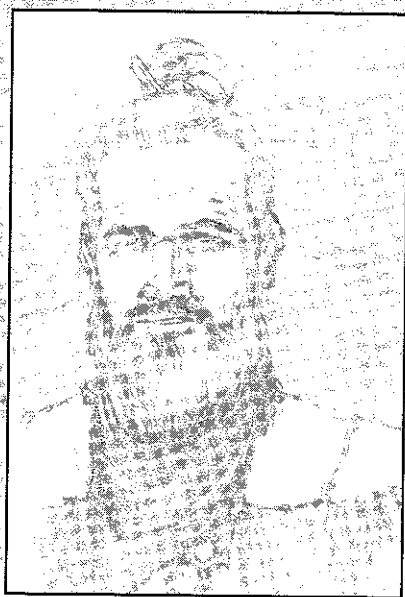
Tours, sorts et sortilèges : Par les feux répandus et Par le regard d'or.

XOLITOC XACHAM

Xolitoc Xacham est âgé d'une cinquantaine d'années. Il a de longs cheveux blancs attachés en une haute queue de cheval. Son visage est tatoué avec les symboles de sa Maison, un souvenir de son service militaire. Ces marques renforcent la luminosité de ses yeux verts ainsi que la pâleur de sa peau.

Il est vêtu de vêtements d'aventuriers de cuir noir. Il revêt parfois une robe blanche avec quelques dorures pour participer à des réunions diplomatiques. Dans cette tenue, sa coiffure change au profit d'un chignon complexe tenu par sa dague habilement dissimulée.

Des guildiens et du Loom (Annexe)



Caractéristiques physiques : Agile, Fort, Super Observateur et Résistant.

Caractéristiques mentales : Très Charmeur, Super Rusé, Super Savant et Talentueux.

ATTRIBUTS

Art Guerrier : 4.

Art Étrange : 5.

Art Guildien : 6.

LOOM

Vert : 40 points.

Jaune : 30 points.

Violet : 32 points.

COMPÉTENCES

Armes tranchantes : Expert.

Art Onirique : Initié.

Art Sorcier : Expert.

Art Sémantique : Novice.

Artisanat (Bois) : Novice.

Athlétisme : Initié.

Autochtones : Expert.

Bagarre : Initié.

Comédie : Initié.

Diplomatie : Expert.

Discretion : Initié.

Équitation : Novice.

Étiquette : Expert.

Guildes : Initié.

Intimidation : Expert.

Langue (Arkhé) : Expert.

Langue (Drak) : Expert.

Langue (Lore) : Expert.

Langue (Wish) : Novice.

Langue (Urbis) : Novice.

Loom : Expert.

Orientation : Novice.

Sagesse populaire : Expert.

Sheï : Initié.

Survie : Initié.

Vigilance : Novice.

MACHINATIONS

Comme je le disais : Initié.

Salamalecs : Initié.

Terrain d'entente : Expert.

Le pied dans la porte : Initié.

Sheï : 4.

Armes : dague et épée.

Armure : cuir.

Tours, sorts et sortilèges : De l'orbe de Qualitatis, Du pôle de conseillance, Du marais tumultueux, Je te rends un peu de vie, Je change de visage, Soigne-plaie, Avoue-flore, Rappelle pupille, Cube luminescent, Décoction salvatrice, Je modèle la chaleur et Talisman du beau parleur.

ARMOR, SILIEN, YIELIX, RALLGAR ET ERTILM

Chacun de ces chiens possède un collier en Métal Sacré. Étant absolument identiques, c'est l'unique moyen pour les distinguer. Être Novice en Art Métallique suffit pour distinguer la nature de ces colliers.

Armor, Silien, Yielix, Rallgar et Ertilm sont de grands dogues d'un mètre vingt au garrot. Ils ont le poitrail large, les crocs acérés et le pelage noir avec des reflets rougeâtres. Leur maître les a dressés à l'ancienne et ils lui obéissent en tout. Ces chiens n'ont peur de rien car ils ont été entraînés à pister les morts vivants et à en manger la chair.

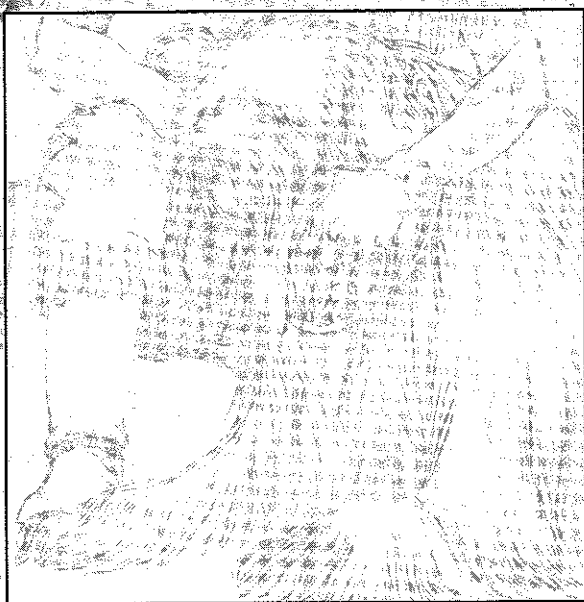
Caractéristiques physiques : Super Agile, Très fort, Observateur et Super Résistant.

Instinct : Super Instinctif.

ATTRIBUTS

Art Guerrier : 6.

Art Étrange : 5.



LOOM

Rouge: 1 point dans son collier.

Compétences

Athlétisme: Expert.

Bagarre: Expert.

Chasse: Expert.

Discretion: Initié.

Équilibre: Initié.

Escalade: ---

Intimidation: Expert.

Natation: Novice.

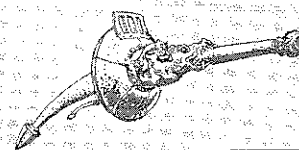
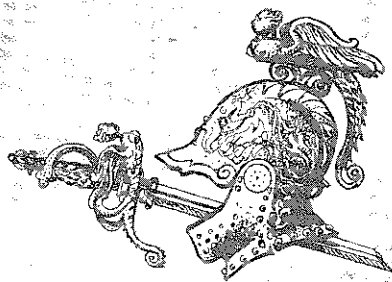
Orientation: Novice.

Survie: ---

Vigilance: Expert.

Armes: grande morsure.

Armure: protections de cuir clouté (DEF + 2).



LE LOOM

LE PHYLUM DE L'ARCHITECTURE IMPOSSIBLE

Les Aventuriers devront rebrousser chemin au terme de leur exploration pour reconstituer le Phylum de l'Architecture impossible. Il leur faudra, à moins qu'ils aient découvert cette première ligne chez les Stronaths (cf. *La Route de Sirius*), attendre d'arriver dans l'écrin de Bételgeuse. Afin de permettre une utilisation facile de ce phylum en cours de jeu, il est donc présenté dans l'ordre inverse.

