

Le Jeu de Rôle d'Heroic Fantasy dans les Royaumes Crépusculaires



Le bon jour à toi, Éminence.
Je t'attendais. Je savais que tu viendrais.
Tu as trouvé facilement ton chemin ? Mmh, parfait.
Je présume que nos frères t'ont bien renseigné.
Comment pourrait-il en être autrement ?
Notre réseau couvre la totalité du continent.
Je suis une Éminence grise, comme toi. Tu as été formé pour espionner les puissants de ce monde et pour les conseiller. Tu connais les arcanes du pouvoir.
Tu es capable de t'en servir au profit de ceux qui t'emploient, mais aussi à ton propre profit.
Or, aujourd'hui, il est grand temps d'employer tes talents pour une cause grave et capitale. Il est urgent que tu apprennes ce que nous avons découvert.
Une guerre a commencé. Silencieuse. Insidieuse. Perfide. L'Ennemi est là, partout autour de nous.
Il s'est infiltré dans les baronnies, dans les campagnes, dans les ruelles de nos cités. Il tire les ficelles, il ourdit des complots, il avance ses pions.
Il agit dans l'ombre. Il est l'Ombre.
Il porte un masque. Il est le Masque.
Si nous ne faisons rien, la Nuit éternelle engloutira l'Harmonde.

Peu à peu tu vas tout comprendre grâce à ce grimoire que je te confie. J'y ai rassemblé toutes les informations, les documents, les témoignages, les aveux, les études que j'ai pu glaner au cours de mes années de recherches.
Avec cet ouvrage, tu parcourras l'Harmonde. Tu visiteras les royaumes, tu rencontreras les peuples humains et saisonins, tu frôleras de nombreuses magies… sous le regard des Éternels.
Tu ne seras pas seul. Oh non. Tu recruteras des hommes et des femmes d'exception, au sommet de leur carrière. Ils portent la Flamme. Ils sont les héritiers des Muses qui ont créé l'Harmonde,
mais nul ne le sait, pas même eux.
Nous les appelons les Inspirés.
Eux seuls ont le pouvoir de combattre l'Ennemi.
Un rude voyage t'attend. Il t'apportera de grands périls et de grandes joies. Et peut-être au bout du chemin découvriras-tu la clef de ces mystères.
Je veux dire : ce qu'il est advenu
d'Agone de Rochronde.
Agone… Ce nom sonne comme la guerre,
il sonne comme la mort.
À toi de le faire sonner comme l'espoir.

Scan par le Kobb - PDF par Creep

Crédits

AGONE

un jeu de rôle de Mathieu Gaborit et Stéphane Marsan
d'après l'œuvre originale de Mathieu Gaborit

Développement du concept
Sébastien Célerin
Mathieu Gaborit
Stéphane Marsan
Frédéric Weil

Rédaction
David Benoît
Sébastien Célerin
Mathieu Gaborit
Jean-Rémy Lerin
Jean-Baptiste Lullien
Stéphane Marsan
Xavier Spinat

Système de simulation
Jean-Baptiste Lullien
Xavier Spinat

Révisions techniques
Jean-Baptiste Lullien

Illustration de couverture
Julien Delval & Franck Achard

Direction de production
Nicolas Hutter

Carte des Royaumes
Cyrille Daujean

Illustrations intérieures
Rolland Barthélémy
Frédéric Bénard
Boris Courdesses
Julien Delval
Didier Graffet
Georges Reynolds
Christophe Swal
Gérard Trignac

Correction
Irène Nouailhac

Conception graphique et mise en page
Patrick Mallet

Habillages graphiques et révisions maquette
Studio graphique « Le Lion Vert »

Conception et réalisation du cahier couleur
Cyrille Daujean

Direction éditoriale
Stéphane Marsan

Consultants, testeurs, éminences grises et compagnons
Farah Andalouci, Emmanuelle Roux, Emilie Monchovet, Nathalie Weil, Katia Werner, Sophie Lotte, Élise Goupil, Sophie Kolarsky, Laure Legall, Barbara Mallison, Caroline Guay, Célia Chazel, Nathalie Dau, Gaëlle Malle, Jean-Christophe « Kito » Bru, Benjamin Gruet, Raphaël Granier de Cassagnac, Cyril Loiseau, Eric Mengual, Franck Achard, Cyrille Daujean, Philippe Chartier, Philippe Ouillon, Fabrizio Borio, Bruno Lambert, Marc Pierron, Henri Loevenbruck, Alain Névant, David Oghia, Emmanuel Baldenberger, Krys, Nico « môssieu système », Alex, FXG, Olivier l'Harmoniste homme-orchestre, Jérôme, Grigri « optimisator », JM « on peut faire un loup-garou ou un immortel ? », Patrick le Gris, Damien le Ténébreux, Stéphanie la Blanche et Vincent le Rouge.

Multisim Éditions
13, passage du Clos Bruneau
75005 PARIS
multisim@dial.oleane.com

Coordonnées de la Mailing List publique officielle d'Agone : agone@club.voila.fr
Pour vous abonner, envoyez un message à : agone-abonnement@club.voila.fr

Table des matières

Introduction générale 5

Livre I 8

Genèse 11

L'Aube des Temps 11
Le Zénith 12
L'Agonie 14
La Flamboyance 15
L'Éclipse 15
Le Crépuscule 16

Histoire 19

Les Empires Flamboyants 19
Les Royaumes crépusculaires 20
Chronologie 20
L'Harmonde : généralités 23

Les Royaumes crépusculaires 24

Les Communes princières 24
Lyphane 28
Les Parages 31
L'Enclave boucanière 35
Bokkor 39
L'Empire de Keshe 41
Les Terres veuves 44
La Marche modéhenne 48
La République mercenaire 51
Urguemand 54
La Janrénie 58
La Province liturgique 61
Les Cornes 64
Abyme 65

Livre II 70

Le rôle des Inspirés 73

Création de personnage 80

1re étape : le peuple 81
2e étape : le métier et l'origine 81
3e étape : avantages et défauts 82
4e étape : Flamme et Aspects 82
5e : les caractéristiques primaires 83
6e étape : les caractéristiques secondaires 84
7e étape : choix des compétences 86
8e étape : sorts de départ 91
Les finitions 91

Avantages et défauts 94

Charges et société 94
Âme 99
Esprit 99
Corps 101
Arts 103
Emprise 104
Saisons 107
Flamme 107
Exemple de création de personnage 110

Les Archétypes 112

Les saisonins 129

Introduction 129
1 – Saison du Printemps 130
Le lutin 130
Le farfadet 132
Le satyre 134
2 – Saison de l'Été 136
L'ogre 136
Le minotaure 139
Le géant 141
3 – Saison de l'Hiver 144
La fée noire 144
Le nain 146
La méduse 148

Livre III 152

Règles de simulation 155

Les principes de base 155
Les dés 155
Les jets 155
La Base 156
La difficulté 156
Les modificateurs au jet 157
La marge de réussite (MR) 157
Les fumbles 159
Les caractéristiques 159
La Flamme 159
Les caractéristiques primaires 161
Caractéristiques secondaires 163
Les compétences 164
Liste des compétences génériques 165
Les compétences occultes 170
Cas particulier : le mouvement 171
Le combat 172
Définition des actions et réactions 172
L'initiative 172
La déclaration 173
La résolution 173
Les actions 173
Les réactions 175
Les résultats 175
Les Blessures critiques 177
Combat avancé 179
L'équipement guerrier 183
Les armures 183
Les armes 184
La santé 189
La mort 189
La guérison des blessures 189
Les premiers soins 190
La chirurgie 190
La médecine 190
Les maladies 190
Les poisons 191
L'herboristerie 192
La chute 193
Feux et acides 193
Faim, soif, asphyxie 194
Vieillissement 194
Équipement et coûts 194
L'expérience 200

La Magie 203

Généralités 203
L'enchantement du monde 203
La magie d'aujourd'hui 204
Le Danseur 208
Les Arts magiques : généralités 211
Les quatre Arts magiques 211
L'Emprise : généralités 214
Le Cryptogramme-magicien 216

L'Emprise 219

Le Mage 219
Le Danseur 222
Les sorts jornistes 225
Les sorts éclipsistes 227
Les sorts obscurantistes 230

Les Arts magiques 233

Compétences d'Arts magiques 233
Œuvres d'Accord 237
Œuvres de Cyse 241
Œuvres de Décorum 242
Œuvres de Geste 244

Livre IV 246

L'Ombre 249

La Ténèbre 249
Techniques 250
Peines 252
Bienfaits 254
Les conjurateurs 257
Invoquer 257
Les Abysses 259
Les Démons 259

Le Masque 265

La Perfidie 266
Techniques 267
Les Peines 267
Les Bienfaits 270
La Corruption 271
Les pouvoirs de la Corruption 271
Les créatures corrompues 272
La Perversion 274
Les Arts pervertis 274
Les Œuvres perverties 275

Lîle de l'Automne 278

Les Automnins 280

Sanctuaires, Domaines, Collèges 283

L'art de l'intrigue 286

Rochronde 293

Scénario 303

Glossaire 315

Parchemins 317-318

AGONE est le jeu de rôle d'heroic fantasy dans les Royaumes crépusculaires.

J'ai fait un long, très long voyage... Il faut que je te raconte. Voyons, par où commencer ? Des années durant, j'ai arpenté sans relâche les paysages de l'Harmonde. Ses profondes forêts, ses vallées encaissées, ses rivages battus par les vents et ses cités gigantesques ! J'ai suivi les caravanes des lutins, j'ai assisté à des combats de géants, j'ai risqué ma vie à loger dans la Tour noire d'une méduse... J'ai même aperçu une licorne et échappé de peu au souffle d'un dragon ! J'ai cru mourir souvent. Pourtant, à travers les épreuves, je n'ai jamais perdu espoir. J'étais sûr, un jour, de rencontrer quelqu'un à qui léguer cet ouvrage. Un homme ou une femme, un maître, un être d'excellence, à qui je pourrais confier le résultat de ma quête. L'œuvre d'une vie d'Éminence grise consignée dans un livre.

Cet ouvrage, tu le tiens entre tes mains. Il a été grignoté par les souris dans l'obscurité de mes refuges, délavé par les pluies, égaré dix fois dans les forêts modéhennes ou dans les gorges des Cornes, puis retrouvé, déchiré, dispersé et rassemblé à nouveau, et sans cesse raturé, rectifié, augmenté par mes recherches. Ce grimoire, j'ai dû apprendre à le réécrire de mémoire lorsqu'on me l'a dérobé. Maintenant, je le connais pas cœur. C'est pourquoi je te le donne.

Il contient ce que j'ai pu apprendre sur les Royaumes crépusculaires et sur la menace qui pèse sur eux. Ce que j'ai pu collecter à propos des héritiers des Muses, les Inspirés, et de leur ennemi surgi de la nuit des temps, le Masque. Il est l'unique témoignage existant sur la guerre secrète qui ronge ce monde. Il est l'étendard des nouveaux héros, la pierre sur laquelle ils fonderont leur sanctuaire, le lutrin de leur étude, l'arme de leur combat.

Ouvre-le... et redoute ses révélations.

Le jeu de rôle

Le jeu de rôle est... un jeu. C'est un loisir réunissant plusieurs personnes pour passer un bon moment. Mais contrairement à la plupart des jeux de société, il ne repose pas entièrement sur la tactique et le hasard. Il fait avant tout appel à l'imagination et à la coopération. Un jeu de rôle propose d'incarner des personnages imaginaires au cours d'une histoire à laquelle ils participent activement.

Les joueurs sont au nombre de deux à six, voire plus, et se réunissent en général autour d'une table. L'assemblée est présidée par un joueur un peu particulier, habituellement dénommé le meneur de jeu. Lui connaît l'histoire que les autres joueurs vont découvrir. Du moins il en connaît le point de départ, la trame et les éléments principaux. Mais ce sont les joueurs, par leurs décisions et leurs actions, qui vont en être les acteurs principaux et vont donc la faire avancer et sans doute y apporter des changements.

Imaginez... Vous avez adoré un roman, une bande dessinée ou un film et vous vous êtes dit que vous auriez aimé être à la place des héros, dans le même univers, les mêmes situations, face aux mêmes adversaires. Vous vous êtes alors demandé : Si moi, j'avais été Luke Skywalker, qu'est-ce que j'aurais fait pour empêcher Vador de tuer Obi-Wan ? Ou bien : Si j'avais été Frodon, aurais-je trouvé un meilleur moyen d'échapper aux cavaliers noirs du Mordor ? Et si j'avais plutôt été Gandalf ?

Le jeu de rôle vous permet de le faire : l'histoire que raconte le meneur de jeu est un prétexte pour vivre des aventures extraordinaires, avec des amis, sans sortir de chez soi.

Dès lors, vous allez endosser l'identité d'un autre individu, peut-être celui que vous rêvez d'être, ou qui vous paraît amusant, tout simplement. Vous allez inventer son nom, son occupation, son passé. Quelles sont ses qualités ? Est-ce qu'il est costaud, malin, mystérieux ? Est-ce qu'il vit tranquille avec sa famille dans une belle maison, ou bien au contraire est-ce qu'il court sur les chemins, tel un vagabond, vivant au jour le jour ?

Bien sûr, selon ces choix, vos actions dans l'histoire seront différentes. Si vous êtes costaud, vous n'hésiterez pas à attaquer les brigands qui font intrusion dans l'auberge ; alors que si vous êtes malin, vous vous glisserez par la fenêtre pour vous emparer de leurs chevaux.

L'histoire du meneur de jeu va donc changer... et c'est tant mieux ! C'est fait pour. C'est un scénario interactif. Le jeu de rôle fournit de plus la description d'un univers, des lieux et des créatures qui le composent, ainsi que les règles pour jouer dedans. Ces règles sont aussi appelées systèmes de simulation, car il s'agit de simuler les actions des acteurs et leurs effets. De fait, qui peut dire si vous arriverez à étendre le brigand d'un coup de poing ou si au contraire ses compères vont vous immobiliser



sans effort ? Et si la fenêtre est verrouillée, mmh, vous ne pourrez pas vous glisser dehors, alors que ferez-vous ?

« Que faites-vous ? » Telle est la phrase magique du jeu de rôle. C'est par elle que le meneur de jeu invite les joueurs à décider de leur sort dans l'histoire. Les joueurs expliquent ce qu'ils comptent faire. Le meneur de jeu peut alors leur demander de lancer des dés pour évaluer la qualité de leur action en fonction des capacités des personnages qu'ils incarnent. Puis il juge, à l'aide des règles, de la réussite ou de l'échec de leurs actions.

Et surtout, surtout, le meneur de jeu veille, avec tous les joueurs, à ce que l'histoire soit excitante, à ce que les chances de chacun soient égales, et à ce que tout le monde passe un moment agréable.

L'heroic fantasy

On peut jouer au jeu de rôle dans n'importe quel type d'univers. Le western et la conquête de l'Ouest, la science-fiction et l'exploration de planètes lointaines, l'horreur et la lutte contre des monstres démoniaques... On peut même jouer à être soi-même une créature obscure, un vampire ou un être immortel. L'aventure peut se dérouler dans notre monde actuel, ou à une époque ancienne de l'Histoire, ou dans un monde complètement différent du nôtre.

AGONE, quant à lui, vous offre de jouer dans un univers d'heroic fantasy. Il vous propose de découvrir un univers médiéval fantastique : celui des mythes et des légendes, de la geste du roi Arthur et des contes de fées. C'est un monde incroyablement riche et détaillé, avec ses pays, ses peuples humains et non humains, ses langues, son histoire, ses mythes, ses religions, etc.

Dans ces contrées lointaines, les créatures extraordinaires telles que les lutins et les dragons existent vraiment ; de puissants magiciens rôdent autour de pierres levées au cœur des bois ; des trésors reposent dans des cachettes imprenables ; et des héros valeureux s'en vont en quête, prêts à affronter les obstacles et les symboles qui parsèment leur chemin initiatique.

Les clefs de l'heroic fantasy sont le rêve, l'aventure, le voyage, l'évasion, l'émerveillement.

Les Royaumes crépusculaires

L'univers dans lequel AGONE vous propose de jouer se nomme l'Harmonde, et les contrées qui le composent sont les Royaumes crépusculaires. Il est sorti de l'imagination d'un auteur : Mathieu Gaborit. Ses romans ont connu un succès considérable et ont lancé l'heroic fantasy française. Le héros de son œuvre maîtresse, *Les Chroniques des Crépusculaires*, est un jeune fils de baron obligé de se rendre dans un collège étrange où il va apprendre à maîtriser la rapière, découvrir l'art de la magie et devenir une Éminence Grise. Il se nomme Agone de Rochronde... Par la suite Mathieu Gaborit a continué à étoffer cet univers avec le cycle d'*Abyme*, et les Démons ont surgi des Abysses !

AGONE n'est pas n'importe quel jeu de rôle. En accomplissant les exploits et en affrontant les dangers que vous

réserve l'Harmonde, vous allez adopter des thèmes très forts qui vont occuper les joueurs. Ces thèmes principaux sont :

- **L'exception :** les héros incarnés par les joueurs sont des êtres exceptionnels, plus doués que les autres habitants de l'Harmonde. Ils occupent des fonctions importantes où ils ont pu montrer leurs qualités durant leur carrière. Dans leurs spécialités, ils sont parmi les meilleurs.
- **L'art et l'inspiration :** les héros sont exceptionnels parce qu'ils possèdent quelque chose que le commun des mortels n'a pas. C'est un don que les Muses, les créatrices mythiques de ce monde, leur ont laissé. Cela s'appelle la Flamme. La Flamme améliore leurs capacités et leur donne accès à une magie extraordinaire, fondée sur les beaux-arts : les Arts magiques. On appelle les héros, et donc les joueurs, les Inspirés.
- **La guerre et la résistance :** le Masque, un ennemi fourbe et puissant, a resurgi de la nuit des temps, décidé à se rendre maître des Royaumes crépusculaires. Les Inspirés sont le seul espoir de le contrer, mais ils ne peuvent se faire connaître publiquement. Ils vont devoir découvrir leurs forces et leurs moyens et se battre en secret, avant de se rassembler et de former une armée de résistance clandestine.
- **L'alliance de la magie et de l'épée :** les adeptes de la magie et la noblesse de guerre ont été longtemps opposés, mais depuis la guerre remportée par Agone de Rochronde, il y a trente ans, ils savent qu'ils doivent s'allier. Les héros doivent donc comprendre l'intérêt des deux s'ils veulent repousser la menace. Les disciplines magiques sont très nombreuses : il existe quatre Arts magiques, que l'on peut utiliser chacun sous une forme ancienne et une forme libre. De plus, la magie de l'Emprise, divisée en trois obédiences, offre de manipuler des petites créatures, les Danseurs, pour lancer des Sorts. Enfin, certains individus redoutables pratiquent la Conjuration pour se faire obéir des Démons...
- **Le cosmopolitisme et l'exotisme :** de nombreux peuples habitent l'Harmonde. Il y a onze royaumes ainsi que d'autres territoires mystérieux et dangereux. Les voyages sont fréquents et, bien que certains royaumes ne s'entendent pas, les grandes cités comptent des représentants de tous horizons. Ensuite, on y rencontre des humains, mais aussi neuf autres espèces de créatures intelligentes : les lutins, les farfadets, les ogres, les satyres, les géants, les minotaures, les fées noires, les nains et les méduses. Ces êtres sont nés des Saisons ; on les nomme donc les saisonins. Tous vivent ensemble. Enfin, les paysages reculés de l'Harmonde grouillent d'animaux fabuleux, dont les plus rares, appelés les Excellences et les Merveilles, sont aussi les plus vieux et les plus puissants.

Jouer à AGONE

Dans AGONE, les personnages des joueurs sont des Inspirés. Ce sont des personnages exceptionnels, qui ont eu une grande carrière et n'attendaient plus rien de la vie, jusqu'à ce qu'on leur apprenne qu'ils détenaient un don magique, venu des temps mythiques : la Flamme des Muses. Ce pouvoir leur a permis à leur insu de devenir des maîtres dans leur activité et des grandes figures des Royaumes crépusculaires. Mais maintenant ils sont l'ultime espoir de repousser la menace de la Nuit éternelle et de restaurer l'Harmonie.

Le meneur de jeu s'appelle l'Éminence Grise. Il a appris la vérité sur les adversaires des Inspirés, le Masque et l'Ombre, il connaît tous les secrets de l'Harmonde et est en mesure de mettre en scène les aventures des Inspirés. Il tire les ficelles du Drame mais il est aussi impartial.

Les histoires dans lesquelles les Inspirés vont être précipités, autrement dit les scénarios officiels et ceux qui seront concoctés par l'Éminence Grise, sont appelés les Drames. Ils mettent les Inspirés aux prises avec les manigances du Masque, les forces démoniaques de l'Ombre, les trésors et les secrets enfouis, les intrigues et les batailles entre les grands des Royaumes, entre les écoles de magie, entre les saisonins etc. Les personnages non-joueurs (ou « PNJ ») sont tous les autres intervenants du Drame que les héros rencontrent. Amis ou ennemis, alliés ou traîtres, ils sont interprétés par l'Éminence Grise.

Les quatre Livres d'AGONE

AGONE est un recueil écrit par une éminence grise, un individu à la fois espion et conseiller des puissants, qui vous livre le fruit de son enquête sur les Inspirés, le Masque et la guerre secrète qui les oppose dans l'Harmonde. Il présente donc chacun des chapitres et donne son avis de temps en temps.

Le Livre de l'Harmonde

Cette partie vous explique la genèse du monde, les mythes qui racontent ses origines et les raisons de la guerre qui commence. Il retrace l'histoire des Royaumes et les décrit en détail.

Le Livre des Inspirés

Cette partie précise qui sont les Inspirés que les joueurs vont jouer. Il permet de créer entièrement les personnages du jeu, humains ou saisonins, mais propose aussi des archétypes de personnages prêts à jouer.

Le Livre du Drame

Cette partie explique le système de jeu en général et celui du combat en particulier, décrit l'équipement et toutes les formes de magie. Enfin, un chapitre expose le système d'expérience et la façon dont les Inspirés peuvent progresser.

Le Livre des Intrigues

Cette partie dévoile l'Ennemi des Inspirés, l'alliance maudite de l'Ombre et du Masque. Elle donne ensuite de nombreuses indications et des conseils pour jouer et se termine par un long scénario, un premier Drame pour commencer à jouer.

Des annexes proposent un index et les feuilles de jeu nécessaires aux Inspirés et à l'Éminence Grise.

Que les Muses vous protègent...

Le Livre de l'Harmonde

LIVRE I


G. TAIGNAC



Je savais bien sûr, comme tous ceux de ma caste, que l'Harmonde était immense et recélait mille merveilles. Mais que sont les récits et les gravures des livres comparés au lever du soleil, lorsque l'aube révèle les beautés de nos royaumes ?

J'ai traîné mes bottes par le continent, je l'ai traversé des neiges éternelles aux implacables chaleurs et de la mer à la mer, et pourtant jamais je n'oserai dire qu'il n'a plus de secret pour moi. C'est une terre gigogne, tu vois ? Un royaume a ses régions, une contrée ses domaines, une forêt ses clairières, un manoir ses caves, et les cités… Par Cysèle, les cités grandioses que les Mortels ont bâties !

Il est infini, le chemin à travers ces paysages, si tu veux passer ta vie à le suivre ; infini, le nombre des œuvres que les peuples érigent, abattent et reconstruisent ; infini, l'horizon sur lequel se découpent les Royaumes crépusculaires.

C'est peut-être cet émerveillement qui m'a décidé, autrefois, à m'engager contre la menace de l'Ennemi, à marcher contre la Nuit. On ne peut permettre que ce monde disparaisse, tu comprends ?

Oh, tu vas t'en rendre compte. Approche et sois attentif. Je vais te raconter ce que j'ai vu de l'Harmonde et ce que j'ai appris de ses origines.

Un beau matin, j'ai quitté l'ombre de l'Arbre noir et je me suis dirigé vers l'est, guidé par le vol des oiseaux et par l'envie de voir d'abord les tours de Lorgol…

1 ~ Genèse

L'Aube des Temps

Les Muses



u commencement étaient les Muses. Elles apparurent au creux du néant, se détachèrent des astres luisant dans le vide et s'approchèrent les unes des autres. Elles étaient quatre : Orphèle, Cysèle, Nuence et Stance. Elles étaient éternelles et leur essence était la création.

Mais aucune création n'avait jamais éclos jusque-là. Les Muses erraient sans avoir rien livré d'autre que leur sillage. En elles dormait le futur : le désir, la vie, le temps, la magie… Il lui restait à s'éveiller.

Leurs regards se croisèrent et chacune lut dans les yeux des autres la promesse d'un monde à produire, un monde qui serait la réalisation de leurs aspirations les plus profondes. Il fallait pour cela qu'elles s'unissent. Seule, chacune d'elles ne créerait qu'un monde imparfait, tandis que leur alliance produirait l'Œuvre absolue. Ensemble les Muses seraient capables de donner naissance à un monde enchanté et enchanteur.

