

LES ERUDITS DE L'AMBIGU

#2

Le Zine pour Hero Wars et le Monde de Glorantha

XUup 30 f
release



Edito...

Voici enfin le numéro 2 ! Il est de même billon que le numéro 1, mais la création prend enfin le pas sur la traduction. Vous trouverez donc suite et fin de nos publications sur les Culbréas, un scénario épique Orlanthi, et le début de notre grande campagne maison (et totalement non-officialisable) autour du Marché Praxien. Vous ne trouverez pas La Porte des Morts comme annoncé, sa publication ayant été repoussée (pour des problèmes techniques : si, si !) à une date ultérieure.

Comme un bonheur n'arrive jamais seul, Les Érudits de l'Ambigu N° 2 vient accompagné des publications de Thunder Rebels, Storm Tribe, l'Arche d'Anaxial, et Tradetalk 8. Et juste au-delà de l'horizon pointent Hero Wars seconde édition US, Sartar Rising, Flame of Sartar, le Lunar Imperial Handbook, et de belles traductions françaises des suppléments Héortiens (hiver prochain). Sans parler du nouveau zine anglais, The Unspoken Word, ni du prochain tirage de rideau de Tales of the Reaching Moon avec son numéro 20.

Puisse Arachne Solara vous bénir vos dés et vous préserver des voies Chaotiques de Gbaji...

Remerciements

Martin Laurie, Patrik Sandberg, et Ingo Tschinke, créateurs du matériel sur les Culbréas et les Marthiord, et Wesley Quadros, créateur des chroniques des Gwandors. Alexis Santucci et Orso Vespérini, créateurs du très duveteux Danold, pour nous avoir laissé publier à nouveau les aventures du canard le plus exceptionnel de toute la canardité. Greg Stafford et Frédéric Weil pour nous avoir donné la permission de publier des informations sur Gustbran. Xavier "monsieur Multisim" Spinat, pour ses encouragements, sa bonne humeur, et tout plein de choses. David, un très très grand merci pour le temps que tu passes à illustrer si bien nos pages, et pour la rapidité avec laquelle tu réponds aux demandes les plus impromptues. Jimmy Almein, qui nous a laissé reprendre certaines de ses illustrations.

Petites Précisions

Un numéro tous les trois mois qu'y disaient...

Sept pages informatiques et demi plus tard (et on arrête de ricaner au fond de la salle, s'il vous plaît), et l'évidence est là :

1) Nous sommes en retard

2) Nous ne sortirons pas quatre numéros par an comme prévu

Certains auront remarqué une légère augmentation du prix. De l'ordre de +10 Francs pour être précis. C'est incontournable : nous voulons que le zine soit distribué le plus largement possible, ce qui signifie payer les taxes, passer par un distributeur professionnel, et graisser la patte des commerçants (que nous saluons bien bas). Par contre, pour ceux qui commandent par correspondance, l'augmentation est de 2 Francs, les frais de port étant désormais inclus dans le prix du zine (pour la France uniquement).

Simon, encore une fois nos plus plates excuses à ceux qui nous ont commandé le n°1 et qui l'ont (longtemps) attendu, parce que nous avons vu trop petit dans le tirage et qu'on ne pouvait imprimer immédiatement à cause des coûts.

Quant à l'association, elle germe et produira bientôt de belles pousses, les statuts ayant été signés par nos experts, un après-midi au fin fond d'une lugubre taverne Héortienne...

Sommaire

Edito, Sommaire, Crédits 2

Le clan Marthiord

Martin Laurie, Patrik Sandberg, Ingo Tschinke, Julian Lord

Ancêtres et Histoire 3

Histoire du clan 5

Clan Marthiord: Hero Wars 7

Visons des Érudits: Les météores 14

Gregory Privat

Scénario: La catapulte 15

Philippe Fénot, Benjamin Norest, Julian Lord

La forge

Philippe Fénot, Jeff Kyer, Julian Lord, Benjamin Norest

Les forgerons 27

Gustbran le forgeron 29

Danold, épisode 2 30

Orso Vespérini, Alexis Santucci

Le marché Praxien

Julian Lord, Nicolas Perpère, Philippe Fénot

Doh Garzîn, le marcheur 34

Scénario: Terre Impure 40

Chronique des Gwandors 48

Wesley Quadros

Crédits

Comité de rédaction : Philippe Fénot, Julian Lord, Benjamin Norest, Nicolas Perpère

Illustration de couverture : David Lihard

Illustrateurs : David Lihard (presque tout), Jimmy Almein (la tête de Lartémal)

Bande dessinée : Orso Vespérini et Alexis Santucci

Mise en page : Julian Lord et Nicolas Perpère

Rédacteurs VF : Philippe Fénot (Marché Praxien, La catapulte, Les forgerons), Julian Lord (Mots clefs Marthiord, le Marché Praxien), Benjamin Norest (La catapulte, les forgerons), Nicolas Perpère (Terre Impure, Marché Praxien), Grégory Privat (Les Météores)

Traducteurs : Frédéric Ferro (chronique), Jean-Marc Lahotte (Marthiord), Julian Lord (Chroniques, Gustbran, Marthiord), Nicolas Perpère (Marthiord)

Coordination des relectures : Julian Lord

Relecteurs : Philippe Fénot, Julian Lord, Benjamin Norest, Nicolas Perpère, Alexandre Quicroix

Imprimeur : Corep, 11 rue Victor Cousin, 75005 Paris

Les Érudits de l'Ambigu est un fanzine produit par l'association du même nom (dépôt légal en cours). Tous les textes et images contenu dans ce zine sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs. Toute reproduction nécessite l'accord des auteurs. Herowars est une marque déposée de Issaries Inc., avec une licence exclusive en France pour Multisim.

Contact pour le zine et l'association : <http://erudits.free.fr>

Mail : erudits@free.fr

Les Érudits de l'Ambigu, Nicolas Perpère, 15 rue du 25 Août, 92340 Bourg la Reine



⑥ Le clan Marthiord 卍



"Il n'est nul ennemi que le courage et la persévérance ne puissent vaincre..."

Ancêtres et histoire mythique

*Racontés par Lartémal le Foudre, Voix des Tempêtes des Marthiording et Haut Prêtre d'Orlanth.
Ce discours s'adresse aux jeunes initiés du clan, dans le style lyrique et pompeux qu'affectionne Lartémal*

Le Passé Mythique

Écoutez et regardez, fils d'Orlanth et filles d'Ernalda ! Le monde était jeune. Le Temps n'existait pas. La Mort n'existait pas. La différence entre les hommes et les dieux n'existait pas. L'Empereur restait assis et impassible, dans son palais d'or et d'immuable. Alors au cœur des *Sept Vents*, les paroles ailées du grand Orlanth – roi des dieux de la Tempête – par *Sept* fois ont tonné dans les oreilles des *Sept Aïeux* dans les Montagnes.

De grandeurs et de faits glorieux était composée la Compagnie du Donateur du Souffle, et nos Ancêtres faisaient partie de cette grande gloire.

Six fois Six était le nombre des présents que nos bons Aïeux ont donnés, comme Orlanth l'avait fait auparavant, lorsqu'ils ont courté les Femmes de la Terre. Mais aucun don n'est plus précieux que le lien de l'homme avec la femme.

Voyez maintenant ! Les dieux sont là, ils sont tous réunis dans le *tula* royal. Le dieu-père et ses frères-dieux. Là ! Les Primes Pères sont avec Orlanth qui réunit le Monde autour de lui. Très-Sage fut alors cette parole de la Mère-Terre : « *Le Clan est le Cœur du Peuple* » dit-elle ! Ernalda signifie par là qu'Orlanth devait faire le partage du Monde et celui de la Tribu tout comme il faisait le partage du *tula* !

Je compte maintenant les clans : *Cinq*, et *Cinq*, et *Cinq* : le nombre des clans sacrés était *Quinze*. Le souvenir ténébreux des Anciens Jours vit encore dans ces chiffres, et je n'oublie pas, et nous n'oublierons jamais leurs noms, ni même celui du Clan des Vents Mauvais. Il y avait le Clan qui Piste les Ours ; le Clan qui Voyage ; le Clan de la Terre Tremblante ; le Clan des Béliers Bleus ; et d'autres encore. *Cinq* fois *Cinq* Vingtaines de gens étions-nous lorsque nous flairâmes les Vents aux côtés d'Orlanth, et aux côtés de son frère Yinkin qui appartient au Clan du Chat.

Et l'Âge des Tempêtes arriva, et le Temps des Vents d'Hiver, et l'Époque des Longues Neiges. Le Monde empirait peu à peu. C'est alors que nous eûmes besoin de logis, de maisonnées et de villages. Et la Guerre arriva. Et les Querelles. Et la Mort.

De rétifs et morbides hommes-plantes cherchèrent à nier nos droits sur nos terres. *Quatre fois Quatre batailles*, parmi chêne et bouleau. Les Arcs des Aldryami lançaient la Mort sur nous, et son Empenne était Verte et son Épine Empoisonnée.

Mais le pire était encore à venir.

C'était le Chaos Rampant ! Et toute lumière disparut. Ernalda s'engouffra en elle-même, et la Terre gisait infertile. Le Gorp Céleste rampait vers le sommet du Dôme. Et Orlanth voyageait

vers le Couchant. Vinkot, seul, protégeait la Tribu et les *Trois* Clans. *Trois fois Trois* était le nombre des nôtres, hommes et femmes, dans sa maisonnée.

Mais seuls *Deux fois Deux* survivaient encore quand Héort était le Chef, au cœur de la plus Noire Ténèbre – C'était la Quête du Cœur de l'Étoile ! C'est dans cette Quête que nous pûmes enfin briller de nouveau, et qu'Héort nous sauva tous. Sa Loi devint le nouveau support du clan, et c'est ainsi que parla Héort, le Législateur : « *Il y a un Temps pour la Guerre, et il y a un Temps pour la Paix – et c'est l'os pointu¹ qui montre la différence entre le premier de ces Temps et l'autre.* » Héort ! C'est en ton honneur que nous nous appelons Héortiens !

Le Début du Temps

Dans la Grande Ténèbre *Un* homme enfin, *Un* courageux du clan, *Seul* fit face au Monde, et *Seul*, cet homme sut emporter la victoire pour *Tous*. C'est lui *Seul* qui rencontra Orlanth le Grand lorsque chacun était Mort, Malade ou bien Endormi. C'était l'Aurore !

Et Orlanth revint parmi nous pour redresser ce qui n'était plus droit. Le Grand Compromis des dieux a tout changé : le Monde, les Dieux, et les Hommes. Jamais plus les dieux ne reviendront partager nos repas, serrer notre main, plaisanter avec nous. Aujourd'hui, nous les hommes, nous sommes unis dans le Monde du Temps.



Écoutez-moi ! Grands Héortiens, écoutez, maintenant ! Vous, les Fils d'Héort ! Et vous, les Filles d'Héort ! Qui étaient ces *Deux* carls rusés qui ensevelirent les *Deux* trésors du Temps de l'Aurore ? Ces *Deux* empêchèrent les autres fous parmi les nôtres d'aider Lokamayadon, et notre clan ne sut pas où chercher ces *Deux* trésors, lorsque Lokamayadon vint nous les réclamer, ni même lorsque les derniers des Orgovaltes vinrent chez les nôtres pour cette même



raison. Le godi des menteurs de la Haute Tempête vint chez nous, susurrant des mots dans nos oreilles, et se délectant du goût de venin qui se répandait sur sa propre langue. Et dès lors nos dieux ne reçurent aucune vraie prière ni droit sacrifice, car ce Thane de Gbaji avait brisé l'os pointu d'Héort. Alors seulement les *Deux* trésors furent-ils déterrés, et notre clan les prit en main pour combattre avec férocity. Et nul ne se soucia de compter nos morts dans la guerre sacrée contre Lokamayadon.

¹ Il s'agit du bâton sacré des Lois d'Héort.

Tout espoir était perdu sous ce règne sinistre du Vrok, et c'est depuis le Nord que vint le Chaos. Il en était ainsi à cette époque et il en est ainsi de nouveau aujourd'hui. Et derrière ses innombrables masques, le vrai visage du Mal cherche encore à se cacher de nos regards honnêtes. Le Chaos porta sa Malédiction sur le Compromis, car Gbaji régnait grâce au Pouvoir Gbajique.

Trois hommes fois Trois femmes : c'était le nombre sacré des nôtres qui tenaient les Plumes Sacrées sur la Colline d'Orlanth Victorieux lorsqu'Harmast partit vers le Couchant, car celui-là osait fouler les chemins des dieux. Et il revint parmi les nôtres. Mais il ne revint pas seul, car Arkat était avec lui. Et nos étendards flottèrent de nouveau dans un vent libre, et nos cors sonnèrent le chant de la bataille, et notre clan partit alors en chantant les paroles ailées d'Harmast –qui nous disaient de suivre Arkat– et c'est ainsi que les lois d'Héort furent rétablis dans nos cœurs !

L'Âge de l'Empire et des Secrets Périlleux

Les bûchers funéraires consumèrent Quatre fois Quatre générations des nôtres avant que ces temps ne prennent fin, et ils furent bien accueillis dans la maisonnée d'Orlanth. Mais après le Temps de la Guerre vient toujours le Temps de la Paix ; et lorsque le Waltz des Wyrms vint à nous en nous parlant des *Secrets des Anciens*, c'est d'un Temps de Paix que l'on parla.

Ils étaient Quatre, ceux de nos thanes d'armes qui parlèrent contre eux, et ils étaient Quatre, ceux de nos prêtres qui avaient perçu la puissance de Drolgard. Tenant alors dans nos mains un pouvoir Draconique, le Cercle d'Orlanth brilla plus fort dans le ciel, au-dessus des crêtes et des sillons.

Cinq : c'était le nombre des secrets qui furent nourris par ceux du Clan et du Conseil en cette époque Wyrmique :

- Un le secret de la langue à deux bouts
- Deux le secret des éruditions de main gauche
- Trois le secret de l'ombre d'âme
- Quatre le secret des danses Draconiques dans la maisonnée
- Cinq le secret de tout oublier

Or donc, lorsque la Malédiction de la Tuerie Draconique, que l'on nomme le Festin de Feu, s'abattit sur la Passe, Cinq fois Cinq vingtaines d'hommes et de femmes vivaient déjà sur les terres d'Héort. Bienheureux alors ceux des Marthiordings qui survécurent à cette rencontre avec la puissance des Dragons.

Le Nouvel Âge et la colonisation de la Passe du Dragon

C'est alors que nos godis se réunirent dans les collines du Pays d'Héort. Le Vent leur chuchota alors la rumeur qu'un étranger était venu depuis la mer. Ce Pharaon dressa frère contre frère, et oncle contre neveu. Ce temps était difficile dans nos terres, car c'était un temps de haches, un temps d'épées, un temps de tempêtes, et un temps de trolls. Et c'est alors qu'apparut la blessure pourpre au-delà de l'horizon au Nord, et dans le corps même d'Orlanth.

C'était l'époque de la mort du troll immortel Ezkankekko, le Seul Ancien, et une époque sans nourriture, une époque sans paix, mais une époque où les rumeurs des richesses au nord attirèrent notre clan de nouveau vers la Passe de la Désolation du Dragon, et de nouveau vers nos terres ancestrales.

Six : c'est le nombre d'épouses qui furent échangées lorsque les trois clans se réunirent. Et Six, c'est aussi le nombre de carls qui marchèrent en cercle lorsque Culbri l'Ancêtre donna sa bénédiction aux Marthiord et aux Barlamanis.

Sur la Crête de Vol du Hibou, Marthiord l'Aïeul reçut le droit du tula et du pays. Hélas, là où l'on construit la Paix vient en même temps la Guerre. Avec un nouvel Âge, de nouvelles luttes. Les iniques Rindebargs vinrent depuis l'Est pour nous voler notre bon bétail. Et Sept fois le Cri de Guerre a retenti, et Sept fois nous avons vaincu ces chiens de brigands.

Ces trois clans étaient les trois anneaux de la cotte tribale de Culbréa, et la fertile Vallée de Lorthing redevint la terre maternelle des enfants de Marthiord.

La Venue de Sartar

L'année des Rindebargs n'était que le premier de ces cent trente années de lutte de clan contre clan. Mais qui serait le Vingkot, le Père des Tulas ? Qui serait le Faiseur de Miracles qui rassemblerait tous ces clans autour de sa Pierre de Loi ? C'est du Sud et par des chemins étranges que Sartar vint vers nous. Saurez-vous, jeunes fils d'Orlanth, jeunes filles d'Ernalda, nommer Six des magies et miracles que cet homme a créés ?

Sartar – notre Roi entre les falaises escarpées... C'est vers Boldhome que vinrent tous ceux des hommes braves qui cherchaient à apaiser des querelles ancestrales, et ceux des hommes justes qui cherchaient la graine de divinité. Et c'est dans le Pays de Sartar que dorénavant la lignée de Vingkot allait continuer sa destinée.

La Venue des Lunaires

Mais j'entends certains des fils d'Héort, autant ceux d'en haut que ceux d'en bas, qui se demandent : « Mais, comment se fait-il que cette grande et noble maisonnée ne règne plus sur nos destinées ? Comment se fait-il que les Enfants de Sartar soient tombés ainsi de haut en bas ? »

Et aussi tristes que soient les réponses à ces questions, notre plus grand devoir est de toujours nous les rappeler...

Moi-même, je me souviens encore de l'époque où Cinq femmes mielleuses vinrent durant Cinq saisons dans nos basses-cours et chez nos guerriers. Et que disaient-elles ces Cinq ? Les secrètes paroles de Shepelkirt. Et puis, depuis le Nord, la Lisière Rouge rampa vers nous sur les terres et au-dessus des eaux. Alors ceux des Marthiording qui étaient les meilleurs, sur leurs sièges dans les Conseils, se rappelèrent ces paroles ailées, que jamais l'hospitalité ne doit être refusée. C'est ainsi que ces Cinq étrangères vinrent habiter parmi les nôtres. Mais le véritable visage de Shepelkirt ne tarda guère à se révéler, car leurs paroles étaient du pur jus de venin. Moi-même, je me souviens encore du masque Gbajique de la Déesse Rouge.

Et je me souviens encore de la guerre, cette première guerre contre l'Empire du Mal. Quatre fois nous luttâmes, et très-honorablement. C'est Sang-Lame l'Écorche qui lança la plus grande de nos tonnerres sur la horde conquérante, mais le Gué du Nain ruisselait de trop de sang Orlanthi pour que nous puissions cueillir le fruit d'honneur de nos défunts. Je me souviens encore de notre combat pour la Maisonnée de Sartar, mais je me souviens qu'il nous manquait la fureur d'Ourox. Seuls Quatre fois Quatre de nos bons thanes d'armes purent témoigner d'avoir vu le couronnement de Tarkalor.

Mais peut-être voulez-vous en savoir encore plus ?

L'Occupation

Je me souviens encore de la guerre des perdants – et des yeux gorgés de convoitise des soldats Lunaires à la chute de Boldhome. De la fermeture de la Maison Sacrée encore, et de la levée des nouveaux Impôts, de la corruption de nos bétails, de la chute de la Maison de Sartar, de la vente en esclavage de nos hommes et femmes les plus courageux et les plus aimés, et des pleurs incessants de nos veuves et de nos gamines.

Peut-être voulez-vous en entendre encore davantage ?

Je connais les *Trois fois Trois* secrets que nous leur cachons encore. Oui, bien sûr – le troisième secret, c'est celui de l'étincelle cachée. Elle est seule, mais elle attend encore.

Et je me souviens aussi des *Deux* fois *Deux* Telmoris, ces loups bavants et *Deux* fois maudits, qui mangent la charogne et les cadavres, et qui volent aussi les terres aux justes.

Mais écoutez maintenant ce vent secret qui chuchote tout bas dans nos cœurs.

Qui était l'étincelle qui enflamma la braise de notre peuple ?

La Rébellion de Front d'Étoile

Qui était l'étincelle qui enflamma la braise de notre peuple ?

Je connaît le secret du Cœur d'Étoile d'Héort, et comment il est caché dans les salles du secret. Et il y a huit ans, les rois sont venus se réunir sur leurs sièges dans les Conseils : et ils formèrent alors le Cercle Sacré. Alors, la guerrière de Vinga, remplie de la colère la plus juste, se tint debout devant ces rois, et l'étincelle brillait sur son front. C'est elle qui allait chasser les Lunaires, aussi gorgés de convoitise fussent-ils, de nos terres ! Douze était le nombre des thanes d'armes de Marthiord qui allèrent combattre à ses côtés, et je me souviens bien de ce Temps de Guerre. Mais, Hélas ! l'étincelle sur son front n'était pas le Cœur de Hengall, et elle n'était qu'*Une* guerrière. Aujourd'hui, elle est exilée, et Hofstaring, son compagnon d'armes, est en enfer.

Voulez-vous en savoir encore davantage ?

¹ C'était en réalité un éclat de Rigsdal.

Histoire du clan

Marthiord le Vieux était un grand prêtre d'Orlanth, et qui suivit les voies de son père : un puissant magicien qui avait connu son heure de gloire à l'époque de la formation des Culbri. Son fils Marthiord était de ceux qui recherchent de nouveaux mythes et de nouvelles magies partout où ils peuvent les trouver. Son épée était rapide, la force de son bras prodigieuse, et il possédait la volonté et la poigne de ceux qui sont faits pour régner, et qui ressemblent à Héort. Et c'était quelqu'un qui ne tolérait jamais la moindre insulte.

Il vint s'installer avec une forte troupe de ses gens non loin de la crête de Vol du Hibou. Ces montagnes étaient un bon terrain de chasse, et elles avaient de bons pâturages. De surcroît elles n'attiraient pas la convoitise des chefs des alentours ; car les Montagnes Quivini étaient très peu peuplées en ce temps là.

Marthiord se rendit au sommet de la colline d'Orlanth Victorieux, comme Harmast et beaucoup d'autres héros Orlanthis avant lui. Là, il communia avec Orlanth, et gagna sa faveur pour fortifier le rituel de fondation de son Clan. Orlanth lui fit alors voir le *Tula*, qui s'étendait depuis la crête de Vol du Hibou jusqu'à l'est du Chêne des Larmes. Très vite après cet heureux évènement, les naissances se firent nombreuses et le clan crût en taille. Et parce que les pâturages étaient perdus dans les collines, et que les terres entourant le *Tula* étaient particulièrement sauvages, les Marthiord devinrent peu à peu le clan robuste et solide que nous connaissons aujourd'hui.

Marthiord avait vu dans la vision envoyée par Orlanth qu'il devait établir une puissante maisonnée sur la crête de Vol du Hibou, sur le site d'un antique bosquet de chênes. Ce bosquet était là depuis l'Aurore et dans son ombre se terraient des esprits de la terre et des arbres, jaloux de leur territoire. Des enfants et du bétail avaient disparu des camps des alentours, et chacun évitait l'endroit, le jugeant maudit.



Marthiord n'était pas homme à se laisser impressionner, et il défia les esprits du bosquet. Et tous les membres du clan le soutenaient de toute leur âme et avec de grands sacrifices. Il s'enfonça dans le bosquet sans même se retourner, et les branches se refermèrent sur lui. Beaucoup crurent qu'il avait péri ; mais en réalité, il affrontait les esprits dans l'ombre de leur antique futaie. Il savait un prodige, que son père lui avait appris, bien des années auparavant, et qui se nommait *La Force du Géant*. Les arbres tentèrent de l'écraser avec leurs troncs, mais il les repoussa et les déracina un à un. C'est à partir de cet événement qu'on le nomma Marthiord Brise-Chêne.

Utilisant le bois des Chênes, Marthiord fit construire un village. Il le fit confortable, imposant, et facile à défendre contre tous les ennemis. Depuis cette époque, la Maisonnée du Chef se dresse au centre du village, et tous les chefs des Marthiord y ont vécu.

Le Pâtre Soufflevent



Culbri l'Ancien avait un frère que l'on appelle maintenant le Pâtre Soufflevent, car personne ne se souvient plus de son vrai nom. C'était un homme qui errait seul dans les collines, et gardait ses moutons sur les sommets les plus élevés. Quelque chose à du lui arriver car il est encore de ce monde alors qu'il aurait dû le quitter. C'est un esprit mauvais et porte-misère - contrairement à son frère acclamé et sanctifié. C'est toujours un mauvais présage de rencontrer l'esprit du Pâtre Soufflevent lorsque l'on traverse les collines. L'année passée Harladan Ingsson l'a rencontré, et peu après Harladan fut tué par un ours des cavernes. Le Pâtre Soufflevent ressemble à un vieux fou dénudé avec le bras gauche tatoué et portant toujours une crosse de berger, faite apparemment de fer, et portant de grandes chausses en laine de mouton.

Les terres données aux Marthiord par Orlanth étaient parfaites pour la chasse et l'élevage, mais au bout de quelques années les maigres terrains de culture ne suffisaient plus aux besoins du clan. La famine menaçait, et c'était clair que le clan devait s'étendre pour survivre. Un hiver finalement, Bortar Tête de Taupe, un puissant chaman de la tradition de Kolat, vit des signes envoyés par les esprits des Champs de Taupes, invitant le clan à venir profiter de leurs terres. A l'arrivée du printemps, un conflit d'intérêts commença avec le clan des Barlamani, qui étaient les gardiens traditionnels des Champs de Taupes. Très vite le conflit s'envenima, et le sang des guerriers vint nourrir ces champs.

Mais les Marthiord firent appel à une puissante magie ; et ce fut la Nuit des Pierres Qui Bougent. Les pierres de leur *Tula* se déplacèrent et entourèrent les Champs de Taupes, et toutes les demeures Barlamani qui se trouvaient dans le Cercle des Marthiord brûlèrent entièrement. Les habitants furent détruits ou chassés. Les Barlamani tentèrent une dernière fois de

reprendre leurs terres, mais Thiord Noir Écu anéantit leur *Fyrd* à la bataille de Borne Sanglante.

Après ces événements, le roi des Culbréa, Manstan le Sage, put rétablir la paix entre les clans désormais affaiblis, en leur imposant le Traité de Chaudron Rouge. Les trois chefs de clan firent le serment du Sang Noir et la vallée de Lorthing fut répartie entre les clans Barlamani, Culbri et Marthiord ; accord qui persiste aujourd'hui encore. Le clan Marthiord donna alors au roi le Chaudron Rouge, et le Roi leur donna en retour la Lance des Plumes, qui est le symbole du Chef depuis cette époque.

Les frontières du *Tula* sont restées stables durant de nombreuses années, et le clan put ainsi prospérer. Ce fut au cours de cette période qu'un grand nombre de tribus et de clans, venant du nord et du sud, se déplacèrent et bataillèrent ferme pour essayer d'avoir un *Tula*. La vie dans les monts Quivin devenait de plus en plus difficile car les populations se faisaient plus nombreuses. Parmi eux, le clan Lonandi ; qui s'installa en usurpant les terres au sud du Chêne Qui Pleure.

C'est le plus simplement du monde, et sans un mot d'explication qu'ils renversèrent, puis déplacèrent, les pierres sacrées du *Tula* ; et ils firent appel à une magie maléfique pour prévenir toute réaction des Marthiord. La moitié du clan tomba malade et tous les guerriers furent frappés par la peur et la crainte, malgré les prières qu'ils ne cessaient d'adresser à Orlanth, à Hedkoranth, à Chalana, et à Vingkot pour retrouver leur courage. Les Lonandi occupèrent ces terrains pendant de nombreuses années, malgré toutes les incursions, les escarmouches, et la magie des Marthiord. Puis vint l'Été des Rats, et les Lonandi célébrèrent un étrange rituel aux murs de Vengecairn. Un grand brouillard les entoura et lorsqu'il se leva, le clan Lonandi tout entier avait disparu, comme s'il n'avait jamais existé. Certains godi ont affirmé que les Lonandi n'avaient jamais existé réellement, et qu'ils avaient seulement été envoyés par Orlanth pour tester le clan. Les Marthiord voulurent alors reprendre possession de leurs terres.

Mais entre temps, le maléfique clan Rindebarg de la tribu Aranwyth avait réclamé ces terres pour siennes, et y avait déplacé ses propres gens, empêchant ainsi la recolonisation prévue par les Marthiord. Le chef des Marthiord de l'époque, Steingorl Œil-Rouge, jura sur Humakt qu'il bouterait les Rindebarg hors de ses terres, et il s'arma donc du Tonnerre d'Orlanth et de la Justesse de sa Cause. Mais les Rindebarg avaient eux aussi de telles armes, et le ciel hurlait dans un déchirement de nuages ennemis. Les deux clans étaient derrière les deux Chefs, qui se lancèrent tous deux pour s'affronter dans les airs. C'est en cette Guerre des Tonnerres que Steingorl s'effondra, et on ne sait toujours pas si c'est un foudre ou un trop-plein de bière qui lui fit perdre la vie. Les Marthiord, défaits, furent alors obligés de se retirer vers la crête de Vol du Hibou.

Cette situation dura jusqu'au règne du prince Jarolar. À cette époque, le roi des Culbréa était issu du clan Marthiord. Son nom était Sang-Lame L'Écorche, et il était considéré par tous comme un grand héros d'Orlanth. À l'aide de son pouvoir sur le *Souffle du Tonnerre* et du *Chant du Hochet de la Loutre* il demanda et il obtint l'aide du clan Stirlgon. Une série d'escarmouches et de petites batailles permirent à ses thanes volants et leurs alliés de chasser les Rindebarg par delà le Chêne Qui Pleure. En récompense de leur aide les Stirlgon reçurent des parts de ces terres reconquises.

Il y a, depuis 50 ans, un conflit voilé avec le clan Varndien, un clan réputé pour sa ténacité et son acharnement. Les origines de cette hostilité se sont perdues dans les brumes du temps. Cependant il n'y a jamais eu de conflit ouvert, car jusqu'à aujourd'hui il s'est toujours révélé possible de négocier les points de désaccord via les réunions du conseil tribal. Il y a eu cependant quelques incidents mineurs, malgré toute l'attention que le conseil tribal porte à régler ce genre de conflits, qui peuvent devenir sanglants, mais cette rivalité n'a jamais atteint le niveau de haine que les Marthiord réservent aux Rindebarg.

Le plus grand bouleversement de toute l'histoire du clan fut l'arrivée de l'Empire. Quand les serviteurs de la Déesse Rouge vinrent pour la première fois sur les terres des Marthiord, ils reçurent l'hospitalité, comme elle est inscrite dans les lois d'Héort. Mais leurs paroles et leurs idées créèrent bien vite des problèmes dans le clan, et après la mort de deux guerriers du clan, à cause de mensonges, les agents impériaux furent chassés du *Tula*.

Lorsque les perfides missionnaires ne réussirent pas à pervertir les voies ancestrales des Marthiord, l'Empire se mit à agir ouvertement. Les armées pourpres vinrent affronter le noble prince de Sartar, qui rassembla donc tous ceux qui voulaient lutter pour la liberté du royaume. Les Marthiord montrèrent peu de courage dans leur réponse à son appel. Par quatre fois le *Fyrd* se rassembla pour la bataille. Sang-Lame L'Écorche , le héros et l'ancêtre, lança son tonnerre sur les ennemis et franchit les airs sur sa monture de foudre, mais à la fin, les champions d'Orlanth furent terrassés par la magie maléfique et l'acier des Légions du nord. Ainsi les guerres continuèrent et les Marthiord remplirent leur devoir ; mais jamais avec la frénésie meurtrière de certains autres clans, tels que les guerriers Gwador ou les célèbres Varmandi de la tribu des Colymar.

Quand le glas de la fin retentit pour le royaume de Sartar, et que Boldhome fut prise, l'empire avait massacré les meilleurs thanes



Clan Marthiord : Hero Wars

Le clan Marthiord est depuis toujours un clan sauvage et austère. Ils furent parmi les premiers à s'établir dans les terres sauvages des monts Quivin, et furent obligés de mener de dures batailles pour préserver le territoire qui leur a été donné par Orlanth. Ils se sont toujours maintenus à l'écart, vivant souvent reclus dans leur Tula, et ils ont toujours su montrer leur courage et leur détermination à chaque fois que la menace se faisait sentir.

Type : Clan Héortien

Contexte Culturel : Clan Héortien traditionnel, centré sur les cultes d'Orlanth, Kolat, et Odayla.

Idéologie : Pragmatique avant tout, le clan a toujours affronté son destin sans broncher et n'a jamais reculé devant le labeur. Ce sont des Héortiens sauvages, rebelles, qui vénèrent par dessus tout le courage, le travail, la solidarité et la générosité.

Réputation : Orlanthis austères, d'un abord difficile. Respectueux et fiers.

But : Se libérer de l'influence Lunaire et reprendre la vie que le clan menait avant l'arrivée de l'Empire.

Réactions : Les Marthiord apparaissent comme un clan composé de chasseurs et de carls, peu aptes à la guerre, et peu accueillants envers les étrangers. Ces derniers sont reçus selon les traditions de l'hospitalité, mais il ne faut pas s'attendre à beaucoup de chaleur ni de convivialité. On dit souvent dans la tribu des Culbréa qu'il y a peu de choses aussi difficiles à gagner que l'amitié et le respect d'un Marthiord. On dit aussi qu'une fois ce respect gagné, tout Marthiord se montrera un allié fidèle et éternel.

Le cercle intérieur



Chef	Roharlont Nez Crochu
Ernalda	Minara Feuille-Riante
Barntar	Tortor Pot-de-Beurre
Odayla	Rostalos Orldagsson
Voriof	Darrik du Camp d'Automne
Bonnevoix	Lartemal le Foudre
Esra	Sirta Douce-Parole

et ruiné même les carls les plus riches. Avec plus de prudence que beaucoup d'autres, les Marthiord acceptèrent la paix et évitèrent l'imposition d'un tribut honteux. Il était devenu inutile de se battre pour gagner quelque chose, car il ne restait plus guère de moyens pour se battre.

Par la suite, les clans de la tribu des Culbréa regagnèrent une grande partie de leur puissance car en ce temps-là, l'opresseur n'était pas aussi pesant qu'aujourd'hui. Hofstaring Saut d'arbre engagea la tribu dans l'alliance formée par Kallyr Front d'Étoile, qui repoussa l'empire hors des frontières du royaume de Sartar pendant une courte période. Il y eut quelques victoires, mais les Marthiord n'avaient pas mis toutes leurs forces dans la bataille, craignant une répétition des défaites et humiliations du passé. La prudence du cercle intérieur du clan trouva sa justification lorsque les rebelles furent vaincus par les magies lunaires et que les bandes de rebelles furent dissoutes.

Moyens

(NB Les PNJ cités ci après ont toutes les capacités qui sont attachées à leurs mots-clés, y compris ceux décrits plus loin)

Roharlont Nez Crochu, chef du clan

Cet homme vigoureux d'une quarantaine d'années semble brisé, et il a en effet sombré dans le défaitisme depuis la rébellion de Front d'Étoile. Il était auparavant un grand guerrier et l'image vivante d'Orlanth, mais il se montre aujourd'hui plus intéressé par les ballades tristes chantant la difficulté de la vie. Il va parfois chasser dans les zones sauvages où il n'a pas à être confronté aux signes de l'occupation lunaire. Il est encore choqué par le destin de Hofstaring Saut d'Arbre.

Lorsque toutes les tribus furent forcées de remettre leurs armes, il perdit une épée magique qui avait été la propriété de sa lignée depuis le règne du Roi Tarkalor. Roharlont n'a plus jamais porté d'épée depuis.

Ernaldesta Varlandsdotter, épouse du chef

Tout à fait le contraire de son mari, Ernaldesta est agressive et portée sur l'action à un degré qui n'aurait jamais été toléré dans le culte d'Ernalda si elle n'avait déjà atteint une position élevée. Elle est vive, rapide, sarcastique et souvent de mauvaise humeur. Elle essaye sans cesse, mais toujours en secret, de pousser les hommes les plus jeunes du clan contre les Lunaires.