La version de la première ligne de ce phylum présente dans cet écrin est plus puissante que celle de *La Route de Sirius*. Il est d'ailleurs possible de réapprendre les sortilèges associés afin de relancer le chaînon de la première ligne. Dans ce cas, ses effets s'appliquent immédiatement, prévalant sur ceux obtenus chez les Stronaths — les effets sont remplacés, pas additionnés !

Sortilèges Difficile: Forger l'Armor

Type: Rituel.

Séquence: n. a.

Portée: Toucher.

Durée: Définitif.

Effets: ce sortilège permet de forger l'Armor au sein d'une composition architecturale, dont il doit constituer au moins un pour cent. L'édifice est alors pratiquement indestructible et peut supporter des contraintes extraordinaires, qui briseraient n'importe quel autre bâtiment.

Ce sortilège est contenu dans n'importe quelle bâtisse l'utilisant. Le récolter annule ses effets en anéantissant la construction sur l'instant.

NOTE: il existe quatre autres sortilèges, conçus sur le même modèle, mais qui permettent de forger les quatre autres Métaux Sacrés avec le même résultat.

Des guildiens et du Loom (Annexe)

LE PHYLUM DE L'ARCHITECTURE IMPOSSIBLE

Par la victoire sur l'espace SOUCHE IMPOSSIBLE					
Par la grande réduction IMPOSSIBLE			Par la grande restitution IMPOSSIBLE		Par la suprême miniature CHAINON IMPOSSIBLE
Par les sols sanglants de l'Armor EXTRÊME	Par la tour vigilante de l'Ertilm EXTRÊME	Par l'invincible donjon de Rallgar EXTRÊME	Par l'impre- nable muraille de Silien EXTRÊME	Par l'impe- trable portail de Yielix EXTRÊME	La vivante citadelle des cinq métaux CHAINON EXTRÊME
L'archer d'Armor TRÈS DIFFICILE	La sentinelle d'Ertilm DIFFICILE	Le combattant de Rallgar DIFFICILE	Le défenseur de Silien DIFFICILE	Le commandant de Yielix DIFFICILE	Garnison CHAINON TRÈS DIFFICILE
Forger l'Armor DIFFICILE	Forger l'Ertilm DIFFICILE	Forger le Rallgar DIFFICILE	Forger le Silien DIFFICILE	Forger le Yielix DIFFICILE	Folie architecturale CHAINON DIFFICILE

Chaînon Difficile : Folie architecturale

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : personnel.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège augmente d'un niveau Ingénierie et Architecture, même si le métier actuel de la cible de ce sortilège ne le permet pas. Ces Compétences font désormais partie du métier de la personne affectée, même si elle en change. Elles passent à Novice si la cible ne les avait pas développées. Toutes les difficultés d'actions les impliquant sont diminuées d'un palier si la cible les possédait à Expert.

Sortilèges Très Difficile

NOTE : la deuxième ligne de phylum est malheureusement découverte dans un écrin plus au sud que la troisième ligne. Cette ligne se trouve dans Karnakrovar Mijkobur, la suivant étant située dans les Whajadins.

Cette ligne de sortilèges fait suite à celle découverte dans l'écrin du Grand Fleuve Volant (cf.

La Route de Syrius, p. 57). Il faut bien sûr avoir eu l'occasion de récolter la ligne précédente pour pouvoir y accéder. Ces sortilèges se récoltent de la même manière : il faut affronter la créature — peut importe que cela soit seul ou à plusieurs — et la tuer. La créature ne laisse sur le sol que l'objet nécessaire pour la faire apparaître. Il suffit de s'en servir — porter un coup avec l'arme, tirer la flèche, mettre le casque, etc. — pour récolter un sort. Pour récolter encore le sortilège, il faut que le Métalliste invoque la créature et que le candidat la tue à son tour. Le sort est à nouveau contenu dans l'objet et récoltable selon le même procédé. Il est possible de posséder plusieurs objets d'un même type, ce qui permet d'invoquer plusieurs créatures identiques simultanément.

Ces créatures sont mythiques (cf. *L'Art Étrange*, pp. 16-17), mais elles ne consomment pas de Loom.

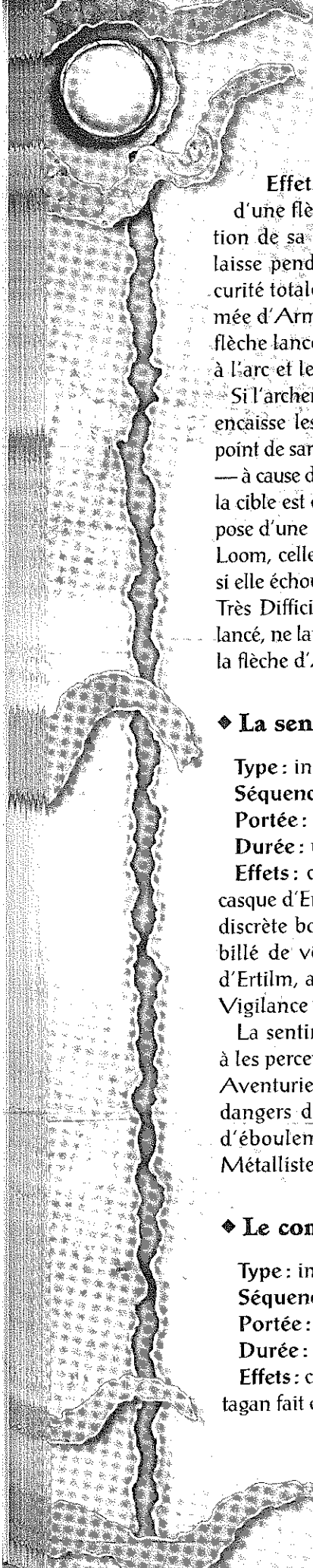
◆ L'archer d'Armor

Type : instantané.

Séquence : n. a.

Portée : une flèche d'Armor.

Durée : une PA.



Effets : ce sortilège nécessite de disposer d'une flèche d'Armor, qu'il faut jeter en direction de sa cible. Dans un grand éclair noir, qui laisse pendant une PA les environs dans l'obscurité totale, un homme en armure d'écaille, formée d'Armor, apparaît. Son arc est bandé avec la flèche lancée. Il tire immédiatement. Il est Expert à l'arc et le MC jette pour lui sept D6.

Si l'archer d'Armor touche sa cible, cette dernière encaisse les dommages d'un arc long et perd un point de santé de plus — si elle en perd au moins un — à cause de l'Armor qui compose la flèche. De plus, la cible est empoisonnée loomiquement. Si elle dispose d'une étincelle susceptible d'être affectée par le Loom, celle-ci est aspirée par la flèche, ce qui la tue si elle échoue à un test de résistance au Loom rouge Très Difficile. L'archer disparaît une fois son trait lancé, ne laissant pour toute trace de son passage que la flèche d'Armor plantée dans sa victime.

◆ La sentinelle d'Ertilm

Type : instantané.

Séquence : n. a.

Portée : un casque d'Ertilm.

Durée : une PA.

Effets : ce sortilège nécessite de disposer d'un casque d'Ertilm, qui doit être jeté au sol. Dans une discrète bouffée de fumée verte, un homme habillé de vêtements verts, visiblement composé d'Ertilm, apparaît sous le casque. Il est Expert en Vigilance et le MC jette pour lui sept D6.