L'Harmonie

Orphèle, Cysèle, Nuence et Stance se lancèrent alors dans le plus gracieux des mouvements, dessinant des motifs toujours plus audacieux, toujours plus fertiles. Des labyrinthes sinuaient le long de leur corps diaphane et dans leurs regards brillaient les mille feux des étoiles lointaines. Entre les mains de Cysèle scintillaient les ébauches de mondes qui n'adviendraient jamais. Nuence puisait les teintes les plus folles dans les profondeurs du néant et les brandissait aux yeux de ses sœurs. Sur les lèvres d'Orphèle chantaient des hymnes que personne ne devait entendre. Stance observait et ordonnait les actes des autres Muses, et les leur contait au fur et à mesure. Peu à peu, au centre de leur ronde, apparaissaient les contours, les couleurs, les sons et les mouvements de leur œuvre.

Les quatre Éternelles formaient l'Harmonie. C'était un jeu, sans doute, mais ce jeu composait un univers. Il y eut des matières, des reliefs, des formes exquises et brutes, et par le pouvoir de Cysèle des êtres furent modelés pour parcourir le paysage qu'elle avait forgé.

Il y eut les couleurs, déclinées à l'infini, changeantes sous la lumière des astres, et des reflets se mirèrent dans ces couleurs dues à Nuence.

Il y eut le vent dans le feuillage, les vagues sur les rochers, et par la grâce d'Orphèle le son se fit mélodie, et le moindre bruit fut une musique merveilleuse.

Il y eut les gestes, les mouvements des choses et des êtres, que Stance se mit à conter. Ce monde devait avoir une histoire, qu'il fallait embellir encore si c'était possible ; il fallait lui donner une postérité et en garder la mémoire. Le temps commença à se dérouler, et ce fut la première aube.

Quand ce fut fini, les Muses s'arrêtèrent pour contempler leur œuvre. Elles comprirent que, pour la première fois, leur charme avait engendré une escale dans le vide, un havre enchanté au milieu de nulle part, où pourraient vivre et habiter leurs enfants à venir. Elles voulurent en effet que cette œuvre soit à leur ressemblance, et que ses habitants cultivent l'Harmonie qui avait gouverné leur alliance.

Les Muses descendirent donc sur la terre qu'elles venaient d'arracher au néant et la nommèrent l'Harmonde.

La Quête de l'Ultime Perfection

Les Muses dansaient dans leur monde nouveau, jouissant du moindre de ses détails, et sous leurs pas la nature et ses splendeurs s'épanouissaient sans cesse. Animaux et plantes, êtres vivants et choses inertes célébraient leurs créatrices qui les avaient dotés de tous les dons.

Mais leur danse révéla bientôt aux Muses que leur œuvre était incomplète.

Elles sentaient qu'elles se cherchaient les unes les autres à travers les beautés de cet univers. Chacune des Muses était appelée à épouser les autres, et l'Harmonie serait alors totale. Elles trouveraient leur accomplissement en fusionnant entre elles. L'Harmonie avait permis la création de l'Harmonde ; elle devait maintenant profiter aux Muses elles-mêmes, les absorber dans leur propre rêve, afin que le cycle soit parfait.

Elles se réunirent donc dans un écrin de splendeurs, au cœur de l'Harmonde, agençant autour d'elles le plus fabuleux site qui se puisse concevoir. Dès qu'elles

furent en transe, elles sortirent d'elles-mêmes et partirent en quête de l'Ultime Perfection. Elles suivirent les chemins du monde, leurs reflets parcourant la surface dans ses moindres recoins, pour mieux se retrouver et partager leurs visions.

Dans leur sillage, elles semèrent des créatures qui s'approchaient progressivement de la Perfection. Ainsi apparurent les êtres mythiques de l'Harmonde : les Excellences, puissantes et autoritaires, qui devinrent leur escorte (comme les dragons), et les Merveilles, chargées de garder les lieux enchantés où les Muses faisaient halte (comme les sirènes). Ces escales prirent elles-mêmes le nom de Perfections.

Lorsque les Muses pensèrent avoir réuni toutes les beautés de l'Harmonde, elles exécutèrent le rituel de l'Ultime Perfection. Celui-ci ne produisit pas une fusion, mais au contraire engendra une nouvelle Muse dans laquelle se mariaient les talents des quatre premières. Le mélange des reflets de Cysèle, Orphèle, Nuence et Stance donna naissance à une créature éternelle comme elles, un être distinct qui se considéra comme l'œuvre réussie de la Quête, l'Ultime Perfection.

Mais cet être se rebella contre les Muses. Son instinct était la manipulation. Il décida de se rendre maître de toutes les splendeurs qui avaient convergé dans le rituel, de dominer les êtres vivants, les Excellences et les Merveilles, et de régner sur l'Harmonde à son seul profit.

Il conçut l'idée d'un monde qui serait un théâtre et dont chaque acteur serait son pantin. Et comme son âme était la dissimulation, il ne révéla rien de sa nature et de son projet aux Muses. Il devint le Masque.

Le Drame venait de commencer.

Le Zenith

La quête de l'Ultime Perfection avait-elle échoué ou le Masque en était-il l'incarnation ? Les Muses elles-mêmes ne savaient le dire et décidèrent d'attendre, dans leur univers peuplé de vie et de magie, de voir comment le Masque allait se comporter. Le Masque possédait en effet, comme elles, le pouvoir de créer des Éternels. Il décida de s'entourer d'autres entités pour régler la réalisation de son projet de domination : il enfanta le Jour et la Nuit afin de mettre en place le Drame. Ils furent incarnés par deux êtres : Noxe fut l'Éternel de la Nuit et Diurne l'Éternel du Jour.



Diurne

Le soleil inonda l'Harmonde et Diurne naquit au zénith, au point où l'éclat de l'astre était le plus fort. Il s'entoura lui-même aussitôt d'un peuple qui lui était acquis : les Lueurs, des êtres de pure lumière, qui se répandirent à la surface. Les Muses reconnurent en Diurne un principe qui leur plut, qui magnifiait leurs créations au grand jour, et se rapprochèrent de lui.

Noxe

Puis le zénith déclina, le soleil descendit sur l'horizon, les ombres naquirent, s'allongèrent sur l'Harmonde. Elles n'ont jamais tout à fait disparu depuis. Elles sont passées sous la terre, elles ont tapissé les profondeurs et creusé un espace obscur : les Abysses. De plus, elles ont mis à profit chaque nuit pour se réinstaller et gagner du terrain.

C'est alors que l'influence du Masque se fit plus pesante sur Noxe, car le Masque avait remarqué la capacité des ombres à se dissimuler et à se cacher, et il songea à s'en servir. Noxe, sous l'influence du Masque, changea de visage : il devint l'Ombre. Ensemble, ils créèrent la Ténèbre, l'essence des créatures nocturnes et maléfiques. La Ténèbre se développa dans les profondeurs des Abysses. Ainsi apparurent les Démons, nés de la Ténèbre. Noxe, devenu l'Ombre, fit un périple dans les Abysses, créant et nommant les Démons à chaque étape.

Les Démons et les Lueurs, comme Diurne et Noxe, étaient liés à leur cycle respectif, celui du Jour et de la Nuit : ils apparaissaient et disparaissaient périodiquement à la faveur du changement de cycle. Mais grâce à la Ténèbre contenue dans les Abysses, les Démons n'étaient plus forcés de disparaître et purent subsister hors de leur cycle.

L'homme

Mais le Masque n'avait pas encore accompli son projet : le Drame ne serait complet qu'en ayant à sa disposition des êtres à la fois intelligents et manipulables. Les Démons étaient nés de la Ténèbre, l'essence de l'Ombre, et ne pouvaient donc lui être tout à fait dévolus.

Le Masque parcourut alors l'Harmonde et, sous le regard méfiant des Muses, il donna forme à l'homme. L'homme se trouva donc d'emblée au cœur du projet du Masque. Le Drame tournerait autour de lui. Il serait le jouet favori du Maître du Semblant.

Janus

En réponse, les Muses inquiètes des activités du Masque jugèrent qu'il était temps d'intervenir. Elles unirent leurs forces et Janus apparut.

Janus était un Éternel qui aurait pour mission de régler l'alternance du Jour et de la Nuit, de surveiller les actions des habitants de l'Harmonde, fussent-ils mortels ou éternels.

Janus s'imposa de fait comme le frère ennemi du Masque : le régulateur face à l'agitateur. Janus était doté par les Muses d'un pouvoir immense qu'il exprimait sous forme de Sentences.

Les Décans et les Saisons

Sa première Sentence fut de formuler les Décans, qui sont des modes d'ordonnancement du monde et découpent l'écoulement du temps et l'évolution des choses. Grâce aux Muses, Janus se mit en résonance avec les astres et traça douze Décans. À travers les Décans Janus exprimerait périodiquement ses Sentences et veillerait sur l'œuvre des Muses.

L'Harmonde eut alors une réaction naturelle à la présence de Janus et à ses efforts pour régler son fonctionnement. Les Saisons s'éveillèrent. Nées du monde, de la vie, de l'enchantement, elles s'opposèrent à la régulation. Elles représentèrent le pur chaos, la liberté de la nature, le désordre, la féerie… Elles sont incarnées dans des femmes merveilleuses, nanties des attributs de leur Saison : la Dame du Printemps, la Dame de l'Été, la Dame de l'Automne et la Dame de l'Hiver.

Il n'y avait pas encore de régularité dans le passage et la succession des Saisons à l'époque. Elles vagabondaient en liberté à la surface du monde. En revanche, elles n'étaient pas en rébellion directe contre Janus et elles acceptèrent de se couler dans les Décans que le Maître des Sentences avait imposés.

Les saisonins

Dans l'atmosphère bienveillante des Dames naquirent les enfants des Saisons, les premiers mortels de l'Harmonde qui ne doivent leur naissance ni aux Muses ni au Masque. Ce furent les saisonins. Ils composèrent autant d'espèces que de Décans, à savoir douze, trois par Saisons :

- *les lutins, les farfadets et les satyres pour la Dame du Printemps,*
- *les ogres, les minotaures et les géants pour la Dame de l'Été,*
- *les pixies, les drakoniens et les morganes pour la Dame de l'Automne,*
- *les fées noires, les nains et les méduses pour la Dame de l'Hiver.*

Les saisonins sont par essence incontrôlables, nés de la liberté des Saisons, hors de l'influence des Muses, du Masque, de Janus, de l'Ombre et de Diurne.

La Guerre des Décans

Les saisonins s'avérèrent aussi extrêmement turbulents. L'existence des Décans de Janus les poussèrent à la concurrence. Ils se mirent à se battre entre eux pour la primauté de leur Saison d'origine. Les Saisons n'ayant pas de réelle autorité sur les saisonins, elles ne prirent pas part en personne à la guerre opposant leurs enfants. À l'issue de cette guerre, les Saisons entre elles réussirent à imposer une stabilité durable, avec

comme principale conséquence la persistance de chaque Saison sur ses trois Décans. Les saisonins purent désormais vivre sur des terres dominées par leur Saison de prédilection.

Cependant, l'homme prenait plus de place et d'importance sur l'Harmonde. Guidé discrètement par le Masque, il s'installait sur des territoires de plus en plus vastes, construisait des cités et jetait les bases des civilisations futures. Ce faisant, il bousculait l'organisation des saisonins. Ceux-ci se replièrent dans leurs écrins naturels avec méfiance et hostilité.

L'Agonie

La Guerre des Éternels

Le Masque favorisait l'Ombre de plus en plus ouvertement, car il voulait s'approprier les Démons des Abysses afin qu'ils lui servent d'armes dans son ascension vers le pouvoir. Les hommes seraient les pions du Masque et les Démons son armée.

Grâce aux rapports de Janus, les Muses virent à ce moment-là l'homme leur échapper sous l'emprise grandissante du Masque et estimèrent que son pouvoir devenait trop grand en raison de l'alliance objective avec les Démons des Abysses. Elles en appelèrent à Janus pour constater le déséquilibre. Pour compenser, celui-ci leur accorda l'alliance avec Diurne.

Dès cet instant, les Muses cessèrent d'être spectatrices de leur œuvre et conçurent un nouvel idéal. Le but de l'Harmonie serait désormais l'Inspiration. Ce serait un moyen de renouer les liens entre les êtres de l'Harmonde et leurs quatre créatrices. Par l'Inspiration, elles enlèveraient les hommes à l'emprise du Masque. Les Muses s'adressèrent alors à Diurne et lui demandèrent l'aide des Lueurs.

Diurne, qui désirait que son peuple puisse subsister à l'instar des Démons de l'Ombre depuis l'invention de la Ténèbre, accepta.

La réaction du Masque fut encore plus violente que les Muses ne l'imaginaient. La guerre embrasa l'Harmonde. Elle opposa les Lueurs de Diurne et les hommes obéissant aux Muses d'une part, et les hommes manipulés par le Masque et les Démons d'autre part. Les saisonins adoptèrent une neutralité méfiante, excepté quelques pactes locaux de mercenariat avec un camp ou l'autre.

Les ravages furent terribles : pour la première fois, le chaos sortait des enclaves des Saisons pour se répandre sur le monde. Les éléments qui avaient été patiemment agencés par les Muses pour modeler l'Harmonde dévastèrent les paysages et submergèrent les belligérants. Des batailles gigantesques opposèrent mortels et immortels, versant tous les sangs, gâchant les énergies du Jour et la Ténèbre. Les Muses prirent les armes et semèrent la destruction, tandis que le Masque portait la mort jusque dans le sein de ses quatre aînées.

Le Centresprit

L'alliance noire du Masque et de l'Ombre domina bientôt. Les Muses, affaiblies, blessées, hagardes, se trouvèrent en péril. Elles étaient à l'Agonie. Elles comprirent qu'elles allaient devoir disparaître de l'Harmonde qu'elles avaient pourtant elles-mêmes créé comme un lieu de paix et de beauté. Elles choisirent alors de tenter leur dernière chance pour récupérer leur ascendant sur les hommes et assurer leur retour prochain : le rituel de l'Inspiration devait connaître une forme brutale, rapide et définitive. Les Muses séduisirent Diurne pour s'assurer son concours. Mais elles le trompèrent sur la manière dont il allait être mis à contribution au cours du rituel. Elles lui prirent son énergie : grâce à ce sacrifice, l'essence de Diurne serait désormais le réceptacle et le vecteur de l'Inspiration. Avec elle, les Muses modelèrent ce qui allait les représenter à l'avenir en leur absence et ce qui leur permettrait de se manifester.

Les Muses créèrent les Flammes.

Les Flammes furent le résultat de la combinaison de l'enchantement des Muses et de l'essence de Diurne. Les Flammes libérées sur l'Harmonde suscitèrent une explosion sans précédent, un jaillissement comme le monde n'en avait pas connu depuis sa création. Leur apparition soudaine provoqua la naissance du Centresprit : un domaine spirituel qui irradia le monde et les hommes. Ces derniers furent dès lors tous inspirés, ils furent tous dotés d'une Flamme dont le Centresprit demeura le foyer.

Le Masque et les forces de l'Ombre furent terrassés par l'éclatement d'un tel brasier. Les hommes échappèrent à l'influence malsaine du Maître du Semblant et les Démons se réfugièrent dans les Abysses en glapissant. À l'issue de cette guerre, Diurne ayant été sacrifié par les Muses, il n'était plus que l'ombre de lui-même, un homme-enfant triste et dépourvu de ses talents originels. Il ne mourut pas, car il restait d'ascendance éternelle. De plus, les Lueurs ayant payé un lourd tribut sur le champ

de bataille, les dernières d'entre elles quittèrent l'Harmonde, sous la protection de Janus pour les préserver des forces de l'Ombre.

La Flamboyance

Ce fut le début de la Flamboyance. Les hommes étaient inspirés, les saisonins vivaient en paix et l'aura des Muses enveloppait l'Harmonde. Ce fut une époque fabuleuse où les mortels livrèrent des créations incroyables, à la beauté fulgurante héritée des Muses et de leur enseignement, car elles vivaient en quelque sorte dans le cœur de leurs auteurs. Il en reste aujourd'hui quelques rares vestiges, telles que les Mille Tours de Lorgol.

À cette époque, lorsque les hommes mouraient, la Flamme quittait leur corps et devenait un Génie désincarné qui retournait vers le Centresprit, avant de redescendre pour inspirer d'autres hommes. Et quand les hasards de la natalité produisaient des décalages entre le nombre des morts et celui des naissances, les humains sans Flamme étaient appelés les Ternes, mais n'en étaient pas méprisés pour autant, car les Inspirés partageaient leur inspiration avec tous.

On vit apparaître en ces heures glorieuses des héros mythiques, des prophètes charismatiques, des chefs d'exception qui furent souvent intégrés aux traditions et aux cultes des habitants de l'Harmonde. Avec le temps, le souvenir de ces êtres se modifia et les Génies furent parfois considérés comme des entités divines.

Étant donné que les Muses avaient disparu et que le Masque avait été vaincu par la Flamboyance, Janus se trouva le dernier Éternel de premier plan, le seul maître du monde et le dépositaire définitif de la fonction de régulateur. Il décida de punir l'Ombre et Diurne, fauteurs de troubles, à la fois complices des événements dramatiques qui avaient conduit à la guerre, et victimes trop faciles du Grand Manipulateur. Il les enferma tous les deux. L'Ombre fut reclus dans les Abysses, en compagnie des Démons. Quant à Diurne, Janus créa spécialement une sphère pour l'emprisonner, l'Orbe, et il la cacha dans un endroit secret. Ce lieu sera plus tard désigné comme le Puits par les membres du collège de Souffre-Jour, qui allait être bâti exactement au même emplacement bien des siècles plus tard.

À la suite de ce double emprisonnement, les principes représentés par Noxe et Diurne restèrent vivants : le Jour et la Nuit subsistèrent à la surface de l'Harmonde et alternent depuis de manière immuable. Le cycle se poursuivrait désormais sans les Éternels qui l'avaient incarné.

Janus ne fit rien de plus contre le Masque car ce dernier était tabou : comme il était une cinquième Muse, Janus aurait dû lui prêter allégeance mais les quatre autres Muses ne l'avaient pas reconnu comme tel. De plus, il restait en quelque sorte son frère ennemi, et leurs principes d'action étaient tellement opposés qu'il n'était pas question qu'ils interfèrent, sous peine de mettre à nouveau l'Harmonde en péril. Janus ne disposait donc pas de réel pouvoir sur le Masque. Celui-ci se contenta dès lors de prendre la fuite après la cuisante défaite de la Flamboyance, cherchant une revanche pour reprendre un jour possession des hommes inspirés.

L'Éclipse

Cette revanche, il la trouva bientôt. Il parcourut l'Harmonde de manière clandestine, sous le couvert d'une cape et d'un loup noir dissimulant sa forme et ses traits.

Outre sa science du déguisement, il mit à profit les capacités de changement physique qu'il apprenait à mesure qu'il visitait l'Harmonde : il se révéla capable de modifier sa taille, son aspect, son âge apparent, et ce, de plus en plus fortement et fréquemment, jusqu'à maîtriser cet art du changeforme à la perfection.

Il traversa toutes les latitudes, rôda autour des Perfections, épia les saisonins et finit par découvrir le moyen de se venger de Janus et des Muses. Il parvint à débusquer les Dames des Saisons dans les sanctuaires naturels où elles se prélassaient et en choisit une pour l'approcher et la séduire.

Il jeta son dévolu sur l'Automne. Il lui fit de nombreuses promesses : elle durerait éternellement une fois qu'il aurait repris le pouvoir sur l'Harmonde, et elle ne serait plus forcée de laisser la place à ses trois sœurs dans le cycle annuel. Le discours du Masque, l'atmosphère qu'il dégageait étaient proches de ses propres sentiments. Elle accepta.

Le Masque s'empara d'elle et lui commanda de déployer sa toute-puissance, de révéler ses atours et de les lancer au-dessus du monde. Le ciel devint mordoré, les feuillages brunirent sur tous les arbres, le vent se leva et le froid s'insinua dans les choses et les êtres. Le pacte des Décans, accordant à chacun des saisonins de vivre sous la Saison de leur convenance, était rompu. Les autres Saisons, en proie à la terreur, durent abandonner leurs territoires et se replier sur elles-mêmes.

Le Masque utilisa l'Automne afin de voiler le Centresprit et de masquer l'Harmonde. Il lui prêta sa cape qui s'étendit sur la voûte du ciel à la façon d'un immense drap. Ce fut l'Éclipse.

Le voile de l'Automne provoqua la rupture entre le Centresprit et les humains inspirés. Le cycle de l'envol des Flammes quittant les hommes à leur mort et de leur retour dans le cœur des nouveaux-nés fut brisé.

Le Masque avait réussi à interrompre l'inspiration léguée par les Muses.

Danseurs, Génies et Revenants

Cette rupture eut d'énormes répercussions. La Flamme se scinda en trois composantes, à partir des trois bases du rituel de création : les Muses, Diurne et les hommes. Les Flammes, ne pouvant plus suivre le cours normal de leur cycle, se divisèrent. Elles donnèrent naissance aux Danseurs, des petites créatures issues de l'essence de Diurne. Ces êtres ont perduré avec des spécificités extrêmement étonnantes et sont devenus beaucoup plus tard les acteurs d'une discipline magique, l'Emprise. Tous les Danseurs existant de nos jours ou ayant existé dans l'histoire sont donc nés au moment de l'Éclipse. Il n'y en eut plus jamais d'autres.

Désormais, les humains inspirés ayant atteint le plus haut degré dans l'évolution de leur Flamme seraient nommés Génies, mais à leur mort physique, incapables de regagner le Centresprit, ils devraient errer sur l'Harmonde.

Troisièmement les Ternes, les humains non inspirés, se firent plus nombreux, puisque la Flamme ne pouvait plus revenir du Centresprit. Ces individus ne deviendraient évidemment pas des Génies. En revanche à leur mort, s'ils avaient eu une existence exceptionnelle légitimant la survie de leur mémoire, ils pourraient se transmuer en Revenants, des spectres issus de l'essence de la mémoire humaine.

Les Muses, quant à elles, qui souhaitaient subsister sous la forme de Flamme, se trouvèrent fragmentées entre les Flammes restées dans le cœur des Inspirés, les Génies errants et le Centresprit, isolé de l'Harmonde.

L'Éclat

D'autre part, la rupture consacra l'apparition de la magie, en cristallisant l'aura des Muses sur l'Harmonde. En effet, jusqu'ici, les mortels n'employaient pas de magie par eux-mêmes. Au temps des Muses ils jouissaient des pouvoirs qu'elles leur concédaient, et ensuite ils se servirent de l'inspiration placée en eux pour concevoir de grandes œuvres enchantées. Par contre, à partir de l'Éclipse, l'aura des Muses, l'Inspiration libérée sur le monde s'est matérialisée sous la forme d'une substance cristalline : l'Éclat. Les Vestiges de la Flamboyance sont entièrement constitués d'Éclat ou au moins en contiennent une part. C'est la base des pratiques ma-giques des mortels.

Le Crépuscule

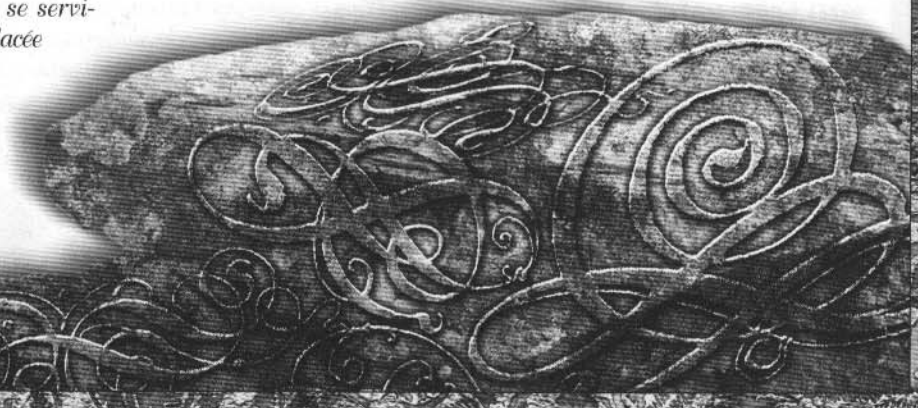
Du fait que les Muses avaient sacrifié Diurne, le Jour était décrépit, fade, trop faible pour résister à une attaque comme celle que venait de perpétrer le Masque allié à l'Automne. Depuis, l'Harmonde est donc sous une sorte de crépuscule permanent, un automne en demi-teinte contre lequel les Saisons allaient devoir lutter pour continuer à exister et à régner à tour de rôle. Ce fut la fin de la Flamboyance, la fin de l'Inspiration universelle. L'Automne est depuis considéré comme une Saison maudite, ainsi que les trois peuples de saisonins des Décans qu'il abrite. Ces trois peuples, pixies, drakoniens et morganes, devinrent les agents du Masque.

Mais surtout, le Masque avait remporté une victoire et jeté les bases de sa vengeance et de son retour prochain. En effet, à cause de l'Éclipse, lorsque les derniers hommes inspirés mourraient, leur Flamme ne retournerait pas dans le Centresprit : elle se diluerait dans l'atmosphère ou errerait sous forme de Génie, et il n'y aurait plus de transmission. Les Flammes s'épuiseraient et un jour les Muses finiraient par mourir définitivement.

L'âge des Crépusculaires allait s'ouvrir.