Lartémal le Foudre, Bonne Voix du clan

C'est un vieil homme pompeux et colérique, aux cheveux gris entremêlés dans sa barbe, mais il est encore fort, sage, et viril. Les jeunes femmes ressentent une attirance bizarre pour lui, et il a donc été marié plusieurs fois au cours des années. Lartémal a une très haute opinion de lui-même, ce qui l'amène parfois à mentir pour couvrir ses propres défauts. C'est même devenu un bon sujet de plaisanteries dans le clan, et même dans la tribu. Il est très attentif aux autres : c'est-à-dire qu'il se croit le berger, chargé de surveiller de doux agneaux sans défense

Tortor Pot-de-beurre, Barntar du clan

Propriétaire d'un petit débit de bière au Hall du Cerf (l'appeler une auberge serait lui accorder trop d'importance). Tortor est d'un caractère agréable mais un peu distrait, et marmonne souvent dans sa barbe. Lent et pensif, il est cependant assez irritable. Derrière cette façade apparemment ordinaire se cache un homme très important. En tant que représentant de Barntar il est le personnage le plus influent du cercle intérieur du clan. Dans sa jeunesse il était un membre de Géo et il envoie toujours des dons généreux à l'auberge de Géo de Jonebourg. A l'abri des regards, et protégé par des Alynx particulièrement agressifs, Tortor cultive un jardin secret d'herbes et d'aromates, où croissent des épices particulières pour ses divers hydromels et cervoises.

Minara Feuille-riante, Mère de la terre

Calculatrice et économe. Un peu sèche dans son caractère, mais adroite pour les choses religieuses.. Elle a élevé sept enfants avec Ormaggérin Asmandsson. Lors d'un pèlerinage au mont Hiver elle a été effrayée par les manifestations de Maran Gor dont elle a été témoin.

Darrik du Camp d'Automne, Voriof du cercle

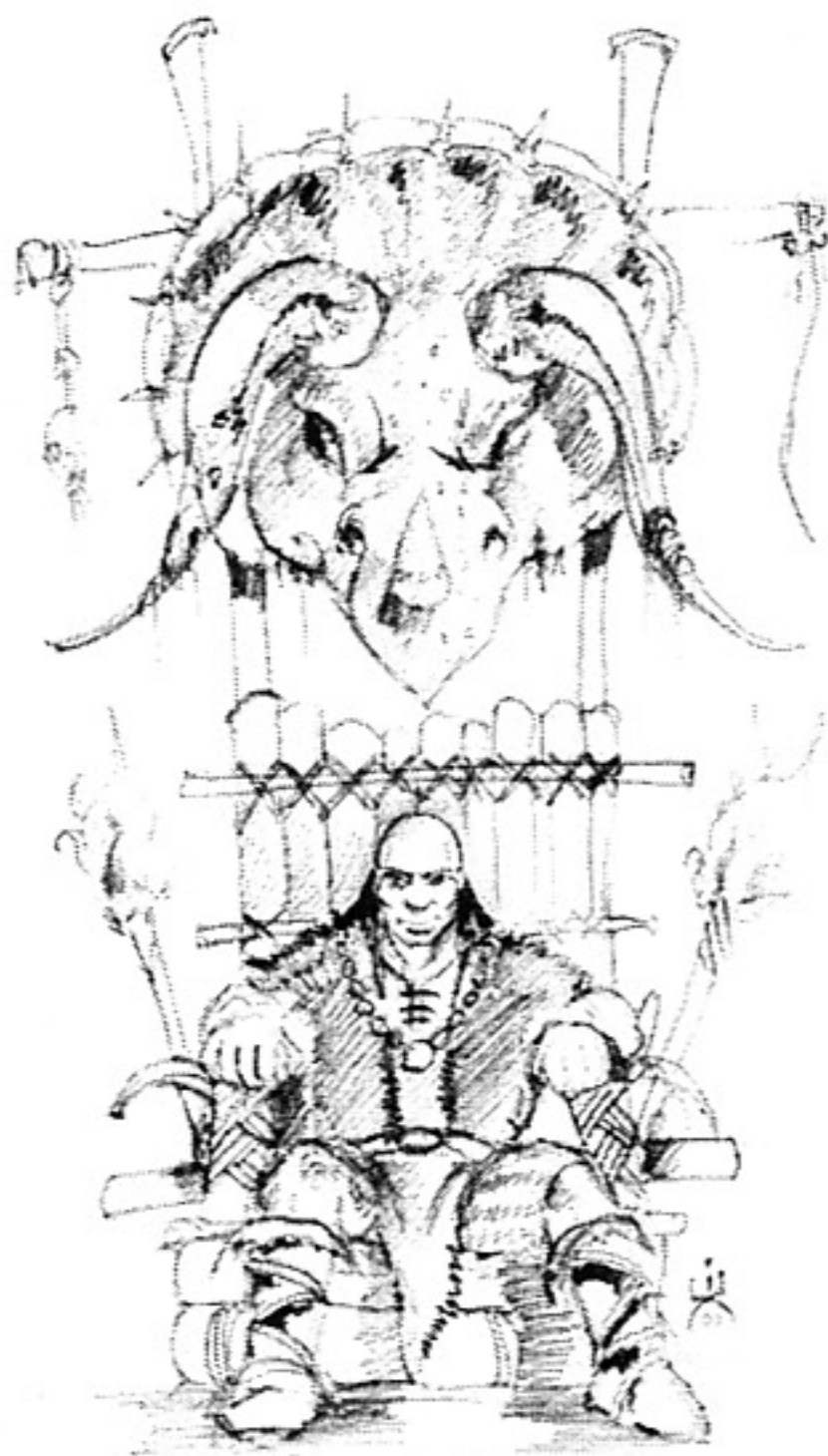
Adeptes de Héler, Darrik a provoqué une petite sensation il y a quatre ans, quand - après une étrange vie de célibataire - il a épousé Molène Karesdotter, une belle jeune femme du clan Barlamani. Le couple mène depuis une véritable vie de gardiens de troupeaux, dans la contemplation et l'isolement. Son seul contact avec le clan est en tant que membre du conseil.

Yorsar Chantelame

Un homme sinistre et sévère qui ne parle pas beaucoup. Il est d'un caractère froid, et ce d'une manière assez désagréable. Ceci inclut ses relations avec le sexe opposé, ce qui fait qu'il a eu seulement deux mariages annuels, tous deux de cuisants échecs. Mais, il reste le meilleur guerrier du clan et mène les rites d'Orlanth le Guerrier lorsque cela s'avère nécessaire. Il est en outre influent au conseil du Roi Ranolf. Il est le commandant du *fjrd* des Marthiord.

Ormaggérin Asmandsson, Voix des Tempêtes auxiliaire du clan

Plus avenant et stable que Lartémal le Foudre, il n'aime pas la vie immorale de ce dernier. Ormaggérin lui-même a fait un mariage inébranlable avec Minara, la prêtresse d'Ernalda, qui lui a donné sept enfants. Il tente de maintenir une position intermédiaire entre le pompeux Lartémal le Foudre et l'agressif (si ce n'est fou) Godi d'Orlanth nommé Bjornai le Sombre, qui aspire à un soulèvement suicidaire contre les Lunaires.



Rostalos Orldagsson, Odayla du cercle

Âgé de 40 ans, il a été le Grand Chasseur des Culbréa entre 1612 et 1615. Il a, avec succès, chassé ses proies dans le pays d'Heort, les Hautes Herbes et la Vallée des Fleurs. Son plus grand trophée est une tête de Darvan qui orne le haut siège de son camp. Comme il est le cousin de Tortor Pot-de-beurre du Hall des Cerfs, il est un invité fréquent de l'auberge, de même que son épouse. Rostalos connaît bien le maître chasseur des trolls du clan Sazdorf -Jonakel- envers lequel il montre un étrange respect.

Autres:

Eventuellement, des Héros issus du clan. Les membres du Cercle représentent une opposition active et motivée aux ambitions politiques des Héros, autant que leurs alliés face aux menaces qui pèsent sur les Marthiord.

Organisation

Organisation standard d'un clan Héortien. Les Marthiord ont réussi à conserver leur statut ainsi que leur puissance en acceptant la paix offerte par les Lunaires. Cela les fit mal voir de certains de leurs voisins, notamment les Gwador (voir *Les Érudits de l'Ambigu* n°1)

Membres du Clan

Ce sont des Héortiens traditionnels, qui suivent les voies d'Héort et Orlanth du mieux qu'ils le peuvent. Il est très rare que les étrangers soient acceptés au sein du clan. Cette acceptation se fait par une épreuve qui dure souvent plusieurs années : pour être un Marthiord, la personne doit prouver son talent dans son domaine de prédilection, ainsi que sa persévérance et son abnégation. Seul celui qui est capable de travailler dur et de voir détruit son travail parce qu'il ne correspond pas à ce qui devait être fait, est digne de faire partie du clan.

Mots-Clés du Clan

Marthiord (femme)

Conditions à remplir : Épouser un Marthiord ou bien naître dans l'une des Maisonnées du clan. Sinon, être acceptée dans le clan par le Cercle du clan, à l'issue d'une épreuve d'au moins deux ans.

Capacité physique : Endurance

Capacité Mentale : Produire beaucoup à partir de peu, Précautionneuse

Personnalité : Austère, Persévérante, Perfectionniste

Magie : Le clan Marthiord adore les hiboux de Vol du Hibou plutôt que Yinkin. Leurs bergères emploient des chiens plutôt que des alynx.



Marthiord (homme)

Conditions à remplir : Naître dans l'une des Maisonnées du clan ou bien être accepté dans le clan par le Cercle du clan, à l'issue d'une épreuve d'au moins deux ans.

Capacité physique : Combat à distance (arc et flèches), Endurance

Capacité Mentale : Précautionneux, Discretion

Personnalité : Austère, Persévérant, Perfectionniste

Magie : Le clan Marthiord adore les hiboux de Vol du Hibou plutôt que Yinkin. Leurs bergers emploient des chiens plutôt que des alynx.

Roharlont Nez Crochu

Mots-clés : Héortien, Marthiord, Chef Marthiord 5W, Chasseur 7W2

Capacités physiques : Vigoureux 7W

Capacités mentales : Acceptation de la Pax Lunara 5W, Aime écouter les ballades tristes chantant la difficulté de la vie 20W, Bons souvenirs d'Hofstaring Saut d'arbre 2W2, Brisé et Défaitiste 18W, Généreux 20W2, Haine passive des Lunaires 2W2

Combat : (Épée de ses ancêtres 9W2A5 – cette épée est perdue, mais Roharlont a le défaut *Ne jamais porter d'autre épée que celle de ses ancêtres* 9W2), Lance des Plumes 20W2A4 (uniquement lors de combats importants pour tout le clan)

Magie : Adeptes d'Orlanth (jadis Hèlamakt; aujourd'hui, plutôt Ormalaya le Chasseur) 10W, Initié de Marthiord 10W, Lance des Plumes (Œil du Hibou 20W2, Protection contre les esprits ennemis A5, Lance des plumes 20W2 : Éclate-bouclier, Lance ailée, Lance d'effroi, Lance souterraine), Bâtons de Chêne (Détecter l'approche d'un esprit hostile 19, Sept Esprits des bois : 7 x 20W)

Relations : Membre du Cercle 12W

Ernaldesta Varlandsdotter

Mots-clés : Héortienne, Marthiord 9W

Capacités mentales : Agressive 12W, De mauvaise humeur 2W2, Haine active des Lunaires 2W2, Pousser en secret les hommes du clan contre les Lunaires 10W, Sarcastique 12W, Vive 17W

Magie : Gyrda d'Ernalda Regina (Orendana Regina) 10W2, Hibou Rouge (Œil du Hibou 17W, Dévorer les rongeurs 2W2, Préserver la nourriture 17W)

Lartémal le Foudre

Mots-clés : Héortien 15W, Marthiord 15W, Gardien des Lois des Gwador 3W2

Capacités physiques : Exerce une fascination étrange sur les femmes 7W, Fort 15W, Vieux 17, Viril 9W

Capacités mentales : A une très haute opinion de lui-même 4W, Colérique 18W, Mentir pour couvrir ses propres défauts 19W, Pompeux 5W2, Sage 18W, Serment de Steinorl 3W2

Combat : Combat au Contact 15W2A5

Magie : (les pouvoirs magiques de Lartémal sont nombreux et variés ; le nombre de prodiges particuliers qu'il connaît est impressionnant, particulièrement les prodiges liés à la Foudre) Godi d'Orlanth 2W3, Grand Prêtre d'Orlanth le Tonnant (Ohorlanth) 2W3, Secret : **Coup de Tonnerre**, Initié de Lhankor Mhy 17W2 (par exception aux règles normales), Hibou Foudroyant (Œil du Hibou 3W2, Protection contre les embuscades A4, Lancer un Foudre 3W2)

Relations : Membre du cercle des Marthiord 5W, Membre du Conseil tribal des Culbréa 18W

Occupations

Chasseur sauvage Marthiord

Conditions à remplir : Être initié de Odayla, Ormalaya ou Varanorlanth (voir *Thunder Rebels*). Ils préfèrent l'aspect plus sauvage de la chasse, d'où l'inclusion de Varanorlanth.

Capacités Physiques : Endurer les éléments

Capacités Mentales : Attendre la proie, Protéger les nids de hiboux, Repérer les nids de hiboux

Personnalité : Patient, Taciturne **Relations :** Hiboux de la crête

Niveau de vie : Standard

Wergild : Thane

Avantages : Le chasseur bénéficie d'un certain prestige, ainsi que du soutien des Hiboux de la crête.

Désavantages : Il doit veiller sur les nids des Hiboux et abattre leurs prédateurs quand il en a l'occasion.

Mots-clés magiques

Les positions

Puissances et responsabilités politiques et mythiques.

Le Chef des Marthiord

En plus des droits standards des chefs, le chef des Marthiord a des pouvoirs et obligations supplémentaires.

Conditions à remplir : En plus des conditions normales, il doit devenir initié de la Lance des Plumes, et donner la moitié de ses possessions pour le bien du clan.

Capacités Mentales : L'invocation des Lonandi, l'appel des Stirlgon, La Main de Marthiord (*Généreux* 20W2), Le serment de Steinorl

Magie : l'Appel de l'Épée Sanglante, Les Bâtons de Chêne, La Lance des Plumes

Niveau de vie : Élevé

Wergild : Noble

Avantages : Le chef bénéficie du soutien du clan et de la magie inhérente à sa position.

Désavantages : Il doit veiller sur le clan, et accomplir chaque année la Quête des Bâtons de Chêne.

La Main de Marthiord

Marthiord donna plus de puissance au clan grâce aux prodiges de force et les prouesses qu'il accomplit, mais aussi grâce à sa générosité. La *Main de Marthiord* impose une obligation à celui qui mène les Marthiord. Il doit donner la moitié de ses possessions en devenant chef au bénéfice du clan, et il doit être ensuite généreux en toutes choses. La générosité sans borne envers les gens du clan est la marque d'un chef Marthiord. Il gagne une capacité *Généreux* égale au score du *wyter* du *tula*, la *Lance des Plumes* ; actuellement *Généreux* 20W2.

L'Appel de l'Épée Sanglante

Sang-Lame l'Écorche était l'un des plus grands chefs des Marthiord et l'un des plus grands rois des Culbréas. Certains disent même qu'il rivalise avec Marthiord lui-même en puissance et en prestige. L'Écorche a un sanctuaire qui lui est consacré au Hall des Chefs, et son arme, l'Épée Sanglante, est la pièce maîtresse de ce sanctuaire. L'Écorche était un grand ennemi du clan Rindebarg, et on l'invoque pour répondre à leurs déprédations. Cependant, lors du rituel qui sert à l'appeler, n'importe quel ennemi peut être désigné. La dernière fois qu'il a été ainsi invoqué, c'était contre l'Empire au Gué du Nain. Depuis, l'Empire a interdit son culte.

L'Appel de l'Épée Sanglante est un Rituel. Pour appeler L'Écorche, l'Épée Sanglante doit être baignée dans le sang de dix huscarls du clan et de dix de ceux que le clan a l'intention d'affronter. Il est inutile que ce sang vienne d'une blessure mortelle, bien que ce soit souvent le cas pour les ennemis. Si ce rituel effroyable est correctement exécuté, le héros sera ramené des terres de l'au-delà pour combattre une fois de plus aux côtés du clan.

Sang-Lame L'Écorche est un héros mineur avec des pouvoirs sur la Tempête, le Tonnerre et le Vol, et il détient l'Épée Sanglante, une arme à l'appétit féroce. Il est à noter que c'est seulement en lançant l'Appel de l'Épée Sanglante que la *Chant du Hochet de la Loutre* sera à disposition du chef. Si ce rituel n'est pas accompli, l'Invocation de Stirlgon ne sera pas possible.

L'invocation des Lonandi

Le maléfique clan des Lonandi disparut dans des circonstances mystérieuses, mais depuis cette époque, à chaque fois que les Marthiord ont utilisé le rituel de l'Invocation du Mal, c'est toujours un Lonandi qui est apparu à la place de l'ennemi attendu. Des Quêtes pour découvrir l'origine de ce phénomène

Tortor Pot-de-beurre

Mots-clés : Héortien, Marthiord, Brasseur 12W2

Capacités physiques : Lent 19, Marmonner dans sa barbe 6W

Capacités mentales : Agréable 15, Distract 17, Irritable 1W, Pensif 17, Spécialement Initié aux secrets des dieux et déesses de la Terre 18W

Magie : Godi de Barntar 6W2, Barntar du clan 17W, Initié de Minlistar 19W (Membre de Géo 13W)

Relations : Petit débit de bière au Hall du Cerf 19, Membre du cercle 3W2, Jardin secret d'herbes et d'aromates 18W, Plusieurs Alynx particulièrement agressifs 11W2

Minara Feuille-riante

Mots-clés : Héortienne, Marthiord

Capacités mentales : A fait le pèlerinage de Mont Hiver 20, Calculatrice et économe 14W, Caractère sec 18, Hantée par le souvenir des manifestations de Maran Gor 10W, Religion 3W2

Magie : Gyrda d'Ernalda (Kev) 5W2, Mère de la Terre des Marthiord 5W, Hibou Rouge (Œil du Hibou 17W, Dévorer les rongeurs 2W2, Préserver la nourriture 17W)

Relations : Membre du cercle 15, Époux (Ormaggérin Asmandsson) 4W, Sept fils et filles 11W

Darrik du Camp d'Automne

Mots-clés : Héortien 18, Marthiord 13, Berger 11W

Combat : Thane d'armes 5W

Magie : Adepte de Héler (Voriof) 7W, Voriof des Marthiord 19

Relations : Membre du cercle 17, Camp d'Automne 6W, Entretenir l'inimitié avec le clan Varnding 4W, Épouse jeune et belle (Molène Karesdotter) 7W

Rostallos Orldagsson, Odayla du cercle

Mots-clés : Héortien, Marthiord

Capacités mentales : Connaissance des Hautes Herbes 18W, Connaissance du Pays d'Héort 15W

Combat : Combat au contact 18W/3, Combat à distance (Arc et flèches) 9W2/5

Magie : Maître Chasseur d'Odayla 5W2, Charms de Bête (*Darvan* : Fort 5W ; Lubrique 5W. *Hibou* : Vision nocturne 5W ; Ne supporte pas la lumière du jour 5W), Odayla des Marthiord 10W, Hibou Gris (Œil du Hibou 12W, Protection contre les esprits ennemis 4, Sagesse 12W)

Relations : Membre du cercle 2W, Allié : Jonakel 10W

Yorsar Chantelame

Mots-clés : Héortien, Marthiord

Capacités mentales : Caractère froid 5W, Désagréable 5W, Sinistre et sévère 15W, Taciturne 10W

Combat : Thane d'armes (Épée-démon, cotte de mailles et bouclier en fer) 9W3/9

Magie : Adepte d'Orlanth (Starkval l'Aventureux) 15W2

Relations : Membre du cercle 3W, Membre influent du Conseil tribal des Culbréa 5W2/4, Commandant du *fird* des Marthiord 5W2 (*Fyrd* [Arc et flèches] 13W3 + 10PA/guerrier du *fird*. Il y a 112 membres du *fird* des Marthiord)

Ormaggérin Asmandsson

Voix des Tempêtes auxiliaire du clan

Mots-clés : Héortien, Marthiord 5W,

Capacités mentales : Bien pensant 12W, Politique 12W

Magie : Voix des Tempêtes d'Orlanth (Ohorlanth) 17W

Relations : Épouse (Minara Feuille-riante) 4W, Sept fils et filles 11W.

ont donné peu de résultats concrets. On raconte que les Lonandi ont incarné le mal dans cet endroit et dans la zone correspondante du plan des Héros et qu'en conséquence, ils en affectent les rituels.

Le Chant du Hochet de la Loutre

Sang-Lame L'Écorche est le premier des Culbréa qui accomplit ce rituel particulier. Nul ne sait où il l'apprit, mais son pouvoir

est incontestable. Avec le hochet magique qu'il a rapporté du plan des Héros, L'Écorche pouvait chanter et danser son *Appel à Combattre* avec une grâce irrésistible et un pouvoir qui fascinait ceux qui le voyaient. Les Stirlgon ont alors ressenti la puissance de cet Appel, et ils le ressentent encore aujourd'hui, et le ressentiront aussi longtemps que la danse sera exécutée correctement.

Pour utiliser le *Chant*, Sang-Lame L'Écorche doit être appelé, parce que lui seul connaît les mouvements exacts du Hochet qui ponctuent la danse de l'Appel. Le Hochet de la Loutre est alors enlevé de son autel dans le sanctuaire de L'Écorche et apportée au *Tula* du clan Stirlgon, où l'incarnation de l'esprit de L'Écorche reproduit la danse et le *Chant*.

Il n'est pas rare que le clan Stirlgon ne souhaite pas répondre à l'Appel. Pour cela, chaque étape de cette danse compliquée est observée par la Bonne Voix du clan pour voir sa conformité avec le mouvement originel de L'Écorche. Si cela ne correspond pas, ils peuvent ignorer l'Appel.

L'appel des Stirlgon.

Ce Rituel ne peut être entrepris que si l'*Appel de l'Épée Sanglante* et le *Chant du Hochet de la Loutre* ont été couronnés de succès. Ces deux rituels donnent au clan le pouvoir nécessaire pour réclamer l'aide du clan Stirlgon. Au cours des Guerres des Tonnerres, le clan Stirlgon porta assistance au clan Marthiord contre les Rindebarg. La force de Sang-Lame L'Écorche et la puissance du *Chant du Hochet de la Loutre* les menèrent à la bataille. Cependant, la part principale du rituel est l'offre que les Marthiord font pour compenser les efforts du clan Stirlgon. C'est uniquement au travers de cette offre que les Stirlgon vont se trouver obligés de partir au combat aux côtés des Marthiord.

L'offre doit être une terre dont le clan Stirlgon peut profiter. Il n'est pas nécessaire que la terre en question appartienne déjà au clan Marthiord.

Barntar des Marthiord

La position de Barntar dans le Cercle du clan confère les pouvoirs normaux dus à ce rang, ainsi que certains droits et devoirs particuliers.

Capacités Mentales : Tribut des Champs de Taupes, Lien avec les Hiboux

Wergild: Thane

Avantages : Il bénéficie des faveurs des esprits des Champs de Taupes.

Désavantages : Il doit veiller à vénérer les esprits des Champs de Taupes, et à éviter que les hiboux ne massacrent les taupes de ces champs.

Les responsabilités principales d'un Barntar du clan sont toujours assez similaires. Pour en avoir une idée plus précise, reportez vous au n°1 des *Érudits de l'Ambigu*, dans la description du clan Gwandor.

Le tribut des Champs de Taupes

Chaque année, une cérémonie est dédiée aux esprits des champs cultivés par les fermiers du clan. Les esprits-taupes de ces champs sont intelligents et ont ceci de particulier qu'ils ont une mémoire qui court sur des siècles, ce qui fait qu'ils restent fidèles au clan qu'ils ont chargé de cultiver leurs terres. En échange de ce soutien de la part des esprits, le clan procède à des rituels au cours du Temps Sacré, et fait jouer ses liens avec les Hiboux de la crête pour leur demander d'aller chasser ailleurs au cours de l'année. Ainsi, les terres concernées, habituellement terrain de chasse favori des Hiboux, sont protégées de leurs déprédations, à la grande satisfaction des esprits-taupes.

Gardien des Lois des Marthiord

Capacités Mentales : Le serment de Steinorl

Wergild: Thane

Désavantages : Il doit veiller à rappeler en chaque occasion le serment de Steinorl, qui lie tous les chefs des Marthiord.

Le Serment de Steinorl

Quand Steinorl Œil rouge, chef des Marthiord jura un soir de beuverie qu'il débarrasserait ses terres du clan Rindebarg, il choisit de prêter serment par le pouvoir de Humakt. Un tel serment était plus puissant que le meilleur des aciers, et Steinorl le savait. Ce qu'il ignorait, c'est qu'en faisant cela, il liait à ce serment sa lignée entière et tous les chefs qui viendraient après lui, à cause de son inconscience, et à cause de l'alcool :

« Par l'Épée d'Humakt et la vérité de son âme, les Rindebarg seront chassés des terres de l'est par le chef des Marthiord ! »

Le Gardien des Lois a la capacité *Serment de Steinorl* 20. Il pourra l'améliorer en dépensant des Points d'Héroïsme. Il pourra donc rappeler au clan que c'est un serment qui lie tous les chefs du clan Marthiord, Steinorl n'ayant jamais nommé un chef en particulier. La tâche du Gardien des Lois est de rappeler au clan cette responsabilité et les dangers qu'il y a à ne pas donner le meilleur de soi pour respecter ce serment.

Voriof des Marthiord

Capacités mentales : Connaître les Varnding, entretenir l'inimitié avec les Varnding

Wergild: Thane

En plus des fonctions diverses du Voriof, qui consistent à veiller sur les moutons du clan, et à montrer l'exemple aux garçons du clan, le Voriof des Marthiord doit veiller à *Entretenir l'inimitié avec le clan Varnding*. Cette capacité commence à 17, et elle pourra être améliorée en dépensant des Points d'Héroïsme. À l'époque où les clans s'étendaient et conquéraient leurs *tulas*, les bergers Varnding commencèrent à mener leurs moutons dans les pâturages des hautes collines des terres des Marthiord. Le Voriof des Marthiord s'en rendit compte et, de sa propre initiative, se mit à exercer des représailles. Il mena ses troupeaux paître sur leurs terres et se débarrassa des jeunes bergers qui tentaient de s'opposer à ses actions. Depuis ce jour, les éleveurs de moutons de chacun des deux clans ont continué à mener une petite vendetta les uns contre les autres, sous le nez de leurs chefs, qui ont toujours considéré cela comme trop insignifiant pour ne serait-ce que d'en discuter au Hall des Chefs. Les affrontements se sont toujours limités à des guérillas d'hommes armés de bâtons, se battant dans les terres sauvages des collines qui abritent les pâturages..

Il est à craindre qu'un jour ces petits affrontements ne causent un mort, et par là même un froid, voire une guerre, entre les deux clans. De nombreuses guerres sanglantes ont vu le jour pour moins que cela..

Odayla des Gwandor

Cette position est importante dans le clan Marthiord, à cause des liens qui unissent le clan aux hiboux de la crête.

Capacités Mentales : Connaître le pacte du hibou, faire respecter le pacte du hibou

Relations: Hiboux de la crête (L'Odayla du clan peut compter sur des alliés hiboux à chaque fois qu'il est sur les terres du clan)

Wergild: Thane

Désavantages: Il doit s'assurer que le pacte du hibou est respecté en toute occasion. S'il vient à être brisé, les conséquences lui retomberont dessus.

Le pacte du hibou

Quand les Marthiord sont venus pour la première fois à la crête de Vol du Hibou, les chasseurs partirent en éclaireurs sur ces terres, et y virent de grands hiboux qui nichaient dans les nombreux taillis de l'endroit, et ils furent émerveillés par leur majesté. Les hiboux se montrèrent amicaux envers les nouveaux venus car ces derniers respectaient leurs nids. Marthiord alla parler avec les plus grands et majestueux de ces Hiboux à plusieurs reprises. En échange des enseignements des hiboux, Marthiord envoya son maître chasseur trouver les prédateurs

qui attaquaient les nids des Hiboux et les chasser. À partir de ce jour les hiboux ont été les amis des Marthiord. Ils fournissent au clan des renseignements sur les mouvements de leurs ennemis et en retour, les chasseurs du clan protègent les nids des hiboux.

L'Odayla du clan passe donc beaucoup de son temps parmi les hiboux et les connaît particulièrement bien, ainsi que leurs nids, leurs voies et leurs ennemis. Lorsqu'il chasse la nuit, il peut compter sur d'innombrables paires d'yeux dans chacun des arbres de la forêt.

Les Cultes

Les cultes et sous-cultes, et les Aspects d'Orlanth et Ernalda les plus importants sont donnés en caractères gras. Ces préférences définissent la vie rituelle du clan, ainsi que les pouvoirs magiques des Marthiord. Certains individus peuvent tout à fait adorer d'autres dieux ou d'autres sous-cultes.

Orlanth, le Tonnant (Andrin, Hedkoranth, **Hélamakt**, Ormalaya, **Ohorlanth**, Starkval, Tatouth, Vanganth, Vingkot). Le clan a longtemps adoré **Orlanth le Victorieux**, mais ce culte est désormais interdit par les Lunaires

Ernalda, Mère de Tous (Bévara, Éninta, **Entra**, Isbarn, Jéra, Mahomé, Orane, Orendana, **Overdruva**, Voténevra)

Barntar, Esra (**Névala**), Gustbran, Héler (**Voriof**, Névala), Humakt (Kargan), **Kolat** (Leurs *Seza* sont toujours des hiboux), Lhankor Mhy (**Irnar**), Minlister, Nandan, **Odayla** (Hibou), Oourox, Ty Kora Tek, Vinga (la Protectrice), Culte propitiatoire de Velhara (**Hibou**)

Wyters

Comme tous les clans, les Marthiord ont plusieurs *wyters*.

Chaque Maisonnée du clan a le sien, mais aussi chaque village et communauté locale : Cerf Noir, Sommet, Demeure du Hibou, et Grenouille Humide ont tous le leur, par exemple.

Les Temples d'Orlanth et d'Odayla, ainsi que la Colline d'Orlanth le Victorieux, ont leur propres *wyters*. La forge de Gustbran, Vol du Hibou, la Maisonnée du chef, et toutes les communautés du clan sont protégées par des *wyters*.

Pour ce qui est des Héros que vous voudrez créer, ils participeront a priori à trois *wyters* : la Lance des Plumes (le *wyter* du *tula*), celui de leur Maisonnée, et celui de leur culte (mais seulement s'il s'agit d'un des cultes importants du clan). Plus tard, ils pourront créer le *wyter* de leur propre compagnie. Ils n'auront pas nécessairement de pouvoirs supplémentaires pour leur association avec ces *wyters*.

Nous ne décrivons pas tous les *wyters* du clan. Le Narrateur créera les autres *wyters* dont il aura besoin.

Les chefs des maisonnées et des autres communautés utilisent les pouvoirs des *wyters* comme si c'étaient leurs propres capacités. De telles capacités sont reportées sur la description **Hero Wars** des membres du cercle, par exemple.

Lance des Plumes (*Tula*)

Manifestation Physique : Cette arme puissante fut donnée au clan lors de leur adhésion au traité de paix de Chaudron Rouge. Elle fut forgée par Manstan le sage. Ce dernier avertit le clan que

l'arme contenait un esprit tortueux et imprévisible, mais les servirait dans les guerres à venir, ce qui s'est avéré exact.

Manifestation pendant la communication : Les plumes de la lance s'étendent un peu comme des ailes, et la lance s'élève toute seule en l'air.

Capacités du wyter :

Perception. **Œil du Hibou 20W2** (Vision nocturne, Voir ceux qui se déplacent sur la Crête, Voir une proie)

Défense. **Protection contre les esprits ennemis A5**

Bénédiction. **Lance des plumes 20W2** (Éclate-bouclier, Lance ailée, Lance d'effroi, Lance souterraine)

Lance souterraine : Quand le porteur utilise ce prodige, il peut planter la lance dans le sol, et faire sortir sa pointe de la terre (mais non la pierre), n'importe où dans le champ de vision du porteur. Cela permet l'utilisation de la capacité **Combat au contact** contre un adversaire à distance, à condition que celui-ci soit à terre.

Hibou Foudroyant (Culte d'Orlanth)

Attention ! Ceci n'est pas le Wyter de la Colline d'Orlanth Victorieux !

Manifestation Physique : Petit nuage rapide, volant sur son propre vent, en forme de hibou. Hibou Foudroyant porte un foudre entre les serres.

Manifestation pendant la communication : Hibou foudroyant tombe du ciel comme un foudre, tel le hibou qui tombe sur la proie.

Capacités du wyter :

Perception. **Œil du Hibou 3W2** (Vision nocturne, Voir un ennemi d'Orlanth)

Défense. **Protection contre les embuscades A4**

Bénédictio. **Foudre 3W2** (Lancer un foudre sur un ennemi)



Hibou Rouge (Culte d'Ernalda)

Manifestation Physique : Grande urne de terre rouge, en forme de hibou.

Manifestation pendant la communication : Un hibou rouge sort de l'urne et parle avec la prêtresse, avant de s'envoler.

Capacités du wyter :

Perception. **Œil du Hibou 17W** (Vision nocturne, Voir les rongeurs)

Défense. **Dévorer les rongeurs 2W2**

Bénédictio. **Préserver la nourriture 17W**

Hibou Gris (Culte d'Odayla)

Manifestation Physique : Statuette en chêne, représentant un hibou.

Manifestation pendant la communication : Les yeux du hibou brillent faiblement, et les hiboux du tula lancent leur cri.

Capacités du wyter :

Perception. **Œil du Hibou 12W** (Vision nocturne, Voir ceux qui se déplacent sur la Crête, Voir une proie)

Défense. **Protection contre les esprits ennemis A4**

Bénédictio. **Sagesse 12W** (Connaître les lieux secrets de la crête, Patient avec les Kolati, Respecter la vie des bois, Savoir patienter)

Les bâtons de chêne (Maisonée du chef)

Manifestation Physique : Lorsque Marthiord détruisit le boqueteau de chêne qui était là où le Hall des Chefs se dresse aujourd'hui, il prit chacun des sombres esprits des bois qu'il avait défait et lia chacun d'eux à un bâton différent, fait à partir du cœur de leur arbre. Au début il y avait douze bâtons, et il en reste sept aujourd'hui, car certains sont tombés en poussière quand leur esprit fut détruit au cours de diverses batailles.

Manifestation pendant la communication : Les bâtons peuvent seulement être commandés par le chef légitime des Marthiord et reposent habituellement dans le Hall des Chefs. Une fois invoqués, les bâtons libèrent temporairement les sombres esprits des arbres qui plongent alors dans la bataille aux côtés des Marthiord. Ces Esprits-Chênes combattent avec les éléments de la nature et terrassent leurs ennemis en les transperçant à l'aide d'épines acérées, les étranglant à l'aide de la vigne, et les empoisonnant avec des spores toxiques.

Capacités du wyter :

Pour assurer l'obéissance des bâtons, le chef doit accomplir la Quête de Marthiord chaque année au Temps Sacré pour réaffirmer les liens de commandement sur les esprits. S'il n'a pas exécuté le rituel, les bâtons n'exécuteront pas ses ordres.

Perception. **Détecter l'approche d'un esprit hostile 19**

Défense. **Protection contre les assauts A2** à tous les défenseurs de la Maisonée

Bénédictio. **Sept Esprits des bois (7 × 20W)** Ils peuvent attaquer des ennemis, incarnés ou non.