La sentinelle d'Ertilm désigne, si elle parvient à les percevoir, tous les dangers qui menacent les Aventuriers : embuscades, poursuivants, pièges, dangers du terrain, animaux sauvages, risques d'éboulement, etc. Elle lance son casque au Métalliste avant de s'évanouir dans les airs.

◆ Le combattant de Rallgar

Type : instantané.

Séquence : n. a.

Portée : un yatagan de Rallgar.

Durée : une PA.

Effets : ce sortilège nécessite de disposer d'un yatagan fait de Rallgar, qu'il faut jeter en direction de

sa cible. Dans un grand éclair rouge, visible à une centaine de mètres à la ronde, un homme de deux mètres de haut, en armure de plates en Rallgar, apparaît tenant le Yatagan. Il attaque immédiatement la cible désignée. Il est Expert en Armes tranchantes et le MC jette pour lui sept D6.

Une fois son coup porté, le combattant de Rallgar disparaît dans un nouvel éclair rouge, laissant le yatagan planté dans le sol.

◆ Le défenseur de Silien

Type : instantané.

Séquence : n. a.

Portée : un bouclier de Silien.

Durée : une PA.

Effets : ce sortilège nécessite de disposer d'un bouclier en Silien, qu'il faut jeter en direction de sa cible. Dans un grand éclair blanc, qui aveugle ceux qui le regardent pendant la prochaine PA, un homme en cotte de maille, entièrement constituée de Silien, apparaît brandissant le bouclier et une lance. Il défend n'importe quelle position, repoussant tout attaquant simultanément, mais pour une seule PA après quoi il disparaît, laissant le bouclier sur le sol. Ceux qui sont aux prises avec cette créature ont l'impression qu'elle ne s'occupe que d'eux, tandis que ceux qui observent la scène de loin voient une silhouette indistincte laissant derrière elle une traînée blanche, comme si elle allait trop vite pour être vue. Le défenseur de Silien est Expert en Armes contondantes et le MC jette pour lui sept D6. S'il remporte une PA, il n'effectue aucun dommage, mais il repousse son adversaire sur une dizaine de mètres, l'envoyant rouler au sol. S'il obtient une Baraka, il tue son opposant.

◆ Le commandant de Yielix

Type : instantané.

Séquence : n. a.

Portée : un insigne militaire fait de Yielix.

Durée : une PA.

Effets : ce sortilège nécessite de disposer d'un insigne militaire — blason, galon, couronne, etc. — en Yielix qu'il faut jeter au sol. Dans une douce lueur dorée, un homme en armure de plaques, formée de

Des guildiens et du Loom (Annexe)

Yielix, apparaît arborant l'insigne. Il est Expert en Commandement et le MC jette pour lui sept D6.

Le commandant de Yielix donne les ordres adéquats pour renverser la situation à l'avantage du Métalliste, à supposer que cela soit possible et qu'il y parvienne. Une fois les ordres donnés, en une seule PA, il disparaît, laissant les insignes lancés sur le sol.

Chaînon Très Difficile

◆ Garnison

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : un ouvrage dû au Phylum de l'Architecture impossible.

Durée : AE jour (s).

Effets : ce sortilège ne peut enchanter qu'un ouvrage utilisant soit les sortilèges de la première ligne de ce phylum, soit ceux des lignes suivantes. Désormais, « l'archer d'Armor », « la sentinelle d'Ertilm », « le combattant de Rallgar », « le défenseur de Silien » et « le commandant de Yielix » durent aussi longtemps que ce sortilège de chaînon, à condition qu'ils soient mis en garnison dans l'édifice ainsi enchanté. Le Métalliste n'a rien à faire : ces créatures s'occupent de la défense comme si le Maître Étrange commandait la garnison... Mais avec leurs propres Compétences.

Si l'édifice vient à être détruit, les créatures disparaissent. Dans ce cas, la prochaine fois que le Métalliste les invoque sans prévoir de les mettre aussitôt en « Garnison », ces créatures loomiques lui présentent leurs excuses et lui signifient qu'elles sont indignes de lui, avant de repartir d'où elles viennent. Une autre mise en « Garnison » et une démobilisation sont nécessaires pour les invoquer à nouveau simplement.

Sortilèges Extrêmes

NOTE 1 : cette ligne est située dans l'écrin des Dunes métalliques. Les Aventuriers devraient être incapables de la récolter avant d'avoir visité le marais flottant, qui est l'écrin suivant.

NOTE 2 : étant constituées de Métaux Sacrés, ces constructions ne peuvent être détruites par des moyens conventionnels, même si l'ingéniosité des hommes peut apporter certaines solutions. Ainsi, une petite porte barrée par une petite chaînette ne peut être ouverte ou défoncée, mais une ouverture fermée à clef peut être crochétée, de même, une Imprenable Muraille (voir plus-bas) peut tomber si elle est minée sur toute sa longueur... Une Vivante Forteresse est donc indestructible — à moins de disposer de très puissants sorts ou sortilèges capables d'affecter les Métaux Sacrés.

◆ Par les Sols sanglants de l'Armor

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : un bloc d'Armor d'au moins cent kilogrammes.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège nécessite un bloc d'Armor d'au moins cent kilogrammes, qui doit être enterré dans le sol après avoir été couvert de sang humain. À l'issue du rituel, le sol est soudainement parcouru de terribles convulsions, des éruptions de terre jaillissent dans un périmètre cent mètres carrés. Sous les pieds du Maître Étrange, un escalier s'ouvre alors, donnant accès à un réseau de souterrains composés d'un couloir desservant une dizaine de pièces. Les murs sont faits d'un mélange de pierre, de terre et d'Armor. Un bloc plus gros que les cent kilogrammes minimum donne bien sûr des sous-sols plus étendus, à la fois en superficie et en profondeur — chaque tranche de cent kilogrammes supplémentaire ajoute un niveau ou multiplie par deux la superficie.

Ce sortilège est contenu dans n'importe quels Sols Sanglants ; il suffit d'en étudier l'architecture pour le récolter — et le détruire.

◆ Par la Tour vigilante de l'Ertilm

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : un bloc d'Ertilm d'au moins cent kilogrammes.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège nécessite un bloc d'Ertilm d'au moins cent kilogrammes. Le bloc doit être lancé, et non pas hissé, en l'air à au moins cinq mètres de hauteur. Cela nécessite de disposer d'une catapulte ou d'une machine spécifiquement conçue à cet effet. À l'issue du rituel, le bloc se déforme et se met à s'étirer avec un grand bruit de succion, acquérant rapidement les dimensions d'une petite tour. Devant le Maître Étrange, une porte s'ouvre alors, donnant accès à l'intérieur d'un édifice cylindrique, très élancé, composée d'un mélange de pierre, d'air et d'Ertilm. Certains murs sont en partie transparents. Il est possible de les traverser de l'intérieur vers l'extérieur, comme s'il s'agissait d'une ouverture simple sens. La tour mesure quinze mètres de hauteur et comprend cinq étages. Un bloc plus gros que les cent kilogrammes minimum donne bien sûr une tour plus haute, à la fois en superficie et en profondeur : chaque cent kilogrammes supplémentaire ajoute cinq étages ou multiplie par deux la superficie de l'édifice.