Le pacte de Janus avec les Saisons

Janus fut obligé de réagir face à l'Éclipse, qui était à la fois une atteinte contre sa régulation du monde et contre l'équilibre qu'il devait faire respecter. La disparition programmée des Muses était inadmissible. Il fallait rétablir l'équilibre entre les Éternels, corriger



cette domination d'une Saison sur les autres, réconcilier le monde et l'Inspiration et redonner une chance à l'enchantement.

Il rendit visite aux trois Dames des Saisons, recroquevillées dans leurs refuges. Il savait que leur approche serait difficile car elles avaient été durement blessées par la trahison de l'Automne et elles refuseraient le dialogue avec un Éternel.

Pourtant il parvint à obtenir une audience et leur proposa un pacte. Il s'agissait de trouver un stratagème afin de perpétuer l'Inspiration le temps de renouer à nouveau avec le Centresprit malgré l'Éclipse. Il leur demanda leur aide pour préserver la Flamme des derniers Inspirés et la transmettre à l'avenir. En échange, Janus leur offrit une Sentence imposant une succession régulière, un partage du cycle annuel des Décans : l'année compterait dix mois, trois pour l'Hiver, trois pour le Printemps, trois pour l'Été et un pour l'Automne, car il était impossible à Janus de l'oblitérer totalement. Ainsi, en principe, plus aucune trahison en vue d'une domination d'une Saison sur les autres ne serait possible sans contredire la Sentence et devoir affronter directement Janus.

Mais les Saisons étaient capricieuses de nature et, bien que cette Sentence fût acceptée après d'interminables discussions, elles se montrèrent plus exigeantes que Janus ne l'avait prévu. Leur principale revendication fut d'obtenir la Flamme pour leurs saisonins afin qu'ils puissent être inspirés. Les raisons invoquées étaient leur volonté de préserver leurs saisonins des atteintes du Masque après la capture de l'Automne et leur désir de rester présentes dans l'histoire future par l'intermédiaire de leurs enfants.

Janus le leur accorda. Elles se réfugièrent alors dans des tableaux-mondes afin d'échapper à un éventuel retour du Masque dans le but de les séduire ou de les capturer comme il l'avait fait avec leur sœur.

Janus désigna neuf saisonins, un de chaque peuple, pour former le Conseil des Décans. Leur mission serait de veiller sur les Inspirés à l'heure de leur trépas, de récupérer leur Flamme et de la transmettre à de futurs Inspirés, hommes ou saisonins. Janus permit donc d'avoir accès aux Flammes et d'apprendre à les maîtriser, les transporter, etc.

Le fait qu'il existe des saisonins inspirés s'avérait également un atout majeur contre le Masque du fait de leur caractère incontrôlable. Ce serait toujours Janus qui désignerait les élus aptes à recevoir la Flamme à l'avenir.

Le complot du Masque était déjoué. Mais la guerre ne faisait que recommencer, une lutte nouvelle et secrète, entre les Inspirés préservant leur Flamme pour tenter de ressusciter les Muses et le Masque décidé à prendre possession des mortels.

Les Arts

Les Éternels se retirèrent du théâtre du monde, laissant les mortels vivre et prospérer à leur guise. Le souvenir des Muses et du Masque s'estompa et la Flamboyance ne survécut dans les esprits que grâce aux héros qu'elle avait consacrés et aux Vestiges qui émaillaient l'Harmonde. D'autre part, les Danseurs et l'Éclat donnèrent lieu à des manifestations magiques que certains surent comprendre et maîtriser.

En particulier, les derniers Inspirés héritant des Flammes léguées par le Conseil des Décans n'oublièrent pas leur mission et se mirent en quête d'entretenir le souvenir des Muses et de contribuer à les faire revenir. Pour eux, derrière le voile du Crépuscule brillait un invisible brasier, le Centresprit.

Les Inspirés travaillèrent donc à créer des Arts magiques. Ce sont en pratique des rituels passant par les beaux-arts permettant de déployer les pouvoirs que la Flamme a placés en eux. Mais par-delà leur usage, il s'agissait de construire une sorte de temple immatériel pour les Muses et de participer à la création d'un panthéon des Génies et au rétablissement du lien entre le Centresprit et l'Harmonde.

Malheureusement pour les enfants des Muses, les meilleurs d'entre eux sont devenus des Génies au cours du temps : il y a donc de moins en moins de Flammes à transmettre… Et la menace ne s'est pas évanouie…

Le Souffre-Jour

Les Éternels avaient fait retraite, comme Janus, ou avaient fui la lumière, comme le Masque, mais n'avaient pas quitté complètement la scène. Le Masque n'avait pas abandonné son désir de pouvoir et ses manigances se poursuivaient sournoisement à travers les royaumes.

Janus était devenu le regard de la Lune pour surveiller l'équilibre du monde. Il avait notamment prévu que le Masque tenterait un jour de tuer Diurne pour lui faire payer sa trahison. Il veilla donc sur l'Orbe qu'il avait créée pour emprisonner Diurne. Et il arriva qu'un jour le Masque jeta un poignard dans le Puits et creva l'Orbe. Mais une alchimie se produisit : la libération de Diurne dégagea les derniers feux de sa puissance déchue, qui pénétrèrent le fond du Puits et s'enracinèrent dans la terre, rejoignant le domaine abyssal de l'Ombre. S'ensuivit la naissance d'un arbre noir, gorgé de Ténèbre et lié à Diurne. Le souffre-jour.

Le but de Janus fut dès lors de générer une nouvelle Flamboyance par l'alliance entre Diurne et l'Ombre. Il souffla à Diurne de fonder un collège : le collège de Souffre-Jour, où régnerait l'Ombre contrôlée par les yeux de Diurne. En contrepartie ni l'un ni l'autre n'aurait le droit d'en sortir, afin de ne pas répéter les erreurs du passé. Diurne entreprit d'y former des éminences grises qui joueraient le rôle d'espions pour son

compte. Ils rapporteraient les faits et gestes des grands des royaumes et permettraient à Janus de régler au mieux les affaires des mortels et de prononcer ses Sentences.

Puis, lorsque les éminences seraient suffisamment fortes et nombreuses, il faudrait essaimer les souffre-jour de par l'Harmonde et ouvrir une nouvelle ère d'Harmonie sous son commandement. Pour cela, Janus aurait besoin que quelqu'un soit envoyé au collège de Souffre-Jour, devienne l'élève de Diurne puis son héritier. Lui serait capable de sortir de l'enceinte du collège, de répandre les souffre-jour et de diriger les éminences grises dans l'Harmonde tout entier.

Ce fut Agone de Rochronde.

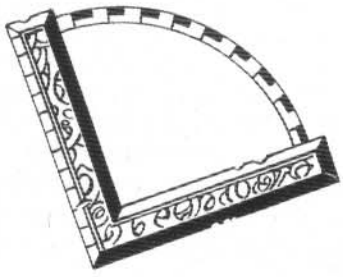
Aujourd'hui : vers la Nuit éternelle

Le Masque s'infiltre dans les individus, les royaumes, les cours, les corporations… Il rallie des serviteurs et étend son influence. Il arrivera à ses fins quand le Crépuscule sera complet. L'alliance naguère conclue avec l'Ombre est restée vivace : Noxe lui donnera le pouvoir de revenir en lui prêtant ses hordes de Démons. Le Masque s'en sert pour couvrir ses agissements aux yeux des hommes, dominer l'Harmonde et asservir les mortels. Le Masque capte et souffle les Flammes qui l'empêchent de régner. Il reste aujourd'hui mille et une Flammes.

Comme les éminences grises l'ont prédit, la guerre embrase de nouveau les Royaumes crépusculaires. Une guerre perfide dont les acteurs sont rares et dont tous les mortels sont les victimes. Heureusement, les Muses ont laissé des héritiers, porteurs de la promesse d'un monde libre.

Vous.

L'enjeu : la Flamboyance ou la Nuit éternelle.



CHRONOLOGIE

L'Aube des Temps
Création de l'Harmonde par les quatre Muses : l'Harmonie
La Quête de l'Ultime Perfection
Création des Perfections, des Excellences et des Merveilles
Création du Masque
Début du Drame

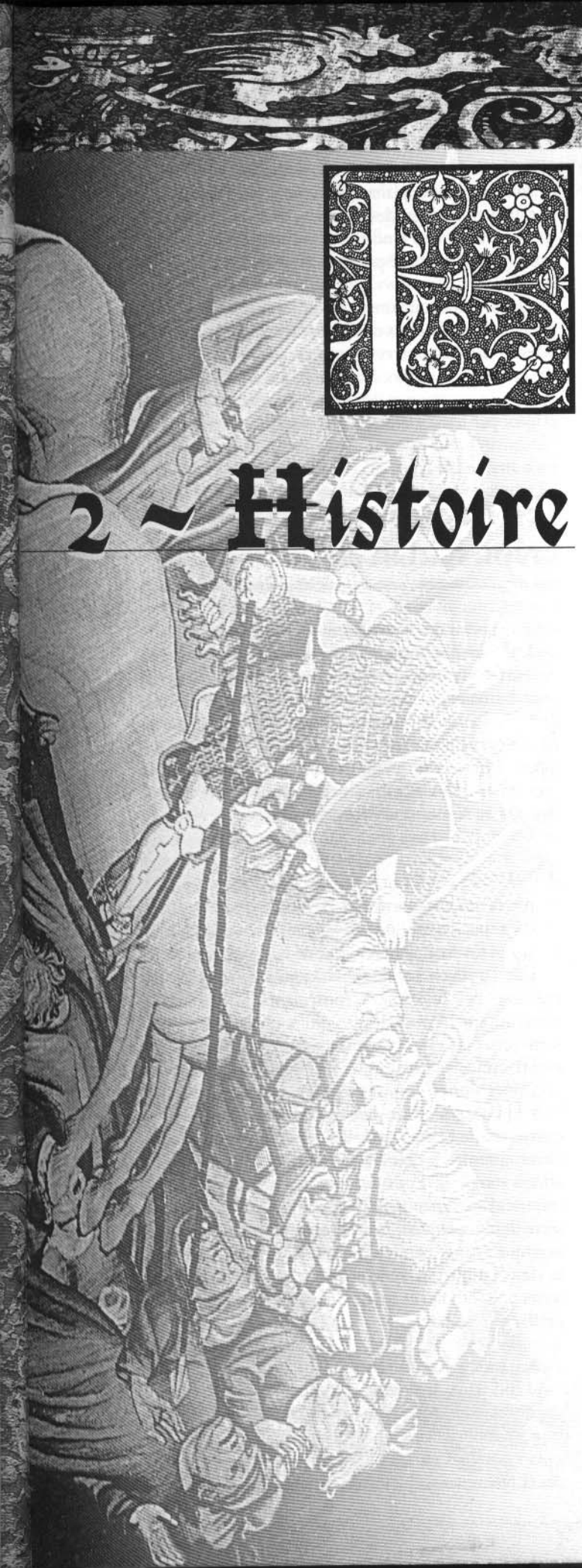
Le Zénith
Le Masque enfante le Jour : Diurne, et la Nuit : Noxe
Diurne crée les Lueurs
Apparition des Abysses
Noxe devient l'Ombre sous l'influence du Masque, les Démons naissent avec la Ténèbre
Le Masque enfante l'homme
Création de Janus par les Muses
Apparition des Saisons qui enfantent les saisonins
Janus crée les Décans
Guerre des Décans
Pacte des saisonins
Prolifération des hommes

L'Agonie
Guerre des Éternels
Rituel de l'Inspiration
Les Muses créent les Flammes
Sacrifice de Diurne
Apparition du Centresprit
Départ des Lueurs

–3000 La Flamboyance
Janus enferme l'Ombre dans les Abysses et Diurne dans l'Orbe
Fuite du Masque

An 0 L'Éclipse
Séduction de la Dame de l'Automne par le Masque pour voiler le Centresprit
Apparition des Danseurs, des Génies et des Revenants
Les Muses se fragmentent dans les Flammes
9 Pacte de Janus avec les Saisons
Formation des Conseils des Décans
Fossilisation de l'Harmonie dans l'Éclat
Retraite des Éternels

Le Crépuscule
30 Fondation de l'Emprise et du Cryptogramme-magicien
300-350 Invention des Arts Magiques
1299 Fondation du Souffre-Jour
Recrutement de Diurne par Janus
1410 Arrivée d'Agone de Rochronde au Souffre-Jour
1450 Aujourd'hui : vers la Nuit éternelle



2 ~ Histoire

Des Flamboyants aux Crépusculaires

Les royaumes qui seront le théâtre des aventures d'AGONE furent enfantés dans le sang et les larmes de luttes fratricides pour le pouvoir. Ces guerres fragmentèrent les quatre empires qui constituaient le continent en nations nommées Empires Flamboyants. Au fils des années, les frontières de ces États changèrent. Lors du bouleversement magique qui provoqua l'apparition des Danseurs, ils prirent le nom de Royaumes crépusculaires. Leurs histoires s'étalent sur plusieurs siècles et nous ne mentionnons ici que les événements clefs qui donnèrent le jour à ces nations.

Les Empires Flamboyants

Aux origines, l'Harmonde se composait de trois empires originels. Les deux premiers, Moden-Hen' et l'empire du Septentrion, se scindèrent en royaumes durant la Flamboyance. Le dernier, Armgarde, devait éclater lors du premier Âge des Crépusculaires.

Moden-Hen'

C'était non seulement le plus vaste et le plus riche des empires de tout le continent mais aussi le plus luxuriant. Les anciennes légendes rapportent qu'il fallait plusieurs semaines à un Moden-Hen pour traverser l'empire végétal du nord au sud et plusieurs mois pour un étranger.

Puis, un voyageur imprudent que les tribus keshites évoquent aujourd'hui à demi mots découvrit au fond d'une crevasse une sphère ciselée dans la roche de l'Harmonde. La légende raconte que les premiers Génies y auraient enfermé un feu terrible que le voyageur aurait libéré sur les Empires Flamboyants. Surgissant telle une tornade de flammes, le Feu des Origines se répandit dans la vallée fertile prisonnière des monts Drakoniens cernant la faille qui l'abritait, brûlant tout sur son passage. Les légendes prétendent que ce déluge infernal cessa brusquement, laissant aux rares survivants au cœur des monts Drakoniens une terre brûlante s'étendant à perte de vue : Keshe.

Les massifs centraux protégèrent la partie sud de l'empire des tornades de flammes et des vagues de chaleur étouffante. Ainsi, la forêt de Frabourg conserva les derniers arbres-rois qui avaient fait la grandeur de l'artisanat moden-hen. En un siècle, alors que les tribus keshites vivent une période d'épopées et de légendes,

cette région se réorganise en une micro-reproduction de Moden-Hen', devient une confédération d'États sous le nom de Marches modéhennes.

Les méduses, nombreuses en Moden-Hen', purent se réfugier dans les vallées du sud-est de l'empire.

CHRONOLOGIE

-3000	**La Flamboyance**
	Feu des Origines / quête d'Artem l'Ardent / Création du
-2000	désert de Keshe
-1900 à -1800	Epopées keshites
-1700	Création des Marches modéhennes
-1700	Migration des méduses au sud-est
-1500	Création de l'Enclave boucanière
-1400	Erection de Lyphane
-1200	Peuplement des Parages
-900	Révolution des esclaves : création des Communes Princières
	Pacte de Janus et des Saisons : création des Conseils des Décans
0	**L'Éclipse**
	Début du Premier Age
30	Fondation du Cryptogramme-magicien : 1er Symposium
150	Persécution des Eclipsistes et fuite
300-350	Création des Arts magiques
990	Mort d'Erkman XIX
991	Les Fratricides d'Armgarde (guerre des trois fils : Urguemand, Neuvêne, Janren)
1001	Assassinat de Neuvêne
1004-1006	Fondation des royaumes d'Urguemand, de Janrénie et de la Province Liturgique
	Début du Deuxième Âge
1007	Ouverture des écoles d'Emprise : essor et troubles
1048	2e Symposium : scission des obédiences : Eclipsistes, Jornistes, Obscurantistes
	Les Grandes Guerres :
1062	Révolte de Lyphane contre les Communes Princières
1100	Fondation de la République Mercenaire
1140	Assauts keshites contre les méduses
1161	Fondation des Terres Veuves
	Début du Troisième Age
1250	3e Symposium dit du Confinement
1299	Fondation du collège du Souffre-Jour
1302-1306	Apparition des éminences grises dans les royaumes
1300-1320	Retour des saisonins
1410	Mort d'Erdhence de Rochronde, Agone au Souffre-Jour, destruction du Souffre-Jour
1413	Guerre d'Urguemand menée par Agone
1415	Agone Premier Baron d'Urguemand
	Début du Quatrième Age
1450	Aujourd'hui : alerte aux Inspirés lancée par les éminences grises suite à l'infiltration du Masque

L'empire du Septentrion

L'apparition du désert de Keshe marqua la fin de l'empire du Septentrion. Bien que les vents brûlants qui avaient dévasté les forêts d'arbres-rois de l'empire modéhen ne purent franchir les monts Drakoniens, la rupture des relations commerciales avec cette partie du continent entraîna de graves bouleversements dans l'économie de l'empire du Septentrion. La province au nord de Moden-Hen' dut se tourner vers le pillage des riches vallées frontalières plus au nord. Les cités-États de ces vaux réagirent aussitôt par d'importantes manœuvres militaires. Les pilleurs furent repoussés vers la mer. Grâce à l'aide des drakoniens qui peuplaient les montagnes environnantes, ils purent se protéger des missions punitives des seigneurs du Septentrion et fonder leur propre pays qui jusqu'à nos jours fut contesté par les autres royaumes : l'Enclave boucanière.

Ayant perdu tout contact avec les tribus keshites, les princes des cités-États du Septentrion choisirent de s'intéresser aux ressources des régions primitives du nord du continent, jugées longtemps inintéressantes : la Lyphane et les Parages. Les Communes Princières furent érigées par les anciens esclaves restés sur place.

Les Royaumes crépusculaires

Les échevins du Cryptogramme-magicien font remonter l'histoire des Royaumes crépusculaires à l'apparition de leurs Danseurs suivie par le premier Symposium qui posa les bases de leur assemblée. À compter de cette date, ils s'accordent sur un découpage de l'histoire en quatre périodes, quatre Âges, qu'ils ont imposés comme repères historiques. L'Éclipse étant l'an 0, ils considèrent que les Empires flamboyants perdirent alors de leur superbe et devinrent crépusculaires.

Premier Âge

Naissance d'un ordre

Le Symposium qui posa les bases du Cryptogramme-magicien fut suivi d'atrocités et de luttes de pouvoir au sein de l'ordre mais également entre les Mages et les puissants des Royaumes crépusculaires. En effet, nombreux furent les monarques qui souhaitèrent ardemment briser le Cryptogramme naissant. Des Mages furent emprisonnés et torturés, condamnés à l'esclavage ou assassinés. Certes, ces vives réactions conduisirent la plupart des Mages à fuir dans les hautes montagnes des Cornes ou de Keshe, mais elles permirent également au Cryptogramme-magicien de se forger son identité. En effet, à vouloir le terrasser, les monarques des Royaumes crépusculaires en avaient fait un ordre martyr, une bannière derrière laquelle les Mages se rangèrent en cercles magiques. Ainsi, pendant un siècle, les Mages, réduits à la clandestinité, se rencontrèrent dans le plus grand secret pour étudier et apprendre de leurs expériences respectives de la magie.

Les Fratricides

Au couchant, Armgarde, un empire médiéval, se développait lentement depuis des siècles lorsque l'empereur Erkman XIX mourut, laissant derrière lui quatre enfants : trois jeunes hommes en âge de se battre — Urguemand, Janren et Neuvêne — et leur sœur aînée. Respectant la tra-

dition de ses ancêtres, celle-ci, Tanis, fille d'Erkman XIX, ne prétendit pas au trône, laissant ses frères faire face à leur destinée, le choix le plus difficile qu'ils eurent jamais à faire : déterminer ce qui serait le mieux pour l'empire. Ils se réunirent dans la forteresse de leur père, jurant qu'ils ne la quitteraient pas sans avoir réglé cette délicate succession. Ils palabrèrent des jours et des nuits, cherchant à se prouver les uns aux autres lequel était le plus apte à régner. Aucun d'entre eux ne fut en mesure de convaincre les deux autres de ses prédispositions ; aucun d'entre eux ne céda la place à l'un de ses frères. La rencontre devint une joute orale qui déboucha sur la guerre fratricide la plus sanglante de toute l'histoire de l'empire d'Armgarde.

Les frères rejoignirent leurs châteaux et levèrent dans chaque village alentour une milice qui vint rejoindre les rangs de plus en plus nombreux de leurs armées. Tanis suivit Urguemand sur ses terres du littoral.

En quelques mois, les contrées mitoyennes des trois territoires furent mises à feu et à sang. Les morts jonchèrent les champs, pourrissant et transmettant un mal terrible aux terres et aux paysans qui les cultivaient. Très vite, les soldats survivant aux escarmouches manquèrent de nourriture saine. Les pires maux infestaient la terre et les hommes. L'un des chevaliers d'Urguemand, fatigué par les batailles incessantes, suggéra à son suzerain d'assassiner l'un de ses frères. Tout d'abord sourd à cet insensé projet, Urguemand se laissa convaincre et choisit d'assassiner Neuvêne, dont les troupes brûlaient la terre où lui et ses frères avaient grandi. Alors que le projet était sur le point de voir le jour, Tanis avertit Janren qui ne parvint pas à arrêter le bras fratricide de son frère. L'ignoble crime éleva Neuvêne au rang de martyr. Des années s'écoulèrent et les escarmouches se firent plus rares. Certes, certaines zones frontalières étaient le théâtre de pillages et de combats, mais en retrait trois royaumes naissaient : Urguemand, la Janrénie et la Province liturgique.

L'ARDENT

Les échevins de Préceptorale — des érudits qui tentent de sortir la paysannerie de l'analphabétisme — enseignent à leurs disciples que l'histoire des Royaumes crépusculaires commença des années avant la création du Cryptogramme-magicien. Ils se réfèrent à une année mythique de la Flamboyance où un saisonin de l'Été tenta de séduire sa Dame.

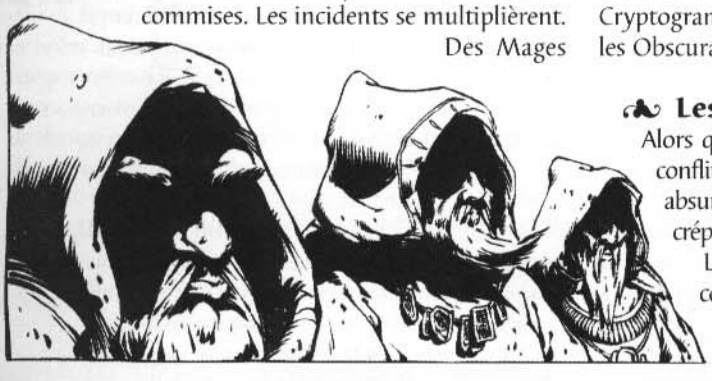
Satyre de son état, Artem chercha à retrouver la première des femelles de son espèce, la Mère, que les légendes prétendaient éternelle. Au cours de son périple, il réussit à rencontrer bon nombre de satyres femelles — onze mille selon la légende –, qu'il interrogea afin de percer le secret de ses origines. Un jour où il errait, désespéré, sur l'Harmonde, Artem entendit de mystérieux contes sur une femme magnifique en harmonie avec la nature. À en croire ces récits, la Dame pouvait donner la vie et épanouir la faune et la flore. Les mortels qui lui contèrent ces histoires ne croyaient guère en l'existence de cette femme mais Artem fut tout de suite convaincu qu'elle était la Mère qu'il recherchait tant. Malheureusement pour ce saisonin, il se trompait et s'apprêtait à commettre une erreur qui bouleverserait les empires du continent. La femme existait bel et bien. Mais il s'agissait de la Dame de l'Été. Aveuglé par sa quête, il partit à la recherche de celle qui ne pouvait être que la Mère. La Dame de l'Été eut vent des errances du satyre et se protégea de lui en disposant entre eux une série d'épreuves dont elle espérait qu'elles décourageraient le saisonin. Il n'en fut rien. Bravant les pires dangers et triomphant des épreuves, Artem progressait vers la Dame, l'esprit de plus en plus en proie à la folie née de sa quête passionnée.

À la surprise de la Dame de l'Été et de sa cour, Artem l'Ardent parvint jusqu'à eux. La Dame prise de panique voulut repousser le satyre et lâcha sur l'Harmonde une tornade de feu…

Deuxième Âge

L'Âge des Mages

Le Cryptogramme-magicien ouvrit des écoles dans les plus grandes villes des Royaumes crépusculaires qui permirent à la magie de connaître un essor prodigieux. C'est à cette époque que les plus grandes découvertes furent faites et les plus terribles erreurs commises. Les incidents se multiplièrent. Des Mages sans expérience provoquèrent de graves troubles de plus en plus nombreux qui donnèrent à la magie une mauvaise réputation. En quelques années, les puissants et les paysans apprirent à se méfier du caractère instable et chaotique des Sorts du Cryptogramme-magicien. Afin de résoudre les problèmes qui assaillaient l'Ordre dans tous les Royaumes crépusculaires, un nouveau Symposium eut lieu qui apporta de nombreuses modifications à sa charte fondatrice. Dès lors, le Cryptogramme-magicien se recroquevilla sur lui-même. Les Mages, divisés et surveillés par des Censeurs, regagnèrent leurs académies. Le mystère et son cortège de rumeurs fantastiques s'installèrent autour des membres des trois grandes obédiences qui constitueraient désormais le Cryptogramme-magicien : les Jornistes, les Éclipsistes et les Obscurantistes.