Le Culte héroïque de Marthiord

Marthiord était un homme puissant, généreux, et courageux, qui ne reculait pas devant l'adversité. Il ignorait la peur, et était capable de prodiges à nul autre pareil. Le culte de Marthiord est un sous culte d'Orlanth Aventureux.

Conditions à remplir : Être du clan Marthiord et faire preuve des qualités et de la détermination d'un véritable meneur d'homme, comme l'était Marthiord.

Capacités Physiques : Infatigable (Très Endurant)

Capacités Mentales : Connaître le tula, Mythologie des Frères Tonnerre, Mythologie de Marthiord, Ne pas avoir peur

Affinité : **Chef** (Inspirer le courage, Veiller sur ses gens, Générosité, Montrer la voie, Fierté du clan)

Combat (*prodiges* : La Force du Géant)

Secret: **Défendre le Tula**. Le tula du clan a été donné à Marthiord par Orlanth. Cette terre est donc sacrée entre toutes, et le secret permet de protéger le tula. L'adepte bénéficie dans ce cas d'un décalage gratuit.

Adorateurs: Ceux qui sont destinés à avoir un rôle important dans le clan. De très nombreux chefs du clan étaient des adeptes de Marthiord.

Autre Côté : *Autre Côté* : Un chemin de la crête de Vol du Hibou permet de rejoindre le domaine de Marthiord sur le Mont Quivin. C'est une zone sauvage qui surplombe la Maisonée d'Orlanth.

Autres Connections : Marthiord est lié à Orlanth sous son aspect Aventureux, mais aussi sous son aspect de roi et chef. Il chasse souvent avec Odayla.

Marthiord fait partie des Frères Tonnerre.



Somme Exhaustive et Futile des Recherches, Mémoires et Visions des Érudits de l'Ambigu

Tome CXV : Astres - Météores - Dangers - Impacts



Quel ne fut pas mon désarroi lorsque Krull Tête Plate, Seigneur Uz de Zorak Zoran entra dans ma modeste cellule pour la première fois. La masse de muscles m'interrogea tout de go sur la puissante magie à laquelle il devait son surnom. J'hésitai à répondre à ses questions lorsqu'il fit preuve d'une argumentation convaincante bien que ne brillant pas par sa finesse... Mais un marteau de guerre a-t-il jamais brillé par sa finesse ? Je me lançai alors dans une recherche difficile mais fructueuse (il faut signaler que Krull ne ratait pas une occasion de me donner un "coup de main" à chaque fois que je ralentissais dans ma quête de renseignements...). Ceci en est donc un condensé à l'usage de mes pairs et dont le but avoué est de les protéger des éventuels "coups de mains" que pourrait leur donner un troll à la mémoire sérieusement diminuée par l'impact de ce que l'on nomme vulgairement une météorite.

"Cherchez un peu et dites-moi si vous ne connaissez pas une masse de pierre assez célèbre et tombée du ciel ? Vous ne voyez pas ? levez les yeux et regardez dans cette direction... Je vois vos regards qui s'illuminent... Le Bloc ! Bien qu'il vienne du bout du monde, il est néanmoins tombé du ciel, et peut-être que d'autres morceaux de l'Aiguille continuent de tomber... bien trop petits pour qu'on les remarque autant que le Bloc, mais bon, ils existent. Si tout ceci était bien vrai, ils ne tombent pas de la voûte céleste, ils retombent, mais pour l'Oasien moyen, c'est du pareil au même. "

Retranscription par Velnius le Fouilleur de Cendres, sur peau de génisse tannée, des enseignements donnés par un chaman de Waha dans les environs du Marais du Diable (cote : RT 54 - 8)

"La Machine-Monde est cassée, mais nous tâchons de la réparer en permanence. Le travail avance, mais il est vrai que certaines parties sont encore bien usées... Exemple : il y a encore, parfois, des morceaux qui tombent de la voûte céleste. Ta tâche, jeune ouvrier, sera de reporter chacune de ces chutes et de prévenir nos géomètres pour qu'ils repèrent précisément les lieux. Nos mathématiciens calculeront alors les provenances exactes de ces fragments de l'Œuvre, et nous pourrons alors archiver ces différentes pièces dans nos halls de stockage, en attendant que le Cahier des Charges ne programme la remise en fonction de ces parties du monde. Certaines zones ont déjà été réparées, ou sont en cours de restauration. Mais nous avons pris du retard à cause des peuples inférieurs, et notamment du fait de leur habitude sournoise et irresponsable qui consiste à déplacer tout matériel défectueux qui pourrait giser sur le sol à la suite d'un tel dysfonctionnement..."

in Introduction au Manuel technique à l'usage des observateurs de troisième catégorie de la caste des archiveurs de pierre Mostali (sur granit, Archive textes gravés, cote : GHY 3 - 1)

"A la fin de son combat contre le taureau, le Diable, sentant sa fin, cracha de toutes ses forces pour souiller le ciel (...) vil taureau souffla pour disperser les glaviots chaotiques. Certains de ces fragments s'écrasèrent sur le sol, et furent pour la plupart détruits par le pouvoir maudit d'Ernalda la Catin (...) d'entre eux se

dispersèrent dans les cieux. Le taureau ne cesse de souffler sur la Désolation pour éviter que ces merveilleuses pierres ne retombent, et pour les détruire. Mais parfois celles-ci, transportées par les vents, retombent au (...) porteuses d'un grand pouvoir et tu devras me les ramener (...)"

Fragment 21 d'un parchemin découvert dans un temple Thanatari sous la Grande Ruine, Pavis, Prax, par Urioch le Tonnant (cote PLO 456 - 21)

"Lorsque Orlanth libéra le monde du mauvais Empereur, il le fit en le frappant avec Mort. La plaie que le Seigneur des Vents lui infligea fut sanglante, et n'a jamais été totalement guérie. C'est pourquoi, mon fils, quand les nuits sont claires comme ce soir, on voit parfois tomber de minuscules gouttes du sang que Yelm a laissé derrière lui durant la journée. De lumière est Yelm, et de lumière est son sang."

Extrait de Mon Père ce Héros, récit d'enfance de Kayl le Sage Gris (cote : YYY 54 - 0)

"Il est ainsi possible de citer, parmi les supports que la Déesse peut nous proposer, la puissante unité des Faiseurs de Cratères. Cette École spéciale au sein de la hiérarchie de nos prêtresses comporte de nombreux atouts stratégiques. Le plus important réside dans leur impressionnante force de frappe. Il leur est en effet possible de saturer une zone importante et de détruire la majorité des unités s'y trouvant. Il convient cependant de prendre en compte deux facteurs : D'une part, celui de la sécurité : est-il besoin de rappeler le terrible épisode de la Colline Hamburger ? Un protocole de mise en action de cette unité a été créé à la suite de cet événement tragique (qui vit notamment l'annihilation de l'unité des Jaquettes de Métal Plein) et aucun officier ne saurait obtenir le renfort des Faiseurs sans avoir préalablement suivi la formation adéquate. D'autre part, les capacités de cette unité devront être utilisées avec parcimonie, eu égard à l'état dans lequel se trouvent les terres après les bombardements."

in Manuel de Stratégie Lunaire à l'usage des Élèves-Officiers de l'Empire (cote : TYF 43 - 7)

Mes recherches allaient bon train lorsque Krull sembla se demander pourquoi il se trouvait en ces lieux et en ma compagnie. Il me quittait, non sans me donner un dernier "coup de main"...

Trilus Joues Plates, prêtre de Lankhor Mhy.

de sa déclaration, nombreux sont ceux qui veulent examiner cela. La petite procession qui s'engage découvre en effet sur place les ruines de la grange, au milieu desquelles trône un curieux rocher noirâtre veiné de rouge. Sigurd Forge-Enclume, le forgeron du clan, est particulièrement fasciné par la chose, qu'il se met à examiner sous toutes ses coutures. Autour de lui, les habitants environnants regardent bouche bée la météorite. Parmi eux, on peut voir quelques Gwadori, dont les fermes sont toutes proches.

Lors de la réunion suivante, Sigurd prend la parole :

J'ai examiné le rocher tombé du ciel, et je suis formel : c'est une bénédiction des dieux que nous avons reçu, pas une malédiction. Cette roche contient de quoi forger des armes et des armures d'une efficacité prodigieuse ! Le minerai est dur, tranchant, facile à forger. J'y vois un signe : la grange détruite est le signe que nous devons abandonner notre vie de fermier, pour brandir à nouveau les armes et faire connaître à l'envahisseur le courroux d'Orlanth ! Laissez-moi utiliser ce minerai divin, et je vous donnerai les moyens de reconquérir notre honneur !

Sigurd n'est pas le seul à penser ainsi. De nombreux guerriers attendent une occasion de reprendre le combat contre les Lunaires, et ils pourraient bien voir aussi un signe dans la chute de ce rocher.

Les Gwador sont également intéressés par la météorite. Une discussion un peu chaude a eu lieu dans la journée devant celle-ci (les Héros peuvent très bien participer à cette discussion, les Gwador participant ayant en moyenne **Discussion 17** au début de l'affaire, et leur nombre dépendra de l'équilibre que vous souhaitez pour cette scène). Les Gwador repartiront a priori en disant qu'il y aura des suites...

Mais la théorie de Sigurd n'est pas la seule interprétation possible : il est tout à fait envisageable de construire des outils (soc de charrue, etc.) en utilisant le minerai, ou de voir dans cette météorite un objet sacré, qu'il serait interdit de toucher.

Lartémal le Foudre, Bonne Voix du clan et Initié de Lhankor Mhy, a son idée sur la question. Il fait autorité en la matière, et ses avis sont longuement (mais péniblement) écoutés par tous.

Lorsque Orlanth libéra le monde du mauvais empereur, il le fit en le frappant avec Mort. La plaie qu'il lui infligea fut sanglante et n'a jamais été totalement guérie. C'est pourquoi, lorsque les nuits sont claires, on voit parfois tomber de minuscules gouttes du sang que Yelm laisse derrière lui. De lumière est Yelm et de lumière est son sang ! Cette roche céleste est constituée du sang de Yelm, et le sol sur lequel elle est tombée est désormais touché par le Mauvais Empereur. Il faut déclarer ce lieu tabou, et il est nécessaire d'interdire tout contact avec la météorite. Nous ne connaissons pas les pouvoirs étranges que possède certainement la Pierre-Etoile !... (Etc.)

Bien sûr, il y a toujours les pacifistes et les pleutres, et ils sont nombreux ceux que la perspective d'un conflit avec les Lunaires effraie. Roharlont Nez Crochu parle ainsi :

En quoi est-ce que la chute d'une météorite nous indique qu'il faut reprendre les armes ? Nous avons essayé plusieurs fois de déloger l'envahisseur, et il suffit de voir où cela nous a conduit. Cela ne rime à rien ! Que cela nous plaise ou non, les Lunaires sont là, et ce ne sont pas quelques épées particulièrement tranchantes qui vont y changer quoi que ce soit ! Si ce métal est bon à forger, qu'on en fasse des outils ! Développer le commerce et les échanges, c'est lutter contre les Lunaires avec leurs propres armes, et c'est le seul moyen de gagner leur respect ! Toute autre décision nous conduirait à la ruine !

Héortiens

Wotar, fermier Orlanthi

Wotar n'est pas aimé de ses compatriotes, et c'est pourquoi il s'est exilé aux confins des terres du Clan. C'est un *Fermier* (13) et un *Initié d'Orlanthcarl* (13) tout juste acceptable, et son *Troupeau* est bien misérable (11). *Radin* (1W) et *Aigri* (17), il est connu pour *Se plaindre en permanence* (5W), et il est de notoriété publique qu'il *Bat sa femme et ses enfants lorsqu'il a trop bu* (19)...

Mircès Éliadès, diplomate Lunaire

Mircès est un *Initié de Falsorétus* (3W) (Falsorétus : dieu Dara Happien de la Transformation). Passionné des *Mythologies métallurgiques* (1W2), son ambition est d'écrire le traité qui fera référence sur le sujet. Il est en outre fasciné par les *Coutumes Orlanthi* (5W), peuple qu'il a toujours côtoyé. Il *Respecte les Héortiens* (1W). *Patience* (1W) et *Courtois* (19), c'est un *Diplomate* (8W) consommé, ce qui ne l'a pas empêché de devenir *Persona non grata à Yuthuppa* (15W3), sa ville natale, à cause de ses *Philosophies transformistes* (20), qui déplaisent fortement à son *Père (ennemi)* (15W3).

Sigurd, forgeron Marthiord

Sigurd est un maître *Forgeron* (5W2), *Initié de Gustbran* (1W). Assez *Distant* (17), il n'assiste pas souvent aux réunions du Clan, et y parle encore moins. Mais quand il le fait, sa *Voix de stentor* (17) se fait généralement entendre dans toute la salle. *Fier* (17) de son rôle, de son Clan et de la sa Tribu, il *S'échauffe assez vite* (19), et a le *Coup de poing facile* (17). Son marteau *Écraseur* (1W), symbole de sa fonction, est toujours accroché à sa ceinture. Il travaille avec *Deux Apprentis* (13) qui lui obéissent au doigt et à l'œil.

Les échanges d'arguments sont nombreux sur ce sujet : chaque membre du Clan a son opinion, les familles se divisent, les exemples historiques sont utilisés pour renforcer telle ou telle position, les interprétations religieuses fusent...

Pendant les quelques jours qui suivent, le débat continue de faire rage, et les Héros seront sollicités pour donner leur opinion (s'ils ne le font pas d'eux-mêmes). Puis, un soir, Randver Prêchebataille (voir les *Érudits de l'Ambigu* n°1), Bonne Voix des Gwador, se présentera à Demeure du Hibou. Sa demande est simple : vue la position de la ferme, le clan des Gwador revendique également la propriété de l'objet céleste :

Cette roche n'est pas la propriété de votre clan de fermiers ! Vous n'avez aucun droit sur le territoire où elle est tombée, et nous sommes déjà trop bons d'avoir toléré qu'un membre des Marthiord s'y installe ! Ce problème dépasse de loin le cadre du Clan, et si c'est là le signe que la Tribu des Culbréas doit reprendre les armes, et vous n'avez pas l'autorité pour vous déclarer propriétaire du métal-étoile !

Attention si le clan des joueurs est le clan Gwador et que les joueurs ont bien compris la nature guerrière du clan, les Érudits de l'Ambigu déclinent toute responsabilité et ne paiera pas de Wergeld aux lignées qui seraient dévastées dans la journée qui suivrait une telle insulte...

Les Héros devraient prendre la parole à l'une ou l'autre de ces occasions. Nul doute qu'on les écoutera. Les duels d'éloquence, les menaces et intimidations, les argumentations de longue haleine devraient vous occuper un bon moment. Il n'est personne qui n'ait son opinion sur le sujet !

A partir de là, les décisions prises (ou l'absence de décisions) peuvent conduire à deux types de situation :

1) Les relations s'enveniment avec les Gwador. Les pacifistes, comme Roharlont Nez Crochu, tentent de calmer la situation, tandis que d'autres, avec Ernaldesta, rêvent de fierté et d'orgueil. Selon la position des Héros, et ce qui est fait ou non, cela peut dégénérer en conflit ouvert avec les Gwador, avec tout ce que cela comporte de préparatifs, de raids, et d'escarmouches. L'affaire remontera probablement devant le Conseil Tribal, et risque de ne pas en rester là.

2) Coopération entre les deux clans, que ce soit contre les Lunaires, ou pour développer le commerce avec l'envahisseur (solution la plus improbable, mais sait-on jamais...)

Dans tous les cas, il s'agit de faire en sorte que les Héros s'interrogent, et s'impliquent dans cet épisode de la vie du clan.

La situation politique dépendra de leur prise de position : soit qu'ils apportent les voix qui feront pencher la balance, soit qu'ils aient suffisamment de prestige pour orienter le cours des choses, soit qu'ils ratent tous leurs jets. Si les personnages ne font rien, peut-être ne méritent-ils pas d'être des Héros, et il faudra alors changer de jeu... Mais si les joueurs jouent le jeu, les articles sur les forgerons du présent numéro, le caractère des personnages secondaires, et les encadrés qui résument les différentes prises de position, devraient permettre de donner suffisamment de substance aux arguments de chacun, pour provoquer des débats échevelés.

Quoi qu'il en soit, il est très important que Sigurd se mette à forger des outils et des armes à partir du métal de la météorite, et que les seconds rôles les plus importants soient en général d'accord avec cette exploitation du minerai, quoi qu'en pensent les Héros.

Scène 2
L'arrivée du diplomate

Enjeu: Négocier avec l'envoyé des Lunaires, et décider de la position à adopter vis-à-vis de l'envahisseur.

Lieu: Les terres du clan Marthiord

Action: Quoiqu'il en soit, la situation devrait soit conduire à un climat violent dans la région, soit à une coopération improbable. Dans les deux cas, cela ne manquera pas de faire intervenir les Lunaires du Fort de Jarolar. Leurs astronomes sont également troublés par ce phénomène, et ces deux faits sont la raison de l'arrivée d'un diplomate Lunaire sur les terres du clan.

Celui-ci arrive alors que la situation a déjà évolué. Quel que soit l'accueil que lui réserve le clan, il demandera courtoisement à être reçu par les autorités. Évidemment, les Héros seront présents.

Bien sûr, ils peuvent aussi décider de se débarrasser du diplomate. Selon les précautions qu'ils ont prises, son arrivée peut avoir été détectée, et son escorte n'est que d'une demi-douzaine de vétérans. Mais les forces Lunaires réagiront forcément devant l'assassinat d'un envoyé. C'est tellement évident, qu'en dehors des Héros, personne ne lèvera la main sur l'émissaire Lunaire.

Je suis mandaté par Kelkor Mémès, commandant du Fort de Jarolar. Nos astronomes nous ont fait part d'un phénomène particulier, qui aurait eu lieu sur vos terres. Il semblerait qu'une roche céleste soit tombée dans les parages, et nous désirons observer ce qu'il reste du phénomène.

C'est pourquoi je me présente devant vous, et vous demande respectueusement de me conduire jusqu'au site où est tombée la météorite.

Bien sûr, ce n'est pas le seul motif de la présence de Mircès Éliadès sur place. Ayant eu vent de l'activité récente, il est également là pour voir de quoi il en retourne vraiment : préparatifs de guerre, collaboration entre les clans, etc.... Ayant vécu parmi les Orlanthi (il est l'auteur d'un ouvrage de référence sur la mythologie et la métallurgie orlantiées), il remarquera toute activité inhabituelle, et prêtera tout particulièrement attention à des objets manufacturés inhabituels (armes, armures, outils, etc.). Mais en diplomate consommé, il veillera à ne pas commettre d'impair, et à ne pas offenser ses hôtes.

Il serait tout à fait opportun que ce soit les Héros qui soient chargés de le conduire à travers les terres du clan. Il s'agit de soumettre les Héros à la batterie de questions du diplomate, toujours courtoises, et de voir comment ils réagissent. Mircès est curieux de tout, et suffisamment intelligent pour appuyer là où ça fait mal : il sait percevoir quand ses interlocuteurs sont embarrassés par ses questions. Les Héros vont donc, bon gré mal gré, devoir adopter une position vis-à-vis de cet émissaire officiel des Lunaires.

À partir de là, plusieurs évolutions sont possibles :

Le Lunaire est courtoisement renvoyé chez lui. Il n'en posera pas moins des questions (apparemment innocentes) sur ce qui est susceptible de lui attirer l'œil, et confirmera à ses compatriotes qu'il se trame quelque chose de louche. L'étape suivante risque d'être l'arrivée de forces armées plus importantes, accompagnant un groupe d'érudits bien décidés à voir ce caillou. Et cette fois-ci, ils ne diront pas s'il vous plaît ni merci !

Le Lunaire est assassiné. Les autorités Lunaires du Fort de Jarolar se douteront alors que quelque chose est en train de se passer, et cela provoquera également l'arrivée de Lunaires. Mais ils seront encore moins aimables que dans le cas précédent, et demanderont même à ce que leur soient remis les coupables du meurtre !

Le Lunaire est conduit jusqu'à la météorite. Que ce soit Mircès Éliadès, ou des savants escortés de vétérans sur le qui-vive, on en arrivera forcément là à un moment où à un autre. Dans ce cas...



Scène 3

Un morceau de la Déesse Rouge ?

Enjeu: Habituer les Héros à la présence des Lunaires et de la météorite

Lieu: Les terres du clan Marthiord

Action: La vision de cette roche céleste bouleverse manifestement les guerriers de l'escorte de Mircès. Ils murmurent entre eux, embrassent leurs poings, lèvent un regard rapide vers le Nord, et sont emplis d'une crainte révérencielle. En vétérans de nombreuses guerres, ils ne manifesteront pas leur trouble trop ouvertement, mais un personnage observateur le remarquera. Mircès, lui, tourne autour de la roche, en proie à une exaltation fiévreuse, et prend frénétiquement des notes dans son petit calepin. Il marmonne de temps en temps des mots comme « extraordinaire », « incroyable », « perspectives nouvelles », etc.

Il prendra ensuite congé, pour retourner faire son rapport.

Événements annexes

Pourriez-vous dégainer votre épée, et regarder vers le soleil ? Oui, comme ça ! On ne bouge plus !

Alors qu'il est manifestement occupé à toute autre chose, l'un des Héros est abordé par un gentil vieillard, qui lui demande de poser le temps d'un croquis.

Oh c'est joli ! Combien est-ce que ça coûte ? Je vous l'achète !

Un des érudits est fasciné par un élément de l'équipement d'un Héros. Il tient à toute force à l'acheter, pour sa collection, ou ses études. Il ne comprend manifestement pas que ce n'est pas à vendre...

S'il vous plaît, beau guerrier, où se trouve la Roche Céleste ?

Le Héros lève le nez et s'aperçoit que plusieurs jeunes femmes accortes et aguichantes le dévisagent. Ce sont des courtisanes d'Uléria, qui sont venues de Pavis pour accomplir un pèlerinage. Elles conçoivent le voyage un peu comme la visite d'une réserve naturelle, et sont fascinées par les rustiques et néanmoins farouches Marthiord. Le Héros acceptera-t-il de les guider ? Comment réagiront les Orlanthi à cette présence inhabituelle ? Et comment le Héros fera-t-il face aux taquineries des jeunes femmes ?

J'ai quelque chose à vous proposer...

Un des Héros, de préférence un adepte d'Issaries, est abordé par un marchand Lunaire. Celui-ci vient d'avoir une idée de génie : vendre aux visiteurs des petits morceaux de roche, ou installer les courtisanes au village. Que va répondre le Héros ?

J'ai une mission pour vous : ...

Malgré les escortes de mercenaires dont ils sont pourvus, les Lunaires en visite sont parfois chahutés, voire molestés, par les gens du clan. À la demande de Mircès, qui fait office de tampon entre les Lunaires et les Orlanthi, les Héros sont chargés de veiller à la sécurité des Lunaires présents, et de réprimander les fauteurs de troubles. Personne ne veut d'une guerre, et ces érudits sont bien inoffensifs...

Les jours suivants seront tranquilles si les Héros ne font rien de particulier, mais peu après commenceront à arriver des délégations d'érudits venus de Boldhome et d'ailleurs, que la perspective de voir un bout de la Lune Rouge a arraché de leurs bibliothèques poussiéreuses. Ces rats de bibliothèque sont des spécimens de Lunaires a priori inconnus des Marthiord. Manifestement, certains n'ont jamais vu de barbares, et les gens du clan vont devoir peu à peu s'habituer à voir des vieillards chenus, gentiment distraits, leur poser des questions sur leurs habitudes, leurs vêtements, etc.

Mais l'endroit le plus animé sera le site de la météorite : là, de doctes savants improviseront des débats sur la nature de la pierre, récolteront des échantillons de roche céleste, et se livreront à toute sorte d'expériences magiques. Certains demanderont aux familles avoisinantes de les loger, « contre paiement, évidemment » ; ce qui n'est guère dans la tradition de l'hospitalité héortienne, et qui vexera plus d'un, à la grande surprise des visiteurs. Mais le premier à accepter ce marché honteux est Wotar, dont la ferme fut pulvérisée.

Ben quoi ? J'ai plus de vaches, faut bien que je vive ! Et ces gars-là, Lunaires ou pas, ils paient bien. Ouais, c'est sûr, on m'a donné du bétail. Mais tu parles d'une solidarité ! Ils se sont tous débarrassés de leurs bêtes les plus vieilles et les plus malades ! Qu'est ce que je pouvais faire avec ça, moi ? C'est pas un hospice pour bovins qui va me faire vivre, moi et ma famille !

Il n'est pas le seul à penser ainsi, et peu à peu des familles de plus en plus nombreuses vont se mettre à commercer avec les Lunaires. Si cela marche bien, les marchands ne tarderont pas à suivre les savants.



Que va-t-il alors se passer ? Suivant les actions des Héros, plusieurs situations peuvent se produire :

Colonisation du village : de plus en plus de Lunaires arrivent, et la collaboration s'installe, appuyée par l'action policière des soldats du fort de Jarolar : les villageois hébergent les Lunaires, le commerce commence à se monter doucement. Cela provoque une réaction très vive de la part des partisans de la révolte, et les réunions claniques sont de plus en plus agitées...

Révolte du village : ça y est, la goutte d'eau a fait déborder le vase, et des Lunaires ont été soit chassés du village avec des jets de pierre soit empalés sur des piques. Dans les deux cas, cela

déclenche une répression de la part des forces Lunaires, et le conflit dégénère peu à peu en guerre...

Dans un cas comme dans l'autre, les Gwador peuvent collaborer avec les Marthiord, ou au contraire s'y opposer. Ce qui ne manquera pas de compliquer la situation.

Quel que soit l'enchaînement des situations, il est temps maintenant de passer à l'Acte Deux du scénario.

Et les Héros dans tout ça ?

À chaque étape du processus, les actes des Héros risquent de faire infléchir le scénario, mais l'exploitation du métal céleste devra se produire coûte que coûte. Qu'ils soient motivés par le caractère sacré de la roche, par une inquiétude irrationnelle et superstitieuse, ou par leur hostilité aux Lunaires, les Héros pourront essayer d'argumenter devant le conseil, pour qu'on stoppe le processus : mais il y a peu de chances qu'ils y parviennent. Si les Marthiord (et les Gwador) deviennent violents, les militaires Lunaires interdiront l'accès du site aux gens du pays. L'état de siège sera instauré, mais Sigurd pourra faire fonctionner sa forge jour et nuit pour fabriquer des armes à partir du minerai de la météorite. Pour la suite du scénario, il suffit de jouer quelques scènes de bataille, d'ignorer les références à la présence des Lunaires parmi la tribu, puis de passer directement à l'Acte II.

Sinon, les Héros peuvent aussi être les acteurs d'un rapprochement (ou du moins d'une paix provisoire) avec les Lunaires. Vue la réputation des Culbréa, cela risque de ne pas aller sans mal...



Et la météorite dans tout ça ?

Le caillou qui guérit

Quelqu'un (un invalide, un malade, un vieillard) Lunaire ou Orlanthi, passe la nuit en adoration devant la météorite. Au matin, il se réveille guéri de ses maux, et plein d'une vigueur nouvelle. Le bruit se propage, et des pèlerins commencent à arriver des tribus avoisinantes et des cités Lunaires, au fur et à mesure que la rumeur circule. Peut-être même qu'un culte commence à se développer...

Le caillou qui rend service

On ne tardera pas à s'apercevoir (peut-être les Héros) que les objets fabriqués à partir du minerai possèdent des effets magiques : les armes sont plus tranchantes, les armures plus résistantes, les bijoux embellissent la personne qui la porte, les instruments de musique (cor, etc.) sonnent juste ou emplissent d'effroi les adversaires sur le champ de bataille, les socs de charrue semblent fendre la terre comme de l'eau, etc. Libre au Narrateur d'inventer de nouveaux effets positifs, parfois surprenants et/ou cocasses. Tous ces pouvoirs auront un score de 1W.

Lunaires

Vétéran Lunaire type

Bérénor est un *Vétéran de la Légion* (19) en garnison au Fort de Jarolar. *Endurant* (17) et *Opiniâtre* (17), il est entièrement *Dévoué à la cause lunaire* (15). Il va où on lui dit d'aller, et fait ce qu'on lui dit de faire. Cela fait longtemps qu'il n'a pas vu sa *Femme* (13) et ses *Enfants* (13), mais *Sa vie est au sein de la Légion* (3W).

Savant Lunaire type

Vinius Assinorès est un *Adeptes de Busérian* (1W). *Érudit* (5W), il n'adore rien tant que de *Débattre* (19) à propos de *Textes obscurs* (2W) ou de *Phénomènes insolites* (2W). Particulièrement *Distract* (17), il est d'une *Naïveté* (15) confondante sur des questions plus prosaïques. Il est suivi en permanence d'un ou deux *Apprentis* (11), qui *Notent frénétiquement* (1W) tout ce que leur maître dit, et poussent des *Exclamations approbatrices* (5W) chaque fois qu'il divulgue une parcelle de son *Savoir* (2W).

Marchand Lunaire type

Adeptes d'Etyriès (1W), Colinès est un *Marchand itinérant* (19), un voyageur *Infatigable* (17) et *Bonimenteur* (16) hors-pair. *Pacifiste* (14) fervent, il a horreur de toute forme de violence, et s'entend très bien à *Apitoyer ceux qui lui voudraient du mal* (1W). Jusqu'ici, ça a toujours marché. Son *Absence de scrupules* (17) lui fait envisager tous types de négoce, mais jusqu'ici la *Richesse* (16) lui a toujours échappé. Peut-être que son *Penchant pour le vin* (2W) et le plaisir qu'il éprouve à *Discuter en étant ivre* (20) en est la raison principale...

Courtisane type



Cœerana est une jeune femme d'une vingtaine d'années, *Initiée d'Uléria* (15), et *Courtisane* (15) expérimentée. Elle sait *Se mettre en valeur* (1W), et son passe-temps préféré est d'*Aguicher les hommes* (19), jusqu'à les *Faire tourner en bourrique* (19). Le métier de courtisane n'est pas pour lui déplaire, mais son *Rêve secret* (5W) est de faire un mariage romantique avec un riche Lunaire. Les Orlanthi ne sont pour elle que des barbares incultes, qu'il est trop facile de pousser à bout.

Acte Deuxième

Les événements de cette deuxième partie du scénario doivent intervenir progressivement, de manière à lentement faire prendre conscience d'une ambiance malsaine, contrastant ainsi avec le côté comique de la première partie (si les Marthiord collaborent avec les Lunaires. Si c'est la guerre ouverte, l'ambiance sera nettement plus martiale).

Scène 1

Un fermier devenu fou

Enjeu: Retrouver Wotar afin de le juger pour l'assassinat de sa maisonnée

Lieu: Crête des Deux Pins

Action: La rumeur circule à travers les terres du clan comme une traînée de poudre : Wotar le fermier aigri a, dans un accès de folie, battu à mort sa femme et ses deux filles (S'il hébergeait un érudit lunaire, celui-ci aura été étranglé, de même que ses apprentis : bref, un beau massacre). Personne ne sait quelle est la raison de son geste, d'autant que Wotar a pris la fuite en direction de la Crête des Deux Pins, et les terres des Gwador. Son crime est gravissime (et provoque un trouble politique, s'il a aussi tué les Lunaires), et il est nécessaire de le retrouver, pour le faire comparaître devant la justice clanique. Ce serait bien que les Héros soient chargés de le retrouver mais la traque semble plus difficile que prévue, Wotar faisant preuve d'une habileté qu'on ne lui connaissait pas...

La course à travers les ravines, les bosquets de pins, et sur les contreforts de la crête, et en essayant d'éviter les *Patrouilles des Gwador* (9W) sont une tâche fastidieuse mais nécessaire. Les Héros vont en fait vite se rendre compte qu'ils traquent un malade mental.

Ruses :

Wotar, manifestant un talent jusque là caché, *Dissimule ses traces*. Les jets pour le pister se font contre une opposition de (1W).

Piège :

Wotar, afin d'être sûr que personne ne le suit, a confectionné hâtivement un *Piège*, douloureux sinon mortel. Si le Héros marchant en tête ne le remarque pas (opposition : 1W), il mettra

le pied dans un trou, au fond duquel est planté un épieu rudimentaire (dommages : 1W).

Embuscade :

A moins que les personnages ne soient particulièrement discrets, Wotar devrait s'apercevoir (*Perception* : 1W), après une journée de marche, qu'ils sont derrière lui. Il *se dissimulera* (1W) alors derrière un contrefort pour cribler de flèches le premier à pointer son nez (*Arc* : 1W). Si les Héros le détectent, il n'aura pas l'occasion de tirer. Si la réussite est mitigée, il ne pourra tirer qu'une flèche sur celui qui marche en tête. Si leur échec est total, il pourra arroser tout le monde une fois avant que les héros ne trouvent un abri.

Confrontation finale :

Finalement, les Héros devraient rattraper Wotar. Celui-ci, acculé, *se battra comme un dément* (1W) (capacité qui augmente son *Combat au Contact* (lance et bouclier) 1W ^3), en hurlant de manière incohérente. Il sera impossible de le raisonner, ou de l'emmener sans aide magique. Si combat il y a, ce sera jusqu'à la mort. Sinon, une fois ramené au village, il sera nécessaire de l'enfermer. Vu qu'il est devenu fou, la Tribu le laissera dans sa cellule.

Pour tous ses jets, Wotar est considéré comme ayant un score minimum de 1W. Il se battra à l'aide de bûches, d'ongles, de pierres, de dents, de coups de pied et de coups de poings.

Scène 2

La couleur tombée du ciel

Enjeu: Faire progressivement prendre conscience aux Héros de l'influence de la météorite.

Lieu: Terres du clan Marthiord



Action: La scène précédente est celle qui fait basculer le scénario. À partir de là, tout va aller de mal en pis.

Au cours de l'acte premier, il a probablement été manufacturé à partir du minéral céleste un certain nombre d'objets. Ceux-ci vont commencer à produire

des effets secondaires.

Voici quelques exemples :

Un **cor de bataille** qui rend fous furieux les combattants de chaque camp, faisant dégénérer un combat régulier en boucherie aveugle, où chacun frappe sans discernement. Les plus faibles d'esprit prennent la fuite, tandis que les plus violents s'étripent mutuellement.

Un **bijou** qui au lieu d'améliorer l'apparence de la personne qui la porte, la rend amère et désagréable, et provoque une colère irrationnelle chez ses interlocuteurs.

Un **soc de charrue** qui empoisonne la terre, faisant périr les plantes environnantes.

Un **ciseau à bois** qui fait saigner le bois travaillé.

retrouver l'origine (mais il s'agit d'une ignoble sorcellerie et de pactiser avec l'ennemi).



Sinon, une divination est toujours possible, ainsi qu'un message envoyé par les dieux (lors d'un rêve ou au cours d'une cérémonie religieuse, par exemple). (**Attention** : ne pas permettre à une Divination de livrer de si bons résultats avant le moment propice. Munissez-vous d'une « bonne » explication de ce fait pour parer à d'éventuelles questions embarrassantes de la part de vos joueurs...)

Une enquête plus policière auprès de témoins éparpillés pourrait livrer de bons résultats.

Mais peu importe le flacon, pourvu qu'il y ait l'ivresse : dans tous les cas la direction désignée sera le Nord-Est. C'est à dire globalement dans la direction de Dagori Inkarth.

Transition 2 : le voyage

Enjeu : Raconter le voyage vers la source du mal, en accentuant progressivement le côté sombre et glauque de la situation par des rencontres successives avec différents ennemis du clan.

Aller droit vers le nord-est implique de passer par les terres de plusieurs clans et tribus qui peuvent être hostiles aux Héros. Et de fait, ces Héros semblent avoir été maudits par une force surnaturelle, qui fera tomber sur eux toute une série de rencontres malheureuses avec leurs ennemis, à commencer par les soldats du fort de Jarolar. Les choix précis sont laissés à l'appréciation du Narrateur, car c'est à lui de mesurer les conséquences de ce voyage sur la suite de sa Série. Consulter une bonne carte de la région et l'Arche d'Anaxial pour avoir une idée des peuples et créatures qui peuvent être rencontrés par les Héros.