Ce sortilège est contenu dans n'importe quelle Tour vigilante. Il suffit d'en étudier l'architecture pour le récolter — et la détruire.

◆ Par l'Invincible Donjon de Rallgar

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : un bloc de Rallgar d'au moins cent kilogrammes.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège nécessite un bloc de Rallgar d'au moins cent kilogrammes. Le bloc doit être martelé mille fois d'affilée à l'aide d'un objet ensanglanté. À l'issue du rituel, il explose en dégageant une insoutenable lueur rouge. À son emplacement se dresse un puissant donjon formé apparemment de flammes, de pierres et de verre rouge. Devant le Maître Étrange, un escalier invite à entrer dans l'édifice. Il s'agit effectivement d'un donjon, comprenant dix étages, pour une hauteur totale de trente mètres. Un bloc plus gros que les cent kilogrammes minimum donne bien sûr un bâtiment plus vaste : chaque cent kilo-

grammes supplémentaire ajoute dix étages — et double la hauteur totale — ou multiplie par deux la superficie de l'édifice.

Ce sortilège est contenu dans n'importe quel Invincible Donjon. Il suffit d'en étudier l'architecture pour le récolter — et le détruire.

◆ Par l'Imprenable Muraille de Silien

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : un bloc de Silien d'au moins cent kilogrammes.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège nécessite un bloc de Silien d'au moins cent kilogrammes. Le bloc doit être posé sur la poitrine d'un guerrier capturé par les soins du Maître Étrange jusqu'à ce que le prisonnier expire — en général d'étouffement. À l'issue du rituel, le bloc se déploie et projette en tous sens des mottes de terre. Devant le Maître Étrange, un escalier invite à gravir les remparts jusqu'au chemin de ronde. Chaque bloc de cent kilogrammes peut ainsi créer une muraille de trente mètres de long, trois mètres de profondeur et quinze mètres de haut. Il est possible d'ajuster la hauteur ou la longueur des murs, soit au cours du rituel, soit en ajoutant du Silien. Le mur doit toujours avoir quatre cent cinquante mètres carrés verticaux. Chaque cent kilogrammes supplémentaire multiplie la hauteur ou la longueur par deux.

Ce sortilège est contenu dans n'importe quelle Imprenable Muraille. Il suffit d'en étudier l'architecture pour le récolter - et la détruire, accessoirement.

◆ Par l'Impénétrable Portail du Yielix

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : un bloc d'Ertilm d'au moins cent kilogrammes.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège nécessite un bloc de Yielix d'au moins cent kilogrammes. Le bloc doit être enchâssé une première fois dans une structure de bois représentant deux fois son volume, puis une seconde fois

Des guildiens et du Loom (Annexe)

dans une construction de pierre représentant cinq fois le volume de métal. Ces ouvrages doivent être exactement à la ressemblance du bloc de métal. À l'issue du rituel, l'ensemble de matériaux imbriqués va dégager une lueur dorée de plus en plus brillante, jusqu'à devenir insoutenable. Devant le Maître Étrange se dresse alors une barbacane de pierre, élancée et gracieuse, à l'architecture délicate. L'édifice est défendu par un magnifique portail de bois et de Yielix de bonne facture. Le portail mesure cinq mètres de haut, et les admirables tours dorées, étincelantes de mille feux, qui l'encadrent, atteignent une vingtaine de mètres d'altitude. Un bloc plus gros que les cent kilogrammes minimum permettent de donner naissance à un édifice plus complexe et plus vaste, alternativement, il peut être plus excellemment dessiné.

Ce sortilège est contenu dans n'importe quel Impénétrable Portail. Il suffit d'en étudier l'architecture pour le récolter - et le détruire, accessoirement.

Chaînon Extrême : La Vivante Citadelle des Cinq Métaux

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : un ouvrage défensif formé à l'aide des cinq de la troisième ligne du phylum.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège allie les Sols sanglants, les Tours vigilantes, l'Invincible Donjon, les Imprenables Murailles et l'Impénétrable Portail au sein d'une structure homogène enchantée. Désormais, chaque mort répandant son sang sur l'un des éléments constitutifs de la Vivante Citadelle des Cinq Métaux équivaut à ajouter cent kilogrammes de métal sacré à l'élément en question : les sous-sols s'étendent, se dotant soudainement de couloirs et de salles supplémentaires, les tours grandissent, le donjon se fait plus massif, etc. Ce phénomène est cependant à la discrétion du Maître Étrange qui a créé l'édifice. Le potentiel de croissance se maintient jusqu'à utilisation.

Sortilèges Impossibles

◆ Par la grande réduction

Type : instantané.

Séquence : Tir 1.

Portée : un ouvrage défensif formé à l'aide de sortilèges de la troisième ligne du phylum.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de diviser par mille la taille des édifices ciblés. Le Maître Étrange ne peut affecter que des bâtiments, qui forment une structure homogène et qui sont issus d'un des sortilèges de la troisième ligne de ce phylum. La réduction, bien que s'effectuant avec une aveuglante rapidité, est progressive : tout ce qui est contenu dans l'édifice est détruit et les êtres vivants piégés à l'intérieur d'un bâtiment ou dans une position susceptible de les mettre en danger — sous un escalier, par exemple — sont instantanément tués. Le Maître Étrange est immunisé à cet effet et les créatures nées de la deuxième ligne de ce phylum sont réduites avec le bâtiment qu'elles gardaient. Tant qu'elles n'ont pas repris leur taille originelle, elles sont inanimées et font partie intégrante de la miniature. Tant que les créatures sont figées, le temps ne passe pas pour elles tant qu'elles ne sont pas rendues à la vie par le sortilège « Par la grande restitution ».

Le sortilège est contenu dans n'importe quel édifice construit à l'aide de la troisième ligne de ce phylum. En apprenant la Grande Réduction, le Maître Étrange l'exécute sur l'édifice dont il la tire. À moins de penser aux conséquences possibles de la réduction soudaine, seule une Baraka en étudiant le Loom permet de connaître le sort funeste qui attend les occupants d'un tel bâtiment.