Les Grandes Guerres

Alors que les Mages regagnent leurs académies, des conflits éclatent dans de nombreux pays. De la guerre absurde à l'escarmouche frontalière, les Royaumes crépusculaires recherchent leur identité.

Les peuples nomades lyphaniens se révoltent contre la domination des Communes princières. Subissant les troubles urguemands, certaines régions des Marches

LES CAHIERS GRIS

Alors que les barons urguemands apprenaient la destruction du Souffre-Jour et que le nom d'Agone de Rochronde se répandait dans les Royaumes crépusculaires, une cabale d'Éclipsistes voulut offrir la magie au peuple. C'était une hérésie, un crime contre l'excellence que souhaitaient les Mages depuis des années pour leur art, mais leur chef, le farfadet Lerschwin, était intimement persuadé que c'était la seule solution pour sauver les Royaumes crépusculaires des manigances des éminences grises qui secondaient les seigneurs de ces contrées. Il croyait sincèrement qu'il fallait retrouver le faste du Deuxième Âge. Afin de duper les autres Mages du Cryptogramme, le farfadet avait été, avec l'aide d'Agone de Rochronde, jusqu'à dérober les Cahiers gris qui contenaient toutes les intrigues des éminences grises aux chefs du Souffre-Jour.

modéhennes proclament leur indépendance et s'organisent comme un seul État autour de leur principale activité commerciale, le mercenariat ; la République mercenaire est née.

Les méduses du Sud-Est révèlent au monde que leur pays est un véritable musée vivant des Arts anciens, un paradis pour les Harmonistes. Cette nouvelle suscite la jalousie des tribus keshites qui assaillent sans répit la région. En quelques années, les incessants massacres ont presque dépeuplé le pays. Les méduses prennent le pouvoir, enrayent la guerre en négociant avec les Keshites et rebaptisent le royaume Terres veuves.

Troisième Âge

De jeunes royaumes

Deux siècles ont permis aux Mages de trouver leur identité et de confiner leur ordre dans des lieux inquiétants. Alors que le Cryptogramme semble affaibli, les Royaumes abritent des dynasties qui naissent et se développent, affirmant les frontières de leurs nations sous la tutelle de mystérieuses éminences grises. Ces dernières sortent d'un collège qui rassemble des écoles où des experts de tous les arts enseignent aux plus courageux mortels les fondements de l'exercice du pouvoir. Les saisonins de l'Été, du Printemps et de l'Hiver profitent de cette longue période pour resurgir aux yeux de tous dans les villes et les campagnes alors que les Automnins semblent définitivement pervertis.

Agone de Rochronde

Né de feu Erdhence de Rochronde et de sa femme, dame Yselle, Agone fut élevé dans le domaine de Rochronde. Durant son enfance, il fut le jouet d'un père qui le voulait à son image. Le baron emmenait son fils dans les ruelles de Lorgol pour traquer des miséreux et autres malandrins afin de forger son âme. Du moins le croyait-il car, au fil des ans, Agone s'émancipa et préféra l'Itinérance — une guilde dont le but était d'éduquer les paysans — aux pérégrinations nocturnes de son père. Agone a vingt ans lorsque le baron de Rochronde décède au cours d'une chasse. Ainsi débutent *Les Chroniques des Crépusculaires.* Convoqué au manoir, il prend connaissance des volontés testamentaires de son père qui lui ordonne de rallier le collège du Souffre-Jour. Partagé entre l'amour et la haine qu'il éprouve pour ce père disparu, Agone consent à rejoindre ce mystérieux collège. C'est au Souffre-Jour qu'Agone renonce à l'Itinérance, qu'il découvre le complot orchestré par un farfadet, le dénommé Lerschwin, qui veut offrir la magie au peuple. Agone va provoquer la chute du collège et suivre Lerschwin jusqu'à Lorgol pour apprendre la magie des Danseurs. Il découvre l'Emprise et décide de déjouer les plans du farfadet. Cela le conduit à la tête du royaume d'Urguemand menacé par ses puissants voisins : la Janrénie et l'empire de Keshe. Agone retourne au manoir familial et, en compagnie de sa sœur, organise la résistance urguemande. Il manque de réussir lorsque les Liturges débarquent sur les côtes urguemandes. Il s'enfuit à Lorgol et découvre que les véritables instigateurs de la guerre sont des Obscurantistes janréniens. Au cours d'un ultime affrontement magique, il défait lesdits Obscurantistes et devient le Premier Baron du royaume d'Urguemand. Ainsi commence le Quatrième Âge des Royaumes crépusculaires.



L'Harmonde : Généralités

Calendrier et saisons : *Les trois saisons que sont l'hiver, le printemps et l'été s'appliquent normalement et durent approximativement 3 mois chacune. Le dernier mois, juste entre la fin de l'été et le début de l'hiver, est celui de l'automne. C'est une période maudite. Les Ternes ne savent pas bien pourquoi, ils mettent ça au compte d'un cataclysme magique des temps anciens et, de toute façon, la crainte sourde qui accompagne ce mois ne pousse personne à essayer de lui donner une autre explication.*

L'année se compose de 10 mois depuis que les Décans ont été institués. Les mois portent le nom de Merveilles et d'Excellences.

- *Le Printemps : Le mois de la nymphe ; Le mois de la dryade ; Le mois du troll.*
- *L'Été : Le mois du phénix ; Le mois de la wyvern ; Le mois du centaure.*
- *L'Automne.*
- *L'Hiver : Le mois de la harpie ; Le mois de l'hydre ; Le mois de la tarasque.*

Chaque mois a 30 jours qu'on exprime du 1er au 30ème (ex. « nous sommes le 10ème jour du Centaure »).

Les Conseils des Décans des saisonins ont lieu au solstice d'hiver, à l'équinoxe de printemps et au solstice d'été. Il ne se réunit pas à l'équinoxe d'automne, maudite et redoutée, car l'on dit que les puissances obscures se libèrent lors de cette nuit fatale et s'emploient à chasser les Flammes et à créer des Flammes noires.

À ces dates, les différents royaumes, régions, tribus, cités, peuples saisonins, etc. ont bien sûr ajouté une multitude de célébrations locales et ethniques que les calendriers généraux ne répertorient pas.

Les heures sont les mêmes que les nôtres, jour et nuit sont divisés en 12 heures, sonnées par les horloges et les cloches des cités. Mais il faut noter que l'influence de l'Ennemi s'accroît depuis l'Éclipse à mesure qu'il prépare la Nuit éternelle : le crépuscule tombe plus vite et dure plus longtemps. Les grands érudits nomment l'aube l'heure de Diurne et le crépuscule l'heure de Noxe, bien qu'ils ne connaissent pas l'existence de ces deux Éternels, de très vieux grimoires ayant seuls gardé la trace de leurs noms.

Monnaie : *La monnaie la plus utilisée est la pièce d'or de République mercenaire, ainsi que sa subdivision, la bribe. Les mercenaires ont en effet réussi à l'imposer comme référence et étalon universel. Chaque royaume frappe également sa propre monnaie, qui répond à un taux de change pour la convertir en pièces d'or. Les indications de prix sont dans « L'équipement ».*

Unités de mesure

Les unités habituelles (mètre, litre, etc.) sont couramment utilisées, mais parfois remplacées par des mesures locales, aisément convertibles. Par exemple, le pouce équivaut à 30 millimètres, le pied à 33 centimètres, la coudée à 0,5 mètre et la lieue à 4 kilomètres.

Langue : *La langue keshite est la langue la plus répandue dans les Royaumes crépusculaires. Elle sert de langue commune, en particulier dans les relations commerciales et diplomatiques et les échanges entre érudits. Les grandes figures de l'Harmonde ont donc appris à manier le keshite en plus de leur langue maternelle.*

Ce que croient et savent les Ternes : *Les habitants de l'Harmonde connaissent peu leur monde, surtout si leur occupation ne les a pas conduits à voyager, et la plupart de ses mystères leur échappent. Tout ce qui est conté dans ce livre est l'apanage de certaines éminences grises et est destiné aux Inspirés. Il contient des secrets qui n'ont jamais été divulgués, à commencer par l'existence même des Inspirés. Les personnages d'AGONE vont donc avoir accès à des connaissances rares dès que la Flamme va leur être révélée.*

La plupart des Ternes ignorent tout des Éternels. Or, en dehors d'eux, il n'y a pas de « dieux ». Certains héros de la Flamboyance ont été élevés à ce rang et l'on rend un culte à d'autres entités plus ou moins imaginaires. Les Ternes n'ont donc aucune idée de la Flamme. L'Éclipse est un cataclysme magique qui a marqué une rupture et inauguré l'histoire des mortels. Mais sa nature réelle, s'est perdue.

Les saisonins ont une tradition plus forte. Les Conseils des Décans restent discrets et ne sont officiellement qu'une célébration populaire. Nombre de saisonins sont fidèles aux contes de leur peuple, où sont évoqués les Dames des Saisons.

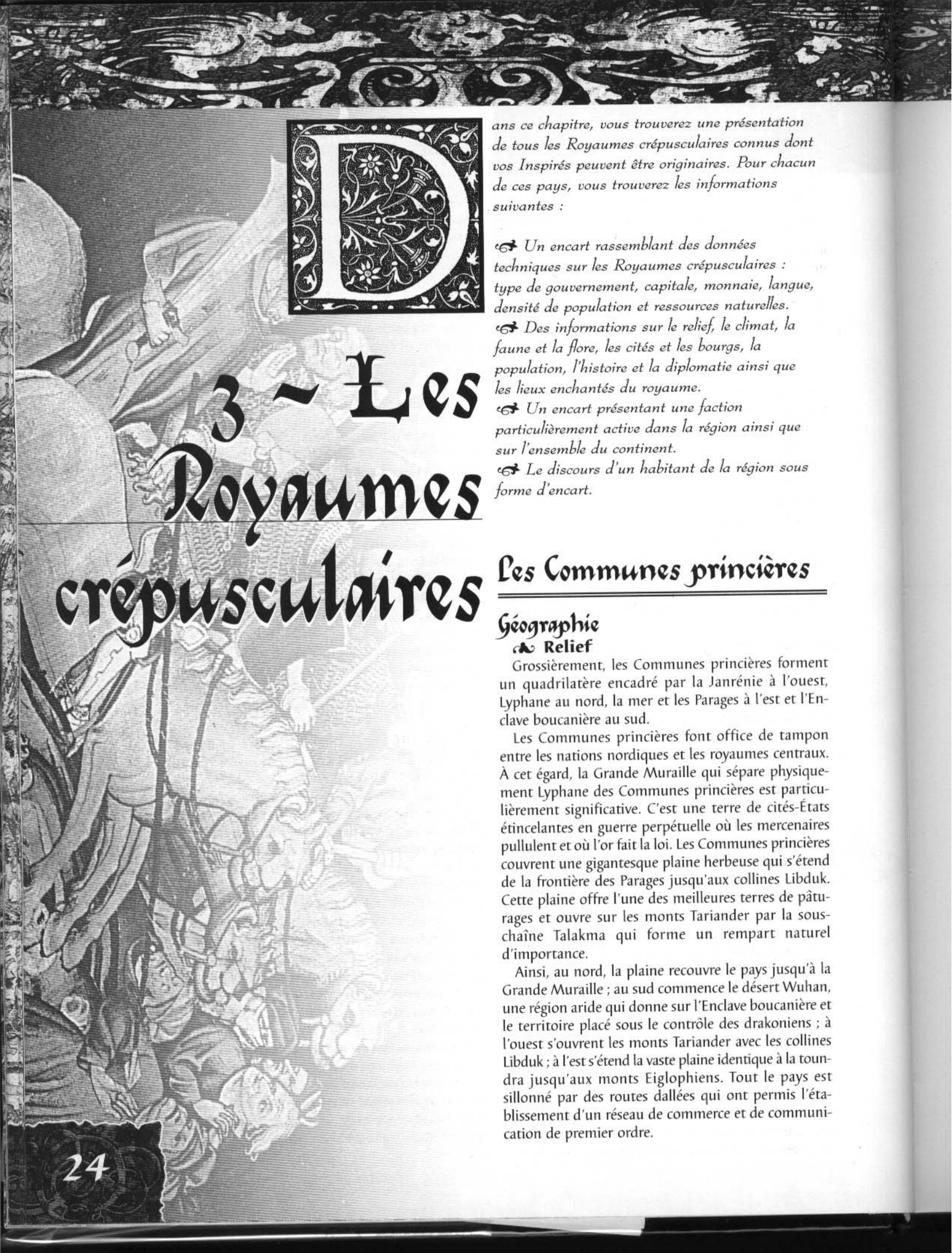
Les Vestiges de la Flamboyance demeurent parfois au cœur des zones habitées. On raconte que les civilisations des anciens empires d'alors ont bâti ces édifices, mais leur signification magique est réservée aux initiés du Cryptogramme-magicien. Il en est de même pour les Génies et les Revenants, qui figurent dans les légendes locales sans que l'on approche la réalité de leur nature et de leur rôle. Quant à l'Éclat, seuls les Harmonistes et les Mages en ont percé le secret.

Au contraire des animaux courants, Excellences et Merveilles sont des créatures mythiques dont l'existence est peu affirmée, à part les sirènes.

Les différentes magies, en revanche, sont relativement acceptées. L'enchantement public des peintures de la rue des Oubliés à Lorgol en est un indice. Les Danseurs courent les rues et les campagnes, mais bien malin qui peut les attraper.

Les Démons ont un statut différent : à Abyme, on les côtoie avec méfiance ou dégoût, mais en dehors, on ne les considère pas (assez) sérieusement. Les Abysses restent un mythe et nul ne se doute qu'une entité telle que l'Ombre règne sur elles.

Le Masque, enfin, est totalement inconnu.



3 ~ Les Royaumes crépusculaires

Dans ce chapitre, vous trouverez une présentation de tous les Royaumes crépusculaires connus dont vos Inspirés peuvent être originaires. Pour chacun de ces pays, vous trouverez les informations suivantes :

- *Un encart rassemblant des données techniques sur les Royaumes crépusculaires : type de gouvernement, capitale, monnaie, langue, densité de population et ressources naturelles.*
- *Des informations sur le relief, le climat, la faune et la flore, les cités et les bourgs, la population, l'histoire et la diplomatie ainsi que les lieux enchantés du royaume.*
- *Un encart présentant une faction particulièrement active dans la région ainsi que sur l'ensemble du continent.*
- *Le discours d'un habitant de la région sous forme d'encart.*

Les Communes princières

Géographie

Relief

Grossièrement, les Communes princières forment un quadrilatère encadré par la Janrénie à l'ouest, Lyphane au nord, la mer et les Parages à l'est et l'Enclave boucanière au sud.

Les Communes princières font office de tampon entre les nations nordiques et les royaumes centraux. À cet égard, la Grande Muraille qui sépare physiquement Lyphane des Communes princières est particulièrement significative. C'est une terre de cités-États étincelantes en guerre perpétuelle où les mercenaires pullulent et où l'or fait la loi. Les Communes princières couvrent une gigantesque plaine herbeuse qui s'étend de la frontière des Parages jusqu'aux collines Libduk. Cette plaine offre l'une des meilleures terres de pâturages et ouvre sur les monts Tariander par la souschaîne Talakma qui forme un rempart naturel d'importance.

Ainsi, au nord, la plaine recouvre le pays jusqu'à la Grande Muraille ; au sud commence le désert Wuhan, une région aride qui donne sur l'Enclave boucanière et le territoire placé sous le contrôle des drakoniens ; à l'ouest s'ouvrent les monts Tariander avec les collines Libduk ; à l'est s'étend la vaste plaine identique à la toundra jusqu'aux monts Eiglophiens. Tout le pays est sillonné par des routes dallées qui ont permis l'établissement d'un réseau de commerce et de communication de premier ordre.

Climat

Un climat de type continental sec règne sur toute la contrée. L'été, il fait une chaleur torride alors que l'hiver, il règne un froid âpre.

Faune et flore

Les loups gris hantent les plaines désertes et les ours des cavernes se terrent dans des grottes pierreuses de montagnes très basses. Des troupeaux de rennes, de bœufs musqués et de bisons migrent tous les ans d'un bout à l'autre des plaines, fournissant aux Princéens la majeure partie de leur nourriture.

Cités et bourgs d'importance

Abbadrah

Cité-État établie au Sud, elle est fortement influencée par la culture de l'Enclave boucanière et possède une grande nécropole située à la périphérie de la ville qui ne manque pas d'attirer l'attention. Les orgies dispensées au palais de Jade sont légendaires et beaucoup de satyres mènent une vie facétieuse dans cette cité qui est nettement engagée sur la voie de la décadence.

Tslana

Tslana est le site de l'éphémère capitale du royaume et est souvent considérée comme représentant les Communes princières dans leur intégralité. Cette ville est aussi connue sous le nom de « Cité aux Portes d'argent » et abrite de nombreux orfèvres dont le travail est d'excellente facture.

L'architecture orthodoxe de la cité frappe par son apparence et il est clair que les nains de l'Équerre ont œuvré dans cette contrée. La ville étincelle avec tous ses dômes ouvragés de couleur différente et ses palais aux parois incrustées de gemmes précieuses. La cité ressemble à un fief gigantesque qui serait devenu la cour d'un monarque fantasque et opulent.

Lakmashi

Cité-État du Nord, proche des frontières de Lyphane, elle est réputée pour ses forgerons qui fabriquent des armes de métal et des armures de bonne qualité sur le modèle des Paragéens. C'est sans doute la cité la plus modeste du royaume avec ses maisons négligées et ses palais aux façades peu travaillées. Les habitants préfèrent se consacrer aux métiers des armes et la ville est marquée par la barbarie qui commence lentement à envahir l'âme des citadins en contact quasi permanent avec les Paragéens.

Sasmiyana

« La Reine dorée de l'Est » est le plus grand port édifié sur les côtes du golfe d'Ébène. La ville s'est développée de façon étonnante et est devenue un des plus grands ports du continent. Fourmillante d'activité du matin au soir, la cité est un agglomérat de constructions qui datent d'époques distinctes. D'étonnants Vestiges de la Flamboyance se dressent ainsi à côté de palais baroques et de tours ouvragées offrant un panorama où une foule pressée et bigarrée se déplace sans jamais s'arrêter.

LES COMMUNES PRINCIÈRES

Gouvernement
Principat
Langue
Le kiéménite
Population
Humains 40 %, ogres 20 %, nains 10 %, méduses 10 %, satyres 10 %, minotaures 5 %, farfadets 5 %
Danseurs : communs ; Démons : peu communs
Capitale
Tslana
Monnaie
L'aiglon (soit 10 pièces d'or)
Ressources naturelles
Blé et autres cultures de plaine et en terrasses, élevage



Shushan, l'Impériale

C'est la plus grande cité-État au centre du pays. Elle est la principale rivale de Tslana pour la position de première cité des Communes princières. À l'égale de sa concurrente, Shushan est une ville opulente, spécialisée dans la confection de tissus précieux. Les tisserands shushaniens trempent les soies qu'ils tissent dans des teintures importées et fabriquées sur place pour produire des tissus orientaux très prisés par les nobles de Janrénie et les Urguemands.

Les Princéens

Histoire

Avant le Crépuscule, les Communes princières étaient occupées par les habitants du Septentrion. À l'époque où le Feu des Origines ravagea Keshe, cette région était relativement calme. Cependant, rapidement, des réfugiés d'autres royaumes se répandirent sur ses rivages ; les Septentriens les asservirent comme ils l'avaient fait pour tous les autres peuples jugés primitifs de la région (notamment les Lyphaniens). Les siècles passèrent et finalement les esclaves renversèrent leurs maîtres. Ils prirent le nom de Princéens, par rancune et orgueil. Les Septentriens furent obligés de fuir leurs terres pour échapper à la terrible vengeance de leurs anciens esclaves, abandonnant les cités et les trésors mystiques de leur terre. Les peuples esclaves qui restèrent ne comprenaient pas les arts élevés de la civilisation septentrienne. Les textes décrivant l'agriculture, la technologie et la sorcellerie étaient un charabia sans nom pour les anciens esclaves illettrés. Les rares alphabétisés ou jugés dignes de confiance par les Septentriens avaient été tués pour collaboration. Au lieu d'as-

sumer le rôle d'héritiers de l'empire du Septentrion, les esclaves furent d'ignorants charognards qui pillèrent les restes d'une civilisation défunte. Le nouvel empire s'écroula rapidement. Les seigneurs de guerre locaux s'approprièrent les forteresses déjà construites ou d'autres édifices défensifs et établirent leurs propres satrapies. Certaines étaient bienveillantes mais la plupart se montrèrent aussi cruelles que celles des Septentriens récemment déposés et toutes réclamaient le gouvernement de l'empire à présent déchu. Les Lyphaniens s'exilèrent à l'ouest, préférant les terres ouvertes de la steppe. Au bout d'un siècle, ces satrapies devinrent des cités-États, chaque petite région étant le sujet de son Prince local, sans aucune confédération générale pour les unir.

Pendant longtemps, les cités-États fragmentées des Communes princières se sont déchirées comme des corbeaux décharnant un cadavre, chacune entretenant l'illusion qu'elle et elle seule reprenait le flambeau de l'empire du Septentrion déchu. De façon régulière, un dirigeant puissant apparaissait et réunissait certaines des cités-États et l'avènement longtemps espéré d'un royaume était temporairement établi. Mais les distances énormes pour gouverner ce pays, de même que l'indépendance réclamée par les esclaves depuis leur première révolte, causaient toujours la chute de ces empires. Ainsi, les Communes princières fédérées sous la direction de l'Astre étincelant, tentèrent de pacifier les monts Eiglophiens et d'ouvrir une voie vers le sauvage royaume des Parages. La défaite de Maëchrak et l'anéantissement des troupes mercenaires engagées à cette occasion sonnèrent le glas des espérances des Princéens. Depuis, les cités-États ne se sont plus fédérées et restent hantées par le souvenir des vagues de Paragéens déferlant à moitié nus et hurlants sur les vastes plaines.



Diplomatie

De récents contacts avec la Janrénie ont rétabli des échanges avec les royau-mes civilisés florissants de l'Ouest et du Sud. Des caravanes traversent régulièrement la plaine et les monts Tariander pour atteindre la Janrénie et les autres cités centrales. Certains négociateurs se sont même approchés de Qaysaria et espèrent gagner les faveurs du sayed des Madjids grâce à leurs bijoux précieux et leurs colifichets de valeur. Certains hommes de l'Ouest prônent la prudence, espérant qu'un trop grand nombre de contacts avec les Communes princières ne les amènent pas à se déplacer à l'ouest, ce qui les obligerait à défier la suprématie des royaumes établis de leurs épées avec l'aide de la magie obscurantiste.

« Il existe à Jslana des lupanars merveilleux dans lesquels il est possible de se vautrer dans le stupre et la luxure. Après une saison passée à traquer les cerfs et les élans, j'aime venir dépenser mes aiglons dans la maison de Courtecine, une farfadine versée dans les arts sublimes de l'amour. Ses filles sont magnifiques et, foi de satyre, elles savent rendre un homme fou de désir. Certains prétendent que même le Prince rend visite régulièrement à ces alchimistes de la chair et qu'il aime se faire délicatement fouetter par des fouets tressés avec des poils pubiens de jeunes vierges effarouchées tenues par les mains d'albâtre de jeunes beautés dévergondées. En vérité, par mes bacchantes viriles, j'aime me prélasser en ces lieux, confortablement installé dans de moelleux coussins brodés d'or en buvant du vin sirupeux et en me faisant caresser le torse par des expertes aux formes provocantes. »

Malgré cela, les Princéens sont en bons termes avec la Janrénie. Ils maintiennent une trêve difficile avec les Lyphaniens et les Boucaniers et détestent ouvertement les Paragéens car ce sont à leurs yeux des barbares, des pillards et des voleurs. Certaines cités-États manifestent pourtant un intérêt certain pour le royaume des Parages bien que la majorité d'entre elles méprisent ouvertement ces tribus qu'elles estiment primitives. Mais depuis l'écrasement de Maëchrak, ce sentiment a été revu à la hausse et les cités-États ont les dents moins longues.

Société

Au fil des siècles, les peuples humains et saisonins des Communes princières se sont rassemblés pour former une peuplade homogène. Ainsi, d'une façon générale, les Princéens sont minces, de taille moyenne avec une peau jaune parcheminée, des yeux bridés, des traits anguleux, de grands fronts et des visages ovales. Certaines variations régionales sont discernables (par exemple, les Princéens du Sud ont tendance à être plus petits et plus épais au niveau des hanches), mais ces distinctions ne sont presque pas visibles pour qui n'est pas originaire des Communes princières.