Lieux : Entre les terres du clan Marthiord et la pointe occidentale des monts Indigo (c'est à dire les terres des Torkani)

Pour vous aider, il s'agit de :

- 1) Le Fort de Jarolar
- 2) La Vallée de Torkan, disputée par les Lunaires et les Telmori
- 3) Les Collines Os de Chien, dominées par les Telmori
- 4) La Route de Pavis, patrouillée par les Lunaires, et où l'on rencontre toute sorte de gens, et qui traverse
- 5) La Vallée de Bonneferme, qui appartient en principe aux Torkani, mais dont les terres fertiles sont désirées par un chacun, qu'il soit Héortien ou Lunaire.
- 6) Les contreforts des Montagnes Indigo
- 7) Les Bois du Jour / de la Nuit surplombent cette vallée
- 8) La Montagne où se situe
- 9) Le Tula des Féranki...

Action : Le voyage commence, et il vaut peut être mieux que la situation se soit un peu stabilisée dans le village et que les joueurs aient organisés la relève pendant leur absence : sinon la situation risque de dégénérer rapidement à cause de l'amplification de la contamination (à moins que cette contamination n'ait précipité le départ des Héros ?).

Tout au long de leur voyage les héros peuvent se rendre compte que la météorite était suivie d'une traînée de poussière rouge dont les effets sont similaires (bien que moindres) à celles de la météorite. C'est une occasion pour les Héros d'aider des tribus et des créatures qui leur seront de plus en plus hostiles à cause de la poussière rouge, et de tenter un effort diplomatique avec elles si ce sont des ennemis notoires. La tâche risque d'être rude dans de nombreux cas, car la poussière rouge pousse les gens aux fanatismes les plus insensés.

Événements annexes

C'est fini ? On peut descendre ?

Lors de la traversée d'un petit village les Héros découvrent que tous les villageois se sont installés dans les arbres et ont peur de redescendre car « C'te poussière rouge est mauvaise, et on descendra pas tant que tout le village ne sera pas nettoyé ». Cela fait déjà 2 jours qu'ils sont là haut et ils commencent tous à fatiguer...

Ces vaches m'ont l'air bizarres...

Alors qu'ils progressent le long d'un pré en apparence tout à fait normal, le regard des Héros est attiré par un troupeau de vaches proche, à l'attitude bizarre : elles semblent se disputer un coin du pré, en se donnant des coups de cornes et de mufles. Alors que les Héros se rapprochent, l'une d'entre elles tourne son museau ensanglanté vers eux, et, délaissant le cadavre du fermier qu'elle ruminait, donne le signal de la charge, en cabrant et en meuglant. Attention à la charge des vaches folles : 1W (plus beaucoup de PA) !

C'est eux qui ont commencé !

La nuit approche, et les Héros apprécieraient de faire halte dans le petit village sarrarite qu'on aperçoit au loin. Alors qu'ils tambourinent à la porte de l'un des deux refuges de voyageurs, ils sont interpellés par l'aubergiste voisin, un vieillard chenu : « N'y allez pas ! Vous risqueriez de vous faire tracter ! Venez plutôt passer la nuit chez moi ! ». Si ils acceptent l'offre, ils seront réveillés pendant la nuit par des appels discrets provenant de la rue : « Sortez vite ! Votre vie est en danger ! L'aubergiste est fou à lier ! ». Quoi qu'ils fassent, ledit aubergiste sortira de sa chambre et protestera de son innocence, affirmant que c'est son concurrent qui se livre à des actes horribles. Le tumulte aura tôt fait de réveiller la quasi-totalité du village, qui se révèle être divisé en deux camps : chaque moitié du village accuse l'autre, les gens s'insultent, et tout le monde prend les Héros à partie. Comment ceux-ci réagiront-ils à cette épidémie de paranoïa ?

plus héroïque ce voyage, tout en familiarisant vos joueurs avec les réalités politiques et la situation géographique de cette partie de Sartar. Il serait bon qu'à la fin du voyage les Héros aient quelques nouveaux amis, ennemis, et connaissances utiles de plus...

C'est aussi la possibilité de recruter des bras supplémentaires mais attention : À l'arrivée en terre Torkani, il va falloir que les

Héros sortent le grand jeu diplomatique (si, si : même avec des Torkani, c'est possible !) ou qu'ils soient *très* discrets (car les Torkani partagent leur territoire avec les trolls de Pierre Rouge). Si les Héros ont la « bonne » idée de venir avec tout une troupe derrière eux, les Torkani risquent de réagir très violemment, immédiatement et sans réfléchir.

Les Torkani

Ce que « savent » les Héros: « *Les Torkani font des sacrifices aux forges des Ténèbres, et fornicent avec des trolls dans la boue !* »

La Vérité: Les Torkani sont amis avec les trolls, et tous les autres Orlanthi les détestent. Même les Telmori. Mais en réalité, leurs cultes représentent de très vieilles pratiques Héortiennes d'avant l'Aurore, ce qui explique leur alliance avec les Uz. Leur dieu principal n'est pas Orlanth, mais Argan Argar (le dieu Uz du commerce), et ils adorent de nombreux autres dieux trolls. Ils sont particulièrement haïs par les habitants d'Aldachur et les Telmori. Ils ne reçoivent que rarement de l'aide militaire de la part des trolls de Pierre Rouge, malgré leur alliance. Leur reine est Yrsa Rayon de Nuit, qui est une prêtresse de Déloradella (que les trolls connaissent sous le nom de Kyger Litor, la mère des trolls). Son époux principal est Jafoksor le Petit, qui est un adepte d'Argan Argar Rex, un dieu que personne ne connaît en dehors des Torkani.

Acte Troisième

Au début de cette acte la situation peut être très éloignée du schéma de base. En fonction des orientations prises par les Héros, ont pu se produire : une colonisation des Marthiord ; une guerre avec les Lunaires ; une collaboration avec les Gwandor ; un conflit avec les Gwandor ; etc...

L'infection provoquée par la météorite peut être la raison d'une trêve avec les Gwandor. Les Lunaires peuvent avoir fui le village, suite aux catastrophes arrivées. Par contre, s'il y a la guerre avec les Lunaires, la situation ne va pas s'arranger comme ça. Mais comme la guerre des héros a commencé...

Ce Troisième Acte est vraiment la bonne occasion d'introduire la culture et les mœurs Troll dans votre partie, par le biais des Torkani et des seconds rôles présentés dans le scénario, et de leur donner une personnalité d'êtres

*sensés et pas seulement de monstres (nous vous recommandons d'ailleurs très vivement la lecture du supplément **RuneQuest « Trolls »**, publié chez **Oriflam**. Se référer à **l'Arche d'Anaxial** ou à **Hero Wars** p. 308 pour les caractéristiques des trolls les plus typiques).*

*Le risque principal de cette scène et de tout l'Acte en général est que les joueurs se focalisent sur le côté monstrueux des Torkani (surtout après les événements de la **Transition II**) et pensent immédiatement que ce sont eux les responsables, et qu'il faut donc les exterminer. Se rappeler qu'ici aussi la poussière d'étoile fait son petit effet. Veillez dans ce cas à introduire un Second Rôle « modérateur » qui remettra un peu les joueurs dans le droit chemin.*

Le Mal Rouge

Les Héros ont pu constater, d'abord chez eux, et ensuite durant le voyage, quels étaient les effets de la Météorite. Celle-ci ne semble pas affecter tout le monde de la même manière. Chez les Torkani, certains sont ainsi plus affectés que d'autres. Voici quelques exemples de situations auxquelles vous pouvez confronter les personnages :

Un groupe de Torkani, hostile à l'arrivée des Sartarites, les suit en les injuriant, et en leur lançant des mottes de terre, des fruits pourris, et d'autres projectiles peu ragoûtants. Dès que les Héros les approchent, ils se dispersent dans le bois ou dans les cavernes, pour revenir aussitôt après.

Les Héros croisent **un vieillard, nu comme un ver**, qui à leur vue se met à hurler et à se rouler par terre comme un possédé. Puis, soudain, il se relève d'un bond et s'enfuit en courant.

Un chien famélique se met à suivre le groupe, reniflant d'une drôle de façon les mollets des personnages. Si les Héros n'y font pas attention, il croquera avec appétit un de ces jarrets appétissants. Seulement... est-il enragé ?

Les Héros sont témoins d'une **négociation commerciale qui semble s'échauffer**. Finalement, les deux interlocuteurs en viennent aux mains, et l'un d'eux sort son coutelas. Comment réagir et faire en sorte que le sang ne coule pas ?

Les terres des Torkani

Nous ne pouvons faire une présentation même succincte des *tulas* des Torkani. Les Torkani appellent les bois où ils habitent les Bois du Jour, tandis que les trolls de Pierre Rouge les nomment les Bois de la Nuit. C'est qu'ils ont un arrangement particulier, qui fait que ce sont les humains qui y chassent de jour, et les uz de nuit. Ceci leur a permis de vivre longtemps en harmonie, et leurs relations bénéficient du fait qu'ils ont une religion similaire. Leurs relations commerciales (entre autres) passent par le biais du culte d'Argan Argar, et c'est souvent ensemble qu'ils adorent les dieux de la Ténèbre.

Mis à part ces coutumes étranges, les Torkani sont néanmoins des Orlanthi, et respectent les coutumes de Vingkot et d'Héort. Les autres Héortiens sont néanmoins leurs ennemis (ce qui est accentué au cours de ce scénario par les effets du Mal Rouge). S'ils ne sont pas présentés par Dorki et Gazzkan, les Héros auront beaucoup de mal à se faire accepter...

Le tula des Féranki

Le *tula* est situé haut dans les contreforts du volcan le plus occidental des montagnes Indigo. Si les Féranki construisent des maisons longues à la manière des autres Héortiens, ils habitent aussi des cavernes et tunnels qui mènent à l'intérieur du volcan sur lequel ils vivent, et où habitent certains membres d'un clan uz (et qui ne seront appelés à intervenir dans ce scénario que si vous en décidez ainsi). Ils peuvent se donner une protection réciproque, si besoin est.



Scène 1

Les trolls



Enjeu: Vaincre un troll rongé par le « *Mal Rouge* », pour gagner deux alliés temporaires (voire plus si affinités).

Lieu: Les Bois du Jour, qui recouvrent les contreforts des Montagnes Indigo, dans les terres des Torkani et des trolls de Pierre Rouge.

Action: Le passage dans le territoire des Torkani, qui s'étend en montagne au-dessus de la vallée de Bonneferme qui leur appartient aussi, sera peut-être facilité par la rencontre d'un petit groupe de Trolls qui y sont descendus pour chasser (ou pour toute autre raison qui vous conviendrait), et qui se trouvent aux prises avec l'un des leurs qui est affecté très violemment par le « *Mal Rouge* » (c'est ainsi qu'on désigne localement la folie de la météorite). Ce troll dégénéré, dont la taille a presque doublée et qui frappe aveuglément tout ce qui se trouve en face de lui, a tué tous ses compagnons sauf deux : *Dorki* et *Gazzkan*, qui sont maintenant très faibles (7 *PA* chacun), et sont entourés par de nombreux cadavres de trolliniens. Ils sont pris au dépourvu et sont en danger, et c'est aux Héros de jouer.

Ceci constitue une bonne façon de rentrer en tant qu'invités et pas en tant qu'ennemis dans les terres des Torkani. Gazzkan est un chasseur de Zong et Dorki est un initié d'Argan Argar ; et ils montreront toute leur reconnaissance aux Héros s'ils arrivent à leur sauver la vie. De plus, on peut considérer Dorki comme relativement « ouvert » pour un Troll (c'est-à-dire qu'il connaît de nombreuses coutumes héortiennes, à force de fréquenter les Torkani), et il pourrait apprendre beaucoup de choses aux Héros sur les mœurs particulières de cette tribu.

De toute manière leur périple doit les mener vers les terres des Torkani (voir encadré).

Variante : Les trolls de Pierre Rouge

Si vous possédez le supplément *Trolls* pour *RuneQuest*, vous pourrez très bien situer cette partie du scénario autour des cavernes de Pierre Rouge. L'intrigue serait presque identique, car ni les Torkani ni les Trolls ne sont présentés ici comme des adversaires.

Troll Dégénéré

(Il a 45 *PA* au début de la rencontre)

Capacités importantes : Affamé 4III, Boucherie 1III, Combat à distance 18, Combat à main nue 5III, Connaissance d'une localité 15, Folie meurtrière 14III, Fort 14III, Fracasser ses adversaires avec un objet énorme (arbre, gros rocher...) 15III, Grand 15III, Manger n'importe quoi 4III, Ouïe aiguë 17, Résister au froid 12, Résister au poison 12, Sens sombre aigu 17

Armes et armure : Arbre, gros rocher, etc. A7, Peau épaisse A1

Tactique : Frappe aveuglément tout ce qui se trouve en face de lui. Preuve qu'il est complètement fou, il préfère tuer plutôt que de manger les trolliniens qui sont à ses pieds ! Il ne mangera que lorsqu'il n'aura plus aucun adversaire à tuer. Il cherchera avant tout à tuer Dorki et Gazzkan, si les Héros ne réussissent pas à l'en détourner...

Scène 2

Les Féranki

Enjeu: Se faire accepter par les Torkani et négocier une hospitalité pas trop humiliante.

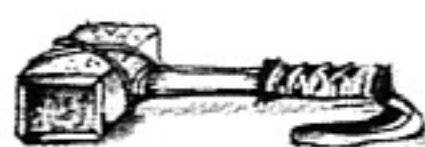
Lieu: Le *tula* des Féranki.

Action: Explication de la situation : le *tula* qu'habite le clan qui a recueilli les Héros n'a pas toujours été possédé par les Torkani, car c'est assez récemment (depuis le début de l'occupation lunaire) qu'ils ont été repoussés dans ces Montagnes peu avenantes. Ils subissent désormais des attaques continues de la part des autres factions de la région (Uz, Dragonewts, Telmori, Aldachuri, Broos, Sartari). Ils savent que les autres Héortiens les détestent, et ils exprimeront leur ressentiment envers les héros ; à moins que ces derniers ne réussissent à négocier une meilleure hospitalité, grâce à Dorki et Gazzkan. Sinon, ils seront reçus comme des Mendiants (voir *Roi de Sartar* et *Thunder Rebels*), et il n'est pas certain que des Héros dignes de ce nom puissent accepter une telle insulte à leur orgueil ni à leur prestige...

Les négociations seront envenimées par l'action constante du « *Mal Rouge* » qui, si vous avez bien narré ses effets, doit peser très lourdement sur l'ambiance du scénario.

Si les Héros parviennent à se faire accepter par les Féranki, ils devront tenter d'obtenir les informations qui seront nécessaires à leur quête, et vaincre la résistance normale à de telles négociations et qui sera augmentée ici par la puissance locale du *Mal Rouge* : 19III A3.

Les Féranki sont mobilisés et capables de défendre la place (ou du moins ils le croient), et cette fois-ci personne ne les en chassera. Les Broos comptaient lancer une attaque trois mois auparavant, mais en creusant des galeries non loin de là ils ont découvert un gisement de métal rouge étrange, fortement chaotique et corrupteur. Après des divinations les Broos comprirent qu'ils avaient retrouvé les ossements de Vorblost, le Forgeron du Chaos, qui fut tué par Ourox durant la Grande Ténèbre, et qui essaie depuis le début du Temps de revenir de nouveau sur Glorantha pour détruire Ourox.



L'un des chefs Broos, **Bost Raz-de-Terre**, réussit à s'initier aux secrets de ce dieu mort.

Deux factions se sont créées chez les Broos, la première voulant utiliser ce métal pour conquérir de nouveaux territoires et le second voulant l'utiliser pour récupérer le *tula* des Féranki.

Le premier groupe est dirigé par Bost Raz-de-Terre (qui fut engendré lors d'un accouplement contre-nature avec un nain), et qui leur fit construire une énorme ville-catapulte grâce à ses talents chaotiques de Machiniste (voir plus loin) et commencer à détacher de monstrueux rochers du gisement pour les lancer à travers le Ciel et étendre la destruction cosmique qui l'obsède. L'un de ces rochers tomba dans le *tula* du clan des Héros.

Le second groupe captura un Torkani appelé **Zang**, qui est un adepte d'un sous-culte de Zorak Zoran, spécialisé dans le travail et le négoce du bronze (**Métal-Tranchant**: voir encadré). Les broos lui confièrent un morceau particulièrement pur et

Métal-Tranchant Sous-culte de Zorak Zoran

Il existe plusieurs sous-cultes de forgerons chez Zorak Zoran, qui est le seul culte troll qui sache manier le feu. Métal-Tranchant est celui qui permet de travailler le bronze. Le sous-culte forgeron habituel permet le travail du plomb, mais les Torkani préfèrent Métal-Tranchant au culte normal. Ils ont accès aux Affinités **Mort/Combat** et **Feu**

Affinité: Bronze □ Enchanter le Bronze, Trouver du Bronze, Fabriquer des armes et armures de Bronze, Modeler le Bronze.

maléfique de Métal Rouge. Il devint immédiatement fou à lier et décida de prendre le pouvoir dans le *tula* avec l'aide des Broos. Son plan consiste à manipuler les autres Torkani à relâcher leur surveillance, et pour ce faire il distille de grandes quantités d'alcool, importe de la brumia, et organise de grandes chasses aux champignons hallucinogènes, etc... et il en corrompt le plus possible grâce à son morceau de métal, ce qui fait que le clan Torkani qui accueille les Héros est en train de se disloquer de l'intérieur. Il rend donc possible une invasion des Broos, qui le couronneraient alors roi des Montagnes (du moins c'est ce qu'il croit dans son délire mégalomane...).

Scène 3

Le rouge et le noir

Enjeu: Prendre des renseignements malgré l'hostilité plutôt ouverte des Féranki. Découvrir le complot de Zang. Mobiliser à nouveaux les Torkani contre le Chaos.

Lieu: Le *tula* des Féranki.

Action: En arrivant dans le *tula* des Féranki, les Héros seront certainement très surpris du manque de considération qu'on leur témoignera, tout le monde se retirant presque immédiatement pour boire en petits groupes, travailler solitairement, méditer des nouveaux venus, ou pour d'autres activités plus inavouables. Leurs nouveaux « amis » Dorki et Gazzkan seront également très surpris de la situation, car cela fait plusieurs semaines qu'ils n'ont pas visité les Féranki.

Ce sera aux Héros de déjouer cette situation et aux joueurs de faire avancer l'intrigue, contre la résistance de base du *Mal Rouge* (19W A3), qui sera augmentée par les actions de Zang et l'*Hostilité* normale (17) des Féranki contre la tribu des Héros. En pratique, il faudra créer un certain nombre de personnages clés (en plus de Zang) qui seront hostiles aux Héros, dont les capacités seront augmentées par l'*Hostilité* des Féranki, et qui agiront comme des sortes de « Partisans » du Mal Rouge (voir *Hero Wars* p. 122). Le Narrateur est libre de gérer la résistance contre les actions des Héros comme il le souhaitera, mais si Dorki et Gazzkan accompagnent les Héros, ils leur seront en tous cas fort utiles.

Après une enquête fort désagréable, frustrante, et au cours de laquelle les Héros auront été insultés à maintes reprises, il s'avérera que c'est la maisonnée de Zang qui fournit à tout le monde de l'alcool, et qui a monté une propagande (étrangement efficace) autour d'un concept franchement lâche et parfaitement déshonorant : « Nous sommes en sécurité ! Ce n'est pas la peine de surveiller autant, il vaut mieux utiliser notre temps pour trouver à manger ! »

C'est un argument qui devrait paraître parfaitement insensé aux Héros ; d'autant plus que les Féranki semblent tout à la fois se soucier de moins en moins de leurs devoirs au *fjrd* et aux dieux

de la guerre, tout en montrant une hostilité fanatique et hors de tout propos vis-à-vis des Héros.

Il va falloir que les Héros trouvent des alliés chez les Torkani, que ce soit chez les initiés de Zorak Zoran (dont le godi **Sozmal** voit d'un très mauvais œil ce relâchement), ou chez le forgeron de Métal-Tranchant nommé **Gnorri Lame-Noire**. Celui-ci est un ennemi de longue date de Zang, mais il n'a plus beaucoup d'influence en ville à cause des manigances de ce dernier. **Argmak**, l'initié de Lodril, pourrait être convaincu par une argumentation bien huilée ; car même si sa *Haine des autres tribus héortiennes* est particulièrement virulente (12W), c'est de tous les Féranki celui qui a été le moins affecté par le Mal Rouge. À croire que Lodril le protège...

Pour convaincre les Féranki les Héros vont devoir se montrer rusés et inventifs, car ils luttent contre un ennemi invisible, autant que contre Zang et ses sbires. Il leur serait bien utile de suivre toutes les coutumes locales : manger ce qu'ils mangent, boire ce qu'ils boivent, sacrifier à leurs dieux, voire affronter en combat singulier un adorateur de Zorak Zoran pour montrer leur courage et leur honneur. Il s'agira pour les Héros autant de se faire respecter pour leur diplomatie et leur force magique et guerrière que de convaincre qu'ils ne sont ni idiots, ni maléfiques, ni menteurs. Bref, il faut que les Héros parviennent à impressionner les Féranki suffisamment pour qu'on les laisse parler et agir contre le Mal, c'est-à-dire : l'un des chefs Féranki. La partie risque d'être serrée, et il faut espérer que Dorki sera là pour prodiguer ses bons conseils...

Les Héros n'ont que 5 jours après leur arrivée pour démasquer Zang et raviver la défense du *tula*. Passé ce délai, les Broos attaquent et balayent les Féranki désorganisés...

Si Zang est capturé et séparé de son morceau de métal, il dépérira très rapidement et racontera toute l'histoire rien que pour être épargné quelques instants de plus. L'horreur de cet événement et les explications des Héros aideront le Cercle du clan à prendre une décision.

Scène 4

La catapulte cosmique de Bost Raz-de-terre

Enjeu: Chasser les Broos, détruire la catapulte, et supprimer la menace du Métal Rouge

Lieu: Le Tombeau de Vorblost dans les Monts Indigo.

Action: Imaginez un cirque d'une centaine de mètres de diamètre, toute la surface du cercle étant recouverte de poutres, de tentes, de cordes et d'autres constructions dont l'utilité est loin d'être évidente à première vue... Il faut insister sur le côté surréaliste d'une construction où rien de semble avoir de sens, et sur le fait que d'énormes leviers, de grosses cordes tendues, des contrepoids à profusion insensée remplissent tout le cirque et ne semblent appartenir qu'à une seule et énorme Machine, qui grouille de Broos machinistes qui ajustent, qui martèlent, et qui hissent. Le spectacle est inquiétant, hideux, et contre-nature. Seul dans cette confusion, un sillon dégagé de 10m de large part du centre du cirque pour aller s'enfoncer dans la montagne. C'est là que les Broos font rouler les immenses rochers, un tous les 3 semaines environ. Lors de l'arrivée des Héros un rocher est en train d'être installé dans l'immense nacelle de la catapulte, et les Broos sont quasi prêts à le lancer.

Si le lancement est réussi des réactions en chaîne (très dangereuses pour ceux qui se trouveraient au mauvais endroit) se déclencheront dans tout le dispositif, qui finira par propulser le rocher quelque part sur Génertéla... Le lancement détruit complètement la composition de la Machine, qu'il faut ensuite reconstruire en orientant différemment sa nacelle.

Une centaine de Broos vit sur place, et il est donc inutile de préciser que sans les Féranki la partie sera très difficile. Si les Héros sont aidés, ils n'auront à affronter qu'une vingtaine de Broos. Il faudra surtout de tuer Bost Raz-de-Terre (et sa garde personnelle), car il est le chef incontesté de la « division expansion », et surtout il est le seul qui soit capable de construire et maintenir une telle Machine. Le meilleur moyen de

réussir le scénario pourrait être de saboter la catapulte pour que le rocher détruise le centre du mécanisme.

Si les Héros l'emportent, il ne sera pas très difficile de faire écrouler la mine, car les étais de soutien sont montés n'importe comment.

Dénouement

Même si la situation est stabilisée par les Héros et que les Féranki contrôlent à nouveau leur *tula*, rien n'est complètement réglé car il leur faut encore s'assurer que les Broos ne pourront pas revenir et récupérer du Métal Rouge. Et s'ils ont éliminé un groupe de Broos, le second groupe sévit encore dans les parages. De plus, les Héros n'ont toujours aucun moyen de se débarrasser de leur propre « météorite ». Ils peuvent peut-être la rapporter au gisement, mais la déplacer serait un travail de Titan.

Heureusement, les Féranki peuvent leur apprendre le mythe suivant : « *Ourox et les Sept Serviteurs Infernaux de Vorblost* ». Ce mythe, dont les détails sont à déterminer par le Narrateur ou les joueurs raconte comment Ourox tua Vorblost et l'origine du Métal Rouge. Il permettra peut-être aux Héros d'accomplir une Quête Héroïque pour se débarrasser définitivement de la Météorite ?

Après l'assaut, les Héros découvriront une carte de Génertéla, dessinée avec une précision de maniaque et montrant l'emplacement des 4 premières météorites tirées (dont celle des PJs). Ce sera aux Héros de décider s'ils voudront aller voir ce qu'il en est, pour éliminer 4 nids du Chaos, et peut-être arriver à empêcher le retour de Vorblost. Bref, voilà un bon moyen de faire voyager les Héros, entreprendre des Quêtes Héroïques, et sauver Glorantha...

Bost Raz-de-Terre

Chef Broo, rejeton de Mostali, Machiniste

Capacités importantes : Actionner la Catapulte 9W, Combat à distance (lance-pierres) 12, Combat au contact (hache et bouclier) 12W, Combat au contact (cornes) 19, Commander aux Broos 7W, Connaissance des minéraux 14, Connaissance des Montagnes Indigo 13, Coriace 7W, Coutumes des broos 13, Fabriquer un outil 17, Fabriquer une arme 1W, Féconder une victime 7W, Forgeron 1W, Fort 12, Impassible 17, Laid 1W, Odeur dégoûtante 15, Petit 8, Sens de la terre 17, Transmettre la Peste 18, Vecteur de la fièvre cérébrale 7W
Magie : Initié de Vorblost 7W (Combat, Forge, Métal Rouge), Rituels et Enchantements de la Catapulte 12W

Armes et armure : Hache de Guerre en Métal Rouge A5, Coup de corne A1, Cotte de mailles et Bouclier en Métal Rouge et Peau A7, Lance-Pierres mécanique A4

Traits Chaotiques : Aura de Terreur 5W, Machiniste 9W

Suivants : 100 Broos (voir *l'Arche d'Anaxial*, ou *Hero Wars* p. 299)

Tactique : Les broos de Bost se lanceront à l'attaque, tandis qu'il essaiera d'actionner la Catapulte derrière le rempart formé par sa garde personnelle. S'il réussit à emporter une Victoire Majeure ou Complète lors de l'opposition, elle sera actionnée. Qu'il réussisse ou non, il tentera ensuite d'anéantir les Héros, de les fuir, ou de les capturer pour les féconder le cas échéant et selon les désirs du Narrateur. S'il réussit à capturer des victimes pour les féconder, ses suivants prépareront une cérémonie pour assurer la fertilité.

Voir *l'Arche d'Anaxial* pour de plus amples détails sur les Broos





Prolégomènes

Le statut du forgeron Orlanthi

Dans les faits, on constate que ce sont le plus souvent les adorateurs des dieux de la guerre qui réussissent ces épreuves. Dans leur mythologie, Gustbran aurait juré à Orlanth de protéger ses guerriers contre les ennemis de leur Tribu.

Dans les grandes villes de Sartar, les Forges de Gustbran sont des lieux de prière où les artisans peuvent apprendre les mythes et la magie de Gustbran, ou s'entraîner dans les compétences du culte. L'occupant lunaire surveille ces lieux de très près, et nombre des forgerons les plus experts ont quitté les Grandes Forges, et travaillent aujourd'hui à la forge de leur propre *tula*.

Enfin, le forgeron, lorsqu'il choisit d'être itinérant, est respecté partout où il se rend. Un maître forgeron est un hôte d'honneur, et l'avoir chez soi est source de prestige. Les forgerons itinérants sont cependant devenus très rares de nos jours, le développement des techniques

permettant à chaque village d'importance de posséder sa forge, et l'urbanisation des héortiens ayant conduit à une sédentarisation des individus.

Si ces indices ne suffisaient pas à affirmer que le forgeron a un rôle religieux et magique de premier plan, il suffirait de décrire ses méthodes de travail.

Les rites métallurgiques des Orlanthi

Le forgeron, lorsqu'il s'apprête à fabriquer une arme, observe un jeûne rituel, destiné à le rendre pur. Seuls des personnes consacrées par Gustbran, le Dieu-Forgeron du Panthéon des Tempêtes, peuvent être présentes avec lui. Le processus de fabrication lui-même est strictement codifié, et se déroule selon un rituel consacré. L'une des étapes les plus importantes de la fabrication est un sacrifice symbolique, fait par le forgeron (cheveux, sang, rognure d'ongles,...). Ce sacrifice de substitution est la réminiscence probable des anciens sacrifices humains qui étaient pratiqués durant la Guerre des Dieux. Mais déjà à l'époque Vingkotienne, de tels sacrifices étaient devenus rares chez les héortiens. On observe toutefois des survivances de ces pratiques chez les adorateurs de Maran Gor, Babeester Gor, Humakt, des dieux Vadrudiens (Valind, Gagarth, ...) et chez les adorateurs du Chaos.

La fabrication d'une forge est un acte magique, à très forte résonance mythique, et réservé à Gustbran et à ses alliés les plus directs. De même, la découverte d'un filon ou l'ouverture d'une mine sont des actes qui revêtent un caractère religieux similaire, que le forgeron est le seul à pouvoir accomplir correctement. J'ai pu entendre dire que ces rituels d'ouverture sont dangereux, et les barbares disent que le forgeron doit pénétrer dans le domaine de Maran Gor, y affronter Asrélia, et en sortir vainqueur pour que le clan bénéficie des trésors cachés dans les entrailles de la terre.

Rites funéraires

Lorsque ses adorateurs meurent, ils sont incinérés dans leurs forges, qui resteront éteintes pendant une semaine entière après la cérémonie. Leurs âmes seront forgées par Gustbran, pour qu'ils l'aident à armer le cosmos contre les dieux maléfiques. Au bout d'un certain temps, plus ou moins long selon leurs mérites personnels, Gustbran reprendra leurs âmes entre ses outils pour les refaçonner, et ils renaîtront dans le Monde médian. Seuls quelques Grands Maîtres ont le privilège de travailler éternellement aux côtés de Gustbran, et l'aider à armer les dieux contre la prochaine invasion du Chaos.

Essai d'analyse

Plusieurs explications de ces coutumes peuvent être avancées.

Le forgeron est le maître du feu, qui est à la fois un moyen de purification et de création, et dont le rôle est important lors de toute épreuve initiatique. Le geste de battre le fer crée des étincelles, qui peuvent être comparées à la foudre, l'arme d'Orlanth. Comme celle-ci, les produits forgés ont un caractère ambivalent, à la fois destructeurs et bienfaiteurs. La foudre fend la terre, et la forge transforme les minerais : c'est le symbole de l'union du Ciel et de la Terre, et de la suprématie céleste. Ces simples associations d'idées seraient suffisantes, pour une âme barbare, à vénérer le travail du forgeron. Mais je ne m'en satisfais pas. À bien des égards, les héortiens font parfois preuve d'un degré de sophistication surprenant, et cette explication liée à la superstition ne semble pas convenir.

La croyance des Orlanthi veut que le métal provienne des corps des dieux. En particulier, le hu-métal, ou métal d'Umath, est censé provenir des corps de dieux des Tempêtes morts avant l'Aurore. Cela confère un caractère sacré au forgeron, qui en manipulant le métal, s'insère dans un ordre naturel supérieur, divin.

Le même raisonnement est tenu lorsque le hu-métal est obtenu en alliant le ga-métal et le ze-métal : la tradition orlanthie veut que le ga-métal soit lié à la terre, et que le ze-métal soit lié aux cieux. Umath, né du Ciel et de la Terre, les a ensuite séparés. Le squelette des fils

Gustbran a Travaillé, Nous avons Combattu

Gustbran est mort durant les Ténèbres, comme la plupart des autres dieux. Les Héortiens aiment néanmoins cette histoire sur Gustbran, et d'aucuns la tiennent pour véridique.

Lorsque l'heure la plus sombre arriva, Gustbran le forgeron sortit de la forge pour contempler son œuvre. Son travail était fini, car il avait armé l'Univers entier contre le Chaos. Au moment où chacun luttait contre son ennemi, Gustbran enfin se reposait.

Il regarda l'Aube, et retourna dans son atelier. Il vit que le Chaos était entré dans sa forge, mais il la nettoya et la ralluma. Et depuis ce début du Temps, Gustbran travaille de nouveau, inlassablement, car il sait que le Chaos reviendra et que tous les guerriers auront encore besoin de toute son aide.

d'Umath est donc de hu-métal, alliage des métaux du Ciel et de la Terre. En alliant les deux métaux, le forgeron reproduit donc la fertilisation de la Terre par le Ciel. On retrouve l'idée de hiérogamie entre le Ciel et la Terre, de mariage rituel recréé au sein de la forge.

De ces deux idées découlent l'idée de pureté rituelle, état nécessaire à tout processus de fabrication. Mais en battant son enclume, le forgeron imite aussi le geste des dieux forts, et accomplit à son échelle un nouveau processus de création. Or, dans la mythologie orlanthie, la création est nécessairement liée à la destruction. C'est ce qu'illustre la mort de Yelm, et la Quête des Porteurs de Lumière. Ce mythe fondateur de la culture orlanthie place les héortiens au cœur d'une cosmogonie, qui part du postulat que tout acte de création provient nécessairement d'un acte de destruction. Le forgeron, reproduisant ce schéma, ne peut créer que s'il a procédé à un sacrifice.

Enfin, le forgeron orlanthi s'inspire aussi directement de Gustbran, le Forgeron Divin qui fabriqua les armes de la maisonnée d'Orlanth. Il crée ainsi les armes des héros de son clan, grâce à son art mystérieux. Il est ainsi l'héritier du premier forgeron, envoyé aux hommes pour enseigner les mystères de l'artisanat métallurgique, fondement de la civilisation.

L'idée du sacrifice possède un sens très fort, quelle que soit l'explication choisie. Cela peut être un moyen de conférer une âme à un objet inanimé, la représentation de la fusion mystique entre le l'homme (le forgeron) et le divin (le métal), un hommage au sacrifice des Dieux des Tempêtes mort, ou la représentation de la destruction nécessaire à tout acte de création.

Les Orlanthi eux-mêmes n'ont pas la capacité d'expliquer leurs coutumes. L'Érudit en est donc réduit à des conjectures, et à faire des comparaisons entre les tribus. Mais c'est là le sacerdoce de tout Homme de Lettres...

Mircès Éliadès, **Mircei Metallicum Mythicon** (III,vii 1-167)

Bibliothèque Princesse à Nochet, collection Jénabba

Cote HGT-26541L-X-MMM.20j

Les forgerons Trolls

Les vrais forgerons Trolls sont fidèles à Zorak Zoran, dieu de la Mort et du Feu. Ces forgerons sont essentiellement des enchanteurs de plomb (en plus d'être des guerriers sanguinaires), mais ils sont capables de travailler d'autres métaux, comme le bronze. Il est à noter que dans la plupart des cas les trolls n'ont pas besoin de feu pour façonner des objets de métal, car il leur suffit de battre le plomb à froid avec des outils de plomb enchanté. Leurs cultes « forgerons » servent essentiellement à transformer le minerai en métal pur, ou à travailler d'autres métaux que le plomb.