◆ Par la grande restitution

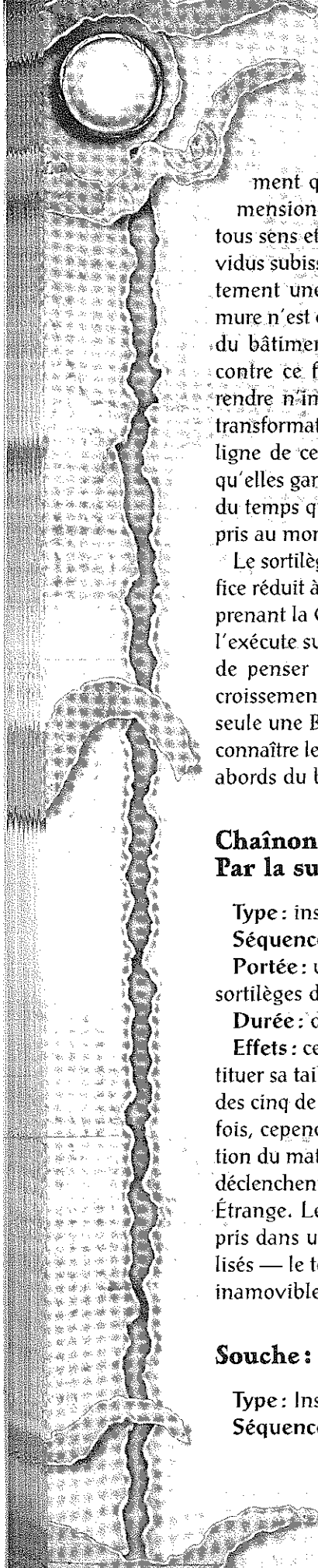
Type : instantané.

Séquence : Tir 2.

Portée : un ouvrage défensif formé à l'aide des cinq de la troisième ligne du phylum.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de restituer sa taille d'origine à un ouvrage ciblé par la Grande Réduction. Le matériel se trouvant sur l'emplacement



ment qu'occupe le bâtiment une fois ses dimensions normales retrouvées est projeté en tous sens et est instantanément fracassé. Les individus subissant le même sort encaissent immédiatement une Blessure Fatale contre laquelle l'armure n'est d'aucun secours. Ils sont de plus éjectés du bâtiment. Le Maître Étrange est immunisé contre ce fâcheux effet secondaire et il peut se rendre n'importe où dans l'édifice à l'issue de la transformation. Les créatures nées de la deuxième ligne de ce phylum et réduites avec le bâtiment qu'elles gardaient reprennent « vie ». Le décompte du temps qui leur reste à passer sur Cosme est repris au moment où il s'est arrêté.

Le sortilège est contenu dans n'importe quel édifice réduit à l'aide de la Grande Réduction. En apprenant la Grande Restitution, le Maître Étrange l'exécute sur la miniature dont il la tire. À moins de penser aux conséquences possibles de l'accroissement soudain de la taille de l'édifice ciblé, seule une Baraka en étudiant le Loom permet de connaître le sort funeste qui attend les témoins aux abords du bâtiment.

Chaînon Impossible : Par la suprême miniature

Type : instantané.

Séquence : Tir 2.

Portée : un ouvrage défensif formé à l'aide des sortilèges de la troisième ligne du phylum.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de réduire ou de restituer sa taille d'origine à un ouvrage créé à l'aide des cinq de la troisième ligne de ce phylum. Cette fois, cependant, les effets secondaires — destruction du matériel, mort des êtres vivants, etc. — se déclenchent en fonction du bon vouloir du Maître Étrange. Les objets, les animaux et les hommes pris dans une Suprême Miniature sont immobilisés — le temps est figé pour eux. Ils sont de plus inamovibles et indestructibles.

Souche : Par la victoire sur l'espace

Type : Instantané ou Rituel.

Séquence : Tir 2 ou n. a.

Portée : seuil d'une Vivante Citadelle.

Durée : définitif.

Effets : à l'aide de ce sortilège, le Maître Étrange contrôle n'importe quelle ouverture de toutes les Vivantes Citadelles qu'il a visitées ou créées. S'il utilise la version instantanée de cet effet, il peut permettre à quelqu'un — y compris lui-même — de se rendre n'importe où, dans n'importe quelle Vivante Citadelle, comme si les deux seuils ciblés communiquaient. S'il utilise la version rituelle de ce sortilège, il permet que les deux seuils ciblés soient reliés définitivement, en permanence ou sous condition. Il peut ainsi décider que toute personne — sauf lui-même — qui franchit le seuil de l'Invincible Donjon se retrouve au plus profond d'une cellule des Sols vivants d'une lointaine Citadelle vivante ; il peut faire que tout individu tentant de franchir l'Impénétrable Portail ciblé sans annoncer clairement ses noms et qualités et demander officiellement l'hospitalité se retrouve à l'extérieur de ce même Imprenable Portail ; il peut créer une pièce où personne ne peut entrer puisque quiconque tente d'en franchir le seuil se retrouve à l'extérieur de celle-ci, etc.

Il n'existe aucun signe montrant qu'un seuil ait été enchanté. Les témoins ne voient que ce qui devrait se trouver au-delà du seuil, pas ce sur quoi il s'ouvre grâce à « Par la victoire sur l'espace ». Il est donc préférable de se souvenir des mots de commande, conditions de passage et autres facéties que le sortilège permet.