Les Princéens s'adonnent à des cérémonies complexes destinées à égaler leurs prédécesseurs impériaux, les Septentriens. Chaque membre de la société a sa place dans la structure et doit suivre des codes comportementaux bien définis. Ceux-ci n'empêchent pas l'initiative personnelle. Les Princéens pensent que ceux qui font de leur mieux pour obéir à ces codes seront récom-

pensés. À partir de là, ils en déduisent que le gagnant avait raison. Cette approche par le succès leur procure un penchant pour le mensonge et le double jeu qui ferait blêmir un noble urguemand. Un aspect déroutant de ces codes est l'extrême politesse. La plupart des commerçants du continent la trouvent irritante bien qu'elle soit sans danger ; les commerçants ayant réussi connaissent les pièges dissimulés derrière ce vernis de respect et y font très attention.

Chaque cité-État est dirigée par un Prince dont les sujets sont les ducs, les comtes, les riches commerçants, les officiers militaires, les prêtres, les artisans et les marchands, les roturiers et les soldats, les serviteurs, les mendiants et les étrangers, les bandits et enfin les esclaves. Très rarement, il arrive que des cités-États soient unies sous l'égide d'un seul Prince qui prend le nom de Sérénissime.

La loi des Communes princières est énoncée par le Prince de la cité-État. Il émet les lois et juge personnellement les cas de crimes majeurs bien que la majorité des Princes nomment des juristes pour juger et punir les criminels à leur place.

Ces lois, associées aux codes comportementaux, sont destinées à maintenir la suprématie du Prince. Elles ne régissent pas seulement les crimes communs mais s'intéressent également à des situations du type « provisions trop importantes » ou « se parer d'atours nettement supérieurs à sa condition ». Les amendes sont courantes bien que pour les crimes plus graves ou pour ceux qui remettent en cause le statu quo, la mutilation et la mort restent les punitions habituelles. Contrairement aux autres royaumes où les juges se laissent souvent influencer par une somme d'argent rondelette, il est très difficile d'acheter un juge dans les Communes princières. En effet, un juge est souvent soumis aux problèmes politiques de son clan ou de sa faction et peut facilement passer outre la loi et la vérité pour parvenir à des objectifs politiques « plus élevés ».

Les troupes des cités-États des Communes princières sont bien entraînées et organisées. Des patrouilles régulières et des échauffourées près des frontières confèrent une qualité élevée à ces troupes. Leur bon moral est entretenu par la solidarité et par un code rigide de préceptes moraux.

L'infanterie, avec ses piquiers, est choyée bien que certaines cités-États entretiennent de petits contingents de cavalerie baroque. La guerre par encerclement est un art et les engins de siège, le minage et les autres tactiques de blocus font partie de toute instruction militaire de base délivrée à un officier.

La magie est libre et tolérée. À cet égard, il convient de remarquer que le Cryptogramme est d'obédience obscurantiste et qu'il laisse volontairement planer une ombre de mystère sur cette région.

D'une façon générale, les Princéens sont tous insolents et le royaume dans son ensemble est marqué par une très forte notion de décadence.

Artisanat et commerce

Les Communes princières produisent de nombreux objets rares tels que des éventails en plumes de paon, du jade gravé et de la porcelaine. L'or et les pièces précieuses sont communément en usage, surtout pour transférer de grosses sommes d'argent. Les Princéens se procurent tout ce qu'ils n'ont pas et n'hésitent pas parfois à débourser des sommes astronomiques pour acquérir des objets précieux. Les collectionneurs sont nombreux et engagent des sommes faramineuses dans la constitution de collections d'œuvres d'art baroques et empreintes de souvenirs de l'époque de la Flamboyance.

Enchantement de la région

La Grande Muraille



C'est un mur de pierres géant construit par les premiers habitants de l'Harmonde pour protéger leurs terres agricoles des mastodontes et autres créatures gigantesques (dont la plupart ont à présent disparues) qui parcouraient la steppe bien avant la Flamboyance. Aujourd'hui le mur est utile aux Communes princières car il les protège des expéditions lyphaniennes. Malgré les capacités de bâtisseurs nettement supérieures des con-structeurs de la muraille, le mur commence à s'écrouler à certains endroits. Les Princéens s'efforcent de le réparer mais ils ne possèdent pas de tailleurs de pierre suffisamment savants et habiles pour le reconstruire correctement.

LE CERCLE ÉCARLATE

Les Mages des Communes princières, plus communément appelés les sorciers, sont liés par cette puissante confrérie. Comme ses contreparties à l'Ouest, le Cercle constitue une hiérarchie ayant pour but la domination. Chaque sorcier est servi par ceux qui lui sont inférieurs en puissance et sert à son tour ceux qui sont plus savants que lui dans les arts de la sorcellerie. Au sommet de cette pyramide se tient le sorcier Yah Pong, Prince de la cité-État d'Abbadrah, dont les Démons et la magie sont craints dans tout le royaume et bien au-delà.

La Porte du Crâne

Le passage qui relie les Parages aux Communes princières à travers les monts Eiglophiens se nomme Kamsatra. Un énorme crâne de mammouth dont les défenses ont disparu marque le passage et porte une inscription en nordik : « La Porte du Crâne est la Porte de la Mort pour ceux qui viennent ici sans y avoir été invités. » Depuis la défaite de Maëchrak, cette inscription décourage les mercenaires errants qui parcourent les plaines sans autre but que celui de guerroyer.

Lyphane

Géographie

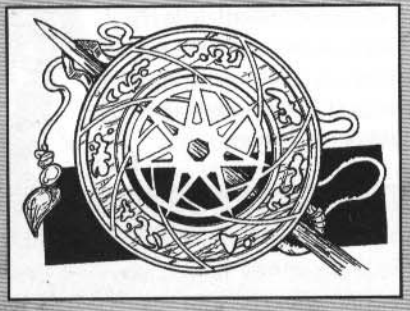
Relief

La steppe lyphanienne est un plateau de forme plus ou moins carrée. Son flanc occidental s'échoue sur les côtes de la mer Scintillante et son extrémité sud est délimitée par la Grande Muraille, une antique construction érigée il y a bien longtemps. Un étroit corridor, enfoncé dans les monts Tariander, sépare Lyphane de la Janrénie. Un massif montagneux d'importance, le Loulan, se trouve également au nord-est du pays, le long du rivage de l'océan d'Orion. Partout ailleurs la steppe règne en maîtresse incontestée. Elle n'est pas entièrement plate et abrite d'innombrables petites vallées et collines. Néanmoins, une vallée de trois mètres de dénivellation reste rare et pour un Lyphanien une vallée de plus de six mètres correspond à une falaise.

Climat

Le climat qui domine dans ces contrées est de type continental. Il y a de grands écarts de température entre l'été, où il règne une chaleur torride, et l'hiver, où il n'est pas rare qu'il neige abondamment. Cependant, plus on monte vers le nord et plus il fait froid. Le climat devient alors identique à celui qui domine dans les Parages et la température excède rarement 0°.

LYPHANE



Gouvernement
Gérontocratie
Langue
Le kosaki
Population
Humains 40 %, lutins 20 %, fées noires 10 %, farfadets 10 %, ogres 10 %, minotaures 5 %, méduses 5 %
Danseurs : communs ; Démons : communs
Capitale
Bukhrosha
Monnaie
La sastre (soit 5 pièces d'or)
Ressources naturelles
Blé, sarrasin, élevage de chevaux

Faune et flore

Les chevaux se nourrissent des maigres plantes de la steppe tout comme les chèvres, les moutons et le bétail que les Lyphaniens élèvent. Les autres créatures des plaines sont, entre autres, les aurochs, les loups, les mammouths et plusieurs types de petit gibier comme les lapins ou les faisans sauvages.

La steppe est haute, quelque peu aride et recouverte d'herbes résistantes. En hiver, les pluies font naître des variétés étonnantes de faune et de flore sur la steppe comme les flureks, des sortes d'aspics volants à la morsure fatale, ou les parténias, de surprenantes fleurs odorantes aux feuilles orange et aux reflets argentés. En été, ces pluies cessent. Les herbes arborent alors une couleur de plus en plus terne et sombre. Les animaux disparaissent et des feux de brousse, causés par des distraits ou par la foudre, font rage sans que personne ne puisse les contrôler.



Au nord, sur les flancs du mont Loulan, vit une espèce unique d'hommes anthropophages. Ces créatures dialoguent entre elles par l'intermédiaire de grognements ou de claquements de dents mais ne savent ni manier les outils ni faire du feu. Elles affectionnent particulièrement les attaques par morsure mais ne dédaignent pas se servir de leurs mains pour étrangler leur victime ou l'immobiliser par une prise pour se repaître de sa chair. Elles peuvent également, par imitation, tenter de se servir d'armes dont elles ont pu fréquemment observer l'utilisation. Les Lyphaniens évitent prudemment cette région et aucune ville n'en est située à moins de cinquante lieues.

Cités et bourgs d'importance

Bukhrosha

La capitale du royaume lyphanien, dont la suprématie est perpétuellement remise en cause par ses rivales, est située dans un petit canyon circulaire aux entrées peu nombreuses et soigneusement dissimulées. La ville ressemble à un immense campement avec sa forêt de yourtes et ses enclos constamment occupés. Des tours sont dressées régulièrement avec des guetteurs infatigables juchés à leur sommet. C'est dans une grande hutte, située au

centre géométrique exact du dispositif et montée sur de grands pilotis, que siège le conseil des anciens de chaque tribu, le Galmash.

Malikta

Situé à l'embouchure du fleuve Yourk, le long de la côte de l'océan de l'Aurore, c'est le port maritime le plus important sur la façade est. Les jours qui ont vu sa gloire ne sont plus et la cité est à présent un mélange étrange de huttes crasseuses jetées pêle-mêle au milieu d'augustes monuments de pierre. Des caravansérails hauts en couleur ont élu domicile au pied de ruines antiques et un important commerce de soie et d'épices a pu voir le jour grâce aux échanges maritimes.

Mazdak

Sorte de poste frontière situé aux pieds des monts Tariander, Mazdak est le plus important centre de dressage du royaume. C'est là que sont amenées les meilleures montures et que les dresseurs les plus talentueux exercent.

Torgut

Ce port sur la façade de la mer Scintillante est un peu à l'image de Malikta. La ville est une importante agglomération de huttes couvertes de chaume qui se pressent autour d'un mur de boue qui entoure un palais de pierre, d'argile et de bambou.

Nejma

C'est un petit port figé dans les glaces éternelles. Ses habitants sont tous caractérisés par une folie latente due au fait qu'il ne fait jamais jour dans cette région. Le crépuscule est permanent.

Les Lyphaniens

Histoire

Lorsque l'empire du Septentrion disparut, ses survivants fuirent vers le nord et s'enfoncèrent dans la steppe infinie. Là, ils furent asservis par les Princéens. En quelques années de répression, la culture septentrienne n'était plus. Ceux qui s'élevèrent contre les Princéens furent sacrifiés aux Démons ; la plupart préférèrent une vie calme d'esclave au tourment éternel.

Comme le temps passait, ils perdirent le souvenir de leurs origines et devinrent des Lyphaniens (des Orientaux dans la langue septentrienne). Finalement, les Princéens s'affaiblirent. Pendant un certain temps, les Lyphaniens entretinrent alors des luttes fratricides au-dessus des ruines de la civilisation importée par les Princéens. Les Lyphaniens se déplacèrent alors vers les terres inexplorées du Nord et se mêlèrent aux aborigènes locaux qui leur rendaient hommage ou étaient massacrés. Lyphane se structura lentement et devint le royaume que l'on connaît aujourd'hui.

Diplomatie

Enfermées derrière les murs de la Grande Muraille et séparées de la Janrénie par d'étroits goulets impossibles à emprunter à cheval, les tribus lyphaniennes continuent leurs guerres permanentes entre elles et laissent déferler leurs cohortes dans toute la steppe herbeuse. Les principaux alliés des Lyphaniens restent les Paragéens même si toutes les occasions sont bonnes pour aller piller un village paragéen. Ils partagent le même amour du combat et cultivent la même ferveur guerrière, en l'exprimant différemment.

Les Lyphaniens haïssent copieusement les habitants des Communes princières, haine soigneusement entretenue par les forces de l'Ennemi. Régulièrement, les Loups de la steppe tentent de franchir la Grande Muraille pour aller rougir leurs armes du sang des Princéens.

Société

La société lyphanienne est fondée sur une culture clanique et tribale qui a entraîné l'érection de cités-États bigarrées et sans réelle coordination ou légitimité.

Il n'y a guère de Mages à Lyphane car la magie n'est pas respectée par les Lyphaniens, qui mettent d'abord en avant la sagesse due à la vieillesse. Ainsi, les fées noires sont sacrées et bien implantées, surtout à Bukhrosha où les plus vieilles d'entre elles siègent au Galmash, le conseil des plus anciens de chaque tribu. Les Lyphaniens sont des adorateurs de leurs ancêtres et respectent les réalisations des autres mortels autant que le Ciel éternel.

« Je m'appelle Olgur. Je suis lyphanien et fier de l'être. Bukhrosha est mon clan, ma tribu et ma cité chérie. J'ai seize coursiers et mes sept fils veillent à leur confort avec soin tandis que mes neuf filles surveillent d'un œil exercé et attentif mon cheptel de boucs et de chèvres. Oui, je suis fier car mon sang continue à couler dans les veines de mes descendants et assure la pérennité de mes ancêtres. En plus, je tire à l'arc comme tu ne pourras probablement jamais le faire. Je sais, tu préfères le maniement de ces lourdes armes droites que vous appelez des épées mais c'est parce que vous ne connaissez rien à l'art de la guerre et de la razzia. Galoper sur un rapide destrier dans la steppe herbeuse ! Sentir le vent souffler dans ses cheveux ! Avoir un fier faucon au poing et l'envoyer fondre sur sa proie tel un redoutable carnassier ! En vérité mon ami, que peut-il y avoir de mieux dans la vie d'un guerrier ? »



Ils arborent de hauts chapeaux à fourrure garnis d'une pointe et de protections pour les oreilles. Ils portent des tuniques ou des pagnes en peau de mouton, des bijoux en or et des bottes souples dont l'extrémité pointue est retournée en l'air de façon à former une sorte de boucle. Les femmes lyphaniennes portent toujours des voiles en présence d'autres hommes que ceux de leur famille.

Les Lyphaniens sont élevés sur une selle. Ils marchent à pieds seulement pour aller de leur cheval à leur yourte et pour faire le chemin inverse. Ils sont ainsi étonnés de la vitalité apparente des autres peuples

qui peuvent marcher plusieurs lieues en une seule journée. Les heures passées en selle leur ont conféré des jambes arquées ainsi qu'une démarche inconfortable et dandinante. Ce manque de souplesse à pied ne doit pas être confondu avec de la maladresse ou de la faiblesse. Une troupe de cavaliers lyphaniens peut parcourir près de trente lieues par jour, amenant quatre à cinq chevaux par homme, et combattre à la fin de cette journée sans se reposer. En effet, lorsqu'ils voyagent, les Lyphaniens ne s'arrêtent pas pour changer de monture : les « Loups de la steppe » voltigent même d'un cheval à un autre chargés de leur arc et de leur carquois.

EWELF

« La sœur d'Agone de Rochronde dirige la baronnie du même nom. Mariée à Arbassin, elle est aimée de ses sujets, appréciée pour ses qualités d'écoute, de courage et de gestion. Une éminence introduite dans son entourage fait état d'une personne juste et honnête. On sait qu'elle a donné naissance à trois enfants : deux filles — dont une est morte à l'âge de six ans — et un fils. Ce dernier, âgé aujourd'hui de quatorze ans, pourrait devenir le futur baron de Rochronde. L'enfant n'a vécu que huit ans dans la baronnie et a rejoint l'académie jorniste d'Urguemand. D'après nos renseignements, l'enfant serait un Inspiré.
À l'évidence, Ewelf souffre des absences de son époux. Notre éminence évoque une mélancolie qui pourrait, à terme, nuire à la gestion du Domaine. Nous préconisons une intervention auprès du Cryptogramme-magicien d'Urguemand afin de soulager le Censeur Arbassin des affaires dangereuses et de permettre, au final, son retour définitif dans la baronnie. »

Les Loups de la steppe

Les Loups de la steppe sont des guerriers téméraires. Leur capacité à monter à cheval, leurs selles minutieusement confectionnées et leur compétence au maniement des armes qu'ils ont choisies leur donnent une force terrible. Nombreux sont les guerriers qui portent une armure de cuir tandis que les plus glorieux endossent des armures de métal. Tous portent des boucliers faits de cuir épais tendu sur un cadre de bois, bien que certains possèdent des boucliers de métal. Ils combattent quand et où ils veulent. Ils forment de grandes cohortes au sein desquelles le grade militaire est un honneur. Ces cohortes sont dirigées par un Kagan ou chef de guerre qui a sous ses ordres plusieurs Gengis ou commandants qui répercutent ses instructions.

Les Loups de la steppe coordonnent leurs activités de différentes manières selon les circonstances. Lorsque la dissimulation et la surprise sont recommandées, ils emploient des drapeaux le jour et des lanternes de nuit pour faire signe à leurs guerriers. Mais lorsque le temps n'est plus au secret ou lorsque la cohorte n'en a plus besoin, on entend alors sonner d'énormes timbales de cuivre pour faire signe aux troupes et pour terrifier l'ennemi.

De temps à autre, les Loups de la steppe se liguent contre les cités et forment une horde. C'est cependant assez rare du fait des grandes distances qui séparent les cohortes et du fait qu'elles ont souvent des coutumes antagonistes. Par exemple certaines cohortes mangent de la viande de cheval alors que d'autres l'interdisent. Lorsqu'un grand danger menace le peuple lyphanien ou que la perspective d'un pillage rémunérateur aplanit toutes ces barrières, les Kagans de chaque cohorte participante nomment l'un de leurs membres Ushi-Kagan, c'est-à-dire chef suprême. Les Loups de la steppe sont les meilleurs cavaliers au monde et sont les maîtres de la guerre menée au galop. Ils ne font pas d'esclaves ; en tous les cas pas d'esclaves adultes masculins. Il leur arrive quelquefois de prendre de jeunes enfants ou des concubines d'un autre peuple ; pour le reste, ils se contentent de tuer ceux qui obstruent leur passage. « Nous ne voulons pas régner sur des peuples conquis, mais sur de grands pâturages. »

Les clans

Les Lyphaniens sont divisés en une myriade de clans. Ceux-ci sont constitués de 40 à 60 foyers, 300 à 500 chevaux et 800 à 1 200 têtes de bétail. Ils peuvent en général regrouper au moins cent Loups de la steppe. Les clans survivent en se concentrant sur le territoire traditionnel de la steppe, à savoir généralement 40 lieues de côté. Ces territoires se recoupent légèrement mais les clans se tiennent à distance respectable les uns des autres pour éviter l'épuisement des sols.

Dans une région, environ une douzaine de clans s'associent pour former une tribu. Ces tribus sont généralement fondées sur une relation de sang et les mariages sont nombreux entre les membres des différents clans. Les chefs des tribus décident des pâturages pour chaque clan et les Loups de la steppe forment une cohorte qui se rassemble pour piller les cités se trouvant sur la route des caravanes.

Les Lyphaniens ont peu de territoire défini à défendre. Leur manière de vivre plutôt nomade les rend étrangers aux impératifs territoriaux des habitants des autres royaumes. Il existe cependant une exception à ce caractère transitoire. En effet, chaque Lyphanien entretient un cimetière, appelé kabala, pour ses Kagans et ses Ushi-Kagans. Le kabala est un champ secret de civières, souvent dissimulé dans les régions les plus inhospitalières de la steppe, à l'intérieur duquel, en signe de déférence pour les morts, les chevaux sont interdits.

L'organisation sociale à l'intérieur d'un clan lyphanien est très complexe. Le chef de clan est généralement l'Ancien, mais ce peut être aussi le Kagan. Viennent ensuite, dans l'ordre, les Chamans, les Gengis, les Loups de la steppe, les gardiens de troupeaux, les menteurs et les esclaves. Les clans les plus importants ont donné leur nom aux tribus qui ont elles-mêmes donné leur nom aux cités-États.

Artisanat et commerce

Les cités des Lyphaniens fournissent toutes sortes de marchandises, depuis les armures et les armes jusqu'aux

tissus, aux bijoux et aux objets de cuir. Chaque cité est spécialisée dans un ou deux produits et sa maîtrise est alors mise à profit pour établir un commerce stable. De nombreux caravansérails jalonnent les routes commerciales et deux ports, donnant chacun sur une façade maritime différente, permettent au royaume d'avoir une bonne ouverture sur l'extérieur.

La plus grande spécialité lyphanienne est sans conteste l'élevage et le dressage des chevaux. En effet, les Lyphaniens sont passés maîtres dans cet art et leur suprématie dans ce domaine ne fait aucun doute.

Les armes lyphaniennes

La première arme lyphanienne est l'arc composite incurvé. Il est fait de bois, de corne et de tendons collés ensemble et demande environ un an pour être fabriqué et prêt à l'usage. La puissance de l'un de ces arcs se définit par le nombre d'hommes nécessaire pour le corder. Les jeunes gens emploient des arcs « d'un homme » et la plupart des Loups de la steppe, un arc « à deux hommes » qui peut également être cordé par un seul homme avec l'aide d'un harnais spécial. Les archers les plus forts utilisent un arc « à trois hommes ».

Le tir à l'arc lyphanien est légendaire. Un archer lyphanien peut, au galop, ficher une flèche dans le corps d'un homme à 200 coudées à presque tous les coups. La plupart d'entre eux peuvent attraper le pommeau d'une selle avec leurs jambes et tirer sous le corps du cheval en s'en servant comme d'une couverture.

L'autre arme de prédilection des Lyphaniens est le lasso. La corde du lasso est tressée de crins de cheval et de cheveux humains. Certains Lyphaniens croient que la meilleure corde est tressée des cheveux d'un ennemi. Le lasso est employé durant le dressage des étalons sauvages ; il est également utilisé lors de raids quand des prisonniers vivants sont nécessaires.

L'ÉCOLE DES YAËZMITES

Élevés sur une selle, les Lyphaniens ont développé d'étonnantes aptitudes dans le domaine du dressage des chevaux. Yaëz fut le premier Lyphanien à exporter son savoir-faire au-delà des frontières de son royaume d'origine. Il parvint à l'altière capitale janrénienne, et émerveilla la noblesse par ses dons de cavalier. Il fut aussitôt engagé en tant que Maître des écuries royales. La charge qu'il occupait n'étant pas héréditaire, il confia à ses fils le soin de faire perdurer la tradition équestre lyphane. Grâce à la fortune amassée par leur père, les fils sillonnèrent tous les royaumes et établirent plusieurs écoles d'équitation. L'École des Yaëzmites était fondée. Depuis, les descendants de Yaëz ont regagné Lyphane et se sont installés à Mazdak d'où ils gèrent les confortables revenus fournis par leurs écoles dispersées dans tout l'Harmonde. Toute l'élite cavalière du continent passe au moins une fois par l'un de ces centres.

Enchantement de la région

La gorge des Fantômes

Étrange contrefort jailli de nulle part au cœur de la steppe lyphanienne, ce petit massif montagneux est parcouru par une faille torturée à l'intérieur de laquelle bien peu de Lyphaniens osent s'aventurer. Une légende locale prétend qu'elle est hantée par des spectres venus d'un autre monde qui logent dans une tour noire gravée de runes mystiques invisibles aux yeux des mortels. Le dormeur égaré peut entendre de terrifiants sifflements déchirer le silence de la nuit et apercevoir fugitivement des lueurs tremblotantes d'un rouge éclatant éclairer le paysage.

L'oracle de Yelala

Yelala est la plus vieille fée noire de tout le royaume. Son âge avancé en a fait la dépositaire d'un impressionnant savoir qui lui a permis de développer des compétences divinatoires exceptionnelles.

À l'intérieur d'une yourte tendue de peaux d'aurochs et de mammouths teintes de couleurs sombres s'ouvre un réseau de souterrains au fond duquel, dans une grotte où brûlent d'immenses braseros, Yelala est installée. Seuls les Anciens et quelques Kagans connaissent l'étendue de ses pouvoirs et lui rendent visite ponctuellement pour lui rendre hommage en espérant obtenir quelques bribes de révélations sur leur destin.

La cité des Tertres

À l'extrême nord du royaume, là où le blizzard souffle toute l'année et où la steppe herbeuse a laissé place à un épais tapis de neige, se dresse le kabala le plus sacré du pays. Un véritable sanctuaire a été érigé dans les solitudes glacées et désertes. C'est là que reposent les dépouilles des Ushi-Kagans les plus vénérés. Une flamme éternelle brûle au milieu des somptueuses civières ornementées qui renferment l'essence cristallisée des héros lyphaniens les plus valeureux.

Les Parages

Géographie

Relief

Au nord du continent se situent les Parages. C'est une terre montagneuse hérissée de falaises et de promontoires abrupts. Entourée de hauts sommets, c'est une contrée sombre dont le ciel est chargé de lourds nuages pendant une bonne partie de l'année et dont les hivers sont terriblement froids. Accidentée et rocailleuse, la terre est aride là où ne poussent pas d'immenses forêts de pins et de chênes feuillus.