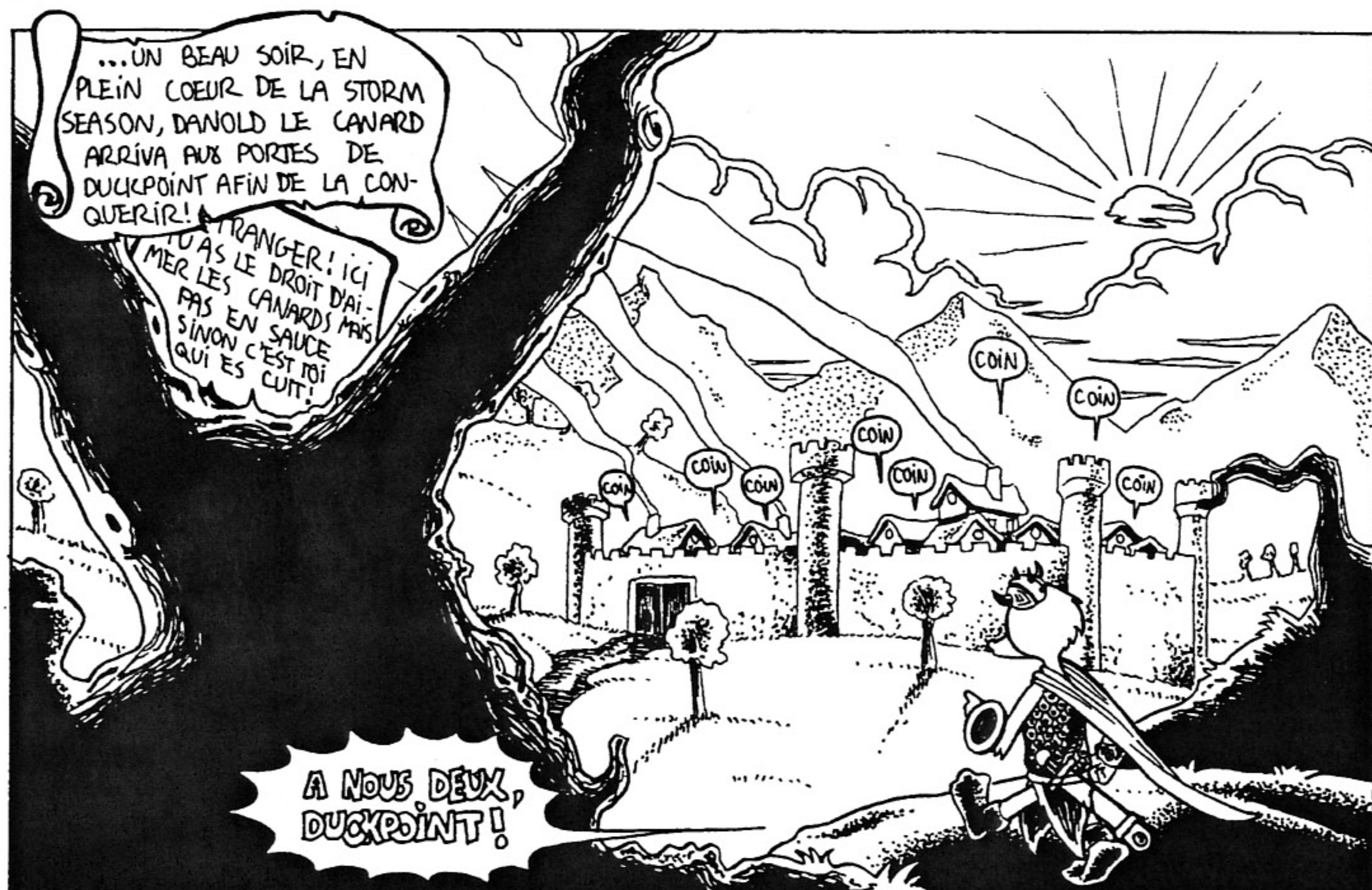
Il est à noter que chez les trolls de Pierre Rouge, les forgerons de Zorak Zoran vénèrent un culte propitiatoire du « Soleil Noir » (le véritable nom de ce dieu est un grand tabou), leur dieu volcan. Les Torkani le connaissent sous le nom de Lodril. Ils utilisent parfois la lave dans leurs enchantements. Chez les Uz les forgerons ont la réputation d'être des magiciens, et ce sont souvent les « méchants » dans les histoires pour enfants trolls à cause de leurs pouvoirs de Feu et de Mort.

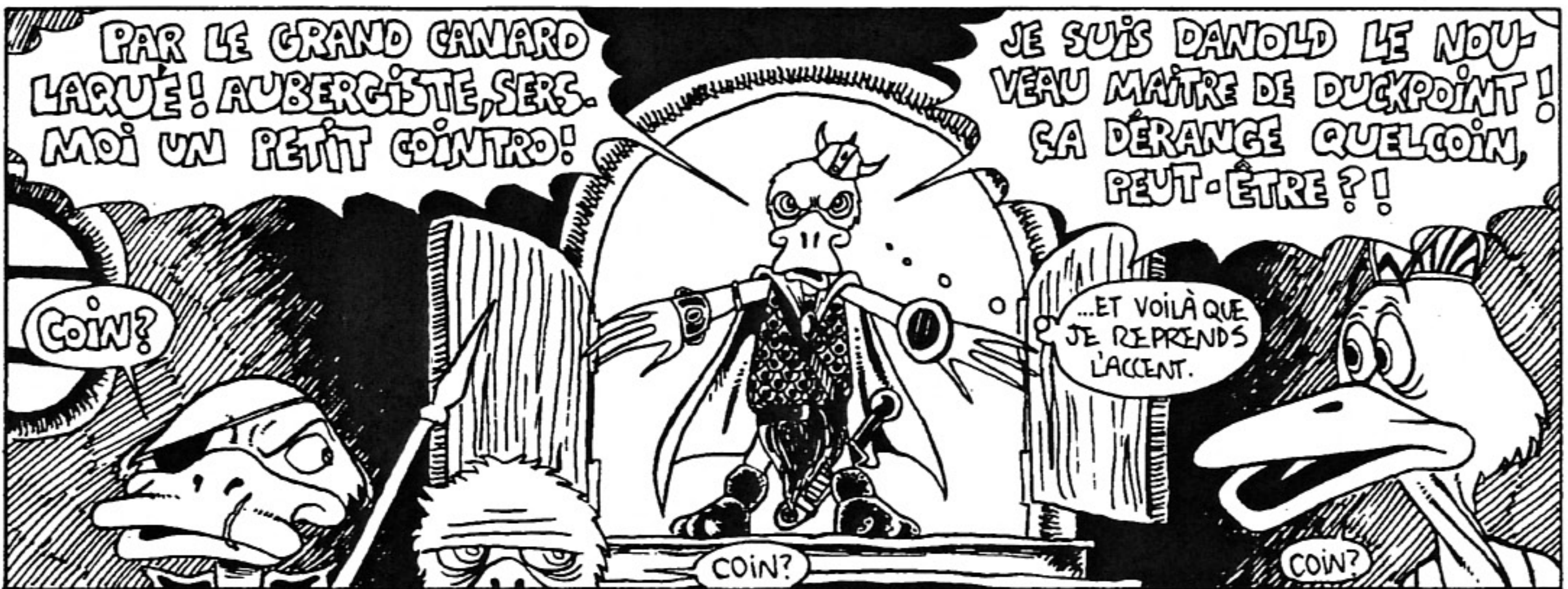
DANOLD

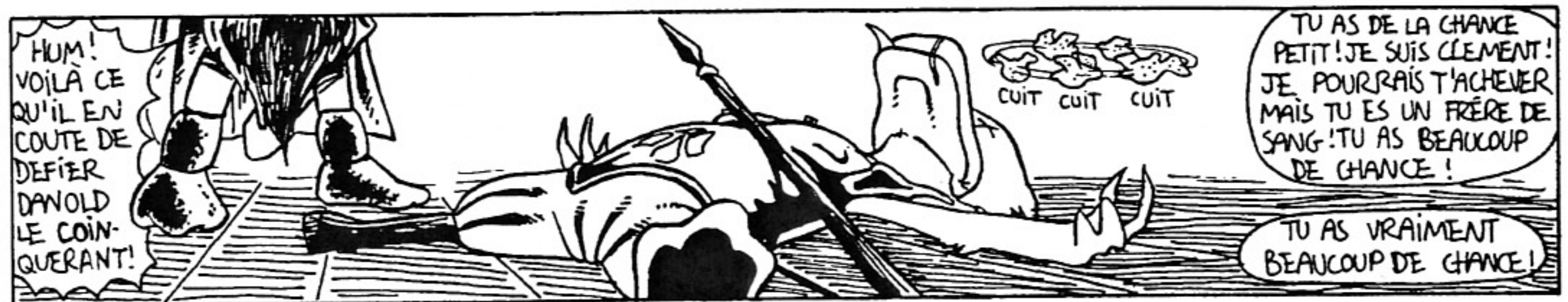
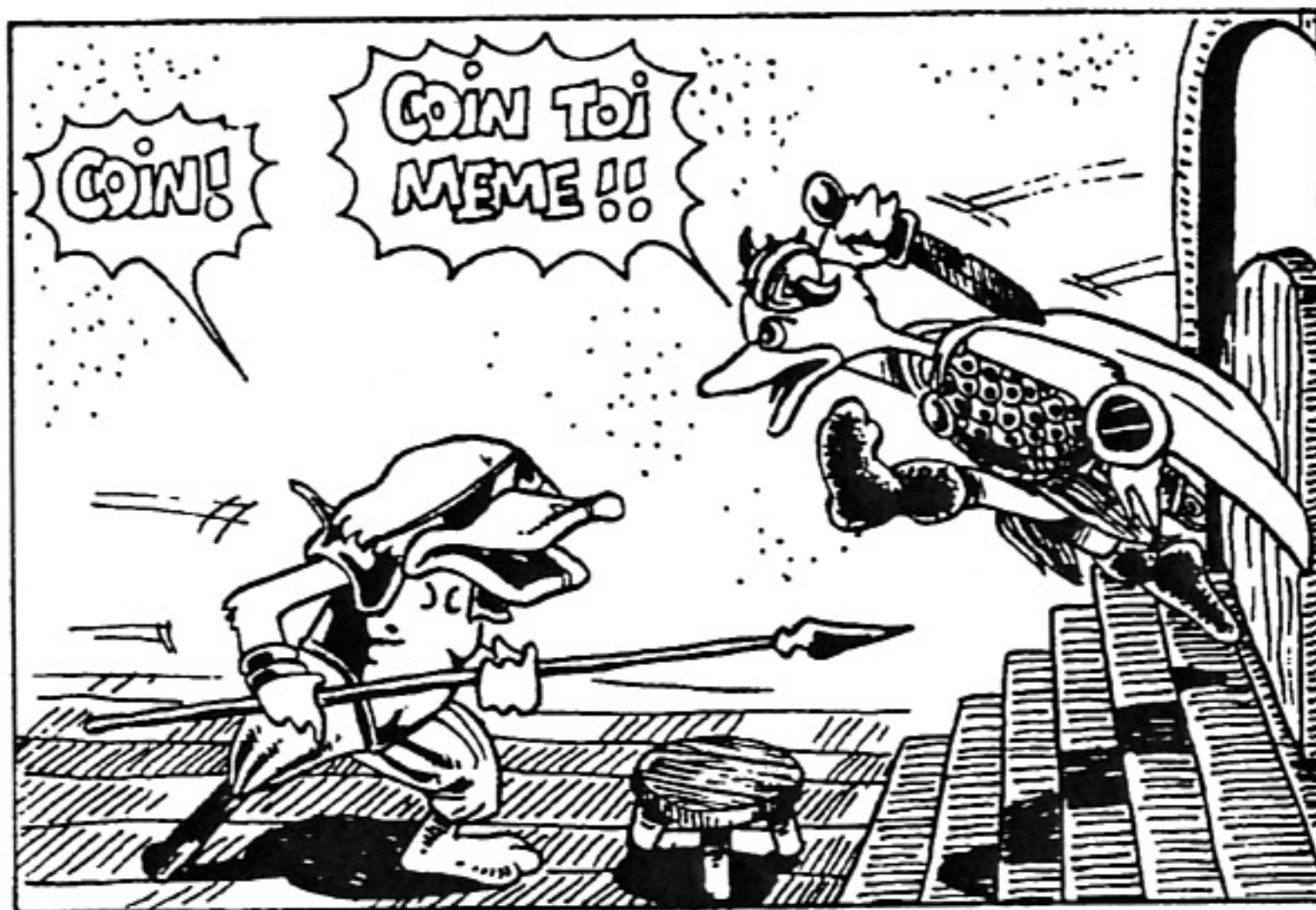
LA SAGA DU CANARD

EPISODE 2

LA COINQUÊTE







UNE ÉTAPE ÉTAIT FRANCHIE! DANOLD COMMENÇAIT LA PLUS FABULEUSE COINQUÊTE (ENCORE L'ACCENT!) DE TOUS LES TEMPS PAR CELLE DE SA VILLE NATALE, **DUCKPOINT!**

Doh-Garzîn, le Marcheur

"Gloire au Grand Doh-Garzîn, le Silencieux Marcheur des Quatre Mondes !"

Doh-Garzîn est une grande statue ambulante. Durant l'Âge Vert, Doh-Garzîn facilitait la communication et les échanges. Un jour pourtant, l'Esprit Lièvre vint pour échanger de mauvaises denrées et de mauvaises paroles, des colères et des querelles. Alors Doh-Garzîn se courrouça, et se leva pour s'en aller. Depuis, il marche dans tout l'ancien Jardin de Génert, pour revenir à chaque Saison de la Terre au lieu des méfaits du Lièvre, dans la région de la Marche Abandonnée. Il recherche, dit-on, la solution au Mal.

On dit que Doh-Garzîn écoute tout, mais il ne parle plus depuis l'Âge Vert. Aucun être n'a jamais réussi à entraver ses habitudes, et nul n'a compris le vrai but de ses errances. Doh-Garzîn a toujours été adoré par différents cultes et troupes de héros, qu'ils l'aient appelé Doh-Garzîn, Dô-Gadzîn, Gô-Man-Gadzer, Geztareen, ou encore Goultha. Ils ont cherché soit à l'aider dans sa quête, soit à puiser sa puissante magie. Les Érudits de l'Ambigu le croyèrent un fils d'Issaries, et cherchèrent à l'inclure dans leur Panthéon, mais s'ils réussirent bel et bien à prendre le contrôle de son culte, ils ne réussirent pas à changer sa nature. La seule chose qui reste de leur emprise sur le culte est cet épithète : *Silencieux Marcheur des Quatre Mondes*. D'anciennes prophéties parlent du grand Âge des Héros, où Doh-Garzîn trouvera enfin réponse à la question qui le tourmente depuis l'Aube de la Création. Elles parlent avec crainte de la Colère du Grand Marcheur Silencieux...

Type: Groupe hétéroclite de marchands itinérants composé d'individus et de groupuscules venant d'horizons très divers, mais tous dévoués à Doh-Garzîn, parfois jusqu'au fanatisme. À chaque Saison de la Terre est organisé le Grand Marché de Doh-Garzîn, et le reste de l'année les Adorateurs suivent la Marche Éternelle du Grand Silencieux.

Contexte Culturel: Marchands itinérants, adorateurs de cet Ancien Esprit Praxien, qui s'intègrent depuis toujours dans les traditions Praxiennes. Doh-Garzîn est tabou pour les Praxiens, et nul ne cherche à lui nuire. Il y a eu toutefois de nombreuses tentatives pour gagner le contrôle de son culte et de son marché ; et ces tentatives ont parfois été couronnées de succès...

Idéologie: Variable : elle dépend entièrement de qui dirige le culte. Tous s'accordent pourtant à rendre gloire au Grand Doh-Garzîn, et ses fidèles suivent le Marcheur partout, par fanatisme autant que par nécessité rituelle et politique.

Réputation : Marchands honnêtes et sérieux ; mais fanatiquement dévoués à leur culte, magiquement puissants, divisés en factions, et politiquement affairistes. Toutes sortes d'échanges sont possibles, matérielles ou magiques.

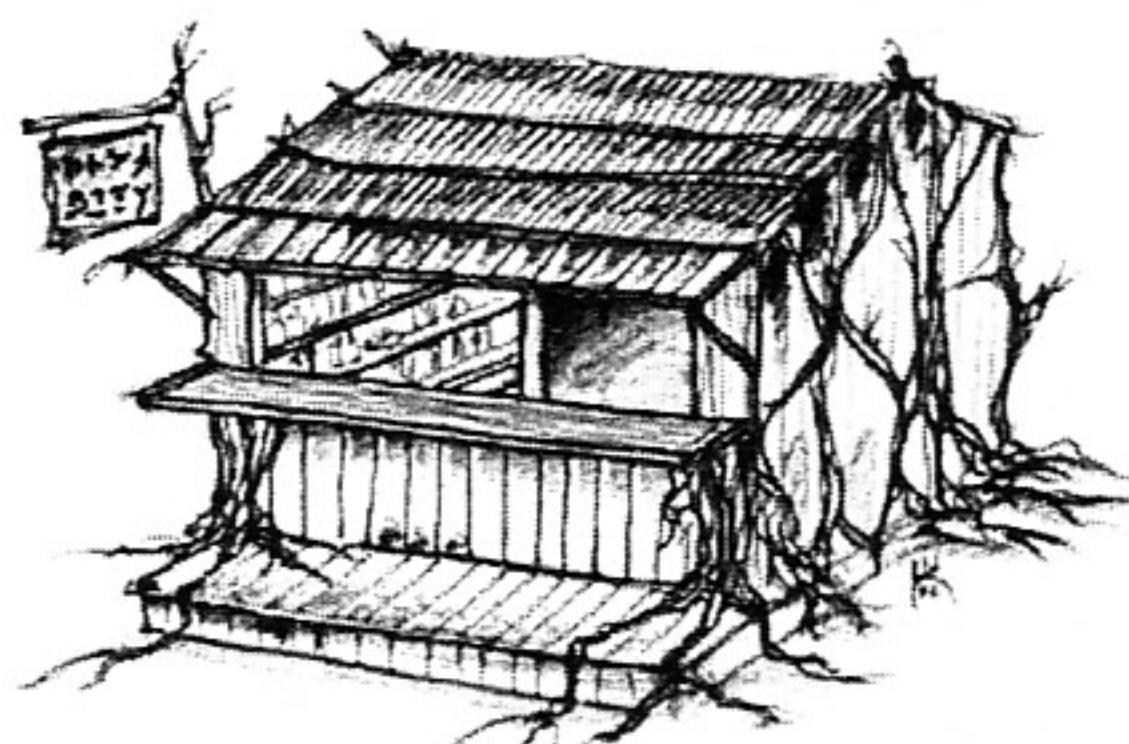
Actes de dévotion : Suivre Doh-Garzîn partout où il se rendra, le glorifier, et l'adorer. Être marchand. Faciliter les échanges matérielles et magiques.

Réactions: Tous les Praxiens, et bon nombre des habitants des alentours, ont entendu parler de Doh-Garzîn. Ses fidèles sont réputés pour leurs pouvoirs de marchandage et d'échange magique. On rechigne à les attaquer, car ils ont une magie défensive assez dangereuse. Mais on ne les craint pas non plus, car la capacité offensive du culte est plutôt faible.

Un aperçu du marché

Le Marché de Doh-Garzîn a de quoi en décontenancer plus d'un. Étant donné la magie très particulière du culte, plus le marchand s'installe près de la statue et plus ses affaires seront bonnes. Le problème numéro 1, c'est la place. Les étalages sont serrés les uns contre les autres, afin d'être sûrs de pouvoir bénéficier le plus possible de l'Aura de Doh-Garzîn. Bien entendu les allées destinées à laisser passer les clients sont extrêmement étroites, et c'est en général une cohue indescriptible, propice aux bousculades et vols divers. En outre, elles se créent de manière anarchique, et le marché est un véritable labyrinthe. D'une année sur l'autre, les échoppes varient grandement d'emplacement, et il faut parfois une journée entière pour retrouver une échoppe que l'on avait vu l'année précédente. Certains en profitent d'ailleurs pour servir de guides aux acheteurs pressés.

L'échoppe sauvage de Paréma Dresse-Plante



Paréma est une chaman qui vend des esprits-plantes de l'ancien Jardin de Génert, prenant la forme de jeunes pousses, et sinon de graines ou de noix. Lorsqu'ils intègrent un sol, ce seront des plantes qui produiront une abondance de fruits exceptionnels. Elle demande en général de la magie ou des connaissances magiques en échange de ces esprits, mais ce qui fait sa réputation, au-delà de ce qu'elle vend, c'est son échoppe en bois vivant, qui est un des esprits de Paréma. Lorsque Paréma voyage au côté de Doh-Garzîn, c'est toute l'échoppe qui se déplace d'un seul tenant. Lorsque le Marcheur s'arrête, Paréma est la première installée, au plus près de la statue.

Moyens

Doh-Garzîn, la statue qui marche

Doh-Garzîn est une grande statue qui marche autour de la Désolation. Chaque année, au début de la Saison de la Terre, la statue se rend dans la région de la Marche Abandonnée et du Grand Tumulus de Tada. Là il s'assit, pour méditer, disent-ils, sur ce qu'il a vu, entendu, et appris durant les longs millénaires de son errance. Autour de cet événement s'est créé un marché. Doh-Garzîn reste assis jusqu'à ce que quelque chose le trouble ; dans la plupart des cas il s'agit de l'une de ses propres pensées,

mais l'égoïsme outré ou la violence aveugle le mettent toujours en colère. Alors il se lève, et recommence sa marche dans la Désolation, jusqu'à la prochaine Saison de la Terre. Généralement, il reste assis pour 3 à 4 semaines, mais jamais plus de 7. Seules les capacités importantes de Doh-Garzîn sont détaillées ici.

Grand 12W2, Fort 12W3, Contemplateur 5W4, Marcher 15W3
Secret : Aura de Réfutation Cosmique 5W4 (Pour Doh-Garzîn, les barrières du Monde Médian n'existent pas, et près de lui, les frontières entre les Mondes n'existent pas non plus)
Tactique : Doh-Garzîn se sert de *Aura de Réfutation*, *Contemplateur* et *Marcher* comme des Parades Mystiques (*Hero Wars* pp. 200-202). Si quelqu'un réussit à lui faire perdre des PA, Doh-Garzîn se défendra avec *Marcher*, augmenté par son *Aura de Réfutation* : il cherchera à quitter le lieu d'affrontement. Les adorateurs Augmenteront les capacités de Doh-Garzîn (souvent, en attaquant les ennemis).

Les adorateurs de Doh-Garzîn

Diverses factions d'adorateurs de Doh-Garzîn existent. Les **Marcheurs de Doh-Garzîn** sont la plus fanatique, et ils contrôlent les plus importantes fonctions du culte. Des individus et des factions (parfois éphémères) existent qui cherchent plus ou moins à contrôler le culte ou à nuire aux membres des autres factions ou à leurs alliés externes. Doh-Garzîn quant à lui reste silencieux et impassible devant ces mesquines manœuvres politiques ; sauf lorsque les mesquineries n'en sont plus, et réussissent donc à le mettre en colère ...

L'Aura de Doh-Garzîn fournit des pouvoirs magiques particuliers liés à la Communication, comme des échanges de sorts, des pouvoirs d'outremonde, d'interprétariat des langues inconnues, etc ; sous la forme d'une tradition chamanique, d'un culte théiste ayant une Affinité, ou d'un grimoire spécial de sorcellerie, par exemple.

Les Marcheurs de Doh-Garzîn

Histoire et Mythologie des Marcheurs

On dit que les Marcheurs suivent Doh-Garzîn depuis les premiers temps, dès que l'esprit Lièvre eut joué ses mauvais tours. Le culte de Doh-Garzîn a été plusieurs fois anéanti, mais les Marcheurs seraient des descendants de son peuple d'origine. On sait que la plupart des Marcheurs ont des cousins un peu partout en Prax et dans la Désolation.

Eux-mêmes disent qu'ils savaient que si Doh-Garzîn se levait et partait c'est que de terribles événements arrivaient, et c'est pourquoi leurs ancêtres l'ont suivi. Et peu de temps après, le Diable tua tous les Géants du Jardin, et le pays commença à se dessécher et à mourir. Ils recueillirent de nombreux êtres qu'ils voulaient faire survivre. C'est ainsi que se forma le Troupeau, et c'est ainsi qu'il continue de survivre. Le Troupeau des Marcheurs comprend des animaux de l'ancien Jardin de Génert qui louent leurs propres services.

Le Troupeau des Marcheurs ne prit jamais part au Pacte de Waha, et c'est pourquoi on peut encore parler avec les animaux du Marché, à condition d'être assez sage pour savoir les écouter, et se faire comprendre. Ces animaux suivent Doh-Garzîn en permanence, sans autre maître. On ne peut négocier avec eux que dans l'ombre de la statue, et ils offrent une très grande magie. Ils ne perdent pas leur intelligence en s'éloignant de Doh-Garzîn, mais ces bêtes sont tabou pour les nomades Praxiens. Le monde externe leur est donc très dangereux, car les monteurs d'animaux cherchent systématiquement à les massacrer si elles s'éloignent du Marché.

Organisation de la tradition de Doh-Garzîn

Conditions à remplir : Être accepté comme Marcheur de Doh-Garzîn par les chamans

Aptitudes Physiques : Marcher sans faiblir, Prendre soin du troupeau

Aptitudes Mentales : Reconnaître les vestiges du Jardin

Esprits traditionnels : Esprits du Troupeau du Jardin (ce sont les esprits des plantes et des animaux de l'ancien Jardin de Génert, et ils possèdent des pouvoirs fabuleux)

Esprits spéciaux : Esprits d'animaux, Esprits de plantes, Esprits Voyageurs, Esprits du Grand Pays. Les chamans de Doh-Garzîn n'intègrent jamais les Esprits.

Double totémique : Esprit du Troupeau (c'est une sorte de conscience globale du troupeau, incarnée comme un animal)

Totems : Oiseaux, chiens, autres animaux de petite taille, plantes vivantes (souvent des cactus)...

Secret : Le chaman fait un avec le troupeau. Le troupeau le protège et vice versa. Il peut demander l'intervention des esprits du troupeau, sachant que les esprits de la tradition sont tous incarnés.

Adorateurs : Essentiellement des descendants d'Oasiens et des grandes tribus Praxiennes. Il n'y a pas de Morocanth chez les Marcheurs de Doh-Garzîn, mais il y en a eu de par le passé.

Désavantages : Ne savent pas créer de cercle chamanique. Ne savent ni la Fuite chamanique ni le Combat psychique.

L'Aura de Doh-Garzîn

Il s'agit d'une zone d'Unité des Mondes, et c'est un reste de l'Âge Vert de Génertéla. Par conséquent, le Marché de Doh-Garzîn est un Lieu Sûr pour toute magie d'outremonde (voir *Hero Wars* chapitre XIV), car ici, les outremondes n'existent pas.

Les entités d'outremonde y sont comme incarnées. Ainsi, autour de Doh-Garzîn vivent un grand nombre d'oiseaux, de plantes, et d'insectes, dont certaines espèces n'existant nulle part ailleurs dans Glorantha. Mais ce sont plutôt les habitants du Monde Médian qui peuvent prendre une apparence étrange. Ainsi, les chamans Praxiens pourraient-ils être munis des cornes des Sables, ou du grand cou des Llamas, ou encore de la peau des Rhinos... Les chamans de Doh-Garzîn quant à eux n'intègrent jamais d'esprits.

Au-delà d'un rayon de 20 mètres à partir du dieu, les pouvoirs provenant de l'Aura subissent un malus de -1 par mètre (malus maximum : -100 à 120 mètres). Autour de Doh-Garzîn, le voyage entre les mondes est impossible. Au-delà de 20 mètres, il redevient possible, avec une résistance diminuée (-100) : à chaque mètre supplémentaire, la résistance est augmentée d'un point. À 120 mètres ou plus, l'Aura n'a pas d'autre effet particulier. L'Aura de Doh-Garzîn existe dans tous les mondes.

Les Totems

Un Totem est l'équivalent d'un Fétiche, mais si un Fétiche est un objet sacré dans lequel un chaman a placé un esprit, un Totem est l'enveloppe charnelle qu'un esprit a choisi de revêtir. Un Totem conserve un lien très fort avec le Monde Psychique, contrairement à la quasi totalité des autres esprits incarnés du Monde Médian.

Un Totem est un être vivant, même lorsqu'il prend la forme d'un objet. Les pouvoirs magiques du serpent-totem d'un chaman proviendraient de l'intercession du serpent lui-même dans le Monde psychique.

Les chamans purement Totémistes n'intègrent jamais d'esprit, car les esprits de leurs Traditions sont déjà incarnés. À noter que les Hsunchen ne sont pas des Totémistes « purs », car ils pratiquent des techniques issues d'autres Traditions plus « normales ». Les Totémistes purs sont rares, car leur magie est moins puissante que celle des autres Traditions. Ce sont des herbalistes ou des rêveurs, ou d'autres pratiquants de petite magie.

Les Totems savent communiquer avec le monde invisible, et grâce à leur aide un chaman Totémiste pourra communiquer avec les esprits non-incarnés. Les chamans Totémistes ne créent pas de cercles chamaniques. Le « Voyage Psychique » d'un chaman Totémiste est en fait un voyage dans le Monde Médian pour découvrir des Totems, et tenter de s'allier avec eux pour gagner leurs pouvoirs. Parfois, on dit que la Marche de Doh-Garzîn est son Grand Voyage Psychique, qu'il accomplit depuis le début du Monde, et que Doh-Garzîn cherche à rencontrer le Grand Esprit lui-même.



quatre pattes. Il est extrêmement velu et à le visage bestial. Il s'exprime la plupart du temps par grognements, mais il est tout à fait capable de faire des phrases qui, si elles ne sont pas alambiquées, n'en restent pas moins relativement compréhensibles. Il est extraordinairement sage et à toujours une vision très précise de ce qui se passe, car il sait toujours tout ce qui se passe dans le marché, grâce au Troupeau.

Pratar Longue Mémoire

Il est la mémoire des Marcheurs. Il est actuellement celui qui enseigne aux plus jeunes pour que la mémoire des étapes qu'ont franchi les Marcheurs ne périclite jamais. Il est grand, mince, et s'appuie en permanence sur son bâton pour s'aider à marcher, car le poids des ans pèse sur ses frêles épaules. Il prend toujours soin de son apparence et porte en permanence le bâton au cent mille nœuds. C'est un bâton auquel sont attachées de centaines de cordelettes qui contiennent l'histoire des Marcheurs sous forme du langage Praxien à nœuds. Certains disent qu'il est capable de donner vie aux histoires avec ce simple bâton. Il est épouvantablement austère, et ne supporte pas le rire ; mais il est d'une érudition incroyable en ce qui concerne les légendes praxiennes.

Alliés externes

Le Veilleurs ont des alliés dans toutes les tribus et dans tous les Oasis. Leurs membres sont en effet renouvelés régulièrement par de jeunes gens qui viennent rejoindre la faction, et cela leur a permis d'avoir des contacts partout dans l'ancien Jardin. Ils sont à la fois respectés et aimés.

Ils entretiennent une inimitié assez récente avec les Morocanth pour des raisons mystérieuses, et la présence de Wa Chien de Garde à encore renforcé cet aspect. Aucun conflit entre eux n'a éclaté jusqu'ici. Il faut espérer qu'il en sera toujours ainsi...

Membres notables

Cette faction est la plus ancienne. Ils considèrent la sauvegarde du Troupeau des Marcheurs comme leur propre fardeau particulier. Ces traditions, et les épreuves que le groupe a traversées, sont profondément ancrées en chacun des Marcheurs, au point qu'il y a un rituel auquel il ne déroge jamais : À chaque marché, non loin de la statue, les Marcheurs se relaient jour et nuit pour raconter à tous les membres présents les innombrables légendes qu'ils connaissent sur leurs périples, et cela a donné des fonctions très particulières...

Wa Chien-de-Garde

Le chef des Veilleurs. Il porte le titre envié du Chien de Garde, qui veille à ce que le Troupeau ne s'éloigne pas du berger. Il prend soin des différents esprits du Troupeau, et évite qu'ils ne soient piégés par des marchands peu scrupuleux. C'est un personnage solitaire qui tient autant de l'animal que de l'homme. Certains murmurent qu'il aurait été un Homme-Bétail Morocanth, et qu'un jour, alors qu'il passait par le marché, il se serait enfui et aurait été protégé et « éveillé » par Doh-Garzîn. C'est un personnage trapu, grand, qui se déplace souvent à

Les Gardiens du Sillage

(faction Lunaire)

Histoire Lunaire de Doh-Garzîn

Les Gardiens du Sillage ont rejoint le marché et ne suivent Doh-Garzîn que depuis peu de temps. Leur implantation dans le marché ne date que de l'arrivée des phalanges Lunaires en Prax. La culture Lunaire a poussé certains érudits et sages à venir chercher l'isolement en ce lieu sauvage, mais il a poussé certaines personnes à venir vérifier des rumeurs qui traînaient depuis des siècles, et qui étaient parvenues jusqu'aux confins de la Pélurie.

La première référence à Doh-Garzîn est trouvée dans certains rapports faits par des soldats de Rousseplace, peu de temps après l'Ascension de la Déesse Rouge. Cette année-là, Rousseplace accueillit un marché particulier, regroupé autour d'une statue ; selon les dires des gens de ce marché, la statue les y aurait guidés. Un érudit de passage avait alors étudié la statue et tiré certaines conclusions, montrant la nature magique et hautement religieuse de la statue, comme le précise son rapport : « Cette statue a la très étrange particularité de briller sous la lumière de la Lune, et le reflet des rayons de notre Déesse lui donne une teinte rouge



Déesse le plus loin possible pour éclairer les ignorants et lui montrer Sa bonté.

La première fois qu'il a vu Doh-Garzîn, il a compris que c'était un envoyé de la Déesse. Il décida de le suivre, car jamais il n'a été aussi écouté qu'en présence du Marcheur. Il a toujours été sincère et joint souvent l'acte à la parole. Il est perpétuellement vêtu de guenilles, et refuse d'en changer. S'il achète une nouvelle robe c'est pour l'offrir à quelqu'un qui en a besoin. Il a le cœur sur la main et ne voudra jamais faire le moindre mal à personne. C'est un Adepte de Busérian qui passe une partie de son temps libre à tracer des cartes précises des déplacements du Marcheur. Il est assez petit, très maigre, avec une barbe hirsute et un crâne dégarni. Il a toujours un sourire bienveillant sur les lèvres, et parle d'une voix très douce.

Oriton le Blanc

C'est presque un personnage anonyme parmi tant d'autres. Il a cependant ceci de particulier que c'est un Citoyen Lunaire, et un Adepte de Zayténera, la Déesse de la Lune Blanche. Il est persuadé que le jour où Doh-Garzîn parlera, cela voudra dire que la sagesse Lunaire aura été perçue partout, et qu'à ce moment là, la Déesse laissera sa robe couleur de sang pour en revêtir une de Lumière et de Sagesse. Il veut être le

premier à percevoir ce signe, et chaque jour, il va devant la statue et se met à lui parler en lui posant des énigmes et lui parlant de toute un tas de choses et d'autres, essentiellement de philosophie et de sagesse, dans l'espoir d'avoir une réponse. Cela a fait de lui un très grand philosophe dont les conseils sont on ne peut plus sages. Tous ignorent son origine noble. C'est un grand personnage, maigre, à la peau très pâle et aux cheveux entièrement blancs, vêtu en permanence d'un grande étole blanche qu'il veille à maintenir bien propre.