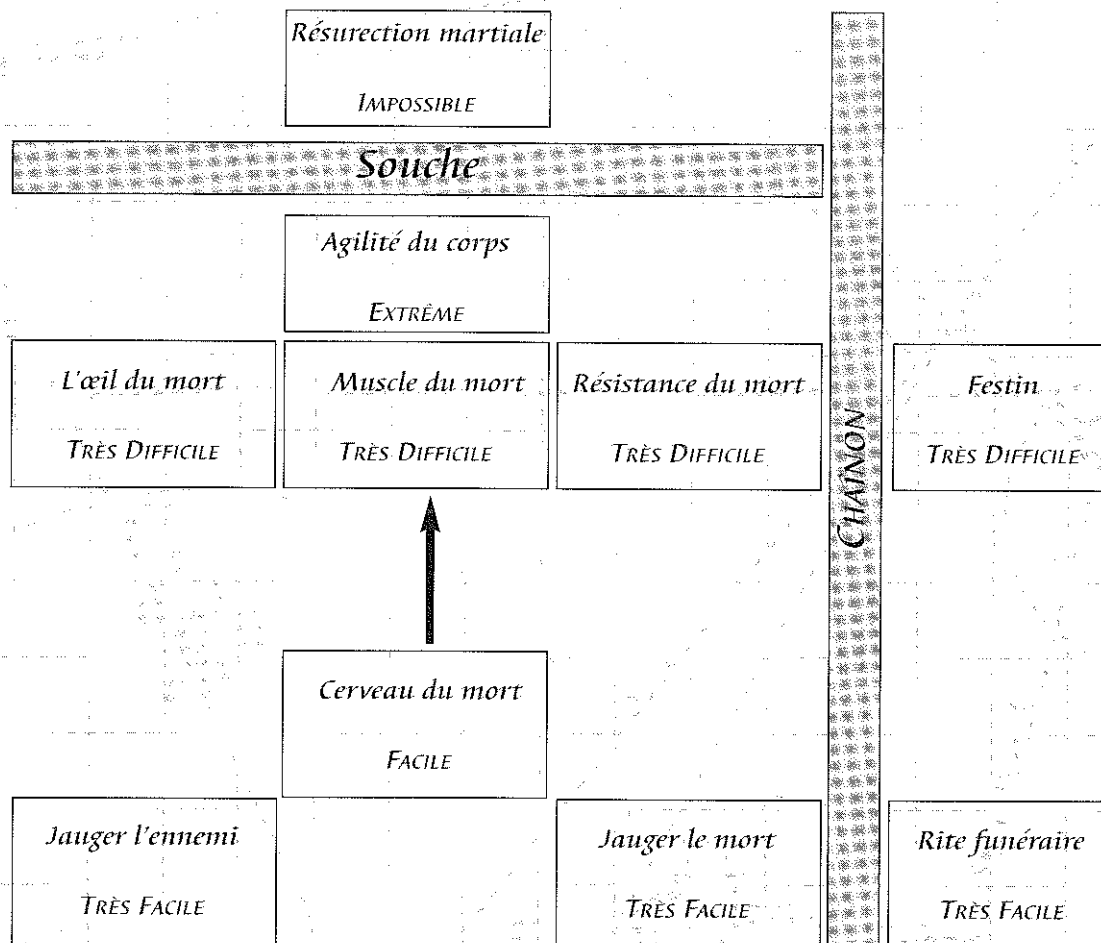
LE PHYLUM DU CANNIBALISME MARTIAL

Ce phylum aurait pu perturber le frêle équilibre d'une société lore et la transformer en une civilisation arkhée. Sa nature particulière et l'importance des rites religieux qu'il implique ont toutefois renforcé l'idée d'une hiérarchie. Celle-ci est construite sur la valeur au combat. Pour récolter ces sortilèges, il est nécessaire de manger les possesseurs du phylum.

NOTE : un être humain, une fois équarri, représente 30 à 50 kg de viande, c'est-à-dire 10 à 20 repas.

LE PHYLUM DU CANNIBALISME MARTIAL

La Puissance du corps



Sortilèges Très Faciles

♦ Jauger l'ennemi

Type : instantané.

Séquence : Tir 1.

Portée : visuel.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet au Maître Étrange de déterminer les capacités martiales d'un adversaire. Ce dernier doit se décrire physiquement (Très Fort, Assez Résistant...), donner son score d'Art Guerrier et le niveau de sa Compétence d'armes préférée.

Ce sortilège fonctionne sur toutes les créatures agressives.

♦ Jauger le mort

Type : instantané.

Séquence : Tir 1.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de déterminer les Caractéristiques physiques d'un cadavre humain mais pas celles d'un Transient ni celles d'une créature loomique. Il honore les personnes mortes sur des champs de batailles, en accomplissant les sortilèges supérieurs de ce phylum.

La culture religieuse des Lores les empêche de manger autre chose qu'un humain.

♦ Chaînon Très Facile : Rite funéraire

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège est nécessaire pour l'accomplissement des sortilèges suivants. Il a pour but de nettoyer un corps de ses toxines, poisons, nécroses, maladies contagieuses, etc. Il le libère aussi des corps étrangers, des excréments et de l'urine... Bref, il le purifie.

Rien n'empêche d'utiliser ce sortilège sur un être vivant. Les conséquences en seront bénéfiques à part peut-être sur l'amour propre de l'individu. Les Whejins ne s'en servent que sur les morts pour des raisons religieuses.

NOTE : ce sortilège ne soigne pas la Langueur et les affections loomiques, mais il interrompt instantanément les effets des poisons, parasites et maladies sans pour autant soigner les dommages occasionnés.

♦ Sortilège Facile : Cerveau du mort

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de bénéficier des caractéristiques d'un mort. Le Maître Étrange décalotte le cerveau afin de l'enchanter. Quiconque le mange augmente son niveau Rusé d'un palier à la condition :

- que le mort soit plus Rusé que lui,
- que cette Caractéristique fasse partie de l'Art Guerrier de la cible.

Dans le cas contraire, le sortilège n'a aucun effet. L'augmentation est permanente.

Si le Rituel est réalisé plusieurs fois, la cible devient une créature loomique. Les Khans ne répètent pas un rituel réussi, c'est pour eux un tabou.

Sortilège Très Difficile

♦ L'œil du mort

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de bénéficier des caractéristiques d'un mort. Le Maître Étrange extrait les yeux afin de les enchanter. Quiconque les mange augmente son niveau Observateur d'un palier à la condition :

- que le mort soit plus Observateur que lui,
- que cette Caractéristique fasse partie de l'Art Guerrier de la cible.

Dans le cas contraire, le sortilège n'a aucun effet. L'augmentation est permanente.

Si le Rituel est réalisé plusieurs fois, la cible devient une créature loomique. Les Khans ne répètent pas un rituel réussi, c'est pour eux un tabou.

Des guildiens et du Loom (Annexe)

◆ Muscles du mort

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de bénéficier des caractéristiques d'un mort. Le Maître Étrange découpe les muscles afin de les enchanter. Quiconque les mange augmente son niveau Fort d'un palier à la condition :

- que le mort soit plus Fort que lui ;
- que cette Caractéristique fasse partie de l'Art Guerrier de la cible.

Dans le cas contraire, le sortilège n'a aucun effet. L'augmentation est permanente.

Si le Rituel est réalisé plusieurs fois, la cible devient une créature loomique. Les Khans ne répètent pas un rituel réussi, c'est pour eux un tabou.

◆ Résistance du mort

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de bénéficier des Caractéristiques d'un mort. Le Maître Étrange extrait la moelle des os du corps afin de l'enchanter. Quiconque la mange augmente son niveau Résistant d'un palier à la condition :

- que le mort soit plus Résistant que lui ;
- que cette Caractéristique fasse partie de l'Art Guerrier de la cible.

Dans le cas contraire, le sortilège n'a aucun effet. L'augmentation est permanente.

Si le Rituel est réalisé plusieurs fois, la cible devient une créature loomique. Les Khans ne répètent pas un rituel réussi, c'est pour eux un tabou.

◆ Chaînon Très Difficile : Festin

Type : instantané.

Séquence : mêlée.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège est lancé avant l'un des précédents rituels. Il permet de faire participer AE

personne(s) à ces rites. Il récompense de nombreux guerriers pour leurs actes valeureux.

Les règles d'augmentation s'appliquent à tout un groupe. Si l'un des membres de ce dernier a une Caractéristique supérieure à celle du mort, l'effet du sortilège est annulé.

◆ Sortilège Extrême : Agilité du mort

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège permet de bénéficier des caractéristiques d'un mort. Le Maître Étrange coupe les pieds et les mains d'un cadavre afin de l'enchanter. Quiconque les mange augmente son niveau d'Agile d'un palier à la condition :

- que le mort soit plus Agile que lui ;
- que cette Caractéristique fasse partie de l'Art Guerrier de la cible.

Dans le cas contraire, le sortilège n'a aucun effet. L'augmentation est permanente.

Si le Rituel est réalisé plusieurs fois, la cible devient une créature loomique. Les Khans ne répètent pas un rituel réussi, c'est pour eux un tabou.

Souche Impossible : Résurrection martiale

Type : Rituel.

Séquence : n. a.

Portée : toucher.

Durée : définitif.