Les monts Eiglophiens sont une chaîne de montagnes qui constitue la base de la frontière avec les Communes princières. D'aspect redoutable avec ses

LES PARAGES



Gouvernement
Système tribal
Langue
Le nordik
Population
Humains 35 %, géants 20 %, nains 15 %, ogres 10 %, lutins 10 %, minotaures 5 %, satyres 5 %
Danseurs : inhabituels ; Démons : rares
Capitale
Aucune
Monnaie
Le troc est monnaie courante. En cas de litige, les Paragéens privilégient les règlements en métaux de toutes sortes
Ressources naturelles
Bois, chasse, élevage, mines d'étain, de fer, de plomb et de cuivre.

pentes recouvertes de neige et glace et de ses sommets perdus dans les vents tourbillonnants des hautes altitudes où l'oxygène se raréfie, cette chaîne est une défense naturelle d'importance. Seule la passe de Kamsatra, appelée la Porte du Crâne, au pied des Communes princières, offre un accès privilégié au farouche pays à l'intérieur duquel alternent les étendues glacées, la steppe aride, les forêts de conifères et les sommets enneigés. La frontière entre Lyphane et les Parages est définie par une grande toundra qui s'étend sur plusieurs lieux et qui reste le terrain privilégié des affrontements entre les deux peuples. Cette toundra constitue également la frontière avec les Communes princières mais, entourée de marécages fangeux, elle n'est pas propice à la communication et les échanges.

Climat

Les Parages semblent toujours sous l'emprise de l'hiver et de ses neiges éternelles. Et pour cause, neuf mois sur douze la température ne dépasse pas les 0° et il vaut mieux ne pas dormir à la belle étoile sous peine de se réveiller gelé avec les membres congestionnés. En effet, le blizzard souffle presque tout le temps lorsque la nuit est tombée. Ce n'est que durant les mois d'été que la température dépasse la barre du 0° pour permettre à la nature de fleurir. Dans l'ensemble, c'est un climat froid et sec qui domine.

Faune et flore

Les loups sont nombreux et se déplacent en meutes. Ils descendent de l'extrême nord du pays en hiver et déciment les troupeaux, obligeant les Paragéens à les chasser avec hargne et pugnacité. Des ours blancs peuvent également être aperçus sur les plus hauts rochers mais l'animal le plus redoutable est sans conteste le tigre d'Aswald, un féroce prédateur doté d'une paire de dents en ivoire en forme de sabres. Une espèce de chèvre blanche des montagnes, la cabre, vit sur les plus hautes cimes et certaines tribus la chassent pour sa peau et sa viande au parfum très prononcé.

Les habitants des Parages respectent la férocité et la ruse des animaux mais ils les tuent chaque fois que cela leur est possible pour protéger leurs cheptels de yacks ou faire du commerce avec les fourrures d'aurochs sauvages.

La flore est typique des pays où règne un froid intense et mordant toute l'année. Conifères et arbres feuillus à l'écorce dure sont présents un peu partout et offrent leur bois pour les constructions et le chauffage. Seule particularité, l'astrale est une petite fleur qui pousse dans les recoins désolés des monts les plus inexpugnables. Grâce à la sève extraite de sa tige, les chamans para-géens concoctent des potions capables de revitaliser un blessé en quelques heures. Cette fleur est malheureusement devenue d'une grande rareté et certains soigneurs la commercialisent en échange de sommes astronomiques.

Cités et bourgs d'importance

Les Parages sont divisés en clans de plus ou moins grande importance. Dans l'ordre, on distingue les clans Bronwith, Maëwilch, Naoksa et Twyl au sud ; les clans Bodhrann, Dietra, Galleas, Mirloviadre et Zaorran au nord ; les clans Chamta, Lacheich et Rorik, à l'ouest ; et les clans Anga, Chulainn, Milach et Suqqeram à l'est.

Chaque clan est clairement implanté dans un territoire strictement défini dominé par le village fortifié où le Chef de clan a élu domicile.

Trois sites attirent immanquablement l'attention.

Nordheim, la capitale des Roriks, est le plus grand village fortifié des Parages avec ses 70 000 habitants.

Klanpar, le chef-lieu des Angas, est une cité troglodyte taillée dans la roche des monts Eiglophiens. Uniquement accessible en grimpant sur le dos de gigantesques aigles royaux qui ne peuvent être dirigés que par des géants, c'est une étonnante ville sculptée par des ciseleurs de grand talent.

Bodhra, le centre des Bodhranns, est

« Entre, entre. Il ne me reste plus longtemps pour achever ton enseignement. Mes yeux s'embrument déjà. Assieds-toi sur le sol à mes côtés, toi qui es le soutien de mes vieux jours et laisse-moi te remettre le chef-d'œuvre de ma vie : mon épée. Oui, car c'est cela qui compte, fils, l'acier. Il est puissant tu sais. Tu dois apprendre sa discipline pour percer son secret... Cela ne te prendra pas longtemps pour découvrir que tu ne peux faire confiance à personne dans ce monde infernal. Ni bête. Ni homme. Ni femme. En l'acier seul tu peux avoir confiance et ne compte sur aucun dieu ou prêtre pour venir à ton aide et sauver ta peau quand on voudra t'écorcher. Morkh hait les faibles. Si tu es faible, il rira et te brisera comme une noix. Morkh est un dieu sauvage et inique, mais il t'a donné force et honneur quand tu es né. Il ne te faut rien de plus mais ne lui fais aucune confiance non plus. Fais confiance à l'acier. Son secret est le secret de notre peuple. Laisse les prêtres et les philosophes méditer au sujet de Morkh. Apprends l'énigme de l'acier et tu n'auras plus besoin d'eux et de lui. Prends l'épée et peut-être à l'heure de ta mort seras-tu digne d'aller siéger aux côtés de Morkh. »

construite dans une région entourée de glaciers au cœur d'un plateau parsemé de geysers qui crachent des jets de vapeur sifflante.

Les Paragéens

Histoire

Les Parages... Là rôdent les loups et les géants, et seule l'épée donne une chance de survie. C'est un monde brutal et sans merci. La loi du plus fort y règne en maître. Les hommes ne sont que des pions soumis aux fantaisies d'entités qui les dépassent, mais le guerrier y est libre et solitaire ; ses yeux peuvent fixer les étoiles dans le ciel limpide. C'est un monde où la bête vient à peine de renoncer à sa suprématie. Le chemin est ouvert à coups de lames et, dans le lointain, le choc des épées retentit, les haches de bataille résonnent et les cadavres s'amoncellent. Tel est le prix à payer pour vaincre et survivre. Tant qu'il le faudra, il y aura des combattants implacables, rudes, sans morale ni principes mais valeureux et forts. Et ceux-là lutteront contre l'Obscurité, contre le Mal, contre les serpents et les chimères, les Démons et les gorgones.

Les plateaux des Parages sont occupés depuis des milliers d'années mais les habitants sont demeurés des barbares dans l'âme. Les Paragéens ne possédant pas de langue écrite, l'histoire complète de leur peuple est inaccessible. Rien ne subsiste de ses origines dans la mémoire de ce peuple qui est devenu l'un des plus forts de l'ère crépusculaire. Seul un événement historique majeur apparaît et se détache car il s'est clairement cristallisé dans l'esprit des royaumes civilisés : la mise à sac de Maëchrak.

Par le passé, les mercenaires des Communes princières repoussèrent la frontière du royaume qu'ils servaient jusqu'aux plateaux du sud des Parages en passant par la passe de Kamsatra, déplaçant par la même occasion vers le nord les clans situés à l'origine le plus au sud, ce qui était trop leur demander. Les frustres barbares refusèrent d'abandonner la terre de leurs ancêtres. Les clans des Parages décidèrent d'expulser les hommes venus du Sud hors des Parages une bonne fois pour toutes. La Pique sanglante passa de main en main et une horde se forma devant la Pierre levée sur le champ des Chefs. Des milliers de Paragéens hurlants se massèrent au sud, surprirent les défenseurs de Maëchrak, un comptoir rapidement érigé, et rasèrent le fort. Seuls quelques envahisseurs furent épargnés pour qu'ils puissent retourner dans leurs quartiers avec le message suivant : « Évitez les Parages. »

Diplomatie

Les principaux alliés des Paragéens sont les Lyphaniens. Ces guerriers partagent l'amour des Paragéens pour la bataille et respectent ses limites. Les membres des clans paragéens continuent toutefois à lancer des raids sur les villages lyphaniens frontaliers et vice-versa, mais ces actes ne sont considérés que comme un sport viril et non comme une déclaration de guerre.

Les ennemis des Paragéens sont les habitants des Communes princières. Les raids paragéens contre ce peuple cruel ont cette fois pour but son extermination et non la pratique d'un sport agréable. Ce royaume prend en effet les Paragéens en esclavage, un acte que ceux-ci ne pardonnent pas. Les Paragéens attaquent les Communes princières chaque fois que ses membres tentent de coloniser leur pays. Ils protègent leurs terres mais lorsque les marchands se contentent de rester au sud des montagnes, les Paragéens acceptent leurs offres commerciales sans animosité.

Société

Il n'y a pas de gouvernement à proprement parler. Les Parages sont constitués de plusieurs clans qui respectent tous la Coutume. C'est un système tribal dominé par des Chefs de guerre.

Les Paragéens sont des barbares bien qu'ils maîtrisent l'art d'extraire le minerai par fusion. Leur force physique, leur entêtement et leur loyauté sont légendaires parmi les habitants de l'Harmonde. Un Urguemand s'exclama un jour : « Les Paragéens ne suivent jamais vos conseils mais ils tiennent toujours leurs promesses. »

Les Paragéens vivent dans des clans constitués en petites tribus isolées les unes des autres qui élèvent du bétail, cultivent de l'avoine et se pillent mutuellement leurs bêtes et leurs femmes. L'isolement des tribus donne aux Paragéens une apparence distinctive propre à chaque clan. Les Angas sont des géants qui se reconnaissent, outre leur taille, à leur visage aigu aux arêtes proéminentes ; les Chulainns sont des humains qui ont des mâchoires carrées très caractéristiques et de très grands fronts ; les Twyls sont des lutins acariâtres et bagarreurs qui ont tous de très longs nez. Certains clans accentuent encore leurs différences : les Lacheichs rasent leurs tempes et ornent leurs oreilles d'une multitude de boucles et d'anneaux tandis que les sauvages Galleas portent leurs cheveux rassemblés en queue de cheval au-dessus de leur crâne.

Tous les Paragéens méprisent le confort estimé obligatoire par ceux du Sud. Ils sont solennels et évitent la vantardise. « Ami ou ennemi, la mesure d'un combattant

s'estime à ses bras et à son cœur. » Ils se méfient de la magie et n'aiment guère ceux qui la pratiquent.

Les catégories sociales

Au sein de la société paragéenne, prise dans son ensemble, sept catégories se dessinent.

Les **Chefs de clan** sont les dirigeants incontestés des destinées des clans.

Peu de Paragéens atteignent un grand âge. Les **Cheveux gris** sont donc très respectés car ils signalent que l'Ancien a été suffisamment valeureux et rusé pour survivre. Ils conseillent les Chefs de clan.

Les **Hurleurs** sont les guerriers ; ils sont surnommés ainsi car, lorsqu'ils montent au combat, ils poussent un cri de guerre terrifiant qui embrase leur âme et fortifie leur cœur. Lorsqu'ils se rassemblent, ils constituent une infanterie irrégulière qui ne possède aucun entraînement militaire conventionnel mais dont la force et la vitalité augmentent la valeur pour en faire des adversaires redoutables.

Les **Femmes** sont bien considérées et leur rôle de mères nourricières ou de gardiennes de l'âtre en fait des individus à part entière. Elles ne sont ni battues, ni vendues comme esclaves et sont très proches des idéaux développés en Janrénie.

Les **Jeunes** sont ceux qui n'ont encore jamais tué au combat ; ils sont généralement astreints à des tâches subalternes comme couper le bois ou traire les chèvres sauvages.

Les **Détrousseurs** sont les bandits et les brigands. Ils s'attaquent rarement aux clans et préfèrent prendre à partie les rares voyageurs qui pénètrent dans ces terres tourmentées. Ils sont très actifs dans le périmètre de la passe de Kamsatra et effectuent fréquemment des incursions dans les Communes princières où ils s'adonnent aux joies du pillage.

La dernière catégorie est celle des **Parjures**, celle de ceux qui ont transgressé la Coutume. Ils sont frappés d'ostracisme et n'ont d'autre choix que de prendre le chemin de l'exil pour éviter d'être mis en pièces par les leurs ou par les membres des autres clans.

La Coutume

Humains ou saisonins, tous les Paragéens respectent la Coutume et celle-ci est rarement violée.

Ainsi, un Jeune est considéré comme un homme à partir du moment où il a tué au combat. Pour la plupart des Paragéens, cette transition s'opère juste après le seizième anniversaire, soit lors d'échauffourées entre clans, soit au cours de batailles contre les Lyphaniens ou les citoyens des Communes princières. Après cela, il est obligatoire de respecter la Coutume.



Les Paragéens sont courtois les uns envers les autres et envers leurs hôtes. En effet, dans les Parages, la grossièreté est synonyme de bataille immédiate. « Les hommes civilisés sont moins respectueux que les sauvages car ils savent qu'ils peuvent être impolis sans que leur crâne ne soit mis en pièces. » Un Paragéen digne de ce nom prend femme avant son vingt et unième anniversaire puis reste sur place pour s'occuper du bétail et des terres du clan. Les veuves se remarient souvent avec le frère de leur défunt époux bien que les Paragéens ne pratiquent pas la polygamie.

Chaque mortel est ainsi libre de faire ce que bon lui semble mais la violation de la Coutume entraîne la désapprobation du clan tout entier. Si le clan n'est pas d'accord, ses membres ne s'entre-tueront pas sur le cadavre du paria. Cela fait de lui une cible toute trouvée pour chaque Jeune ambitieux. En réalité, chaque clan a développé sa propre coutume et, hormis les quelques principes fondamentaux exposés ci-dessus, seule la Pique sanglante est générale à tous les clans.

Lorsque le clan est menacé d'un danger quelconque, les Chefs battent le rappel des clans des Parages tout entiers en envoyant une pique couverte de sang à chaque clan. Si les envahisseurs massacrent les Paragéens, c'est le sang des victimes qui oindra la pique. S'il en est autrement, le clan qui enverra la pique la souillera du sang de ses propres guerriers. La Pique sanglante suspend toutes les luttes intérieures et tous les clans envoient leurs Hurleurs pour défendre ceux qui les ont appelés. La horde qui se forme alors est presque invincible, ainsi que les défenseurs de Maëchrak l'apprirent à leurs dépens...

Artisanat et commerce

Les Paragéens forment un peuple sédentaire et n'exportent aucune marchandise de valeur. Leur terre aride

ne les enrichit pas beaucoup, bien que certains Hurleurs aient gagné beaucoup d'or en vendant des fourrures d'ours blancs et de loups. Au contraire, leur savoir-faire est apprécié, et même réputé, bien au-delà des frontières de leur territoire. Les géants du clan Anga et leurs congénères ont ainsi développé un artisanat spécifique, l'onagrie. Celui-ci leur permet de fabriquer des catapultes et des balises en bois dur de première qualité que nombre de stratèges rêvent de posséder dans leurs armées. De la même façon, les réalisations des forgerons paragéens sont très prisées car leurs lames sont d'excellente facture et capables de résister aux pires chocs. Ils ont, depuis longtemps déjà, percé le secret de l'acier.

Enchantement de la région

Le Ben Morkh

Au nord-est, le Ben Morkh, également connu sous le nom de mont Morkh, est une haute et massive montagne réputée pour être l'antre du Héros Morkh. Les Chefs de tous les clans sont enterrés sur le champ des Morts à ses pieds et le lieu est devenu le site le plus saint du royaume. Un immense temple est sculpté à même la roche. Sous la forme gigantesque et immobile d'un immense phénix tenant entre ses serres une lourde épée à la poignée ciselée se tient une immense porte gardée par deux douzaines de colossaux géants recouverts d'armures ouvragées et scintillantes. Un feu éternel est allumé devant l'entrée du mausolée où seuls les Chefs de clan et leurs successeurs sont amenés à pénétrer.

L'ADAMANTINE ASTRALITE

Exclusivement composé de chamans paragéens membres de tous les clans, l'Adamantine Astralite est une organisation spécialisée dans les soins aux grands blessés. Présente dans tous les royaumes, elle n'est ouverte qu'à ceux dont la bourse est bien garnie et gare aux contrevenants, les féroces Hurleurs qui veillent à sa sécurité ne s'en laissent guère compter et tranchent en deux tous les récalcitrants. C'est grâce aux savantes potions concoctées à l'aide de l'astrale, récoltée à grands soins par ceux qui sont restés au pays, et à un efficace réseau de distribution que cette étrange faction a vu le jour. Son essor lui permet aujourd'hui de représenter les Parages sous un jour autre que celui de la bestialité.

Le champ des Chefs

Le lieu le plus connu de cette contrée est le champ des Chefs, au nord-ouest, une grande étendue rocailleuse perdue au milieu d'une forêt sombre et touffue, parsemée de structures antiques de pierre d'origine inconnue. Au centre se tient la Pierre levée, une cheminée austère de roc sombre. La légende affirme que Morkh arracha la Pierre levée à une montagne d'un royaume inaccessible aux mortels et la lança sur Ymir, le géant du froid, lorsque celui-ci tenta d'envahir les Parages à la tête d'une légion de Démons vomie par les Abysses il y a de cela bien longtemps.

Coronis

Bien peu connaissent la forteresse de cristal sculptée par les verriers des temps de la Flamboyance au cœur d'un glacier perdu à l'extrême nord du pays. Silencieuse et oubliée, Coronis dort dans les confins cristallins et attend patiemment le feu sacré qui lui permettra à nouveau de faire mugir sa forge et de façonner des Artefacts capables de remettre en cause l'équilibre primordial des royaumes.

L'Enclave boucanière

Géographie

Relief

L'intérieur des terres est particulièrement montagneux. C'est une zone de volcans encore en activité où les drakoniens sont rois. Dans un décor de rocs torturés et de ravines profondes, le chaos règne et les Contreforts, une chaîne de collines de basse altitude, sert de frontière entre ce décor âpre et brutal et les rivages du golfe d'Ébène. Ces Contreforts constituent une frontière naturelle entre le territoire drakonien et l'Enclave boucanière proprement dite. Pour l'heure, nul n'a encore remis en cause les frontières originelles de l'Enclave, qui englobaient le territoire drakonien. En pratique, la frontière ouest de l'Enclave boucanière est délimitée par les Contreforts.

L'Enclave est une large bande côtière à l'est des Contreforts. Elle est le domaine des Boucaniers, qui contrôlent également un archipel de nombreuses îles volcaniques dont la taille varie. Ces îles sont parsemées de petites criques, idéales pour faire accoster un ou deux bateaux, et Tortage-la-Rouge, la cité la plus importante, se tient au pied d'un énorme port capable d'accueillir plus de quarante galères boucanières. Les terres les moins élevées sont arides mais on peut y trouver de l'eau bouillonnante en source ou emprisonnée dans des formations de lave transparentes comme du verre. De plus, l'excédent des eaux de pluie reste emprisonné dans des conduits de lave qui courent sous la mer et qui assurent une permanence d'eau potable, qu'il convient toutefois de ne pas épuiser.

Au-dessus des criques et des ports percent des pics abrupts qui montent à l'assaut des nuages omniprésents. Dans les tavernes de Tortage-la-Rouge, les anciens matelots chuchotent des histoires d'antiques ruines éclairées brièvement alors que le vent balaie les nuages ou de cris effrayants flottant en contrebas des cimes durant les nuits de pleine lune. Aucun Boucanier n'admet craindre ce qui se dissimule derrière les nuages, mais les pics restent inexplorés.

Sur la mer, il est également possible de voir très régulièrement émerger d'étranges constructions qui constituent autant de récifs, redoutés par les marins. Ce sont des Vestiges de la Flamboyance qui jaillissent en pleine mer et forment comme de petits îlots.

Climat

L'Enclave boucanière continentale est une contrée soumise à un climat de type méditerranéen en partant de la côte. La température ambiante y est très agréable toute l'année, agrémentée par un vent de l'est connu sous le nom de sifflotin qui apporte fraîcheur et bien-être et qui gonfle les voiles des navires au couchant. Mais plus on s'enfonce dans les terres et plus le climat change pour évoluer vers un type continental chaud. L'été, la température augmente rapidement et il fait une chaleur accablante ; l'hiver, au contraire, la température descend brutalement et il n'est pas rare qu'il gèle.

Sur les îles de l'archipel boucanier, le climat est de type tropical avec sa végétation coutumière de fleurs exotiques et de palmiers. Les hauteurs sont plus humides car elles sont continuellement enrobées d'une couche de nuages blancs à travers laquelle il est possible de voir la pluie qui tombe sur les collines les plus élevées.



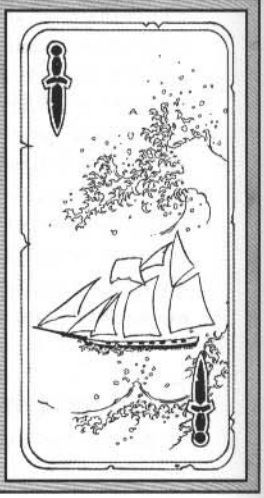
Faune et flore

Des oiseaux de tous types, des rongeurs et le kumpaï, une sorte de cabri, prolifèrent sur la plus large partie de la côte orientale ainsi que sur les îles du royaume. Les Boucaniers ont ajouté leurs propres animaux à ceux qui se trouvaient déjà sur place à l'origine comme les molosses, une race de chiens très volumineux. Certains de ces chiens ont réussi à s'échapper et parcourent le pays en meutes, s'en prenant à des animaux solitaires et quelquefois, mais rarement, à des hommes égarés. La flore quant à elle est typique des pays où l'humidité est importante. La végétation est grasse et luxuriante. Les orchidées sont magnifiques et partout pousse une fleur mauve, la pourprette, dont les pétales sont finement broyés pour mettre au point une pâte qui sert à colmater les brèches dans les cales des navires. Il n'y a donc rien de bien dangereux pour les mortels sur la terre.

Il en va tout autrement dans et sur l'eau. En effet, la mer est le royaume des cétacés de toute taille, du dauphin à la baleine bleue, en passant par l'effrayant kraken. Il existe encore nombre de sirènes et il n'est pas rare de passer au large d'un rocher solitaire d'où s'élèvent des voix mélodieuses.

L'ENCLAVE BOUCANIÈRE

Gouvernement
Démocratie indirecte
Langue
L'argot boucanier
Population
Humains 50 %, farfadets 20 %, ogres 10 %, méduses 10 %, nains 5 %, satyres 5 %
Danseurs : communs ; Démons : rares
Capitale
Tortage-la-Rouge
Monnaie
La pistole (soit 10 pièces d'or).
Ressources naturelles
Chasse, pêche, produits de la mer.



Cités et bourgs d'importance

Partout, les villes se sont bâties autour de grandes jetées : les flottilles. Sur le continent, elles se sont allongées le long de bras de terre et ont donné naissance à d'étranges assemblages hétéroclites de bateaux et de logis lacustres qui constituent des centres d'habitation et d'exploitation fourmillant d'activité. Sur les îles, les flottilles ont été aménagées de façon artificielle et se sont développées à l'intérieur des criques les plus grandes et les plus aérées. Aujourd'hui, aucune de ces étranges cités lacustres n'est extensible, les Boucaniers doivent acheter leur nouvel emplacement par le biais d'un compliqué système de viager géré par la Hunette : l'océane.

Ce n'est que le long des Contreforts que les Boucaniers ont implanté des installations terrestres : les fortins. Ils leur servent essentiellement à se protéger d'une éventuelle invasion drakonienne et à pratiquer la chasse.

Tortage-la-Rouge

Première flottille fondée par Rigello, la petite bourgade lacustre montée sur pilotis est devenue un port d'importance qui abrite de nombreux navires et où siège la Hunette. Toute son activité est concentrée sur la mer et il fait bon se promener dans ces allées boisées où règne une forte odeur de poisson et de marée.

Fort-Franc

C'est le fortin le plus important des Contreforts. Situé au centre du cordon de sécurité mis en place par les Boucaniers, il concentre le plus grand nombre d'habitants et a développé une intense activité liée à la chasse et à la boucanerie. Entre de hautes palissades de bois dur surmontées de tours hérissées de créneaux et d'armes de jet, de nombreuses tentes en peau de bête et des petites



habitations en terre qui servent d'entrepôts sont installées et donnent à l'ensemble des allures de campement de fortune.