Alliés externes

Il est fréquent de voir des soldats Lunaires patrouiller autour du Marché, et des officiers venir rendre visite à Éritos pour s'assurer que tout va bien et que les représentants de la Déesse ne sont pas maltraités. Il arrive parfois que les Gardiens du Sillage soient en effet inquiétés par d'autres factions, mais même dans ce cas, Éritos ne dit rien et préfère pardonner. Il rencontre souvent des représentants du culte de la Déesse, et des érudits qui viennent étudier la statue. Ces derniers ne se montrent en général que lorsque le Marché est à proximité de Pavis.

Les Protectors

(Faction praxienne)

Histoire et Mythologie des Protectors

Pour les Praxiens, Doh-Garzîn est l'Éternel. Il est celui qui voyage et ne s'arrête que pour partager ce qu'il a avec les autres. C'est pour cette raison que la plupart des Nomades Animaux de Prax ont un grand respect pour Doh-Garzîn et ceux qui le suivent. Cela a d'ailleurs donné lieu à certaines situations cocasses de par le passé, des membres d'une des tribus ayant utilisé la caravane de Doh-Garzîn pour passer librement et sans être inquiétés au travers d'une zone où se trouvait une tribu ennemie. Il faut aussi noter que la caravane du Marcheur est un des seuls moyens fiables pour les cavaliers montant des chevaux de passer dans la savane praxienne.

Cela parce que Doh-Garzîn est tabou. Le marché de Doh-Garzîn, ainsi que sa zone d'influence, sont considérés comme un terrain neutre pour les différentes tribus de Prax, où les nomades peuvent venir commercer à loisir avec les étrangers qu'ils pilleraient en temps normal. Il arrive aussi que certains groupes de nomades guettent la fin du marché, ou qu'ils cherchent à la provoquer, pour voler un marchand qui rentre chez lui. Cette tactique est nettement moins fréquente depuis que les Lunaires sont arrivés et ont ordonné que le marché se déroule sans incident.

En plus de cet aspect commercial inter-tribus, un groupe s'est constitué pour protéger Doh-Garzîn des éventuelles atteintes d'ennemis peu respectueux des traditions praxiennes. Ce sont ces derniers qui forment le cœur réel de la faction. Pour eux, Doh-Garzîn est le guide qui les mène là où se terre encore l'ennemi, et leur indique où il faut le détruire. Ils lisent le chemin qu'il parcourt comme d'autres Praxiens lisent les cordelettes à nœuds. Ainsi, lorsque Doh-Garzîn passe non loin du Marais du Diable, c'est certainement qu'il veut que les guerriers aillent traquer les créatures chaotiques qui s'y trouvent. Les membres des autres factions se moquent ouvertement de ces « superstitions ».

La plupart des Protectors sont des adorateurs de Taureau Tempête.

Organisation de la tradition Praxienne de Doh-Garzîn

Conditions à remplir : Être Praxien de l'une des différentes tribus, et jurer de défendre Doh-Garzîn

Aptitudes Physiques : Veiller sans dormir, Résister à la soif

Aptitudes Mentales : Être aux aguets

Esprits traditionnels : Esprits Guerriers

Esprits spéciaux : Esprits du voyage

Double : Esprit du Troupeau (c'est une sorte de conscience psychique du troupeau)

Fétiches : Très souvent des armes ou des boucliers, parfois des ustensiles de survie dans le désert ou des sandales. À noter que ces fétiches proviennent des traditions praxiennes, et non pas de celle des Marcheurs.

Secret : **Le Troisième Œil** (Le chaman peut percevoir la vraie nature de ceux à qui il parle. Dans cet endroit où les esprits se montrent et où les différents outremondes ne sont plus qu'un avec le monde physique, il devient impossible de cacher sa vraie nature et ses intentions à celui qui sait regarder... À noter que le *Troisième Œil* c'est l'être entier du chaman, et n'a donc aucune manifestation visible)

Adorateurs : Principalement d'anciens adorateurs du Taureau Tempête, mais aussi et surtout des Guerriers ayant juré de protéger et de suivre les indications de Doh-Garzîn.

Désavantages : Depuis l'arrivée des Lunaires, cette faction a vu décliner son autorité, car ce sont désormais les Lunaires qui assurent une grande part de la sécurité du marché lorsqu'il est installé. Les Protectors gardent leur fonction le reste du temps, mais il arrive qu'ils se frottent aux Lunaires pour prouver ce qu'ils valent, et cela se finit en général assez mal....

Membres notables

La faction praxienne est sans doute la plus bigarrée et la plus pittoresque de toutes. Certains marchands suivent la caravane en permanence, mais la plupart ne sont qu'occasionnels. Lorsque le marché se tient, les Praxiens sont nombreux et de tous les horizons. Le reste du temps, seuls les Protecteurs sont réellement présents pour protéger les autres factions.

Herax Longue-Vue

Curieusement, le meneur actuel des Protecteurs n'est pas un guerrier, et encore moins quelqu'un de violent. C'est un adolescent, assez frêle, mais surtout aveugle. Et pourtant, nul mieux que lui ne sent venir les dangers et les ennemis. Il semble être toujours au courant de tout, et voir plus loin que quiconque. Certains murmurent qu'en réalité, il verrait par les yeux de Doh-Garzîn. Au premier abord, les étrangers le considèrent comme un pauvre gamin perdu dans le marché, mais nul ne le connaît mieux que lui. Il oriente toujours les Protecteurs vers la source de danger la plus proche. L'une des raisons pour lesquelles il est à la tête des Praxiens de la caravane, c'est qu'il met les Lunaires particulièrement mal à l'aise. Il semble toujours savoir ce qu'ils vont dire, et il a réussi à réorganiser ses guerriers de manière à veiller sur le marché encore plus efficacement que les soldats Lunaires. On ne lui connaît pas de parents, et nul ne se souvient quand il est arrivé dans la caravane. Il semble aussi capable de monter tous les animaux des Tribus praxiennes...

Mémater Mille-Haches

Un esprit simple dans un corps simple. Il est tout en muscles, et semble ne pas avoir beaucoup évolué depuis l'enfance. Il est cependant sans aucun doute le plus grand guerrier du Marché, que ce soit par sa taille ou par son talent. Il porte sur lui un nombre invraisemblable de haches, qu'il s'amuse à jeter et à faire tournoyer lorsqu'il doit se battre. Il est réputé pour avoir terrassé de nombreuses créatures du chaos, dont l'épouvantable Suintant à Une Demi Jambe et Deux Demi Bras. Il est doux comme un agneau le reste du temps, et se tient toujours à proximité de Hérax, au cas où ce dernier aurait besoin de lui. Cela n'a jamais été le cas, mais comme le dit si bien Mémater « *moi pas confiance avec cochons rouges autour* »...

Alliés externes

Les seuls réels alliés qu'ont les Praxiens du marché sont les adorateurs de Taureau Tempête. Ces derniers connaissent en effet le but des Protecteurs et les tiennent en haute estime.

En revanche, les différentes tribus viennent rarement en aide aux Protecteurs, car ce sont souvent des rebelles qui ont quitté leur propre tribu, et qui se sont alliés avec des membres d'autres tribus pour rejoindre le marché. On murmure que certains auraient tourné le dos à Waha... C'est donc une des factions les moins appréciées par les autres Praxiens. Cela dit, ils sont respectés pour leur dévouement (appelé « fanatisme » par d'autres)...

L'École des Quatre Pas de Doh-Garzîn

Tu poses des questions, étranger, mais je ne suis pas sûr que tu puisses comprendre les réponses. Tu nous regardes, et tu vois une bande d'individus dépareillés, marqués par les vicissitudes de la vie. Je sais ce que tu penses. Pour toi, nous ne sommes que des réfugiés. Je ne prétendrais pas le contraire, mais nous sommes plus que cela. Et si tu veux saisir ce qu'est notre groupe, alors il te faut comprendre celui qui n'est qu'une statue magique à tes yeux, et ce qu'il représente pour nous.

Le Dieu Marcheur représente la quintessence de la spiritualité incarnée. Bien que présent dans notre monde, rien ne l'affecte, rien ne le détourne de sa quête. Alors que son corps arpente sans relâche ces contrées, son esprit vagabonde, et arpente des sphères d'existence dont nous ne pouvons même pas avoir conscience. Il médite, et rien de ce que nous pouvons faire ne saurait le détourner de son but. Il a conscience de notre présence, de nos mesquines petites querelles, car il voit tout. Mais cela n'a aucune importance à ses yeux.

Ces trivialités ne sauraient ébranler sa transe mystique.

C'est cela, comprends-tu, qui inspire notre adoration. Tous, nous sommes en rupture de ban. Il y a parmi nous des parricides, des apatrides, des réfugiés, des exclus, bref des gens qui, tous, pour une raison ou pour une autre, ont rejeté leur dieu et leur culture. Ou ont été rejetés par elle. Chacun a vu dans le Dieu Marcheur une nouvelle philosophie, une façon de se dépasser soi-même et de transcender son existence matérielle. Nous avons fait corps avec notre Dieu, et partout où il va, nous l'accompagnons. Par nos transes et nos rêves, nous tentons de rejoindre son esprit, et de l'aider dans sa quête. Alors, quand il l'aura accomplie, il nous reconnaîtra pour ses élus. Et pour faire partie des nôtres, il faut prouver qu'on a laissé derrière soi son passé, ses amis, et jusqu'à son nom.

Mais le but final est de permettre au Dieu Marcheur de continuer sa route. Alors, nous tentons de résoudre les conflits qui peuvent naître, nous prenons soin des démunis, pour que chaque âme, chaque vie, vienne épauler sa recherche. Le crime suprême serait de tenter de l'arrêter. C'est parfois arrivé. C'est faire passer des intérêts temporels au-delà d'un but divin et mystique que nous ne pouvons seulement appréhender. Un tel acte est inqualifiable. Ce n'est pas de l'hérésie, ou un blasphème. C'est un viol des lois de la nature, que jamais nous ne tolérerons.

Tu souris. Je sais ce que tu penses. Tu nous prends pour des fous superstitieux, n'est ce pas ? Je sais que je commets un péché d'orgueil en faisant cela, mais laisse moi te montrer quelque chose. Rapproche toi de la statue. Viens avec moi. Maintenant, assieds toi et ferme les yeux. Prends conscience de la présence du Dieu Marcheur. Oublie ce qui t'entoure. Ouvre les yeux, maintenant, pauvre fou, et prends conscience de ce que tu vois...

Maître Zhan-Dji-Kiyü

Mystique

Khan de Guerre du Dojo des Quatre Pas de Doh-Garzin

Terre impure

Un scénario pour le Marché Praxien

Ce scénario est destiné à servir d'introduction au marché Praxien présenté dans ce numéro, et qui sera développé dans les numéros suivants des *Érudits de l'Ambigu*. Il met en jeu des événements liés à l'installation du marché, et en particulier à un endroit où il se met en place. C'est une intrigue pratiquement indépendante du marché lui-même, et qui n'implique pas directement les différentes factions rivalisant dans le marché. Leur intervention est cependant probable, sûrement suite à la demande des Héros ; peut-être pour savoir s'ils ne peuvent pas faire quelque chose, vu que le marché est la cause de tous les désordres impliqués, et qu'ils souhaiteraient les réparer.

Il faut noter aussi que ce scénario a la particularité de comporter une double toile de fond : la première, qui est la plus apparente, est liée à l'installation du marché en un endroit précis, et à tous les troubles que cela provoque. La deuxième est au niveau du marché lui-même et des luttes d'influence entre les différentes factions qui le dirigent. Gardez toujours cette double toile de fond à l'esprit pour bien faire ressentir l'ambiance du marché : il est intemporel et, surtout, il vit quel que soit l'endroit où il s'installe, ce qui fait que certains ne s'occupent même plus de regarder ce qui se passe hors du marché, et n'auront donc pas forcément conscience des problèmes pratiques qu'il engendre...

Essayez donc de faire en sorte que les Héros aient leurs propres affaires à régler au Marché (achat ou vente), et de développer donc en parallèle les événements décrits dans ce scénario et une intrigue basée sur leurs propres activités commerciales. Essayez de gérer cette double structure à la manière d'un réalisateur de série télé américaine, pour sauter de l'un à l'autre si l'action paraît s'essouffler de part ou d'autre, et pour donner le temps à tout le monde de trouver de nouveaux rebondissements dans l'histoire.

Attention : nous ne vous conseillons pas la séparation des Héros en deux groupes ! Pratiquez plutôt une alternance thématique. Ainsi, si les Héros découvrent un élément qui dévoile un peu le mystère du village des Trois Puits, et semblent vouloir y réfléchir un peu plus avant d'agir, faites surgir dare-dare un marchand ou un client ou un autre personnage du marché pour développer une autre intrigue que vous aurez inventé.

Prévoyez si vous le souhaitez des pauses mystiques où Doh-Garzîn et la beauté naturelle du lieu dépasseront la mesquinerie des hommes, et sembleront montrer aux personnages le véritable chemin des Héros...

Référence 10

Résumé : Les Héros arrivent au marché, sans doute pour vendre des objets ou en acheter, et se retrouvent mêlés malgré eux à un conflit. Doh-Garzîn s'est en effet installé en plein milieu d'un champ, et le marché, de même que tous ses participants, s'est installé tout autour, ravageant ainsi la plupart des terres cultivées qui s'y trouvaient, au grand dam des fermiers du village à qui appartiennent ces terres. En outre, le marché attire à lui toute une population que l'on pourrait qualifier de peu recommandable. Ceci va donc occasionner des incidents dans le petit village habituellement tranquille. Mais le pire reste que certaines personnes, dans le village, ont décidé d'en profiter à tout prix, et de se servir de la présence du marché pour faire fortune ou asseoir leur pouvoir et sans s'en rendre compte, bouleverser un subtil équilibre magique qui régnait à cet endroit depuis des éons, et irriter et asservir des esprits puissants. Chacune des parties de ce scénario présente, au travers de plusieurs scènes, les réactions de certains villageois et les conséquences de l'installation du marché si près d'un village qui n'y est absolument pas préparé.

Introduction des Héros : La renommée du marché est telle qu'il y a de très fortes chances que les Héros y soient attirés, ou y soient envoyés par le chef de leur clan (s'ils sont Héortiens). C'est aussi un endroit magique et sacré où les opportunités de commerce sont extraordinaires. Ils peuvent aussi avoir envie de vendre quelque chose, ceci dépendant de ce qu'ils ont vécu précédemment (si vous avez fait jouer le scénario *Eau vive* du n°1 des *Érudits de l'Ambigu*, ils ont au moins en leur possession la Larme d'Airain, et ne savent sûrement pas quoi en faire). Inventez !

Arrivée au Marché de Doh-Garzîn

Prologue

Enjeu : Introduire les Héros dans le Marché, et leur faire sentir l'ambiance très particulière qui règne à cet endroit.

Lieu : Le Marché Praxien et ses alentours immédiats. L'arrivée au marché et la première impression qu'il laisse sont très importantes. Basez-vous pour cela sur les autres articles parlant du marché.

Action : À l'arrivée des Héros, le marché est installé depuis un certain temps déjà, car il a fallu que l'information se répande et parvienne jusqu'à vos Héros. Certains marchands arrivent encore pour installer leur échoppe. La première chose que voient les Héros est la formidable silhouette de Doh-Garzîn

(voir l'illustration de couverture) dominant le marché et ses environs, couverts des tentes des marchands et de leurs familles, qui vont jusqu'à côtoyer et se mêler à un petit village qui ne s'attendait pas à voir débarquer une telle foule. Décrivez l'ambiance étrange et confuse qui y règne. Le marché est installé à flanc de colline, orienté vers le sud. Devant lui s'étend toute la plaine, entrecoupée de petites collines. L'ensemble est saisissant, et Doh-Garzîn semble regarder sereinement l'horizon.

Les Héros vont ensuite devoir attendre la prochaine aube pour faire de réelles affaires avec les gens du marché car ils n'y sont pas réellement intégrés. Cela est du, selon les prêtres, au

Différents clients du marché

Trois petits canards

Ces canards sont venus depuis leur pays, au bord du Marais des Hautes Terres, pour vendre une magie puissante, qu'ils réservent essentiellement aux Épées d'Humakt ou à ses Seigneurs de la Mort. Leur clan a en effet ramené de Quête Héroïque certains pouvoirs particulièrement efficaces pour affronter les morts-vivants qui pullulent dans le Marais des Hautes Terres. Ces trois canards sont très susceptibles, et savent que les humains ont une fâcheuse tendance à les considérer comme inférieurs. Ils sont cependant redoutables, car ils ont accompli la Quête Héroïque qui leur a donné ces pouvoirs. Ils recherchent d'autres pour en faire prospérer le rituel. Ils risquent notamment d'être très intéressés par les esprits provenant des cavernes sacrées du village. Ils ont pour noms *Cranquil*, *Kilvert* et *Tlacox*.

Les Astromances de Busérian

Ces quatre hommes sont venus à cet endroit pour étudier le rapport que Doh-Garzín peut avoir avec la Lune et les Astres. Ils sont sans cesse à faire des observations sur les astres, cherchant si ces derniers ont bougé, si leur disposition est différente vue de l'intérieur du marché, et au fur et à mesure que l'on s'approche de Doh-Garzín. Ils ont fait des découvertes assez étonnantes à ce sujet, notamment sur le fait que la Lune change de position et parfois de couleur en fonction de l'endroit du marché d'où on la regarde. Il en est de même pour certains astres, mais pas tous.

Dangor Lame-Agile

Son nom de guerre dit tout de sa personnalité. Et pourtant ce n'est pas un fin bretteur. C'est simplement qu'il se l'est donné lui-même. Il pense que cela inspire le respect. Plus en tout cas que Dangor « le Niais », comme on l'appelait chez lui. Surnom qui l'a profondément meurtri, et il a depuis toujours voulu montrer son utilité et son intelligence. Il n'est pas idiot malgré tout ; juste épouvantablement naïf. Il ne serait pas difficile de lui faire manger des bougies en inventant une histoire disant que les bougies sont bonnes et nourrissantes. Mais une seule fois ; pas deux !

C'est un tout jeune homme, presque un gamin, qui rêve d'aventures, d'héroïsme, de courage, de grandes chevauchées, de gloire, de vins, et de femmes. Et qui pour le moment, n'a rien de tout cela. Il est venu au marché parce que, selon lui, c'est l'endroit idéal pour commencer une vie d'aventures, et y faire des rencontres intéressantes. On pourrait croire qu'il va s'attacher aux basques des Héros, mais au contraire, il veut devenir un Héros lui-même, et non plus croître dans l'ombre des autres. Qui sait ? Avec l'aide des Héros, dans quelques années, pourra-t-il devenir un vrai et grand Héros...

fait que « *Doh-Garzín n'a pas pris conscience de leur présence* ». Seuls les participants à la Bénédiction du Marcheur, qui se tient un peu avant le lever du soleil, chaque matin, peuvent commercer entre eux. Les participants sont en quelque sorte marqués par cette bénédiction, et tous refuseront de commercer avec ceux qui ne sont pas marqués. Pourquoi ? Parce que cette marque invisible, dont la présence est ressentie chez les autres par toute autre personne la portant, inclut alors cette personne dans le marché. **Attention** : quiconque courroucerait Doh-Garzín (voir ailleurs) risque d'avoir de très gros problèmes avec les responsables du culte, mais aussi avec les autorités Lunaires qui veillent sur ce marché, surtout depuis qu'ils prélèvent des taxes exorbitantes dessus. On aimerait donc écarter discrètement les indésirables, mais il est déjà arrivé que Doh-Garzín se courrouce pour de telles « discrétions ».

Avant l'aube, tous ceux qui désirent commercer se sont donc rassemblés au pied de Doh-Garzín, et doivent s'inscrire auprès d'un membre du culte préposé à cette tâche. Si les Héros sont acheteurs, cela ne posera aucun problème. S'ils sont vendeurs, il leur sera alors demandé ce qu'ils veulent vendre, et leur marchandise sera « inspectée ». Les membres du culte redoutent avant tout que personne ne veuille vendre de « mauvaises denrées », selon l'expression consacrée, comme le fit l'esprit Lièvre. Ils ne veulent pas que ce qui s'était produit alors se réitère, c'est à dire que Doh-Garzín soit courroucé et s'en aille. Les prêtres commencent ensuite la cérémonie, au pied de la statue. Ils prononcent les paroles sacrées, et les assistants répondent en chœur aux paroles des officiants. Peu avant que le soleil se lève, la rosée matinale semble perler sur le sol et se disperser sous forme de fine brume au milieu des participants, comme un fantôme se déplaçant de l'un à l'autre et laissant sa marque sur chacun. Ils sont désormais tous marqués, et peuvent commercer. Ce rituel est à répéter chaque jour, et dure jusqu'à l'aube suivante. Passé ce délai, le personnage n'est plus considéré comme faisant partie du marché.

À l'occasion de ce grand rassemblement, les Héros vont pouvoir entrevoir les clients, les marchands, et le coté hétéroclite de l'ensemble. Ils ne verront sans doute pas les Trolls venus y participer, car ces derniers sont en dessous. Leurs insectes auront en effet creusé de nombreuses galeries, et ils participent à la cérémonie sous les pieds des Héros. Des praxiens de plusieurs tribus sont là, et si certains ont l'air amis, d'autres se regardent en chiens de faïence. Des Adeptes d'Étyriès sont présents aussi, ainsi que des Astromances de Busérian, parés de leurs amples habits, le nez rivé en l'air à observer le Ciel. Quelques Sartarites sont aussi venus, mais se font discrets, sauf la haine que l'on voit dans leur regard lorsque leurs yeux se posent sur les soldats Lunaires. Il y a un Morocanth, manifestement très à son aise, et qui à la fâcheuse habitude de parler à ses clients sans les regarder (peut être parce que pour lui, ça ne se fait pas de parler à la nourriture). Une troupe de trois canards en costumes bariolés et à l'air très sérieux ajoute à la couleur locale...

Le village des Trois Puits

Première partie

Ce petit village est habituellement tranquille. Il est installé à l'écart des routes habituelles, seule la Marche Abandonnée étant assez proche pour y apporter un peu d'activité (et encore, cela reste très rare). Il est avant tout habité par des fermiers qui se sont installés là pour y trouver la tranquillité. Les villageois semblent issus d'une sorte de mélange un peu décadent d'Oasien et d'Héortien. La vie n'y est pas toujours facile, et les terres produisent assez peu, sauf en certains endroits très

particuliers ; mais les Nomades Animaux de Prax y sont aussi très rares car ils préfèrent des proies plus grasses, et laissent donc le village à l'écart de leurs razzias. Le village est composé de quatre maisons communes et leurs dépendances, et regroupant une centaine d'habitants. Il est installé dans un petit vallon, au pied d'une belle colline légèrement fleurie et à pente douce, sur laquelle s'est installé Doh-Garzín. Il n'y a pas de rivière à cet endroit, et les ruisseaux ne coulent pas à chaque

saison. Mais sur le village se trouvent trois puits, dont un se trouvant chez Maral l'Inflexible, et un autre chez Jalagoul le Discret, deux chefs de maisonnée (qui interviendront plus tard dans le scénario). Quelle que soit la saison, ces puits ne tarissent jamais (voyez pour cela la légende de la caverne aux esprits).

En temps normal, le village est juste une croisée entre un chemin principal et un autre chemin, nettement plus petit. L'intersection des chemins a formé une grande place, autour de laquelle les maisons sont installées assez loin les unes des autres et en croix : il y a aussi un petit temple rustique dans les champs, dédié à Barntar et comportant des autels à Ernalda et Orlanth. Il est soigneusement entretenu par un Adeptes de Barntar qui a toujours vécu dans ce coin paisible. On peut aussi mentionner la taverne, une hutte de bois qui n'a pas de nom et qui est seulement désignée comme « la taverne du village. » Le dernier bâtiment intéressant est la forge, étonnante dans un village aussi agricole et aussi isolé (voir les informations sur les forgerons).

L'arrivée du marché a bouleversé énormément la vie du village. Doh-Garzîn s'est installé en plein dans un champ, et le marché s'est immédiatement installé juste autour de lui. Les différents marchands ont ensuite monté leurs tentes dans la zone alentour, c'est à dire au milieu d'autres champs. Puis une petite garnison Lunaire est arrivée et a sommairement délogé toute une maisonnée du village pour s'installer dans l'une des maisons communes. La famille a été relogée dans des tentes, et les Lunaires ont construit de petits baraquements juste autour de la ferme, saccageant ainsi un peu plus l'endroit. Depuis, de plus en plus de monde arrive et le village est perpétuellement animé par les voyageurs, la seule taverne affichant complet en permanence ; au point que le propriétaire commence à refuser de servir sa bière.

Mais le village est aussi l'endroit où se retrouvent les différentes personnes venues profiter du marché : voleurs, brigands, entraîneuses, mendiants...

Première scène:

Une lutte fratricide

Enjeu: Confronter d'entrée les Héros avec le principal problème ; à savoir l'avidité des gens, qui est leur principal adversaire, sans même qu'on s'en rende compte.

Lieux: Devant une maison.

Action: A peine les Héros sont-ils entrés dans le village qu'ils tombent sur une altercation entre deux fermiers du village. Au moment où les Héros arrivent, ils en sont venus aux mains. Plusieurs personnes s'attardent et regardent la situation d'un air légèrement inquiet mais moqueur envers les deux fermiers. Les Héros peuvent tout à fait décider que ce n'est pas leur affaire et partir. Ils pourront cependant noter, juste avant de partir que l'un des protagonistes vient de sortir un couteau de sous le manteau. S'ils n'interviennent pas immédiatement, il va y avoir un mort...

Si les Héros interviennent, avant ou après que l'un des deux aura sorti son couteau, ils devront emporter une opposition simple pour repousser les deux combattants.

Ces derniers sembleront alors retrouver une partie de leur sang froid, et partiront. Si les Héros insistent pour savoir pourquoi ils se battaient, ils apprendront alors que c'est parce que l'un d'eux a « volé » un client à l'autre. Ils se sont en effet tous les deux lancés dans le service pour les visiteurs, et ils racolent tant qu'ils peuvent pour avoir le plus de clients possibles. C'est une situation un peu ridicule, et les deux fermiers ont l'air un peu embarrassés de s'être battus pour ça. Leur attitude contraste fortement avec ce qu'elle était lors de leur affrontement. Cela semble faire beaucoup rire leurs cousins, qui s'en vont les uns après les autres. Seule l'une de ces personnes ne semble pas s'amuser de la situation: c'est **Jalagoul le Discret**. Interrogé sur ce qu'il pense de la situation, il dira simplement ceci aux Héros: « Ce genre de chose se produit de plus en plus, et ce depuis l'arrivée du marché. C'est triste... »

Jalagoul cache bien son jeu. Il ne veut pas éveiller l'attention de Héros trop curieux, et il lui a semblé approprié de réagir dans le même sens qu'eux. N'oubliez pas que Jalagoul est Veule et Lâche. Il approuvera les idées des Héros et s'en ira discrètement dès qu'il en aura l'occasion.

Deuxième scène:

La taverne

Enjeu: Permettre aux Héros de s'immiscer dans l'atmosphère du village au travers de son auberge, et leur faire rencontrer des personnages tous plus étranges les uns que les autres.

Lieux: La taverne du village, un vieux bâtiment décrépit et de facture peu engageante.

Action: La taverne est sans doute le seul endroit où les Héros pourront passer la nuit à l'abri. S'ils paient le prix fort.

S'ils décident de la passer à la belle étoile, ils vont devoir aller assez loin pour être tranquilles, et s'ils ne vont pas assez loin, ils risquent fortement de se faire tomber dessus par une bande de malandrins comme il en traîne beaucoup autour du marché, à la faveur de l'obscurité.

La petite salle de la taverne est comble, quelle que soit l'heure à laquelle arrivent les Héros. Elle est particulièrement enfumée par les graisses brûlées dans les marmites placées sur le feu. Les occupants ne jettent même pas un coup d'œil aux

Créfan Grande Marmite

Créfan est affable, d'attitude attentionnée, et toujours prêt à rendre service. En apparence du moins... Il cache en réalité un côté assez sinistre. Il n'a pu se livrer à son activité la plus lucrative depuis l'arrivée du marché et de tous ces Lunaires. Il a peur. Peur que l'on découvre les squelettes et les cadavres qui se trouvent enterrés dans sa cave. Ce sont les restes de voyageurs assez aisés qui ont eu le malheur de s'arrêter chez ce boucher cupide qui les a tués dans leur sommeil. Il est cruel, sans pitié, et fasciné par l'or et la richesse. Si vous le désirez, vous pouvez développer cette intrigue en faisant intervenir des fantômes, incarnés sous l'influence de Doh-Garzîn, et des gens qui cherchent la trace d'un ami disparu...

Artisan 17, Héortien 12, Meurtier 6, Avoir l'air attentionné et affable 1, Cruel 4, Cupide 6, Égorger les gens riches 1, Fasciné par l'or 18, Peureux 6, Sans pitié 4

Régar Bras-Épais

Ce grand gaillard originaire d'un clan Sartarite de près de deux mètres et à la longue chevelure est une sombre brute qui essaye de faire régner sa loi sur le village. Il est violent, assez stupide, et incroyablement imbu de sa personne. Il considère que tout lui est dû, et que les autres doivent obéir au moindre de ses caprices. Plusieurs villageois lui servent de défouloir, et certaines femmes ont eu à subir ses avances, souvent violentes, mais toujours sans succès. certains villageois n'hésitant pas à intervenir contre cette brute épaisse. Ses victimes préférées se sont en plus rebellées depuis l'arrivée du marché et des autorités Lunaires. Il a été contacté par Jalagoul pour faire de l'or, et dans son esprit l'or est synonyme de pouvoir. Il est depuis entouré par quelques brigands parmi lesquels il a su s'imposer. Une fois que le marché serait parti, avec tout son or il prendrait la tête du village, exprimerait sa tyrannie refoulée, et s'attaquerait ensuite aux autres villages...

Guerrier 20, Héortien 16, Initié d'Orlanth aventureux 15, Aimer l'or 17, Attirer la racaille 18, Aura de peur 3III, Avide 5III, Brutal 14III, Grand Gaillard (Brute Épaisse) 13, Imbu de lui-même 7III, Obtus 3III, Se défouler sur des innocents 8III, Stupide 12, Tyrannie refoulée 19

Mélian Fourche Tordue

C'est un fermier sans histoires, qui ne recherche que la tranquillité et qui veut cultiver ses terres. Malheureusement, tous ses champs ont été saccagés par le marché et sa récolte est perdue. Les autorités Lunaires ont dit qu'elles verraient le préjudice subi une fois que le marché serait parti, et il a compris que cela signifiait qu'il ne serait jamais dédommagé (ce qui est vrai ou faux, selon ce qui vous arrange). Il n'est pas vraiment méchant, mais reste amer et désabusé. Sa vie qu'il croyait tranquille a été ruinée en l'espace de quelques jours. Il s'est allié à Régar sans avoir trop conscience de ce qu'il faisait, et il suffirait de discuter avec lui et de parler de son cas au culte de Doh-Garzîn pour que tout s'arrange...

Fermier 17, Héortien 12, Initié de Barntar 15, Aimer la tranquillité 15, Amer 2III, Boire pour oublier ses regrets 14, Prendre une décision idiote 16, Regrets 19, Terres saccagées 1III

Jalagoul le Discret

Jalagoul est la personnification de la lâcheté et de la couardise, mais aussi de l'opportunisme. Il est devenu riche grâce à un trafic de brumia florissant, et a vu, dans l'arrivée du marché, un moyen extraordinaire de se faire de l'argent en vendant les puissants esprits qu'il a trouvés dans les cavernes. Le moyen qu'il utilise pour capturer les esprits est de les emprisonner dans un flacon de verre, qu'il a enchanté lui-même auparavant. Il suffit juste de convaincre l'esprit d'y rentrer, et dans le cas d'esprits ayant vécu aussi longtemps dans ce lieu isolé et auprès de sa brumia, rien n'est plus facile.

Marchand 2W, Héortien 15, Initié de Issaries 4W, Couard 10, Enchanter un piège à esprits 1W, Gémir quand il est coincé 7W, Lâche 12, Magouiller des trucs tordus 18, Ne pas avoir de scrupules 3W, Opportuniste 8W, Parler aux esprits des Trois Puits 1W, Stock de brumia 2W, Tradition des esprits des Trois Puits 1W, Trafiquer 5W, Voir les esprits des Trois Puits 1W

Héros. Trois personnes semblent faire le service : un vieil homme à l'air affolé, débordé en permanence ; un homme d'âge mûr, avec un bel embonpoint et une moustache fournie ; et un jeune homme, maigre et pâle comme un linceul. Le premier est le grand-père, *Bélus*, propriétaire de l'endroit et dépassé par tout le travail qu'il a. Le deuxième est son fils, *Créfan*, homme discret et toujours serviable, mais cachant certaines choses inavouables, et le dernier est *Prépo*, qui est un peu l'idiot du village...

C'est Créfán qui va venir à la rencontre des Héros. Il a un peu de place de libre, suite au départ de l'un de ses clients. Il pourra leur louer une minuscule paillasse à un prix assez exorbitant. Elle est cependant assez confortable, car elle est munie d'un duvet neuf. Les Héros pourront tous y loger. Négociier ne servira à rien ; Créfán sait bien qu'ils ne trouveront rien d'autre qu'à dormir dehors, et il ne doute pas de trouver des gens intéressés par une paillasse libre, même à ce prix, ce en quoi il a tout à fait raison. Il ne peut cependant leur laisser la paillasse que pour une nuit, quelqu'un ayant réservée pour le lendemain (ceci pour vous permettre d'avoir une bonne raison de les envoyer dormir chez Maral).

Les Héros pourront ensuite rejoindre la grande table de la salle. Plusieurs personnes y seront sûrement installées, ce qui sera l'occasion pour eux de faire connaissance avec d'autres personnes (puisez pour cela dans les descriptions qui sont en marge de ce scénario, qu'ils soient villageois ou marchands venus négocier). C'est éventuellement pour eux l'occasion d'engager la conversation avec les canards qu'ils ont pu voir auparavant, avec les Astromances de Busérian, où peut être même se feront-ils aborder par Dangor Lame-Agile ; ou d'entendre leurs ronflements si ce sont des couche-tôt !

La loi du plus fort

Deuxième partie

Objectif de cette partie: Installer le suspens et mettre un peu d'action héroïque dans le scénario.

Première scène: Altercation villageoise

Enjeu: Impliquer les héros plus directement dans l'intrigue, et les pousser à s'intéresser à Maral, afin de montrer ce qu'il a d'extraordinaire (le puits, mais ils l'ignorent encore).

Lieux: La place du village des Trois Puits.

Action: Le lendemain de leur arrivée, à leur retour à la taverne (pour récupérer leurs affaires, car ils ne peuvent y loger le soir), les Héros vont assister à une altercation assez violente entre deux personnes. L'un est un jeune homme, de taille moyenne, qui tient tête à une sombre brute, accompagnée de trois gaillards à l'air peu avenants. Derrière le jeune homme, *Maral l'Inflexible*, se tient une jeune femme, pas vraiment belle ; et quelques autres villageois, visiblement terrorisés. Les Héros peuvent entendre des bribes de la conversation animée : il est manifeste que la brute, *Régar*, a été « peu aimable » avec la jeune femme, qui est l'épouse de Maral. Si les Héros n'interviennent pas, Maral va finir en triste état, les *Trois Hommes de Main* de Régar lui tombant dessus. C'est l'occasion d'une belle bagarre, où, si tout se passe bien pour les Héros, les brigands vont détalier sans demander leur reste après avoir pris quelques coups, suivis par Régar (attention, ce dernier est d'une autre trempe, et restera en retrait, évitant de se mêler de la bagarre, à moins que l'un des Héros ne l'engage directement).