Effets : ce sortilège rappelle l'esprit d'un guerrier que l'on a dévoré dans son entier. C'est ainsi le Khan ressuscite de génération en génération. Cette opération peut être réalisée de force ; ainsi un groupe d'Aventuriers maîtrisant le phylum peut ressusciter un des leurs.

Les Caractéristiques de la cible restent à l'identique mais ses souvenirs, sa morale, sa culture et son identité changent.

LE PHYLUM BUCKNARAN

Ces sortilèges sont présents dans certains baraks qui contiennent du Loom raffiné au lieu de Loom brut. Toute personne alimentant un barak et disposant de sortilèges de Loom jaune transforme l'arbre qui « retranscrit » les sortilèges connus. Les sortilèges de ce phylum sont donc dus à des bucknars enfermés dans des arbres...

Sortilèges Difficile: Je transmutes le bois en fer

Type: Rituel.

Séquence: n. a.

Portée: toucher.

Durée: définitif.

Effets: ce sortilège transforme un bloc de bois d'un mètre cube en fer sans en altérer son volume.

NOTE: il existe deux autres sortilèges identiques à celui-ci permettant de transmuter le bois en verre et le bois en pierre.

Chaînon Difficile: Je transmutes en bois

Type: Rituel.

Séquence: n. a.

Portée: toucher.

Durée: définitif.

Effets: ce sortilège transmute n'importe quelle substance en bois. Sur un être vivant, la transmutation est, bien entendu, mortelle.

Souche Très Difficile: Je fusionne le bois

Type: Rituel.

Séquence: n. a.

Portée: toucher.

Durée: définitif.

Effets: ce sortilège fait fusionner deux pièces de bois. Il fonctionne sur tout bois, mort ou vivant.

NOTE: fusionner un morceau de bois mort avec un vivant le « ressuscite ».

LE PHYLUM BUCKNARAN

Je fusionne le bois

TRÈS DIFFICILE

Souche

Je transmutes en bois

DIFFICILE

CHAÎNON

Je transmutes le bois en fer

DIFFICILE

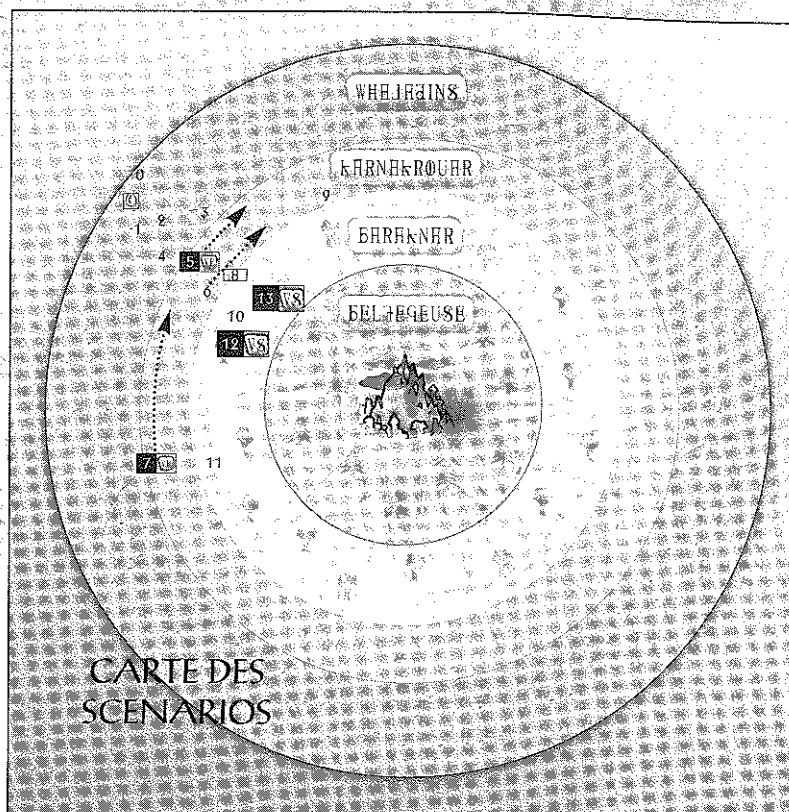
Je transmutes le bois en pierre

DIFFICILE

Je transmutes le bois en verre

DIFFICILE

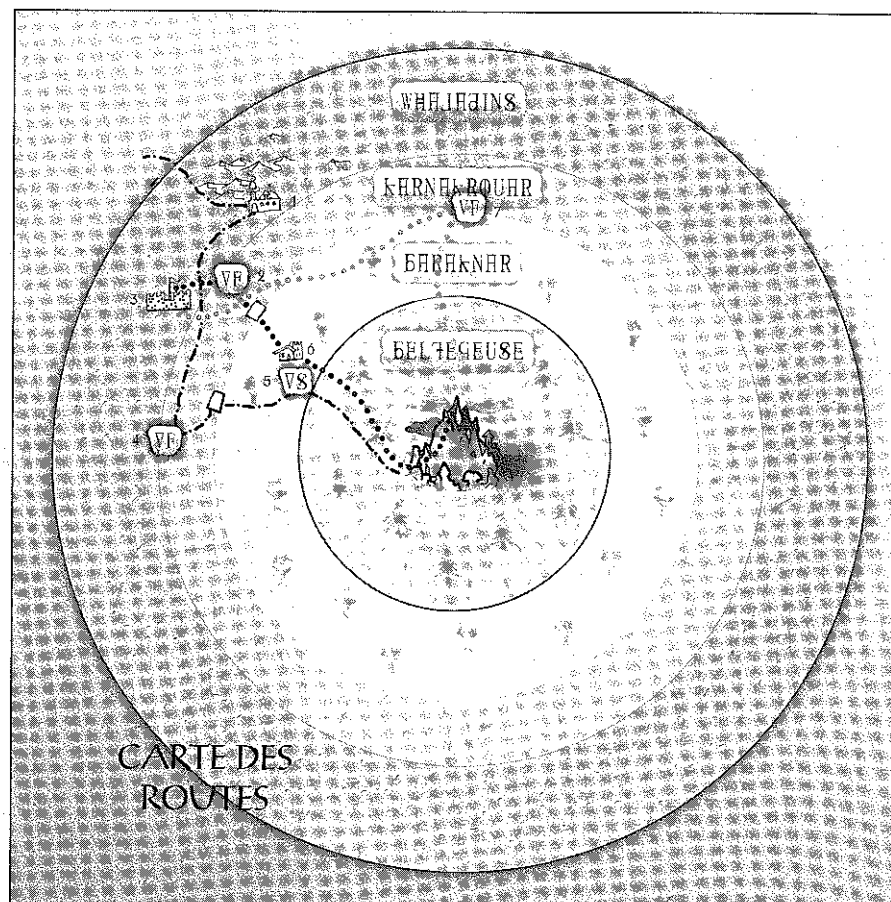
Des guildiens et du Loom (Annexe)