Les Boucaniers

Histoire

Selon la Légende, les terres de l'Enclave boucanière furent découvertes par le flibustier urguemand Rigello fuyant la justice du Premier Baron. Ayant trouvé les Urguemands trop puissants pour subir ses attaques, il avait commencé par piller les villes côtières de la Marche modéhenne. Les deux puissances offrant une récompense pour sa tête, il s'enfuit sur l'insondable océan. Il remonta les mers jusqu'au golfe d'Ébène où il découvrit un archipel inhabité qui ouvrait sur une enclave de terre hospitalière auquel il donna le nom d'Enclave boucanière. Ces territoires offraient au regard leurs arbres fruitiers, leur petit gibier, beaucoup d'eau potable et plusieurs bras de terre qui feraient d'excellents quais d'accostage protégés. Sur une petite île, séparée de la terre par seulement quelques milles nautiques, Rigello construisit un petit campement qu'il baptisa Tortage en hommage aux tortues marines géantes qui avaient pour coutume de venir déposer leurs œufs sur la plage de cet endroit. Il y resta pendant presque un an puis retourna vers le continent. Il reprit ses vieilles habitudes et dut revenir se réfugier à Tortage. Quelques hommes qu'il avait laissés derrière lui parlèrent à leurs compagnons marins de la manière dont ils avaient échappé aux Urguemands et aux Modéhens et bientôt d'autres capitaines accostèrent.

À son retour, Rigello ne put supporter d'être mis en concurrence par d'autres rivaux. Il défia tous les capitaines présents sur l'île et les tua un par un. Il devint le chef incontesté et la cité insulaire prit le surnom de Tortage-la-Rouge. Mais ses crimes ne restèrent pas impunis et tous les équipages se liguèrent pour le destituer. Il fut alors décidé qu'un groupe baptisé la Hunette prendrait en charge la destinée de l'Enclave. Celle-ci devint un refuge pour les Boucaniers de toutes sortes, qui entamèrent l'exploration de leur domaine et franchirent les Contreforts. Ils rencontrèrent les drakoniens mais ceux-ci se montrèrent hostiles et la guerre éclata. Elle entraîna le repli des Boucaniers le long de la côte au-delà des Contreforts. Depuis, les Boucaniers se consacrent exclusivement aux activités maritimes. Ponctuellement, ils organisent des raids un peu partout, leur seule nationalité étant conférée par l'enclave qu'ils occupent. Nombre de royaumes ont tenté de les repousser plusieurs fois, mais leurs bateaux s'évanouissent toujours. Le royaume est remarquablement bien organisé et les galions boucaniers dominent les mers orientales grâce à leur science de la navigation. Les Boucaniers restent ainsi l'épine dans le côté de tous les honnêtes capitaines voguant sur l'océan de l'Aurore.

« En vérité, je pleure à chaque fois que je vois son bâtiment quitter notre rade pour partir en expédition vers des terres lointaines. Il ramène de quoi nous vêtir et nous nourrir durant plusieurs mois à chacun de ses retours, mais je n'aime pas quand mon homme n'est pas là. Certes, ce vieux loup de mer doit avoir des maîtresses dans tous les ports ; pourtant je ne lui en tiens pas rigueur tant qu'il me revient entier et en bonne forme. Ah, il n'est point évident d'être la digne épouse d'un Boucanier, mais tant que la Hunette veillera sur notre sécurité je n'éprouverai aucune peur, ni aucun remords dans ma solitude. Je porte mon homme dans mon cœur et je lui envoie tout l'espoir qui est en moi. »



Diplomatie

Les Boucaniers s'empressent souvent d'éviter les vaisseaux militaires urguemands et modéhens. Récemment, la reine Séneca des Terres veuves a juré qu'elle verrait les îles boucanières débarrassées de leur racaille et a commandé à ses chantiers navals plusieurs galères de guerre rapides pour dénicher les Boucaniers et les envoyer par le fond. Il reste à voir si les galères réussiront dans leur tâche ou si elles termineront leur carrière au fond de l'eau ou entre les mains des Boucaniers eux-mêmes.

D'une façon générale, les Boucaniers sont méprisés par les continentaux qui naviguent sur l'océan de l'Aurore. Un bateau boucanier attrapé en mer sera détruit avec le même plaisir par un Keshite, un Princier ou un Modéhen. Malgré cela, les Boucaniers s'assurent une totale suprématie sur les mers de l'Est et le front des Contreforts.

Ils organisent des opérations de brigandage vers Keshe et les Communes princières et se livrent à un intense trafic de bois précieux dont ils manquent cruellement.

Les Boucaniers haïssent les drakoniens. Bien que, depuis des temps lointains, la frontière entre eux ait été délimitée par les Contreforts, chaque contact avec eux est prétexte à une explosion de violence. Mais généralement, chaque antagoniste préfère éviter le territoire de l'autre.

Note : *L'argot boucanier est d'origine urguemande. De nombreuses expressions ont été rajoutées venant de tous les ports depuis Urguemand jusqu'à Lyphane. De plus, les codes privés sont nombreux. Quelquefois ce sont des chiffres soigneusement définis par des capitaines ingénieux mais, la plupart du temps, ce sont des abréviations verbales nées des expériences partagées par un équipage.*

Société

La société boucanière est parfaitement structurée sur un modèle familial. Chaque bras de terre naturel ou artificiel abrite une flottille. Chaque flottille est composée de plusieurs Familles et est placée sous la direction de celui qu'elle estime le plus apte à remplir cette charge, le Guide, qui appartient à la Hunette. Chaque Famille contrôle plusieurs navires dont les capitaines sont les seuls maîtres à bord.

La Hunette

C'est un cénacle qui réunit tous les Guides. Son rôle consiste à propager la Légende dans le cadre des veillées et à définir l'océane, le système de viager intrinsèque à la communauté boucanière. La Hunette définit les traditions du voyage et le marin qui prend la mer hypothèque sa vie pour les siens. Elle remet à chaque capitaine en partance une mission précise qui doit être effectuée pour le bien-être de toute la communauté.

Les flottilles

Ce sont les noms de ces étranges assemblages lacustres qui forment comme de grands bras disloqués étendus sur la mer. Ils portent tous des noms baroques bien souvent en harmonie avec le paysage qui les entoure : Médusia, Croc-Baleine, Hippocampie ou encore Rocher-Chantant.

Les Familles

Elles regroupent les mortels en fonction de leur domaine d'activité spécifique lié à la mer. Elles sont au nombre de cinq et sont présentes sur chaque flottille en nombre variable : les Marchands, les Armateurs, les Timoniers, les Marins et les Pêcheurs. Une sixième Famille, celle des Boucaniers des lisières, regroupe tous les continentaux. En effet, devant la menace drakonienne, les Boucaniers érigèrent de nombreux fortins pour assurer la protection de leurs domaines. Les Boucaniers des lisières sont les garants de la sécurité de leurs congénères. Ils sont les dépositaires du savoir-faire de la chasse et s'adonnent à cette activité avec passion et entrain.

Les navires

Sur les navires, le pouvoir est détenu par les capitaines, issus d'une des cinq Familles liées à la mer. Ils sont les dépositaires des ordres de mission délivrés par la Hunette et doivent faire respecter les préceptes édictés par les Ancêtres. Les niveaux inférieurs sont : navigateur et timonier, médecin ou chef de cargaison, marin, mousse, prostituée et esclave. La seule loi qui règne à bord est la loi de l'épée. N'importe qui peut défier le capitaine à tout moment pour prendre sa place. Tout est permis tant que vous êtes motivé pour vous battre et que vous gagnez...

Le Cryptogramme-magicien

Dans l'Enclave boucanière, la magie est librement pratiquée mais, d'une façon générale, les Éclipsistes sont plus nombreux. Chaque navire a ainsi un Mage à son bord. Grâce à ses connaissances en astronomie, son rôle consiste essentiellement à scruter la voûte céleste pour éviter au navire de se perdre, c'est pourquoi les Mages de l'Éclipse sont fortement implantés.

Les femmes

Il existe très peu de femmes sur l'Enclave boucanière. La plupart d'entre elles sont les catins des capitaines ou bien des courtisanes parcourant les allées de Tortage-la-Rouge. Celles dont les charmes se sont fanés dirigent des maisons de passe ou d'autres affaires et rassemblent assez d'argent pour revenir sur le continent ou bien meurent de faim.

Artisanat et commerce

Les Boucaniers commercent essentiellement les produits de la mer. Ils se sont éloignés de leur activité traditionnelle, la boucanerie, dont seuls s'occupent les Boucaniers des lisières. Les marins préfèrent chasser les cétacés qui pullulent dans les eaux chaudes et ont mis en place un trafic de sirènes avec les cités-États des Communes princières. Ils se livrent ponctuellement au piratage pour respecter la Légende mais ils n'en font pas leur credo bien qu'ils aiment s'adonner aux joies de l'abordage et de l'arraisonnement.

Leur savoir-faire en matière de construction de navire n'est plus à démontrer et, même si le déboisement irraisonné de leurs forêts a créé une carence en matière première, leurs navires sont incontestablement les plus rapides et les plus maniables. À cet égard, les Boucaniers ne se privent pas de faire payer leurs talents de constructeurs une fortune. Ils sont également très adroits dans la confection de filets extrêmement résistants et de harpons en ivoire réputés pour leur légèreté.

Les Boucaniers sont les meilleurs armateurs et les meilleurs marins de l'Harmonde.

Enchantement de la région

Les roufs

Les richesses locales sont toutes tirées de la mer via d'énormes tours babeliennes, les roufs, qui jaillissent au large des flottilles. Grâce à la récolte d'abondants lichens et de variétés multiples de poissons, les Boucaniers s'auto-suffisent. Héritées de la Flamboyance, ces tours jouent le rôle de véritables exploitations sous-marines et ont permis à ceux qui y vivent de développer d'étonnantes capacités amphibies. Certaines menacent aujourd'hui de s'écrouler à cause de l'usure du temps et de l'érosion de l'eau salée, ce qui oblige les Boucaniers à recourir aux services des Mages et aux architectes de l'Équerre pour consolider les soubassements de chacune de ces constructions.

L'île du Noir

Toute la région est marquée par le souvenir de la Flamboyance inscrit dans le paysage marin. L'île du Noir est sans doute le Vestige le plus connu et le plus représentatif. C'est une île isolée et jonchée de ruines antiques éparses au milieu d'une végétation luxuriante. Au centre de cet îlot se dresse une statue d'ébène de haute taille représentant un homme en train de souffler dans une conque marine. Les Mages se perdent en conjectures sur le rôle de cette étrange sculpture car ils ont constaté que tout le sol de l'île était entièrement pavé. Il semblerait donc que cet îlot soit le sommet d'un édifice à la taille imposante dont la base serait enfouie sous l'eau. Mal-

LA CONFRÉRIE DU POULPE

Sous l'égide bienveillante de la Hunette, cette confrérie a instauré un principe d'escortes et de contre-escortes à l'usage de tous les navires marchands (à l'exception des navires urguemands et modéhens). Elle est présente dans tous les ports et met généralement en place des réseaux de contrebande et de trafics en tout genre grâce à ses accointances avec les Boucaniers restés dans l'Enclave. Elle délivre des sauf-conduits qui, dans la pratique, sont bien peu respectés sauf si les armateurs n'ont pas négligé l'affaire et ont payé le prix fort pour faire embarquer un des membres à bord. Ce Boucanier devient alors le garant de la sécurité du navire. Tous les membres de cette confrérie ont un tatouage mauve en forme de poulpe sur l'avant-bras gauche.

heureusement celle-ci est trouble et agitée sur tout le pourtour de l'îlot. Il est impossible de distinguer le fond et gare à celui qui plonge pour tenter d'explorer les profondeurs, le lieu est le repaire d'un puissant kraken à l'appétit particulièrement vorace...

Les Saintes Barbes

Il s'agit d'immenses fresques peintes au temps de la Flamboyance par des Inspirés du Décorum sur les parois des habitations principales des dirigeants de chaque Famille. Elles permettent toutes de rejoindre directement Tortage-la-Rouge et le palais de la Hunette en un temps record sans avoir besoin d'emprunter une embarcation. Elles facilitent également l'évacuation d'une flottille lorsque celle-ci est menacée par l'approche d'une tempête.

Bokkor, l'île du bout du monde

Note : *Les joueurs Inspirés ne peuvent être originaires de Bokkor.*

Géographie

Relief

Bokkor est une île découpée principalement couverte de jungle. Lorsque la barrière de récifs coralliens qui entoure l'île est franchie, une savane s'étend jusqu'à son extrémité sud. Il est alors possible de distinguer, à l'ouest, une petite chaîne de basses collines au-dessus de laquelle évoluent des formes ailées.

Climat

L'île compte parmi les pays habités les plus chauds, avec des températures dépassant les 45° le jour pendant les mois les plus torrides. Au printemps, les pluies changent les terres desséchées du nord en marais boueux et fangeux. C'est un climat tropical chaud qui règne sur ce secteur insulaire.

Faune et flore

La faune et la flore sont typiques d'une île des tropiques et ressemblent à s'y méprendre au paysage de l'Enclave boucanière. Seule exception, la présence d'étranges créatures ailées à la peau squameuse, les wyverns. Elles sont élevées et utilisées comme monture par les Bokkoris. Elles peuvent également emmener une proie avec elles (jusqu'à un encombrement moyen) en la tenant dans leurs serres. La wyvern est plutôt stupide et difficile à dresser. Lorsqu'elle vole, elle oublie souvent l'objet de sa mission et tente de se poser ou d'attaquer une proie. Les cavaliers qui montent à dos de wyvern gardent un gourdin à portée de main sur la selle afin de pouvoir corriger ces erreurs dès qu'elles se présentent.

Cités et bourgs d'importance

Bokkor-la-Jeune

Cette cité portuaire est connue des Boucaniers qui pensent qu'elle est la capitale de l'île. Les marchands intrépides et audacieux se rendent dans cette ville pour y échanger des armes et des produits manufacturés contre des pennes d'autruche remplis de poussière d'or.

BOKKOR

Gouvernement
Monarchie
Langue
Le bokkori
Population
Humains 100 %
Danseurs : rares ; Démons : rares
Capitale
Bokkor-la-Vieille
Monnaie
Aucune
Ressources naturelles
Mines d'or, d'argent et de diamants.

Bokkor-la-Vieille

Cette ville est la véritable capitale de Bokkor. Elle est fermée aux étrangers, à la fois pour des raisons religieuses et pour protéger le secret des Esprits ailés qui y résident. La cité est hérissée de hautes tours sans portes ni toits où les wyverns sont parquées. Comme ces tours ne peuvent être atteintes que par le ciel, les volatiles sont à l'abri des envahisseurs terrestres.

Les Bokkoris

Histoire

Les guerriers noirs de Bokkor sont les rejetons d'une puissante tribu qui parcourait autrefois librement les terres continentales là où se tient maintenant le désert de Keshe. Lorsque les Bokkoris furent envahis bien avant l'époque de la Flamboyance, et repoussés au large de leurs terres, ils s'enfuirent et rallièrent une zone insulaire où se dressait une cité

ARBASSIN

« Le Censeur Arbassin, marié à Ewelf de Rochronde, a déjà démasqué l'une de nos éminences. Son rôle au sein du Cryptogramme-magicien a été fondamental dans les années qui ont suivi la montée d'Agone sur le trône. On lui doit la nouvelle organisation des Censeurs, leur formation ainsi que le rôle de parrain auprès de tous ceux qui, désormais, veillent à l'application des préceptes cryptogrammistes. L'homme a, semble-t-il, une influence prépondérante sur les Censeurs urguemands. Nous pensons qu'il serait capable de les fédérer et d'éclipser le pouvoir cryptogrammiste. Cette situation alarmante a fait l'objet de plusieurs interventions mais aucune, pour l'heure, ne semble avoir porté ses fruits.
Le Censeur est insaisissable et ne peut être approché qu'au cours des quelques jours qu'il passe auprès de son épouse à Rochronde ou lors des visites qu'il rend à son fils à l'académie jorniste. Faut-il envisager pour autant son éviction ? À ce jour, il n'a jamais renié les principes de l'Ordre. »

dévastée maintenant connue sous le nom de Bokkor-la-Vieille. Tous les peuples tenaient la région pour maudite et laissèrent le champ libre aux Bokkoris pour qu'ils puissent s'y installer et construire une nouvelle cité sur les ruines.

Pendant des siècles, les Bokkoris combattirent les wyverns géantes qui s'élançaient au-dessus de la jungle depuis leurs repaires dans les grottes d'un ensemble montagneux situé à l'est de l'île. Un héros de la tribu, Lumbeba, voyagea jusqu'aux montagnes et vola leurs œufs. Il éleva les petits et découvrit qu'ils pouvaient être dressés et sellés. Ceci permit aux Bokkoris d'étendre leur domination sur l'ensemble de l'île et de former leur royaume actuel. Lumbeba fut immédiatement porté sur le trône. Il avait un jumeau qui lui était tout dévoué. Lorsqu'il annonça une Révélation qui disait que les Bokkoris seraient désormais protégés par des jumeaux, personne ne protesta. Depuis ce jour, l'île de Bokkor a été gouvernée par des rois jumeaux sélectionnés parmi tous les jumeaux masculins du Royaume noir.



Diplomatie

Les nouveaux rois jumeaux de Bokkor sont Mbega et Tenaunir. Ils sont tous deux jeunes et forts et sont très populaires parmi les citoyens de Bokkor-la-Vieille. Cependant, Tenaunir est lié à des groupes peu recommandables qui désirent prendre le pouvoir pour placer une étrange entité rebelle au visage masqué sur le trône spirituel de Bokkor.

La position de l'île rend les alliances avec les autres royaumes improbables. L'île est seulement en contact plus ou moins direct avec les Boucaniers et les saisonins ; pour le reste, elle demeure isolée.

Société

La culture des Bokkoris est conservatrice et rétive aux changements. Elle n'impose qu'un léger contrôle quotidien des peuples en dehors des deux cités. Cependant, les pouvoirs des wyverns de Bokkor-la-Vieille sont respectés avec déférence et les rébellions ouvertes ou la désobéissance sont des actes rarissimes.

Les rois jumeaux

Bokkor est gouverné par ses rois jumeaux. Les autres classes sociales sont dans l'ordre, les prêtres, les monteurs de wyverns, les artisans, les marchands et les officiers militaires, les lanciers, les femmes et les serviteurs, les mendiants, les brigands et les esclaves.

Depuis que Lumbeba a prononcé le vœu de voir mandatés deux rois, les Bokkoris ont maintenu cette tradition. Pour éviter les conflits au sujet de la succession, il est devenu coutumier que lorsque l'un des deux meurt, l'autre est obligé de se tuer ou est emmené hors du royaume. Ensuite, les prêtres choisissent une nouvelle paire de jumeaux parmi les jeunes hommes du royaume et les intronisent.

Les Esprits ailés

Les Esprits ailés sont assimilés à une cavalerie lourde de qualité exceptionnelle qui a la capacité supplémentaire de pouvoir être utilisée au cours de sièges et dans le cadre de batailles navales. Le restant de l'armée de Bokkor est composé d'une infanterie légère aguerrie armée de lances, de sagaies et de boucliers.

Artisanat et commerce

Les Bokkoris sont autosuffisants et produisent tout ce qui est nécessaire à l'épanouissement de leur civilisation insulaire. Ils s'autorisent exclusivement de rares échanges avec quelques courageux capitaines boucaniers qui s'aventurent jusque dans leurs criques isolées. Ils se procurent ainsi des miroirs ou des objets de décoration usuelle dans l'ensemble des Royaumes crépusculaires en échange de diamants aux dimensions exceptionnelles ou de poudre d'or d'une pureté inégalée.

Enchantement de la région

Les ruines de Larsha

Sur la pointe sud de l'île, un groupe de rochers chaotiques abrite un étrange champ de colonnes dressées vers le ciel comme des menhirs. Les fûts, recouverts de lichen vert et puant, sont gravés de runes délicates et sonnent creux lorsqu'on les toque. Ils ne ressemblent à rien de connu et nul ne sait d'où ils viennent et à quoi ils servent. Les soirs de tempête, on entend une sourde complainte jaillir du cœur de la terre, comme si un pianiste invisible jouait de l'orgue et que les colonnes lui servaient de sifflets. Le lieu n'est pas maudit mais force est de constater que les Bokkoris ne s'y rendent jamais. Les wyverns craignent par-dessus tout cet endroit et les

Bokkoris ont adopté à leur tour cette attitude. Ils ignorent qu'une immense caverne s'ouvre sous leurs pieds à cet endroit. Celle-ci est entièrement peinte. Par la magie du Décorum, ces fresques rupestres forment une antique Œuvre déclenchant l'ouverture d'un portail qui permet de rejoindre directement l'île de l'Automne sans passer par la mer et ses périls. Seuls quelques sages saisonins en connaissent l'existence et gardent pieusement son secret intact pour jouer un rôle d'importance dans les événements qui surviendront fatalement un jour, lorsque les temps seront venus...

L'Empire de Keshe

Géographie

Relief

L'empire de Keshe est une étendue désolée de sable parsemée de rares oasis de verdure dotées d'un point d'eau. Les oasis les plus importantes cernent un lac. Ce sont de véritables croisées des chemins où l'on s'approvisionne en eau avant de rejoindre les dunes balayées par des vents chauds.

Limité du sud-ouest au nord-est par les monts Drakoniens, le désert de Keshe est bordé par la mer Écarlate à l'est. Au sud, lorsque le désert de sable disparaît pour laisser place à une étendue de pierres où se dressent d'inquiétantes tours noires, commencent les Terres veuves.

Climat

Chaud. Ce désert de sable assoiffe ses habitants et les rares caravanes étrangères qui le traversent. L'insupportable chaleur que transportent les vents brûlants de la mer Écarlate aux monts Drakoniens assèche tout sur son passage, faisant progresser chaque jour le désert. En été, parfois, des orages tonnent à l'horizon au-dessus des dunes, mais jamais de l'eau n'en tombe. En hiver, la pluie s'infiltre entre les grains de sable pendant trois semaines avant que le ciel ne reprenne son bleu étincelant.

Dans le désert, ce ne sont pas les saisons qui rythment les températures mais bien le soleil dans le ciel. Ainsi, les journées sont étouffantes alors que la nuit s'installe avec un froid digne des hivers les plus rigoureux du nord du continent. Au cœur de la nuit, la température avoisine 0°.

Le désert de Keshe est aussi une terre de mirages et de tempêtes de sable. Il peut « prendre vie » d'un moment à l'autre sans prévenir et emporter des voyageurs qui le méconnaissent.

Les massifs montagneux qui se serrent entre les ombres que portent leurs hauteurs sur l'étendue désertique sont quant à eux sous l'emprise d'un climat plus clément.

Faune et flore

L'empire de Keshe abrite toutes sortes de petits reptiles ainsi que des scorpions et des araignées aux venins variés. Les oasis permettent l'élevage de bovidés. C'est aussi là que naissent les ânes, les chameaux, les dromadaires et les rares chevaux qui portent les Keshites dans tout le désert. Mais Keshe est également une terre de légendes et de mystères où vivent des animaux étranges comme les onagres, les éales et les parandres.

Les onagres : ces ânes sont plus grands que les autres et plus puissants. Ils ne vivent que dans le désert de Keshe. Les onagres sont réceptifs à la position du soleil et de la lune dans la voûte céleste et braient régulièrement lors de la course de ces astres dans le ciel. Ceci permet aux tribus keshites de se repérer dans le temps ;

Les éales : ce sont des bêtes noires de la taille d'un cheval dont la queue ressemble à celle des éléphants. Leur gueule est dotée de cornes tranchantes et leur mâchoire est aussi puissante que celle d'un sanglier ;

Les parandres : ce sont des cerfs velus comme des singes et gros comme un bœuf. Leur fourrure épaisse et velue leur permet de prendre l'apparence des rochers et d'être donc insaisissables dans les monts Drakoniens.

La flore du désert est maigre. Les étendues de pierres où les parages des massifs montagneux sont parsemés d'énormes cactus gorgés d'eau sont rares. Les oasis sont constituées de palmiers et de maigres prairies. On y cultive parfois des céréales, plus rarement on y plante des vignes. Keshe produit aussi des olives, des dattes et de la canne à sucre. Mais le désert est également la terre des herbes qui rendent fou et des drogues.

L'EMPIRE DE KESHE

Gouvernement
Aucun
Langue
Le keshite.
Seul critère reconnu par les tribus du désert, la langue est très importante.
Population
Humains 40 %, farfadets 20 %, ogres 5 %, satyres 10 %, lutins 10 %, géants 5 %
Démons : très rares ;
Danseurs : peu communs
Capitale
Aucune
Monnaie
Le dirhem (soit 5 pièces d'or)
Ressources naturelles
Fruits, chèvres et brebis, sucre, soieries, pierres précieuses.



Le bang : produit dérivé du chanvre et du pavot qui se respire, aux effets soporifiques indiscutables. Absorbé en trop grande quantité, il peut être mortel.

Cités et bourgs d'importance

Les cités

Le désert de Keshe n'abrite aucun village et



encore moins des cités. Par contre certaines tribus se sont sédentarisées aux abords des rares points d'eau ou même dans les monts Drakoniens. Ceux qui vivent dans le désert profitent de deux ou trois oasis, disposant de trop faibles ressources pour les accueillir toute l'année. Les cités montagnardes sont généralement ceintes d'une épaisse muraille qui protège les habitants des Automnins et autres dangers des montagnes. Le chef de ces « tribus » se nomme calife.

Les ribats

Ce sont des points fortifiés perdus dans l'immensité du désert généralement construits autour d'une oasis et pouvant donc être de très grande taille. Ces fortins ne sont pas tous des forteresses, ou kraks. Certains sont de véritables petites villes ou même des caravansérails. Il existe également des temples dédiés aux muses et à des Héros de la Flamboyance, honorés comme des dieux, ainsi que des académies du Cryptogramme-magicien.