S'ils apportent de l'aide à Maral, ce dernier les remerciera chaleureusement et leur expliquera la situation en ces termes: « *Ce sont des abrutis qui ne connaissent que la force. Ils s'en sont*

pris à ma femme, et je ne les ai pas laissés faire. J'ai l'impression qu'ils cherchent à nous persécuter. Sans votre intervention, je serais sans doute en mauvaise posture. »

Il leur demandera ensuite s'ils savent où loger et leur proposera de les héberger chez lui jusqu'à ce qu'ils partent, pour les remercier. Maral est cependant moins sincère qu'il ne le dit, car sous le couvert du rituel de l'hospitalité il cherche simplement de la protection. Il ne doute pas que les hommes de Régar vont continuer à lui chercher querelle, et malgré son courage, il a peur de ce qui pourrait se passer et de ce qui pourrait arriver à sa femme et aux autres de sa lignée.

Interrogé sur cette sensation de persécution, il pourra révéler qu'il les a vus rôder autour de sa ferme, et il a perdu plusieurs animaux, sans doute empoisonnés. L'un de ses champs, laissé intact par le marché, a brûlé. Il est le seul dans ce cas là...

Deuxième scène: Au feu!

Enjeu: Mettre une scène d'action héroïque, et confronter les Héros au danger que Régar et ses hommes représentent..

Lieux: La maisonnée de Maral. Outre la maisonnée, il y a deux petits bâtiments qui servent comme grenier et étable. La maisonnée a trois pièces : une commune ; une petite pour lui, son épouse, et leur fils de huit mois ; et il installera les héros dans une troisième, où vivent trois guerriers : **Kornos**, **Hemrid**, et **Brenna** (une Vingane) : 3 Guerriers Maraliens 5W (+ 50 PA).

Action: Cette scène n'a lieu que si les Héros ont accepté l'invitation de Maral, et se sont installés chez lui. Au cours de la nuit qui suit l'altercation entre Maral et Régar, un des Héros, alors qu'il rêve qu'il se promène dans des cavernes fabuleusement belles, est brusquement réveillé, comme par un cri (ce sont les esprits des cavernes, particulièrement proches grâce au puits de Maral, qui sont intervenus). Il peut immédiatement constater que ça sent le brûlé et qu'il y a de la fumée dans l'air. Les Héros vont devoir alors batailler ferme contre le feu et contre le temps. Les portes et autres ouvertures de la maisonnée sont barricadées de l'extérieur, et Maral et sa

femme se sont réveillés, mais ils sont en mauvaise posture : le feu s'est déclaré de leur côté, et ils se sont retrouvés coincés dans la fumée. Ils sont presque asphyxiés, et doivent être sauvés par les Héros.

Cette scène doit être épique et permettre à vos Héros de montrer de quoi ils sont capables, au contraire des carls et thanes de la maisonnée de Maral. Ils doivent être au centre de l'action, et les gens de la maisonnée de Maral seront déboussolés et sans grand esprit d'initiative (imaginez que ce soit chez vous que ça brûle !), et ce sera aux Héros de la prendre et de donner les ordres. Si les Héros n'imposent pas un autre plan, l'opposition sera traitée comme une Compétition (voir **Hero Wars** p. 126) entre les Héros et le groupe des Maraliens, contre le Feu. Ici le *Feu* aura une capacité de 18W, mais 62 PA grâce aux actions des incendiaires, et un **Bonus** de +3 cumulable pour chaque personne supplémentaire en plus de Maral qu'il faudra sauver (sa femme, par exemple, ou peut-être un guerrier Maralien en difficulté...). On pourra tirer les gens hors d'atteinte des flammes si les PA du feu sont réduits à 0. Souvenez-vous d'appliquer des malus au Feu, qui a plusieurs adversaires ! (**Hero Wars** p. 123)

Si ensuite les Héros veulent sauver la maison de Maral, commencez une nouvelle opposition dramatique (contre 18W2 et 115 PA). Les Héros pourront utiliser la résistance de la Maison contre le Feu (20W) pour augmenter leurs propres capacités, mais elle a le défaut d'être *En bois* 17...

S'ils ne trouvent pas des tactiques particulièrement efficaces (rameuter un maximum de villageois et coordonner efficacement la lutte, utiliser une magie particulière, utiliser le puits de Maral...) il est probable que les Héros réussiront à sauver les habitants, mais pas la maison. Quelques villageois viendront aux nouvelles. Mais pas Régar.

Si les Héros ne sont pas allés dormir chez Maral, ils apprendront la nouvelle le lendemain, et qu'il est au plus mal, ayant été grièvement blessé en sauvant sa femme, qui est à son chevet depuis...

De sinistres secrets

Troisième partie

Objectif de cette partie: Renforcer le sentiment qu'il y a quelque chose qui ne tourne pas rond dans le village, et permettre aux Héros de prendre conscience qu'il y a quelque chose de particulier dans cet endroit.

Première scène:

Sous surveillance

Enjeu: Mettre les Héros sous pression en leur faisant rencontrer des Lunaires corrompus.

Lieux: Un peu partout dans le village, mais aussi le marché.

Action: Les joueurs vont très vite se rendre compte qu'ils sont surveillés. Les occasions où ils pourront s'en rendre compte dépendent entièrement de leurs actions, mais il leur semble voir souvent la même troupe de **Soldats Lunaires** non loin d'eux, et ce quelle que soit l'heure de la journée et l'endroit où ils se trouvent. Cette surveillance prend fin au coucher du soleil (elle est relayée par des brigands au service de Régar).

Hélius Main de Fer

Il est le capitaine de la garnison Lunaire.

Hélius est le prototype du noble Lunaire: jeune, grand, beau et puissant. Il est issu d'une très noble lignée, et est promis à un bel avenir dans l'armée. Il doit cela ses relations, mais aussi à son caractère impitoyable. Il est tout simplement incapable d'éprouver la moindre émotion, si ce n'est pour ses intérêts personnels. C'est une malédiction qui traîne dans sa famille : il est capable d'être le plus cruel des hommes comme le plus gentil, mais à chaque fois, il fait cela uniquement par intérêt. Ainsi, s'il porte secours à quelqu'un, il le fera uniquement parce qu'il pense en gagner quelque chose. S'il n'en tire rien, il éliminera la personne qu'il vient de sauver, mais uniquement si son existence le gêne. Si les héros se retrouvent face à lui, ils auront l'impression de parler à une machine. Il les écoutera, et décidera sûrement d'intervenir dans ce trafic. Il pense en retirer de gros avantages, c'est à dire essentiellement la reconnaissance de ces esprits, qui vaut plus que tout l'or du monde... Il est Adepte de Yanafal Tarnils, car il a été marqué par lui : il est le combattant ultime, celui qui ne connaît ni peur ni haine, et qui reste toujours imperturbable. C'est aussi, pour ces mêmes raisons, un tacticien de génie...

Officier 6W, Soldat 8W, Dara happien 15, Adepte de Yanafal Tarnils 10W, Citoyen Lunaire 15, Combat (glaive et bouclier) 7, Égoïste 5W, Imperturbable 11W, Impitoyable 3W, Malédiction familiale : *Ambition démesurée* 7W, Relations familiales 5W, Sans émotion 19, Sérieux 17, Stratégie 5W, Tactique 8W

Bdandil le Morocanth



Bdandil est un Morocanth un peu particulier. Il sait que pour commercer, il doit venir au marché et parler avec les Humains. Mais étant donné que pour lui les Humains ont triché lors du Pacte de Waha, il les considère comme de la nourriture qui parle. Il ne regarde jamais un Humain dans les yeux. Pour lui, négocier avec ces gens c'est un peu comme négocier le prix d'une charrue avec un cochon. C'est pour cela qu'il ne négocie jamais ses prix, et lorsqu'il en impose un, rien ne pourra le faire changer d'avis.

Ces soldats ont été corrompus par Jalagoul, qui a utilisé Régar comme intermédiaire. Ils sont partie prenante dans le petit trafic qui se trame, sans toutefois avoir connaissance des cavernes qui se trouvent sous le village, ni de l'implication de Jalagoul là-dedans. Ils touchent de fortes sommes, et s'en trouvent très satisfaits. Régar leur a demandé de surveiller les Héros suite à ce qui s'est passé la veille, avec leur intervention lors de l'incendie de la maison de Maral (en espérant qu'ils seront intervenus), et il a insisté pour qu'ils soient enfermés en prison au moindre prétexte. La surveillance permanente est bien entendu là pour les pousser à provoquer les Lunaires, ce qui serait une grave erreur, car ces derniers n'attendent que ça, et on a signalé les Héros comme fauteurs de troubles auprès de leurs camarades, ce qui fait que tous les Lunaires ont un œil sur les Héros. Les soldats veilleront d'ailleurs à se montrer particulièrement hautains et insolents s'ils sont abordés.

Si à un moment où un autre les Héros sont arrêtés, ils passeront peut-être devant *Hélius*, le chef de la garnison. Ce dernier est loin d'être un imbécile, et saura éventuellement les écouter s'ils ont accumulé des indices contre Régar. Il a conscience que certains de ses hommes sont corrompus, et le fait que les Héros aient été sous surveillance de la sorte aura pu attirer son attention sur leur cas...

Deuxième scène: Esprits frappeurs

Enjeu: Montrer aux Héros que les esprits de l'endroit sont exploités, et pas seulement les esprits des champs, qui ont été ravagés par l'installation du marché, mais aussi des esprits inconnus qui faisaient la prospérité du village.

Lieux: Dans le village, la maisonnée de Mélian Fourche Tordue, mais aussi le marché et ses esprits.

Action: Les Héros vont ensuite se retrouver confrontés à plusieurs situations étranges, mettant en scène différents protagonistes du marché. Le premier qui va leur apparaître est *Wa Chien de Garde*, et ceci, juste après que les Héros auront fait une rencontre non moins étrange. L'un d'entre eux (pas le même que celui qui a fait le rêve chez Maral), va apercevoir dans un coin un esprit qui à l'apparence d'une petite fille qui aurait vieilli sans grandir, usée par la vie, et portant de nombreuses marques de coups, et pleurant. A peine se seront-ils arrêtés pour l'observer qu'ils entendront un grognement sourd derrière eux. Ce grognement provient de la gorge de Wa Chien de Garde. Elle arrêtera Wa en prononçant ces paroles: « *Non, ce ne sont pas eux qui m'ont fait ça. Ils ne m'ont rien fait. C'est mon époux qui ne m'a pas protégée de tous les coups que j'ai reçus.* » Les Héros peuvent très bien se désintéresser de l'affaire, ce sera tant pis pour eux, car il leur manquera sûrement des informations importantes. S'ils décident de s'attarder et de l'écouter, entre deux sanglots, elle leur révélera ceci: « *Je suis Wira. Je suis l'esprit du champ, et j'étais là bien avant que le marché ne s'installe. Le champ a été saccagé, et mon époux, celui qui me cultive et me fertilise n'a rien fait pour me protéger. Je lui ai parlé, mais il ne veut rien entendre. Il se dit ruiné, et il s'est mis à fréquenter des gens bizarres et il s'est mis à boire. Et le pire, c'est que je sens sur lui l'odeur d'autres esprits torturés, comme ceux que j'ai vus prisonniers dans certaines échoppes.* » Wa emmènera alors Wira, la nymphe du champ, pour la soigner et la consoler. Si de leur coté les héros vont voir Mélian (il est facile de savoir à qui appartenait le champ, en demandant à Maral ou à un autre paysan), passez à la troisième scène de cette partie, où il y a de fortes chances pour que Mélian passe aux aveux.

Sinon, ils feront aussi une autre rencontre sur le marché : *Hérax Longue-Vue*, accompagné comme toujours de *Mémater Mille Haches*, qui s'arrête et pose son oreille sur le sol, puis se relève, l'air troublé. Si jamais, par curiosité, les héros lui demandent ce qu'il fait, il leur répondra simplement, avant de partir « *J'écoute la terre crier. Elle pleure ses enfants volés...* » Il fait bien sûr référence aux esprits des cavernes qui ont été dérobés par Jalagoul.

S'ils décident de parcourir le marché pour trouver les esprits dont a parlé Wira, ils pourront en trouver certains, particulièrement puissants et resplendissants, enfermés dans des flacons de verre, et dont le désespoir est visible. Il est impossible de discuter avec ces esprits à moins de les acheter (cher) au marchand (prenez *Bdandil le Morocanth*, par exemple). Les esprits pourront révéler qu'ils vivaient sous terre, tout près d'ici, et qu'ils ont été dérobés à la terre par un être vil. Il est aussi possible d'avoir une description de celui qui a vendu les esprits au marchands (sauf si le marchand en question est Bdandil, étant donné que ce dernier ne regarde jamais ses clients...). La description semble correspondre à Régar...

Troisième scène:

Les aveux

Enjeu: Permettre aux héros de comprendre une partie de l'histoire.

Lieux: La maisonnée de Mélian Fourche Tordue.

Action: Fort de certaines informations, les héros vont pouvoir aller voir Mélian, et lui tirer les vers du nez. Il se peut qu'ils ne le soupçonnent pas du tout. Mélian est cependant à deux doigts de craquer, étant donné qu'il a eu le temps de se rendre compte de tout le mal qu'il faisait aux esprits. En lui expliquant dans quel état Wira a été trouvée, il risque fortement de s'effondrer en larmes, et dira tout ce qu'il sait :

« Ca a commencé à l'arrivée du marché. Le champ a été saccagé, et la pauvre m'a demandé d'intervenir, mais je suis juste un paysan, je ne pouvais rien faire. J'ai voulu protester, réclamer auprès des autorités, mais Régar est venu me voir, et il m'a dit des choses bizarres, disant que je pouvais devenir riche si je les aidais. Régar n'a pas beaucoup d'amis, et je suis le seul à le connaître depuis qu'il est petit. C'est pas un mauvais bougre, c'est simplement qu'il a eu de mauvais exemples, son père en étant un des pires. C'était un bandit notoire qui avait fait régner sa loi sur le village, et même les villages voisins, pendant assez longtemps. Et puis il y a Jalagoul. Ce type est un faux jeton. Il fait des trucs bizarres dans sa maison, et Régar m'a proposé de travailler avec eux et de devenir très riche.

Je sais juste que j'ai gagné plein d'or, et que Jalagoul veut la maisonnée de Maral, mais je sais pas pourquoi. Avec tout cet or, Régar a engagé des brigands de passage pour servir de gros bras... Je voulais pas tout ça, je vous l'jure. Pauvre petite, comme elle doit souffrir... »

Il est évident que le pauvre homme est déjà bien imbibé par l'alcool, et il finira en larmes, pour plonger un peu plus tard, dans un sommeil réparateur. À partir de là, les Héros ont pour ainsi dire toutes les informations qu'il leur faut pour résoudre l'intrigue qui se déroule sous leurs yeux.

La caverne aux esprits

Quatrième partie

Objectif de cette partie: Permettre aux Héros de résoudre le problème, de démasquer les coupables, et de sauver de nombreux esprits, ainsi que de découvrir un lieu exceptionnel.

Première scène:

Le masque tombe

Enjeu: Permettre aux Héros de découvrir la vérité chez Jalagoul, et leur faire découvrir le passage vers les cavernes.

Lieux: Chez Jalagoul : la plus grande des maisonnées du village, comportant de nombreux bâtiments annexes. Jalagoul possède en effet beaucoup de terres, et emploie plusieurs villageois pour s'en occuper. Ceci est destiné à couvrir ses trafics de brumia, qui lui rapportent bien plus que l'exploitation des terres elles-mêmes. Il n'a jamais pris le risque de la cultiver lui-même, car il a bien trop peur de se faire prendre. Dans cette propriété se trouve le troisième puits du village. L'intérieur de la maisonnée est confortable, et il est évident que Jalagoul vit dans l'opulence, plus en tout cas que ce que les ressources connues de sa lignée devraient le lui permettre. Dans une des caves, l'un des coins est creusé, et vaguement camouflé (il n'a jamais imaginé que quelqu'un pourrait venir fouiller sa maison). C'est le passage qui mène aux grottes. On peut s'y rendre en passant par un boyau assez étroit, dans lequel il faut ramper par endroits. Ce passage semble naturel, sauf pour les derniers mètres qui mènent à la maisonnée de Jalagoul.

Action: Les Héros peuvent décider d'aller directement chez Jalagoul, ou encore chez Régar. Régar, à ce moment, sera sûrement de sortie (surtout la nuit), pour participer au transport



des esprits. Si les Héros entrent par effraction chez Régar de jour, les Lunaires qui les surveillent leur tomberont dessus, et cette fois ci, ils auront du mal à se défendre devant Hélius. Ce dernier notera cependant leurs informations, et ira se rendre compte lui-même.

On peut trouver chez Régar (une petite maison, très modeste) une grande quantité d'or (vraiment très importante : des douzaines de pièces), Régar voulant toujours se faire payer avec ce précieux métal.

De jour, il y a beaucoup d'activité chez Jalagoul, qui met certaines récoltes à l'abri, et aménage des paillasses pour loger les voyageurs. De nuit, par contre, on peut voir quelques-uns des brigands locaux se rendre dans la maison principale avec Régar, pour n'en sortir qu'au petit matin. L'exploration de la maison est alors très simple, car il n'y a personne dans les étages ni même au rez-de-chaussée, et juste trois brigands au sous-sol. Les autres se sont rendus dans les cavernes pour tenter de capturer les esprits et pour faire quelques transports à l'extérieur. Les Héros devront d'abord neutraliser les gardes, pour descendre ensuite dans les cavernes.

Deuxième scène:

Les cavernes sacrées

Enjeu: Mettre un terme au scénario, en faisant découvrir aux Héros ce qui se trame réellement, et donner lieu à un affrontement final entre les Héros et les exploiters locaux.

Lieux: Sous le village, dans le réseau de cavernes sacrées qui s'étend sur des kilomètres. Ces cavernes sont fabuleuses. Une

La légende de la caverne aux esprits

Cette légende remonte à l'Âge des Ténèbres. Au cours de cette période troublée, alors que les pires créatures du Chaos foulaient le sol de Prax, Taureau Tempête enterra Eiritha afin de la cacher aux yeux du Diable. Suivant l'exemple, de nombreux esprits de la terre et de la nature se réfugièrent sous terre. Ce fut le cas à l'endroit que l'on nomme aujourd'hui le village des Trois Puits. Mais les esprits, depuis ce temps, ne sont jamais ressortis. Ils se sont installés dans un complexe de cavernes, et en ont fait une sorte de souvenir du Jardin de Génert. C'est un lieu légèrement hors du temps, une sorte de palier intermédiaire entre le Monde physique et les Mondes magiques (plans des Héros, plan psychique). La proximité du marché de Doh-Garzin va permettre aux esprits qui habitent l'endroit de s'incarner plus ou moins, assez faiblement. Cela pourra donner lieu à des rêves où les héros se promèneront dans les cavernes, mais aussi à des paroles murmurées par le vent ou des intuitions (comme lorsque les Héros vont se retrouver en danger chez Maral).

Il reste cependant un moyen d'accéder à ces cavernes : ce sont les trois fameux puits du village. L'un d'entre eux, le puits principal, est obstrué en bas, ce qui fait que l'eau s'y trouve toujours, mais l'accès aux cavernes est impossible. Maral ignore complètement l'existence des cavernes, tandis que Jalagoul les a découvertes par hasard, et s'en sert pour ses trafics. Il a ménagé une petite ouverture depuis sa maison, et a parcouru le réseau de cavernes et a découvert deux issues. Il fait souvent transiter les marchandises illégales entre les deux. Bien entendu, les esprits de la caverne ont été surpris, mais se moquent de tout cela. Mais l'arrivée du marché a changé la donne, et depuis, Jalagoul capture les esprits des cavernes pour les revendre au marché...



Chronique des Gwandor



1620

*Avec l'aide des guerriers de la tribu des Dundéalos menés par Vurthan Rage de Guerre, les héros du clan Gwandor – Gudny, Sigmund, Argrath, Varax, Katla, Lothar et Kamour (ainsi que Noh le bouffon) – ont gagné la **Lampe de Sartar**, gardée par les Lunaires dans une tour de la Vallée de la Bataille, en tuant et en faisant fuir les forces Impériales.*

4

Les Umbroli, commandés par Gudny et Sigmund, ramenèrent les Gwandor au camp des Hauts Lamas où attendaient leurs montures. A leur arrivée, les guerriers Dundéalos ouvrirent du vin et firent passer les gourdes, tandis que Borsana s'occupait de soigner Lothar.

C'est alors qu'une chose étrange survint.

Tous sauf Sigmund s'endormirent après avoir bu de ce vin, mais Sigmund ne pouvait guère résister seul à une douzaine d'épées. Les monteurs de Lamas comprirent bien le plan infâme des hommes de Vurthan, et un combat acharné mais bref s'ensuivit...

Hélas ! Vurthan avait bien préparé son plan, et ses hommes tuèrent nombre de nomades, pour voir les survivants s'enfuir dans l'obscurité. Puis, les couards Dundéalos ligotèrent les Gwandor comme cochons.

Lorsque les Gwandor s'éveillèrent, ce traine-fumier de Vurthan Rage de Guerre se dressait au dessus d'Argrath, et la Lampe de Sartar brillait entre les mains sordides du traître. Et Argrath perdit son calme.

Il rompit soudain ses liens, comme l'éclair rompt la nuit, et arracha le bâillon de sa bouche, pour demander à Mastakos d'expédier la Lampe au sommet de la montagne. Il se préparait au combat.

Si la prouesse d'Argrath surprit les Dundéalosiens, Vurthan était cependant au cœur de sa Quête Héroïque et rempli des forces de son dieu, Gagarth². Un vent sauvage, poussiéreux, et stérile balaya Argrath et sa magie comme feuilles au vent, et les compagnons reconnurent alors le couard pour ce qu'il était. La main de Mastakos frôla la Lampe, mais Vurthan la tenait ferme, et Argrath fut ligoté de nouveau.

Les cavaliers Dundéalos reprirent leurs montures et partirent, leurs rires moqueurs retentissant dans l'air.

Les amis finirent par se libérer, et Lothar les rejoignit presque totalement guéri tandis que les monteurs de Lama se regroupèrent. On trouva Yurgwah qui saignait dans la poussière et on l'aïda.

Alors, Gudny leur raconta une histoire d'Orlanth et de Gagarth qu'il connaissait bien : *Avant l'Age des Tempêtes, un étranger était venu sur le tula de la tribu des Tempêtes et prêcha une doctrine étrangère, et mauvaise. Orlanth décida de le tuer, car il enseignait des choses ténébreuses. Devant le Hall du Sage, Orlanth trouva Gagarth qui s'apprêtait aussi à l'attaquer. Les deux vieux ennemis décidèrent de lutter ensemble contre leur ennemi commun et tuèrent cet étranger.*

Mais quand ils dressèrent le camp pour célébrer leur haut fait, Gagarth drogua Orlanth et lui vola son plus grand trésor avant de partir.

Une fois que Gudny eut raconté cette histoire au groupe, tout, y compris la marche à suivre, était clair. Les amis décidèrent d'entreprendre la Quête Héroïque appelée **Héort et les Bandits** pour se venger des Dundéalos.

Yurgwah accueillit cette nouvelle avec grand plaisir, et jura l'alliance de sang avec Argrath pour l'aider à chasser ce couard, et jusqu'au bout du monde s'il le fallait. Ayant fait cela, il partit avec sa troupe pour revenir à son clan, se soigner, et surtout : appeler ses proches au combat.

Argrath confia alors à chacun sa place dans la Quête Héroïque : lui prit la place du Roi Héort, Sigmund prit la place d'Hedkoranth, et Katla celle de Vinga. Gudny était Lhankor Mhy, Varax Ourox, Lothar Humakt et Noh ? qui d'autre sinon Eurmal ...

Pour rendre le rituel plus puissant encore, les compagnons, qui avaient assisté à la scène où le sang d'Argrath s'était enflammé dans la Lampe de Sartar, jurèrent qu'Argrath était le roi légitime. Argrath fit un serment solennel d'imiter Héort en toute chose, et même jusqu'à la mort, pour qu'Héort les aide à se venger.

Gudny sacrifia un anneau d'or fin à Orlanth.

Varax jura par son âme et par sa hache de retrouver la Lampe et de remettre le roi légitime sur le trône de Sartar. Trancheuse de Tête, sa hache, lui dit qu'elle serait le garant de ce serment. Varax répondit à Trancheuse que lui serait le garant du serment de la hache.

Lothar jura à Humakt de défier le chef des bandits en combat singulier pour venger l'affront, et de plus qu'il ne refuserait plus jamais un défi de ce genre à partir de ce jour.

Ainsi, les compagnons finirent leur rituel et partirent vers Prax à cheval pour rechercher leurs ennemis. Kamour les guidait en suivant la piste de leur proie.

Le lendemain à midi, les compagnons rencontrèrent un cavalier en lourde armure de plaques qui venait vers eux sur un cheval éreinté. Gudny le salua très-poliment, et lui demanda son nom

L'Esprit Corbeau

Pendant la première nuit des Gwandor en Prax, un corbeau se posa dans leur camp.

Ce corbeau les questionna sur leur voyage et leur destination. Il savait où trouver ces barbiches de fumier mais il ne voulut pas le dire aux compagnons. Il accepta finalement de s'en aller, après que Lothar l'eut défié à une épreuve d'énigmes, et gagné.

Ce n'est que plus tard que Gudny se souvint qu'en Prax le Bouffon prend la forme d'un corbeau. Yurgwah leur dit par la suite que le Truqueur passe souvent à l'épreuve les étrangers qui veulent entrer dans Prax.

² Gagarth le Chasseur Sauvage, fils de Vadrus, était le plus maléfique des dieux de la tribu des Tempêtes, sauf son oncle et son père qui, fort heureusement, furent tous deux tués dans la Guerre des Dieux.

et ce qu'il faisait dans les plaines.

Sa manière de répondre surprit les compagnons.

Bien qu'il était seul contre huit et que son cheval était prêt à s'effondrer d'épuisement, le lourdaud répondit à Gudny avec grossièreté et arrogance. Il alla jusqu'à exiger, sur le ton d'un puissant thane d'armes qui parle à ses serfs, que les compagnons lui disent ce qu'ils faisaient là.

Mais Gudny réussit à calmer la colère des Gwandor, et se força à rester poli. Il lui expliqua leur quête, et qui ils pourchassaient, et il demanda de nouveau, très-poliment, quelle était la destination de l'étranger.

Il s'avéra finalement, passés les propos absurdes du cavalier, que lui aussi cherchait la troupe des Dundéalos et qu'il suivait leur piste vers l'ouest. C'est alors que les Gwandor se calmèrent, car ils comprirent que c'était un imbécile.

C'était un chevalier de la lointaine Carmanie et il voyageait pour venger sa famille. On réussit finalement à convaincre cet idiot que les bandits avaient fui vers l'est, et on lui accorda la permission d'accompagner le groupe dans leur quête.

Ayant retenu plusieurs fois leur colère, et enfin amadoué l'ego et les bizarreries de ce fanfaron, les compagnons reprirent leur route.

La troupe rencontra à nouveau l'Esprit Corbeau qui se dressait en plein sur le chemin sur une seule patte, indiquant du bec le sud-est. Quand on lui parla, tout ce qu'il voulait bien dire c'est qu'il était occupé à indiquer. Les compagnons décidèrent de suivre la direction du corbeau et partirent donc vers le sud-est. Ils arrivèrent enfin à une oasis où il y avait un grand camp et un amphithéâtre à demi enseveli. Yurgwah les y attendait. C'est là qu'il avait rassemblé ses guerriers pour les préparer à leur quête pour tuer les bandits.

La Pierre Tournoi est un endroit où les guerriers des plaines, les Humakti notamment, viennent faire preuve de leur valeur et s'initier aux cultes de la guerre. Mais les compagnons étaient déjà au seuil de l'Outremonde dans leur Quête, et purent observer qu'un noir nuage de pure violence flottait au dessus de cette Pierre.

Yurgwah leur dit que c'est là que Humakt avait combattu les héros des nomades pour gagner sa place dans les traditions Praxiennes. Les compagnons assistèrent à plusieurs duels dans l'amphithéâtre et certains décidèrent d'y prendre part.

Varax marcha jusqu'au centre de l'arène et planta sa hache d'armes dans le sol.

« Qui est assez viril pour me faire face ? » cria-t-il.

On vit un jeune guerrier du clan Bison s'avancer et accepter le défi. Soudain, Varax devint berserk et trancha le pauvre jeune en deux. Il continua de hacher le corps jusqu'à ce rien ne soit plus reconnaissable. Les spectateurs, horrifiés, ignoraient que les Gwandor étaient au seuil de l'Autre Côté, et qu'ils ne voyaient pas simplement un jeune guerrier du clan Bison, mais le grand ennemi d'Ourox, le Chaos, venu lutter dans l'arène d'Humakt.

Sire Benthor

Sire Benthor et sa famille avaient quitté la Carmanie et s'étaient installés dans la vallée de Zola Fel pour y cultiver la terre. Le chevalier noir s'y connaissait hélas aussi peu en agriculture que Gudny en politique Alkothie. Sire Benthor était bien connu des troupes de cavalerie Lunaires dans la région, et il avait parcouru bien des lieues avec eux pour soulager l'ennui de sa vie de fermier. Quand Vurthan et sa bande attaquèrent sa ferme et tuèrent sa famille, Sire Benthor prononça un serment de sang et jura de venger les siens.

Sigmund s'avança pour lancer son propre défi. Un grand guerrier au torse fortement musclé accepta. Mais les compagnons le voyaient comme un géant à la peau de pierre venu lutter contre Hedkoranth. Hélas, le Grand Pesant ne réussit pas à le renverser, et le géant mit Sigmund au sol.

Kamour avança sur le sable à la recherche d'un adversaire et il dut affronter Basmol³. Kamour fit vite appel à Yinkin pour prendre sa forme d'homme-chat et attaquer l'homme-lion, mais ce guerrier l'écarta comme un chaton et Kamour tomba au sol, essoufflé.

Lothar s'avança dans l'arène et planta ses deux épées dans le sable. Il ne dit pas un mot mais croisa seulement les bras en regardant tout autour de derrière la fente de son heaume. Les compagnons virent un thane d'armes Humakti lourdement armé traverser la foule, faire sèchement un signe à Lothar, et tirer deux épées pour le combat. Qui d'autre que Humakt pouvait être le champion contre Humakt ?

Lothar et celui qui n'était pas Lothar luttèrent féroceement tout autour de l'arène ; et leur vitesse était telle que nul ne pouvait suivre les coups d'épées qui s'échangeaient. La musique du fer frappant contre le fer résonnait dans le vent, et chacun cessait son affaire pour assister à ce majestueux spectacle.

Celui qui n'était pas Lothar mit soudain son adversaire à genoux par un coup vicieux, mais Lothar, devenu frénétique, écarta la douleur de son esprit et, combattant à genoux, il frappa celui qui n'était pas Lothar dans l'abdomen, l'envoyant gémir au sol.

Le lendemain les monteurs de Lamas étaient prêts à partir, et la troupe put reprendre la route du sud-est. Ils arrivèrent ainsi à Pierre Biggle, une clairière de champignons géants habitée par un être connu sous le nom du « Tordu ». Après avoir écouté le boniment de ce marchand, les compagnons décidèrent de continuer outre, mais ils furent rattrapés par le Tordu. Il avait compris qu'ils étaient en Quête et il parla à Argrath en l'appelant « Seigneur Héort ».

Lors d'une des expéditions d'Héort contre les trolls, le roi des Orlanthi avait libéré par hasard les esclaves d'un clan troll. Et ces esclaves, c'était des elfes noirs, qui fournirent alors de la nourriture à son peuple pour le remercier.

Le Tordu se souvenait des actions d'Héort, et ce même si Héort n'y avait pas même prêté attention. Il insista pour aider les Gwandor dans leur quête. Il leur donna quelques potions, et il dit à Héort que son peuple le servirait à nouveau dans l'Age de Ténèbres qui pointait, et ce tant qu'Héort continuerait à les protéger.

Argrath et ses compagnons reprirent le chemin des héros.



³ Dieu Lion. Les Berserks Basmolis sont une des tribus mineures de Prax.

Alors que la troupe dressait le camp pour la nuit, ils aperçurent une importante patrouille de Lanciers Antilopes accompagnés de monteurs d'un Clan des Sables⁴ qui s'approchaient de la Pierre Biggle. Mais Argrath connaissait cette unité, et pouvait même appeler le centurion par son nom : Hresdan l'Implacable.⁵

Hresdan, c'était l'homme qui avait conduit la charge qui brisa le mur de boucliers des Gwandor à la bataille de Caromen.

Le Lunaire agita son bras gantelé devant les compagnons, et demanda d'une voix perçante quels étaient leur clan, leur tribu, et leur dessein. Gudny le salua et lui dit d'où ils venaient.

Hresdan dédaigna ce salut amical, et parla ainsi : « Holà, barbares ! Vous êtes très loin de chez vous, mais ... pourquoi êtes-vous si lourdement armés ? »

« Holà, Cavalier rouge ! Mais... pour nous protéger des bandits ! » lui lança Gudny.

« Les bandits ici, je suppose que c'est vous... » répondit Hresdan d'une voix menaçante.

Mais alors, Sire Benthor s'avança et se présenta. Et le centurion s'inclina pour le saluer.

Le chevalier lui parla alors longuement, et passionnément de sa grande Quête pour retrouver les Gagarthi, et venger les « lares » de sa famille. Et Hresdan avait entendu parler des vœux que Benthor avait prononcés. Celui-ci raconta alors comment il avait trouvé les compagnons errant dans le désert et qu'il les avait pris à son service pour l'aider à retrouver Vurthan.

Hresdan loucha, mais il fit mine d'être satisfait et ordonna à ses cavaliers de repartir, car ils devaient encore dresser le camp pour la nuit.

« Pas mal, pour un imbécile... » pensèrent les Gwandor...

Durant la nuit, Benthor alla prendre des nouvelles chez les monteurs d'Antilopes. On lui dit que cette nuit-là la Chasse Sauvage⁶ avait été de sortie, et qu'elle avait massacré une caravane lunaire, et qu'on avait violé une prêtresse de Deezola.⁷ La Chasse avait rasé trois villages et exterminé ses habitants.

Les nomades de Hresdan étaient l'une des nombreuses patrouilles de cavalerie que les forces d'occupation lunaires avaient envoyé pour tenter de retrouver le repaire des guerriers de la Chasse Sauvage. Voilà pourquoi Hresdan avait laissé les Gwandor tranquilles : ils traquaient les mêmes chasseurs.

Au matin, grâce à des informations que leur avait données le Tordu, la troupe retrouva la trace de leurs ennemis. La tanière de Vurthan se trouvait dans une ravine au nord-est et la troupe s'y dirigea.

Ils firent leur camp à une lieue de distance et envoyèrent les éclaireurs : Argrath fit appel à Mastakos pour porter Kamour et lui-même de l'autre côté de la ravine, et pouvoir ainsi espionner la situation des bandits. Kamour entonna le Chant des Yeux de Chat, pour voir dans la nuit.

Les éclaireurs virent des cavaliers en patrouille dans les alentours et qu'il y avait une ouverture dans la ravine. Gudny demanda à Yurgwah Lance-rouge de leur ramener l'un de ces cavaliers pour pouvoir l'interroger.

Ici, il faut dire que Yurgwah était considéré dans son clan comme un grand plaisantin.

Il revint donc pour présenter à Gudny et Argrath la tête d'un bandit.

« *Vivant !* » cria Argrath, « C'est *vivant* dont nous en avons besoin ! Imbécile ! »

Yurgwah éclata d'un grand rire sonore et partit ramener un second prisonnier, toujours respirant celui-ci, et il passa la première partie de sa soirée à glousser et à raconter à chacun son excellente plaisanterie...

Les compagnons tentèrent alors de faire parler le Gagarthi mais sans grand résultat, car aucun d'entre eux ne parlait Praxien. Ils demandèrent finalement à Yurgwah de leur fournir un interprète.