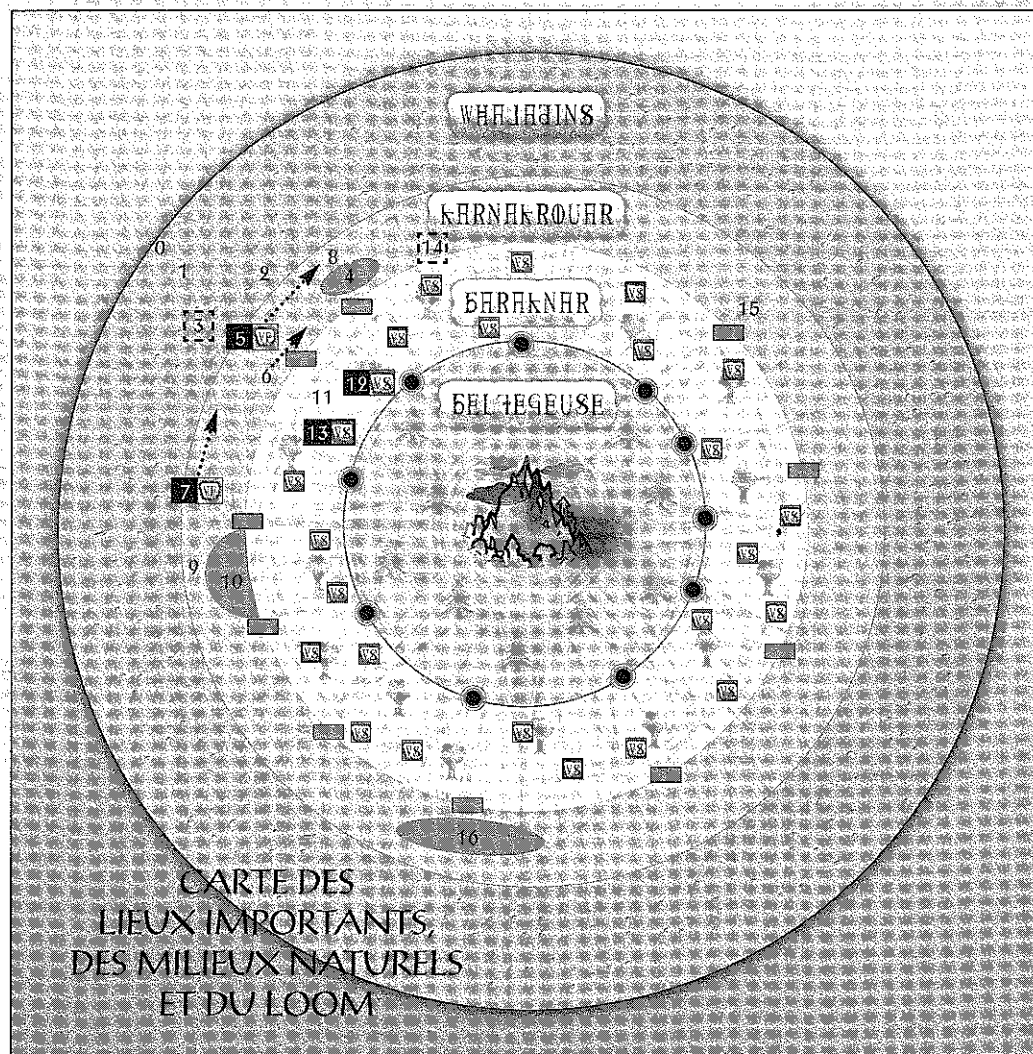


- point d'eau
- ville flottante
- village sackar
- zone couverte
durant la semaine
- 0 entrée des Aventuriers
- 1 rencontre avec Zefram Iwasir
- 2 oasis de Ranjalbar
- 3 Jinn'din, cité lore
- 4 fort silien
- 5 Karnavikor Turabamiru
- 6 Karnatibou Vramkal
- 7 Karnavikor Jurnativor
- 8 comptoir forestier d'Orlan
- 9 Varanbazur Korkorvir
- 10 Brune Halte, comptoir guildien
- 11 zone de chasse de l'Umrarak
- 12 Sarlan
- 13 Batlan

- ville flottante
- village sackar
- route de Bételgeuse
- route des Mille Écrins
- route de
l'Architecture Impossible

- 1 Jinn'din
- 2 Karnavikor Turabamiru
- 3 fort silien
- 4 Karnavikor Jurnativor
- 5 Sarlan
- 6 Brune Halte,
comptoir guildien
- 7 Varanbazur Korkorvir





- ville flottante
- village sacker
- comptoir forestier

.....>
zone couverte durant la semaine

- loom jaune brut
- loom jaune raffiné
- loom rouge raffiné
- loom vert brut
- loom noir brut

- 0 entrée des Aventuriers
- 1 oasis de Ranjalbar
- 2 Jinn'din, cité lore
- 3 fort silien
- 4 Karnativor Juntal, zone de pêche à métaux
- 5 Karnaviktor Turabamiru
- 6 Karnatibov Vramkal
- 7 Karnaviktor Jurnativor
- 8-9 marais
- 10 Karnativor Juntal, zone de peuplement gromuksivar
- 11 Brune Halte, comptoir guildien
- 12 Batlan
- 13 Sarlan
- 14 Varanbazur Korkorvir
- 15 rocher des sucs-moelles
- 16 zone de pêche à métaux

OFFICIELLEMENT, BELTÉGEUSE MONTAIT
UNE EXPÉDITION INDÉPENDANTE, AVEC DES
SOUTIENS PRIVÉS, MARCHANT DANS LES TRACES
DES PLUS GRANDS CAPITAINES STELLAIRES.

OFFICIEUSEMENT, TOUT LE MONDE SAVAIT
QUE LA MAJORITÉ DES FONDS AINSI
QUE D'IMPRESSIONNANTES QUANTITÉS
DE LOOM NOIR ÉTAIENT OFFERTES
PAR LA MAISON ASHRAGOR.

SA DISPARITION, QUELQUE PART DANS
LES ENTRAILLES DU CONTINENT,
NE FAIT QUE RENFORCER LA
LÉGENDE DE BELTÉGEUSE
— FEMME FATALE, À LA BEAUTÉ PRO-
VERBIALE, À L'INTELLIGENCE TRAN-
CHANTE, À LA VOLONTÉ
D'ACIER ET IMPLACABLEMENT
DISCIPLINÉE — ET ANCRE
CELLE-CI DANS LE CŒUR DES
AVENTURIERS D'AUJOURD'HUI.

Guildes

EL DORADO

LE TRIOMPHE
DE BELTÉGEUSE
EST LE TROISIÈME
CARNET D'AVENTURE
DANS LE MONDE DE COSME

Ce supplément pour Guildes : El Dorado
vous propose de découvrir l'héritage
de la plus célèbre des femmes ayant connu
l'Aventure. Il peut être aisément joué avant
ou après La Route de Sirius car ces deux
Carnets d'Aventures introduisent des
sortilèges d'un même phylum, celui de
l'Architecture impossible (Loom rouge).



www.multisim.com
www.guildes-rpg.com

MULTISIM
édition

ISBN: 2-84476-100-3
PRIX: 150 FF/22,87 €