Yurgwah fut mécontent d'être dérangé à ce moment précis, car il était alors avec une compagne dans la tente. Mais Gudny l'apaisa en lui disant que n'importe quel interprète conviendrait et que plus vite Yurgwah en trouverait un, et plus vite il pourrait rejoindre cette femme. Yurgwah se calma, et alla chez les siens.

Il revint vite, avec un vieil homme noueux, avant de courir vers sa tente. Ce vieillard portait de nombreux gris-gris et autres fétiches sur ses vêtements et dans ses cheveux. Et il était fou à lier. Bref, encore une plaisanterie à la Yurgwah.

Au départ, tout ce qu'ils pouvaient obtenir de lui était ce cri étrange : « Unnnndaaaaan ! », accompagné d'étranges et convulsifs mouvements de ses bras. On décida finalement que ce devait être son nom.

« Undan » donc, dit finalement aux compagnons qu'ils n'obtiendraient nulle information d'un Gagarthi en le torturant, car le Vent Sauvage fait son repas quotidien de Douleur et de Souffrance, et que ses serviteurs sont des hommes hardis qui ne connaissent pas la crainte.

Gudny lui demanda alors comment ils tireraient quoi que ce soit du bandit. Undan fit un large sourire de dément, et il prit la tête décapitée que Yurgwah leur avait ramenée précédemment. Il la fixa de son regard dérangé, et commença à marmonner tout seul. Les Gwandor impatients.

« Trop tard ! Vous n'apprendrez rien de sa bouche. Finie, sa sagesse ! », et il jeta la tête par dessus son épaule. Les compagnons regardaient le spectacle avec de plus en plus d'inquiétude, mais Undan tira alors sa dague et avec son sourire insensé et méchant, il fixa les yeux terrifiés de leur prisonnier. Puis, rapide comme l'aspic du désert, il enfonça la dague d'un coup sec dans la tempe du prisonnier, et lui donna la mort...

Argrath poussa un cri de consternation :

« Mais ! Qué diablerie fais-tu là ! ? »

Gudny, lui, finit par comprendre. Et il expliqua aux autres (pendant qu'un flot de sang et de cervelle coulait de la tête fracassée de leur prisonnier) que ce vieux fou devait être un homme qui savait parler aux esprits : un chaman.

Chacun son métier.

⁴ Une des tribus nomades de Prax, alliée aux Lunaires.

⁵ De fait, Argrath savait le nom du moindre des chefs de colonne Lunaires, et leurs lignées, et les noms et les hauts faits de leurs ancêtres (leurs noms de famille) : car il couvait un grand désir de vengeance contre eux.

⁶ Le nom de la Troupe de Vurthan.

⁷ L'une des Sept Mères.

Undan s'assit sur le tapis en tenant son cadavre, et commença son incantation. Peu après, il demanda aux compagnons de poser des questions, car il savait traduire la langue des vivants pour parler avec les esprits des morts. Et pour le bien de leur clan et de leurs enfants, les Gwador acceptèrent ce marché insupportable.

Quand l'épreuve eut pris fin, ils savaient qu'il y avait quarante hommes dans la caverne, qu'il y avait une entrée cachée, et que Vurthan avait trois chamans avec lui, et deux capitaines de guerre. Mais ils avaient aussi un grand désir de boire de très grands flacons d'alcool.

En remerciement, Gudny offrit à Undan une patte de loup Telmorie. Undan en fut très heureux et déclara que cette patte était « Une grande magie ! ». Il offrit aux compagnons un sac de dents de dragon, rassemblées par Jaldon Crée-Dent⁸. Argrath pensait que ce n'était que des dents de dragonewt.

Mais Undan prononça alors la même prophétie qu'avait dite le Tordu : Il dit qu'Argrath gagnerait un grand pouvoir et suivrait bien des sentiers mais qu'il le ferait surtout en empruntant les sentiers de la main gauche⁹.

Quand Elmal leva sa tête encore ensommeillée de dessous l'horizon, la troupe était prête. Les monteurs de lamas et Sire Benthor chargèrent l'entrée de la caverne. Les braves de Yurgwah s'occupèrent des sentinelles à cheval tandis que les Gwador se précipitèrent vers l'entrée cachée.

La caverne était large de 15 aunes¹⁰ environ, et haute comme trois hommes : assez grand pour y entrer sur leurs montures. Faisant sonner son grand cor de guerre, Sire Benthor se lança le premier, mais les guerriers lamas chargèrent à leur tour. En le dépassant, ils riaient des courtes enjambées de sa monture.

Un lama chuta dans une fosse mais les autres sautèrent cet obstacle et continuèrent leur charge. Une corde tranchante tendue entre les parois décapita presque un autre lama, mais les autres se baissèrent et continuèrent leur charge effrénée.

Sire Benthor entendit alors des chocs et des craquements devant lui, et quand il rattrapa les autres, il découvrit que dans le noir, les guerriers n'avaient pas remarqué que le passage était bloqué par une solide double porte en chêne.

Pendant ce temps, les Gwador étaient devant la seconde entrée : une trappe avec une corde descendant dans les ténèbres. Varax lança son cri de guerre ; puis il descendit à tâtons en s'agrippant à la corde. Gudny sauta dans le trou et se servit des vents d'Orlanth pour amortir sa chute. Le voyant faire, Varax lâcha la corde et se laissa tomber lui aussi ; car il avait remarqué un grand lit de duvet qu'on avait disposé en bas. Argrath et Katla suivirent, en se servant des pouvoirs de Mastakos. Lothar et Kamour descendirent tout simplement le long de la corde.

Il n'y avait personne dans cette salle, et les Gwador partirent à la recherche du repaire de Vurthan, car il semblait que la caverne était très grande. Et de fait, elle était si grande qu'on avait pu y aménager de nombreuses huttes de terre et de chaume, et même un corral pour les montures. Deux grandes portes barricadaient un côté de cette caverne et il y avait une autre porte sur la paroi de pierre à gauche. On voyait que les hommes de Varax se préparaient au combat.

Les deux grandes portes vibraient sous des coups et on entendait un cor de guerre de l'autre côté. C'était Benthor. L'alarme retentit soudain, et les hommes dans la caverne occupèrent leurs positions de défense.

Invoquant la puissance de Bisos, le Taureau Carmanien, Benthor se lança sur les portails, tête en avant, et les défonça ! Il gagna le grand respect des monteurs de lamas par ce haut fait de guerre, mais on commença aussi à comprendre les raisons de sa très grande bêtise. Les nomades passèrent par les débris des portes et commencèrent à envoyer des Gagarthi dans l'autre monde.

Profitant de la confusion, les Gwador s'avancèrent jusqu'à l'autre porte. Là, ils trouvèrent les capitaines de Vurthan. Lothar et Varax chargèrent à l'assaut. Argrath fit appel à Mastakos pour fracasser l'un des ennemis contre la paroi. Gudny appela les vents Vadrudiens, qui en broyèrent un autre contre le toit. « C'est ainsi que les Vadrudiens se traitent entre frères¹¹ ! », déclara-t-il. Puis, il fit tourner le Vent de Violence, qui était très puissant dans ce lieu, parmi les Gagarthi, et il en fit fracasser la pierre avec si grande puissance que les Gwador et leurs compagnons durent se réfugier pour éviter les morceaux de roche et de cadavres qui retombaient sur tout le sol de la caverne.¹²

« C'est toujours ainsi chez les Gagarthi » dit tristement Argrath « Ils ne savent respecter ni les autres fils d'Umah ni la tribu des Héortiens, ni la parole d'Orlanth ni la générosité de notre mère à nous tous Ernalds. Ainsi meurent ceux qui brisent le Bâton de la Loi. » Et les compagnons savaient que c'était Héort qui lui prêtait ces mots ailés, car ils avaient achevé leur Quête Héroïque.

Les compagnons trouvèrent la Lampe de Sartar dans le repaire de Vurthan, ainsi qu'une carte qu'on avait dessiné de telle sorte qu'elle ressemblait à l'étendard de l'Empire des Amis des Wyrms¹³ et qui était fichée sur une hampe telle une bannière. Ils trouvèrent aussi assez de richesses pour combler tout un clan. Ils en donnèrent la moitié aux monteurs de lamas, et pour les remercier d'avoir aidé son clan à laver l'honneur qui avait été souillé par les Vadrudiens, Yurgwah offrit trois bêtes de troupeau femelles de son butin personnel à chacun des compagnons.¹⁴

Pour éviter une confrontation avec le têtard Carmanien, Argrath donna à Benthor un cinquième du trésor restant.

Enfin, après le festin de la victoire, les compagnons chargèrent les chevaux capturés de butin et dirent adieu aux Praxiens, et repartirent chez eux. Benthor n'avait plus de foyer, et ils l'invitèrent à les accompagner, car les Gwador n'oublient jamais les règles sacrées de l'hospitalité.

Mais quand ils arrivèrent enfin à leur *tula*, des colonnes de fumée noire montaient sur le pays.

⁸ Héros praxien, Khan de Waha dont on dit qu'il revient à la vie lorsque les tribus praxiennes sont unies. Il aurait contribué à lutter contre l'Empire des Amis des Wyrms. Voir *Les Dieux Nomades*.

⁹ L'expression « sentier de la main gauche » est un euphémisme qui signifie d'agir d'une manière draconique, car tous les dragonewts sont gauchers.

¹⁰ Environ neuf mètres.

¹¹ Gagarth est lui-même un vent Vadrudien, et un fils de Vadrus le rebelle.

¹² La caverne en fut baptisée « Caverne de la Pluie Sanglante » par la tribu des Hauts Lamas.

¹³ Cette icône est représenté comme le symbole : ☸WF.

¹⁴ Chez les Praxiens, les seuls hommes qui ont le droit de posséder des bêtes de troupeau femelles sont les Khans de Guerre. Les Gwador ne comprirent jamais la véritable noblesse d'âme de Yurgwah, ni combien l'honneur qu'il leur fit ce jour-là avait été magnifique.

Les amis arrivèrent à la maisonnée de leur chef, Kulbrast. Celui-ci avait une mine abattue, et on leur raconta comment le chef de la tribu des Cinsinas était venu en razzia accompagné d'une centaine de ses guerriers. Ils avaient brûlé trois fermes, pris une douzaine de têtes de bétail, et tué deux thanes d'armes.

« Où étiez-vous ? » demanda Kulbrast avec insistance, « vous aviez dit que vous seriez partis une semaine, et vous vous êtes absentés pendant près de trois semaines. Nous n'avions pas assez d'hommes pour les combattre. »

Il se trouvait aussi que le roi des Culbréas n'avait pas envoyé d'aide aux Gwador.

Argrath lui répondit que sept lances de plus n'auraient pas fait grande différence, et Gudny leur apprit qu'ils avaient rapporté assez de butin pour remplacer leurs pertes et même enrichir le clan. Mais il était préoccupé lui aussi, d'autant plus que l'une des fermes brûlées appartenait à l'un de ses cottars.

Argrath, partisan d'une guerre avec les Cinsinas, donna alors le conseil suivant : « Prenons donc les richesses que nous apportons, et louons le service de 200 lances ! ».

Kulbrast parla enfin, disant qu'il avait appelé un conseil du clan pour la semaine prochaine. Gudny parla alors de son désir de donner les peaux des Telmori au Clan des Baiebleue pour avoir le Tribut du Panier.¹⁵ Kulbrast les pria de revenir le lendemain.

Gudny et Sigmund retournèrent sur leurs terres pour voir les dégâts perpétrés par le raid, tandis que les autres retroussèrent leurs manches pour aider à nettoyer le village.

Les Dundéalos

Il était arrivé en ces jours-là qu'une grande troupe de guerre s'était approchée de la *tula*. Mais le chef de la troupe s'arrêta hors des terres du clan, et demanda droit d'hospitalité pour ses gens. Kulbrast avait pris ses armes et était allé avec ses *huscarls* à la rencontre des étrangers.

Ils étaient douze guerriers et environ vingt ou trente femmes, et ils avaient de grands chariots. Leur chef s'appelait Gestan l'Obstiné et il présenta son peuple comme les survivants de la tribu des Dundéalos.

Gestan dit qu'ils cherchaient à rejoindre les Gwador. « Orlanth est venu dans mes rêves pour me dire : *La flamme étincèle parmi les Gwador ; souffle sur elle, et étend son feu !* »

Kulbrast lui accorda droit d'hospitalité et les pria de le rejoindre pour un festin ce soir.

Durant le repas, Gestan raconta leurs voyages depuis que les hommes Rouges avaient détruit son clan. Deux cents d'entre eux avaient échappé au massacre et après avoir bravé les raids des Praxiens et les Gagarthis et s'être caché chez les Pol-Joni, les survivants cherchaient à présent à être admis dans les Gwador.

Orgumleide Nerfs d'Acier emmena Gestan au Gouffre de Mort, et confirma la Vérité de son histoire avec l'épée de Gwador. Kulbrast promit de demander au clan de les accepter pendant le conseil.

Au matin, Kulbrast pria les compagnons d'aller au clan des Baiebleue pour collecter le Tribut traditionnel. Il leur demanda aussi de parler au chef pour savoir pourquoi les Baiebleue avaient quitté les Culbréas, et quel était à présent leur sentiment à l'égard de leur ancienne Tribu.¹⁶

Il leur donna un bon cheval, des têtes de bétail, et une belle épée comme présent pour les Baiebleue, et les amis se mirent en chemin.

Le *tula* du clan des Baiebleue est juste de l'autre côté de la route de Jonville, à une heure à cheval des terres des Gwador. Les

paysans des deux clans se connaissent bien ; au moins de vue, si ce n'est toujours de nom. Les amis chevauchèrent jusqu'à cette route, et entrèrent ensuite dans les terres des Baiebleue. Là, ils furent apostrophés par un paysan. Ils demandèrent alors le droit d'hospitalité, et le paysan les emmena donc jusqu'à la demeure d'Eldrath, chef des Baiebleue.

Édrath leur fit bon accueil. Puis, les Gwador lui présentèrent les dons de Kulbrast. Gudny et Sigmund pour leur part lui donnèrent aussi deux moutons, un tonneau de bière, et quelques gourdes de vin. Gudny offrit comme don personnel à Édrath un sac de fers à cheval qui venaient tout droit de sa forge. Édrath était bien content de recevoir ces présents, et il promit aux amis de leur rendre la pareille avant leur départ. Il leur dit aussi que les moutons et le vin seraient les bienvenus pour le festin du soir même, et que le devoir des compagnons était bien sur d'y assister, dans l'allégresse.

Gudny dit alors à Édrath qu'ils étaient venus recevoir le tribut des Baiebleue, et il lui montra alors les peaux des Telmoris. Édrath lui dit qu'ils devaient donc narrer comment ils avaient fait une telle prise au moment du festin.

Au début de la fête, Édrath nomma chacun de ses huscarls aux Gwador.

Il y avait :

Kjallar Écu-du-ciel, adorateur de Héler.

Torrig Sang-vif, un Humakti (que les Gwador connaissaient bien).

Meddar fils de Hran, un adorateur d'Orlanth le Guerrier.

Uthi d'Umbrol, qui suivait lui aussi les voies d'Orlanth le Guerrier.

Guendil Bouclier d'Édrath, un Orlanthi.

Orostolf Mord-loups, un Humakti.

Vridal Foi-d'Elmal, un Thane-Cavalier Elmal.

et **Anstaf Ventre-à-Bière**, un aimable ivrogne.

Ceux-là les saluèrent, et Édrath invita les compagnons à s'asseoir avec eux à sa table.

Gudny raconta alors leur combat contre la meute des Telmori sous les applaudissements de leur hôte et de ses hommes. Puis, Édrath versa à boire pour honorer la valeur des Gwador.

Plus tard, quand il eut bu un peu plus de ce vin rouge-sang des terres Gwador, il alla jusqu'à chanter un poème qui rappelait à tous comment les Gwador avaient depuis toujours défendu leur Tribu¹⁷ contre les assauts des loups, et la force puissante des Gwador à la guerre. Ces mots miellés plurent grandement à Gudny, qui se leva pour boire à l'honneur des Baiebleue et ajouter ces vers au poème du Chef :

*Ainsi que dans ces légendes de feu
Les Gwador combattent et protègent les clans
Mais seuls ils ne peuvent combattre longtemps :
Il leur manque la forte lance des Baiebleue*

Sartar sera libre !

Et chacun de filer sa propre strophe d'amitié, d'honneur, et de rébellion autour de ce cri.

Varax en profita pour sortir avec Anstaf Ventre-à-Bière et rencontrer les belles des Baiebleue, et on ne le revit plus de la nuit.

¹⁵ Voir les *Érudits de l'Ambigu* N° 1

¹⁶ Le Clan des Baiebleue quitta les Culbréas pour les Cinsinas en 1614.

¹⁷ Ce lapsus était très révélateur.

Pendant le festin, Argrath discuta avec Torrig à propos du raid récent contre les Gwador. Les amis savaient qu'aucun des Baiebleue n'avait pris part au raid avec leur nouveau roi, et on lui donna les noms de ceux qui y avaient participé. Le Gwador les écrivit sur une peau en Runes de sang : pour une vengeance à venir. Torrig lui dit aussi que les Baiebleue avaient refusé de lever leur *fyr* contre les Gwador, car ils avaient trop de dettes envers eux. Torrig avertit aussi Argrath que les Gwador étaient un clan marqué. Les Cinsinas et les Lunaires leur en voulaient à mort, ainsi que la plupart des Culbréas.

Gudny pendant ce temps échangeait des nouvelles et des potins avec Édrath, et il lui demanda quelle était l'opinion du clan sur les Gwador. Édrath lui raconta alors, longuement, comment les Baiebleue avaient quitté les Culbréas pour se protéger du châtement lunaire après la rébellion. Ils n'avaient pas envoyé tout le *fyr* au combat, comme les Gwador l'avaient fait, et n'avaient donc à payer aux Lunaires qu'un tribut relativement petit. En rejoignant les Cinsinas, ils avaient cherché avant tout à échapper aux raids de représailles que subissaient à présent les Gwador.

Édrath parla aussi longuement du roi des Cinsinas, qui était sans honneur, et il dit que les Baiebleue renouvelleraient leurs vœux d'allégeance envers leur vrai roi une fois que les Culbréas auraient repris leurs forces. Pour l'instant, Édrath veillait avant tout aux intérêts de son peuple. Gudny loua sa sagesse et son sens de la Justice, qui étaient ceux d'un homme qui savait mettre l'honneur du clan au-dessus du lui-même.

Le lendemain, les compagnons, sauf Varax, furent réveillés par la nouvelle qu'une grande troupe était entrée dans le *tula* pour voir Édrath, qui avait chevauché à leur rencontre. Édrath conduisit les étrangers dans sa maisonnée et les accueillit comme des hôtes. C'était un groupe mixte, représentant différents intérêts de l'Empire Rouge.

Les étrangers se présentèrent : c'était Ammund d'Ortranche, un administrateur impérial pour la province. Celui-ci suivait la divinité lunaire Etyriès, et il voyageait avec dix Aggari¹⁸ des hautes-terres, membres de l'Armée provinciale, et avec deux soldats de Tarnils fraîchement sortis d'entraînement à la Croix de Mirin¹⁹. Avec eux, Chandon Langue-d'Or, Bonne-Parole du Clan Gorde, Nestin Danse-Creux d'Alda-chur, et Harron Dent-Torque, un féroce guerrier de Vanch qui représentait Jones Loup.

Argrath s'approcha de Chandon pour lui faire admirer ses plus belles insultes, mais Chandon en avait de meilleures dans son sac pour le compte du Gwador.

Or, il s'avérait que Nestin Danse-Creux était venu pour révéler la vérité du Vent Supérieur aux adorateurs des tempêtes. Ce Vent Supérieur était le dieu adoré à Bout du Monde par Harvar Poing de Fer, et qui réprime avec brutalité tout autre dieu des tempêtes, et en particulier Orlanth.²⁰ Heureusement pour Nestin, comme nous le verrons tout de suite, il décida de commencer avec Gudny. Après l'avoir salué, il lui demanda : « As-tu jamais songé aux Tempêtes Supérieures ? Celles dont Orlanth n'est qu'une infime partie ? »

Un éclat furieux entra dans le regard de Gudny, et il répondit : « Mais sans aucun doute : Les Tempêtes supérieures étaient Umath, père d'Orlanth et quand Umath fut tué, Orlanth prit la place de son père en tant que Tempêtes Suprêmes ! »

« Ah, mais même Umath n'était rien qu'une partie du Vent Supérieur... » D'un coup violent de la main, Gudny l'interrompit : « Orlanth est l'Air ! Il n'y a aucun vent plus grand que lui ! » Gudny continua sur cette lancée pour quelques minutes, sa parole devenant de plus en plus vibrante et animée et laissant de moins en moins de temps à celle de Nestin.

Finalement un air d'horreur envahit le visage de Nestin, car un courant d'air violent s'était manifesté pour souffler à travers la pièce et couper toute conversation, bien que toutes les portes et fenêtres étaient closes. Tous regardaient Gudny ; sa cape claquait autour de lui comme par grand vent et des étincelles de foudre crépitaient dans ses cheveux. Il criait presque les Vérités d'Orlanth à Nestin, et sa voix se confondait avec celle du vent. La présence d'Orlanth était lourde dans l'air et le tonnerre se fit soudain entendre au dessus du village.

Nestin se jeta à genoux devant Gudny et le supplia de lui pardonner son apostasie.

Gudny dit alors « Il ne m'appartient pas de te pardonner. Tu devras prouver ta sincérité devant Orlanth ! »

Il ajouta qu'Orlanth était indulgent envers ceux qui reconnaissaient leur apostasie et qui revenaient sur la voie de la Vérité, mais que les serments à prononcer devaient être encore plus solennels. « Et si tu ne lui es pas fidèle cette fois, il t'abattra sans doute de sa foudre. »

Nestin jura alors sur l'épée d'Humakt qu'à partir de ce jour il servait Gudny.

Un peu plus tard, Harron Dent-Torque chercha à parler avec Gudny. Il était venu recruter de l'aide pour le combat de Jones contre les Telmoris. Le Duc sentait que les hommes-loups étaient prêts à lancer d'autres raids dans la région, et il avait les moyens de se servir de son influence sur le Gouvernement provincial pour réduire les tributs imposés au clan ainsi que le soutien de l'Empire à la vendetta des Cinsinas. Gudny répliqua qu'ils seraient heureux de fournir leur aide en échange du soutien de Jones à la cour, mais qu'ils devaient d'abord veiller à la sécurité de leurs terres.

Le chef Édrath demanda alors aux compagnons de venir avec lui sur le communal. Il demanda qu'ils le pardonnent pour avoir accueilli ces hommes comme hôtes et d'avoir mis les Gwador dans cette position ; mais Ammund d'Ortranche venait de conclure un accord avec le clan pour acheter leurs baies bleues et les vendre dans l'Empire. En échange, Ammund se servirait de son influence sur le Gouvernement provincial pour tenter de réduire ou même abolir les tributs imposés au clan. Gudny félicita Édrath de cet habile marchandage, et lui souhaita bonne chance.

Édrath les remercia et il leur paya le Tribut du Panier. Il donna même deux paniers de myrtilles pour chaque peau, au lieu d'un seul comme il devait le faire. Édrath dit qu'il ferait tout ce qui était en son pouvoir pour aider les Gwador, mais il ne pouvait pas grand chose sans mettre son clan en danger. Il dit aux compagnons de revenir lui rendre visite bientôt, et leur souhaita bon voyage vers leurs terres.

De retour chez eux, les compagnons, sauf Varax qui ne les avait toujours pas rejoint, virent qu'un dragonewt se tenait dans le cercle de conseil du clan. Ils le firent savoir au Chef, qui prit ses armes et ses thanes pour venir voir la créature.

¹⁸ Le royaume d'Aggar est l'une des provinces de l'Empire lunaire, tout comme le royaume de Vanch.

¹⁹ Cité du Royaume d'Holay et capitale du Gouvernement Provincial Lunaire.

²⁰ Ce Vent Supérieur est un vestige du culte de Tarumath, et du Lokamayadonisme.

Argrath marcha jusqu'au lézard sans faire attention aux flaques. Le dragonewt prit une pose étrange avec les bras en l'air et lui dit :

Argrath demanda ce que cela était sensé vouloir dire et la créature le répéta de nouveau, et ce à plusieurs reprises. Elle se retourna ensuite et courut à une vitesse incroyable ; disparaissant comme si elle s'était changée en brume.

Au jour suivant, un émissaire arriva du Clan des Baiebleue, portant procès d'adultère contre Varax.

Le lendemain matin, Varax était allé tôt chez Édrath pour manger quelque chose vite fait avant de retourner dans la chaleur des fourrures Uraldiennes, et copuler un peu plus.

Comme on pouvait s'y attendre, Kulbrast était mécontent : « Je t'envoie négocier un accord avec les Baiebleue, et toi tu me fais un adultère chez eux ! »

Gudny et Sigmund allèrent chez Sigmund pour discuter de cette affaire. Ils connaissaient les époux de ces femmes : c'était deux frères qui étaient connus comme de grands duellistes. Ils avaient déjà amassé des fortunes en poussant ainsi leurs épouses à commettre ces ignobles adultères. Ils obtenaient généralement le *wergeld* ²²; sinon, ces deux cocus éhontés tuaient facilement l'homme qui voulait les défier.

Le premier sujet était le procès contre Varax.

Varax, quant à lui, opta pour un duel judiciaire pour défendre son honneur, et demanda à Lothar d'être son second.

Gudny essaya de le raisonner :

« Pendant les Ténèbres, quand le Chaos régnait partout, Vingkot n'a-t-il pas accepté tous ceux qui pouvaient aider à protéger la tribu ? Tu ne vas point prétendre qu'ils étaient tous des serfs ? Les Gwandor sont entourés par le Chaos, et une nouvelle Ténèbre s'empare de notre contrée. Nous devons rassembler les forces d'où qu'elles viennent !

« Je dis non ! »

Autour du cercle, tous clamaient leur accord et frappaient leurs armes. Et Kulbrast d'annoncer leur admission dans le clan. Gestan fit un signe de la tête à Gudny ; enfin il se délassait de son périple.

Il parla des amis qu'ils avaient faits, et des alliances qui s'étaient renouvelées.

Il présenta à Kulbrast les paniers de myrtilles, et Kulbrast en rendit la moitié aux compagnons. Il parla aussi des insultes de Chandon Langue-d'Or, dont il fallait se venger. Il parla du raid sur le repaire des Gagarthi, et des trésors qu'ils rapportaient au clan. Il parla de la demande d'aide de Jomes Loup, pour une lutte contre les Telmori, contre son assistance auprès des Impériaux.

²² Voir *Roi de Sartar* ou *Thunder Rebels* pour des explications concernant la justice chez les Héortiens.

Quand il eut terminé son récit, Argrath appela à la guerre contre les Gorde. « Ces traîtres doivent être empalés sur leurs propres lances, ou brûlés vivants ! Qu'on les massacre jusqu'au dernier nourrisson ! Et qu'on abandonne leurs cadavres puants aux loups pour qu'ils s'en repaissent ! »

Kulbrast regarda les thanes, et il vit que ces mots ailés n'avaient pas eu l'effet escompté.

C'est ainsi qu'il parla au conseil :

« Ce n'est pas le moment propice. Gwandor deviendra de plus en plus distant si nous nous écartons de notre mission, qui est de défendre la Tribu contre les Telmori. Nous devons envoyer des hommes combattre auprès de Jomes Loup, car nous devons apaiser Gwandor. Après seulement nous pourrions frapper nos ennemis. »

Et c'est avec ces mots qu'il mit fin au conseil. Plus tard, on fixa une date pour le combat judiciaire de Varax.

Quand ce jour arriva, les Gwandor et les Baiebleue se rencontrèrent sur la route de Jonville. Le juré des Baiebleue s'avança, et demanda le paiement du *wergeld*. Lothar s'avança et d'un regard foudroyant repoussa le juré chez les siens.

Kétill Sang-Lame, l'un des époux offensés, s'avança de manière hésitante. C'est qu'on lui avait dit que l'homme qui l'avait outragé était un simple cottar : or, le voici qui faisait face à une Épée d'Humakt ! « Pourquoi acceptes-tu d'être le champion d'un adultère ? » demanda-t-il donc à Lothar, qui ne dit rien mais fixa l'homme d'un air distant.

Et Kétill fixait les yeux du Gwandor, et sut enfin ce qu'était vraiment la peur : Lothar ne le regardait pas comme un homme, mais comme quelque pièce de viande à équarrir. Ses yeux, c'était les portes des enfers.

Lothar tourna lentement sa tête en étirant les muscles de sa nuque, mais sans jamais quitter Kétill du regard. Il dégaina lentement et pointa son épée sur Kétill. « Car il me le demande. »

Kétill courut alors vers Lothar, sa crainte alimentant sa charge. Il frappa Lothar avec son épée et força le Humakti à reculer d'un pas. Lothar dégaina sa seconde épée et frappa Kétill : Kétill para le coup, mais l'épée de Lothar glissa sur la lame vers le poignet de Kétill pour lui trancher finalement tout le bras qui tenait l'épée. Un flot de sang chaud fut propulsé au loin par le cœur battant du blessé. L'épée perça les côtes de Kétill, qui tomba au sol comme mort sur le coup ; mais il respirait encore.

Ensuite Érec Sang-Lame, le frère de Kétill et l'époux de la seconde femme s'avança et demanda au cottar Varax de se montrer. Le sang se glaça dans ses veines quand il vit un Berserk Ouxoxi se présenter devant lui, souriant, sanguinairement, et brandissant la hache la plus meurtrière qu'il ne lui eût jamais été donné de voir. C'était Trancheuse de Têtes.

Érec jeta sa lance sur Varax, mais Varax l'écarta avec la hache.

Érec fit un assaut de son épée, mais il fut contraint de reculer devant la terrible hache. Varax poussa son cri de bataille, et sa rage de berserk commença alors qu'il taillait déjà dans la chair d'Érec. Son arma tranchait de fait le corps entier de son ennemi en deux morceaux inégaux.

Il fallut plusieurs longues minutes pour calmer le berserk, et un temps bien plus long pour rassembler les morceaux d'abord finement tranchés, puis puissamment écrabouillés de feu Érec.

Les jurés décidèrent qu'Orlanth avait parlé : Varax n'était pas à punir pour le fait. Il y eut grande jubilation parmi les Gwandor ; et même parmi les Baiebleue car les frères Sang-Lame avaient été détestés de chacun dans leur propre clan.

Varax s'avança vers les deux femmes et déclara : « Vous serez bel et bien mes épouses, mes deux chéries. Vous serez mes sous-épouses. Je ne vous traiterai jamais comme ces deux chiens, mais si jamais vous me préparez un coup du genre, il y aura des représailles comme jamais on n'en a vu de pareilles ! »

Puis, il alla chercher une bonne cruche de bière.

Les noces furent vite arrangées, et Gudny y présida le lendemain.

Sigmund offrit à Varax des terres pour les travailler et y construire son foyer, tandis que les deux femmes amenèrent leurs biens et leurs troupeaux. Le tout additionné faisait la valeur de cinquante vaches.

C'est alors que Brendast Toutne-Fesse, roi de la tribu des Culbréas, vint visiter le *tula*.

Mais au lieu d'exiger qu'on l'accueille, comme c'était son droit, il apporta assez de nourriture non seulement pour sa propre troupe, mais pour tout le clan, et ce pour plusieurs jours. Brendast apprit la nouvelle du mariage de Varax, et choisit un cheval de son écurie pour le lui offrir comme présent.

Au chef du clan il donna un beau cheval, et surtout une belle épée forgée de fer. Et avec l'épée, il donna ces mots aux hommes du clan :

« Oyez, Gwandor. Je fais don de cette lame de fer à votre chef et à votre clan en vous suppliant de la garder bien aiguisée. Les Gwandor ont depuis toujours été l'Épée des Culbréas et nous voulons que demain il en soit encore ainsi. »

« Nous ne voulons rien en retour, sinon que vous aiguisiez le tranchant de vos lames et que vous désiriez toujours ardemment vous en servir. »

« Dans la ténèbre de cette saison et dans la ténèbre de nos âmes, ne désespérez pas ; un jour prochain, les Culbréas se lèveront de nouveau, et vous suivront à l'attaque... »

...Suite au prochain numéro.



LES ERUDITS DE L'AMBIGU

Numéro 1 disponible !



Pour commander, envoyez un chèque (ordre Nicolas Perpère) de 28 F (20 F pour le zine, +8 F de frais de ports), à

Les Erudits de l'Ambigu
Nicolas Perpère
15 rue du 25 Août
92340 Bourg la Reine

Si vous avez des commentaires ou des questions (envoi à l'étranger), envoyez nous un mail à erudits@free.fr

Histoire récente des Culbréas (2 pages): donne l'histoire de la tribu en ce qui concerne les quarante dernières années.

Le conseil Tribal et le hall du Roi (3 pages): Dédié à différents personnages marquants de la tribu et du conseil tribal, ainsi qu'à sa constitution, et la présentation du hall du Roi Tribal, qui se trouve à Creux du Renard.

Les terres des Culbréas (1 page): Une carte détaillant les terres des Culbréas, avec les différents villages, les Tulas (ou domaines) des clans de la tribu, et les éléments géographiques importants, comme la colline d'Orlanth Victorieux.

Les clans de la Tribu (4 pages): Présentation de l'histoire des huit clans actuels de la tribu, et des spécificités de chacun. Les quatre clans perdus face aux Lunaires il y a quelques années sont aussi présentés. La tribu des Culbréas a beaucoup souffert de l'occupation lunaire...

Le clan Gwador (10 pages): Tout d'abord, trois pages sur l'histoire du clan, depuis les premiers temps jusqu'à l'arrivée des Lunaires. Ensuite, 7 pages détaillent les fonctions importantes du clan, et au travers de ces fonctions, les différents éléments qui font du clan Gwador, un peuple uni, autrefois Glorieux et désormais sous la botte Lunaire, mais attendant son heure...

Mots clés du clan Gwador (4 pages): Pour compléter la description précédente, tous les éléments techniques destinés à faire jouer des Héros du clan, y compris le culte héroïque de Gwador Grandelame, sous culte d'Humakt.

Eau vive (8 pages): un scénario mettant en avant les frictions entre les Lunaires et les clans Héortiens, ces frictions pouvant parfois dégénérer en conflit...

Le culte de Malia (1 page): Le culte chaotique du grand esprit des maladies, avec quelques détails techniques sur les esprits de maladie.

Chronique des Gwadors (8 pages): Un récit, relatant les exploits d'un groupe de Héros du clan Gwador qui se rebella et affronta les Lunaires. c'est en réalité le compte rendu d'une campagne, présenté de manière narrative, auquel il ne manque que des caractéristiques

Visions des Erudits de l'ambigu (1 page): Un article humoristique sur le port de la gourde dans l'armée Lunaire.

Danold: la saga du canard (4 pages): Le premier épisode d'une BD qui relate les exploits de Danold, le canard qui partit à la conquête de Gloranth (pardon, la conquête...).

Feuille de personnage (2 pages): Une feuille qui prime surtout par son esthétique, reprenant les graphismes des livres parus pour HeroWars.

Qui est Argrath? (1 page): Destiné aux connaisseurs, un article qui fait le point sur le mythe d'Argrath. Attention, sérieux s'abstenir...

Les Erudits de l'ambigu, numéro 3

Dans le prochain numéro, vous pourrez retrouver les articles suivants:

- **Le marché Praxien:** la suite de ce qui vous a été présenté dans le numéro 2, accompagné d'un scénario pour mettre en scène les nouveaux éléments apportés.
- **La porte des morts:** un grand scénario
- **Chronique des Gwador:** la suite des aventures et mésaventures de Gudny, Argrath et de leurs héroïques compagnons
- **Danold,** la suite des aventures du canard le plus célèbre de Gloranth