Qaysaria

Cette ville de tentes n'est construite qu'une fois l'an pour accueillir toutes les caravanes et les tribus keshites désireuses de faire des affaires avec les intrépides marchands venus à leur rencontre. Qaysaria se tient toujours au bord de la mer Écarlate et attire des négociants de tout le continent à condition bien sûr que les Boucaniers et les sirènes les laissent approcher.

Les Keshites

Histoire

L'histoire de Keshe est celle des tribus qui sillonnent le désert depuis qu'il existe. Elle est faite de guerres et de légendes.

De tout temps, les Keshites ont connu les Madjids et les Mountaquims, deux tribus qui s'affrontent entre les dunes pour le contrôle des oasis. Bien que les Madjids se soient imposés comme les maîtres de Keshe, les Mountaquims sont une opposition farouche à leur suprématie ; surtout depuis que ces derniers ont rejoint les montagnes et passé des accords impies avec les drakoniens. Depuis lors, ils se livrent ensemble à d'incessants raids sur les caravanes et les tribus amicales aux Madjids.

Ce ne sont pas là les seuls troubles qui incombent aux saisonins de l'Automne dans Keshe. Depuis l'apparition du désert, les Automnins ont toujours aimé cette région du continent. Le royaume ne manque pas de récits où morganes, pixies et drakoniens jouent de vilains tours aux Keshites ou à des voyageurs égarés.

Au cours de l'histoire, les Keshites furent bien souvent les victimes des assauts et des pillages répétés des pirates des Enclaves boucanières ainsi que des inquiétants habitants de l'archipel de Bokkor.

Diplomatie

Les relations qu'ont les Keshites avec les autres royaumes ne sont pas uniformes. En effet, chaque tribu entretient avec chacun des peuples et chacune des nations des relations qui lui sont propres car liées à son histoire. Malgré tout, les Keshites sont des marchands et des guerriers ; ils seront donc enclins à sympathiser avec ceux qui leur proposeront le commerce ou de l'exercice. Leur vie est celle de l'aventure et seul le désert sait où cela peut les conduire.

Société

Les Madjids

De nos jours, toutes les tribus connaissent les valeureux cavaliers madjids. Lorsque des décisions sont difficiles à prendre dans un campement, les sages envoient des messagers requérir les conseils de ces guerriers. La plupart du temps, ces conseils constituent la loi que la tribu applique. La tribu madjid est aujourd'hui l'une des plus nombreuses du désert. Elle est en fait constituée de deux tribus qui parcourent inlassablement les dunes. Elles se croisent une fois l'an pour célébrer leur première victoire sur les Mountaquims.

Les Mountaquims

Ennemis jurés des Madjids, les Mountaquims sont des envieux et des lâches. Première des tribus battues par les Madjids, elle s'est réfugiée dans les monts Drakoniens. Les Automnins de la montagne sont redescendus dans la plaine désertique à leurs côtés pour éliminer leurs ennemis. Tout le monde a oublié comment débuta cette guerre entre les deux tribus, mais les Mountaquims savent que les esprits de leurs ancêtres ne trouveront la paix que lorsque tous les Madjids auront été tués.

Cette tribu reste rarement plus d'un mois au même endroit et ne vit que du pillage et des services qu'elle rend à d'autres tribus ou même à d'autres royaumes.



Les Latifas

Ce n'est pas une tribu comme les autres. Parmi ces tentes, des femmes et des enfants mais point d'hommes, car ils sont tués ou abandonnés au désert par les femmes.

Les femmes keshites ont toujours eu beaucoup de mal à imposer leur vision des choses aux hommes des tribus. Un jour, les femmes de cinq frères virent leur famille tuée par les guerriers de leur tribu pour une sombre histoire de commerce. Ivres de rage, elles assassinèrent leurs époux et fuirent à la rencontre d'autres femmes capables de les comprendre. Elles les trouvèrent, capturèrent ensemble de jeunes mâles, keshites et étrangers, et eurent des enfants avant de tuer sauvagement leurs pères.

Les Latifas n'aspirent qu'à une chose : être reconnues. Elles veulent pouvoir se battre comme les hommes et négocier avec les femmes des autres royaumes d'égales à égales.

Les Nazirs

C'est le nom que les Keshites donnent aux tribus de guerriers qui vivent dans les premières hauteurs des monts Drakoniens. Ces grands gaillards chevelus gardent les cols et les passes, empêchant ainsi que les Automnins dissimulés dans les hauteurs ne descendent dans le désert. Bien que très pauvres, et n'ayant donc à leur disposition que bien peu d'équipement, ces montagnards sont des guerriers exceptionnels plus disposés à lancer des javelots qu'à affronter l'ennemi au corps à corps. Néanmoins, en dernier recours, ils n'hésitent pas à fracasser quelques os à coups de hache.

Les caravanes marchandes

La caravane étant l'unique moyen de traverser le désert en toute sécurité, bien des commerçants firent ce choix pour commercer avec les tribus keshites et profiter des ressources exceptionnelles de cette contrée. La caravane est constituée d'animaux de bât et de mercenaires qui assurent la sécurité des biens et des personnes qu'elle transporte. Le chef du convoi parle plusieurs langues, surtout le keshite, et est en général un excellent guerrier quand il n'est pas un Mage ou un Harmoniste de la Geste.

« Le désert est pour moi un océan d'or que je n'aurais jamais cessé de parcourir. Le pas chaloupé de ma monture, l'étoffe bleue sur mon front, la fraîcheur des oasis où je m'arrête, les étoiles piquant le ciel lorsque la nuit me prend dans ses bras... Voilà la vie et les souvenirs d'un vrai Keshite. Au voyageur j'offre volontiers le thé. Je le fais boire trois fois, selon la coutume, puis je l'interroge pour savoir s'il est digne de cheminer parmi les glorieux fils du désert. Si oui, il pourra peut-être apercevoir les yeux de ma fille. Si c'est non, alors qu'il se dépêche de disparaître à l'horizon, car mon sabre est aussi effilé que mon âme est juste. Quitter mon pays ? Un jour, sans doute, lorsque le vent me l'aura ordonné. D'ici là, je suis le seigneur de ces dunes ! »



Le Cryptogramme-magicien

Enfermées dans des ribats perdus aux confins du désert, des académies d'Éclipsistes – qui travaillent sur les mirages et la Flamboyance – et de Jornistes – qui étudient les mouvements des Danseurs dans les tempêtes de sable – profitent du calme du désert pour s'exercer à la maîtrise des Danseurs. Malheureusement les expériences magiques de ces Mages se terminent souvent assez mal. Il semblerait que le désert soit dangereux pour la magie. Il faut signaler que certaines académies keshites se sont spécialisées dans la localisation de Mages potentiellement puissants. Ainsi, des émissaires du Cryptogramme-magicien keshite sont envoyés dans les royaumes voisins mais aussi bien au-delà pour découvrir des personnes ayant une forte résonance avec les Danseurs.

Artisanat et commerce

Les Keshites n'ont pas leur pareil pour produire du verre et s'en servir pour fabriquer toutes sortes d'objets, à part peut-être leurs lointains ennemis les Liturges.

L'artisanat militaire keshite est exotique. Point d'épée mais des qalachurs et des nimchas, point de vouge mais des sarbarabahs, point de masse (d'armes) mais des kasrullas et des dabus, point de dagues mais des khanjars. Tous ces objets ne sont guère différents des armes des autres Royaumes crépusculaires mais sont beaucoup plus maniables lorsque le combattant qui les utilise est à cheval.

Les vêtements keshites sont également réputés pour leurs couleurs. En effet, certaines tribus ont une avancée considérable dans les teintures à vêtements. De plus leur tunique est souvent décorée par des fils en or qui maintiennent sur les étoffes des gemmes de toute beauté. Certains de ces vêtements sont de véritables œuvres d'art.

Le désert de Keshe produit beaucoup de briques qui sont exportées vers les Terres veuves et bien d'autres royaumes du continent. Les Keshites sont les maîtres de la conception de céramiques et de faïences, qu'ils vendent aux émissaires des Terres veuves qui eux-mêmes les font circuler sur tous les marchés du continent.

Les principales ressources keshites viennent de la mer et leur attirent l'attention des Boucaniers. Il s'agit des perles qu'ils vont chercher au fond de la mer, de l'ambre grise – produit de base pour les parfums – et du corail.

Enchantement de la région

Plus que n'importe quel royaume, le désert de Keshe est une terre de contes et de légendes dont la plupart trouvent leur source dans la Flamboyance.

La vallée des Poètes

Les Keshites vouent, plus que tous les autres habitants des Royaumes crépusculaires, une véri-

table admiration aux Muses et notamment à Stance, la marraine de la Geste. Sur cette terre aride, les serviteurs de la poésie furent de tout temps les rois. À l'époque de la Flamboyance, les poètes avaient l'habitude de se retrouver quatre fois l'an, lors du changement des saisons, dans une vallée mythique dont les habitants ne connaissaient jamais ni la faim ni la soif. À la nuit tombée, ces hommes et ces femmes se racontaient les récits des aventures auxquelles ils avaient participé ou dont ils avaient été les témoins. Cette rencontre s'éternisait jusqu'à ce que nul Harmoniste n'ait plus de récit à raconter.

Depuis que les Danseurs ont fait leur apparition, les poètes errent en quête de cette vallée fertile qui reste dissimulée aux yeux de tous. Qu'est-elle devenue ? A-t-elle seulement existé ? Nul ne peut répondre mais désormais elle est entrée dans la légende. Il y a quelques années, un voyageur assoiffé, unique survivant d'une caravane agressée par quelque tribu barbare, raconta avoir vu la vallée. Elle était peuplée d'histoires vivantes. Il affirma en effet y avoir rencontré des êtres légendaires et avoir été le témoin impuissant de leurs aventures. Depuis, nombreux furent ceux que le désert fit périr alors qu'ils recherchaient la terre des légendes, la vallée des Poètes.

Les tombeaux de la Flamboyance

Les membres de certaines caravanes prétendent avoir découvert d'étranges alignements de monuments géométriques construits à l'aide d'énormes pierres. Ces architectures arboreraient sur leur façade les noms des plus grands héros keshites de l'histoire et borderaient l'allée principale d'un jardin luxuriant, terrain de jeu de monstrueux fauves. Tous racontent avoir découvert la vallée au sortir d'une tempête de sable. Au soir de leur première visite, ils s'endormirent avant de s'éveiller dans la plaine de sable. Aucun d'entre eux ne revit les mystérieux tombeaux mais tous sont sûrs de ne pas avoir été les victimes d'un mirage. Certains, obsédés par la vision de ce jardin et de ses constructions, errent encore entre les oasis à la recherche du lieu.

Le palais d'or et d'airain

Les légendes keshites mentionnent une forteresse d'or et d'airain perdue dans le désert où vivrait un homme capable d'unifier toutes les tribus. Cet homme surgira de la plaine brûlée par le soleil lorsque le royaume, comme beaucoup d'autres, sera la proie d'un terrible danger. Les poètes le présentent dans leurs contes comme un Harmoniste accompli et un Mage doté de talents extraordinaires. Ils prétendent également que sa venue sera saluée par les Décans et marquera le début d'une nouvelle ère.

LES TRIBUS

L'absence d'État structuré et sédentaire oblige à introduire quelques données sur la vie des nomades de Keshe : à chaque tente correspond une famille, à chaque campement un clan. Les tribus keshites sont constituées de plusieurs clans. Le désert ne laisse pas de place pour la notion de classe de population. Le Keshite doit trouver sa place dans le désert avec pour seules armes sa virilité et son honneur. Chaque clan a ses coutumes qui ont force de loi et qui sont autant de spécificités culturelles. Il est dirigé par un chef, le sayed. Néanmoins, certaines valeurs sont communes aux tribus keshites : l'hospitalité, le respect de la vie, le caractère sacré de l'eau et la valeur accordée aux chevaux.

Les Terres veuves

Géographie

Relief

Au nord-ouest, les Terres veuves sont barrées par la pointe sud des monts Drakoniens. À l'est de ces montagnes s'étendent une série de vallons, point de passage privilégié entre le pays et l'empire de Keshe. Les montagnes d'Areza succèdent à ces vallons et protègent le nord-est du pays.

Au sud-ouest, les montagnes du Zéphir lient les rivages du golfe des Lambris aux vallées prospères qui séparent le pays de la Marche modéhenne. L'intérieur des terres est irrigué par de nombreux fleuves et se compose essentiellement de collines et de petits lacs.

Climat

Le climat des Terres veuves est de type méridional. Au printemps, les températures atteignent 15° en moyenne. En revanche, elles avoisinent les 20° en moyenne en été, avec de grosses chaleurs où elles peuvent excéder les 30°. L'automne et l'hiver sont cléments, les neiges sont rares et les températures descendent rarement en dessous de 0°.

Faune et flore

Les vignes de lumière : ces vignes se distinguent par leurs raisins de couleur phosphorescente. Lesdites couleurs varient en fonction des vignobles et donnent lieu à des vendanges folkloriques une fois la nuit tombée. Les méduses choisissent souvent de concevoir un enfant dans les vignes de lumière.

L'huile d'Alizio : cette huile a la particularité de briller sans arrêt pendant plusieurs années. Elle est utilisée dans la plupart des Maisons et se vend en grande quantité à l'étranger.

Les papillons d'augure : dotés de grandes ailes transparentes, ces papillons ont la particularité de refléter l'avenir de quelqu'un. La scène se déroule sur les ailes de l'insecte en couleur sépia. De tels augures sont extrêmement rares. À certaines méduses de prétendre qu'il s'agit là d'une manifestation des Lueurs, les serviteurs de Diurne...

Les zéniths : certains oiseaux s'enflamment littéralement sous le soleil des Terres veuves. Ils deviennent durant quelques instants des phénix dont la cendre ensemence la terre. Symbole de fertilité, le Zénith serait une réminiscence spontanée du Feu des Origines et peut toucher n'importe quel oiseau.

LES TERRES VEUVES

Gouvernement
Royauté matriarcale, reine Séneca
Langue
L'ophidien
Population
Humains 60 %, saisonins 40 %
Danseurs : rares ; Démons : peu communs
Capitale
Estezia
Monnaie
La perle (soit 10 pièces d'or)
Ressources naturelles
Céréales, fruits, légumes, mines de fer, de cuivre, d'étain, d'argent et d'or.



Cités et bourgs d'importance

Les Terres veuves comptent une dizaine de grandes villes. Pour le reste, les domaines se constituent autour de vastes manoirs dont dépendent de petits villages en pierre.

Estezia

La capitale se trouve à la pointe nord du golfe des Lambris. Cité lacustre et port d'importance, elle abrite la reine et le conseil matriarcal et se distingue par ses Vestiges datant de l'époque où les méduses possédaient encore le secret de la pétrification. Des animaux pétrifiés ainsi que des plantes de pierre peuplent les toits et certains palais. À Teschi, la ville des artistes, on sera à coup sûr sidéré par le déploiement des couleurs qui habillent les édifices, les peintures murales ainsi que la musique qui s'échappe de la plupart des fenêtres. Poètes et troubadours viennent ici pour se vendre aux mécènes.

Sagelli et les Sœurs Mezdi

Mais peut-être irez-vous jusqu'à cette ville construite sur une immense arche de pierre, au-dessus d'un col emprunté par les caravanes keshites... À moins que vous ne préfériez les Sœurs Mezdi, les cités jumelles où le trompe-l'œil est roi, où les demeures, parfois, apparaissent et disparaissent d'une ville à l'autre...

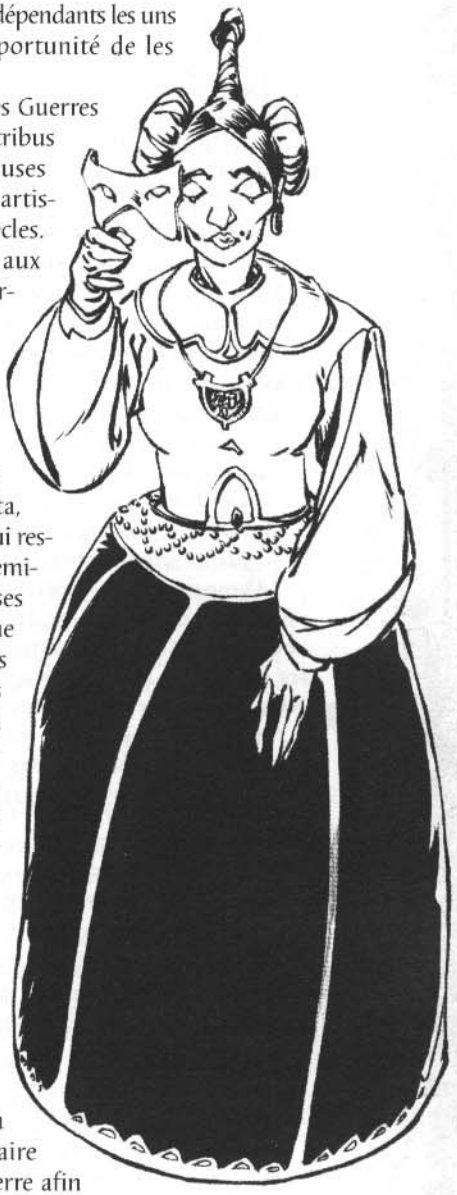
Les Carmes

Histoire

Au temps des Royaumes flamboyants, les Terres veuves ne furent d'abord qu'une terre arrachée à l'empire de Moden-Hen'. Les méduses se réfugièrent dans les vallées du Sud-Est de l'empire et commencèrent à s'organiser. Il faudra attendre la fin du Deuxième Âge des Royaumes crépusculaires pour que les Terres veuves deviennent un royaume. En effet, diminuées par la perte de leur pouvoir de pétrification, les méduses durent se contenter de fonder de petits domaines indépendants les uns des autres sans avoir l'opportunité de les unifier.

À l'époque où les Grandes Guerres déchirent l'Harmonde, les tribus keshites assaillent les méduses pour piller ce patrimoine artistique amassé au fil des siècles. Ces assauts permettront aux méduses de chasser les derniers humains du pouvoir, de négocier la paix avec les Keshites et de fonder officiellement les Terres veuves.

Le Troisième Âge s'ouvre sur le règne de la reine Siéta, une méduse indomptable qui restera sur le trône près d'un demi-siècle et offrira à son pays ses lettres de noblesse. L'époque siétaenne restera gravée dans la mémoire des méduses puisqu'elle verra la fondation des premières Tours noires. Par la suite, les reines se succéderont jusqu'au début du Quatrième Âge et la montée sur le trône de la jeune Séneca.



Diplomatie

Le règne de Séneca a prouvé que les Terres veuves pouvaient avoir des ambitions territoriales. Soutenue par le conseil matriarcal, la reine a entrepris de faire construire une flotte de guerre afin de disputer les mers aux Boucaniers. D'ores et déjà, plusieurs de ces navires croisent dans le golfe des Lambris et assurent sa sécurité. Sachant que la guerre avec l'Enclave boucanière risque d'avoir des conséquences sur le « marché » des esclaves, la reine a également décidé de disputer plusieurs cols litigieux aux Keshites et aux Modéhens. Sans remettre en cause les accords commerciaux qui lient ces deux pays aux Terres veuves, la reine entend bien faire de nombreux prisonniers qui deviendront des esclaves...

De manière générale, la diplomatie carme s'est durcie depuis le début du règne sénecaen.

Société

Les méduses

Les jeunes filles

Les jeunes méduses sont protégées et choyées par leur mère. Dans une Maison, elles occupent une

Dame Arleti, Empoisonneuse :
« Ma mère m'a cédé sa charge. J'ai appris auprès d'elle, j'ai su comment arracher aux serpents leurs précieux venins. C'est un art difficile, je vous prie de le croire. Les méduses qui viennent nous céder le poison de leurs serpents sont très souvent menacées par leurs créanciers. Elles viennent pour gagner quelques perles et elles regrettent d'en arriver là. Comprenez bien qu'elles cèdent un patrimoine, qu'elles vont diminuer ceux qui les protègent depuis tant d'années... Il faut savoir les rassurer, leur parler doucement pour que leurs serpents soient dociles. Nombre d'Empoisonneuses portent des gants revêtus d'écailles de sirène pour se protéger des morsures et des crachats. C'est un métier dangereux, il faut s'en convaincre. On ne connaît jamais les réactions d'un serpent et surtout pas celles de sa maîtresse... »



place prépondérante et ont souvent un droit de vie et de mort sur les esclaves employés dans ladite Maison. Capricieuses et extrêmement instables lorsque les serpents parviennent à maturité, les jeunes méduses représentent un véritable danger pour ceux qui provoquent leur colère...

Les Mères

On entend par Mère une méduse qui a la charge d'une Maison, un domaine qui regroupe le manoir et les terres qui en dépendent. Les Mères administrent leurs terres jusqu'à ce qu'elles deviennent des Anciennes ou soient appelés par la Reine pour siéger au conseil matriarcal.

Les Professeurs

Parmi les méduses, certaines éduquent ces jeunes filles qui deviendront Mères à leur tour puis Anciennes. Ces méduses passent l'essentiel de leur temps à éveiller la curiosité de l'enfant, à lui apprendre les finesses de l'art, qu'il soit terne ou magique. Les Professeurs voyagent également beaucoup afin de vendre leurs compétences à travers l'Harmonde.

Les Chimériennes

Une Chimérienne est une méduse qui travaille sur les drogues. Le statut regroupe l'ensemble des métiers liés à la drogue. Il peut s'agir de l'étude des serpents, de l'art d'extraire les poisons, de la manière de les conserver, de les vendre, de les fabriquer, etc. Les Chimériennes travaillent toutes pour la guilde des Chimères, placée sous l'autorité du Matriarcat.

Les Empoisonneuses

Une Empoisonneuse est une méduse qui travaille sur les poisons. Au même titre que le statut d'une Chimérienne, celui d'une Empoisonneuse regroupe l'ensemble des métiers liés au poison, de la méduse chargée de diriger les esclaves qui feront d'excellents cobayes jusqu'à celles qui se chargent de découvrir de nouveaux poisons... Le titre veut volontairement faire blêmir mais les Empoisonneuses s'emploient également à fabriquer des antidotes aux poisons connus. En outre, elles n'appartiennent pas à une guilde mais généralement à une Maison.

Les Anciennes

À l'âge voulu, certaines méduses rejoignent les Tours noires afin d'étudier et d'approfondir la magie, en particulier celle qui permettra un jour aux méduses de retrouver le secret de la pétrification. Les Anciennes sont craintes et respectées par les méduses. On les sait puissantes et parfois au bord de la folie. Lorsqu'elles quittent leurs Tours noires pour rendre visite à une Maison, chacun s'emploie à ce que leur séjour soit le meilleur possible... Régulièrement, la Reine appelle les Anciennes à rendre un avis sur des décisions importantes concernant le pays.

Les Dirigeantes

Les Terres veuves sont dirigées par une reine dont la charge est héréditaire. Elle préside un conseil matriarcal dont les membres sont choisis sur leurs mérites. En règle générale, il s'agit souvent d'une méduse qui s'est illustrée dans la conduite de son domaine. Aujourd'hui, le pays est dirigé par la reine Séneca, une jeune méduse dont le cynisme et la cruauté ont fait la réputation...

Les esclaves

De nombreux humains sont employés comme esclaves dans les Terres veuves. Les méduses se réservent un droit de vie ou de mort sur leurs esclaves, qui viennent de tous les horizons même s'il s'agit le plus souvent des victimes des navires boucaniers qui les vendent à Estezia. Certains Modéhens capturés au cours des escarmouches dans les montagnes du Zéphir deviennent également esclaves. Tout comme certains marchands keshites accusés d'avoir trompé leurs clients.

Les artisans et les paysans

Leur statut est supérieur à celui de l'esclave puisqu'ils sont libres. Pour autant, il est rare qu'un paysan choisisse d'émigrer dans les Terres veuves. Soumis au bon vouloir des Mères, les paysans ont tout juste de quoi manger et livrent l'essentiel des récoltes à la Maison.

Les artistes

On dit souvent qu'il faut être artiste ou méduse pour vivre dans les Terres veuves. De fait, les artistes de talent peuvent souvent trouver for-

tune et plaisir dans ce pays. Le principe du mécénat et la passion que vouent les méduses aux arts justifient ce statut bien particulier.

Artisanat et commerce

Les Terres veuves se distinguent dans quatre domaines : le poison, la drogue, les arts et l'éducation.

Le poison

Grâce à la multitude des espèces ophidiennes qui sifflent sur leur crâne, les méduses ont constitué une véritable économie du poison. Les Empoisonneuses se chargent de vendre, d'acheter et de composer des poisons à l'usage de ceux qui payent le mieux à travers l'Harmonde. Les Communes princières ainsi que la République mercenaire sont d'excellents clients lorsqu'il s'agit d'acquérir les poisons les plus rares et les plus virulents. Pour ceux qui veulent s'en procurer, il suffit généralement de s'adresser à une Maison et d'obtenir une entrevue avec une Empoisonneuse. De fait, on ne peut acheter le poison des méduses en dehors des Terres veuves. Il faut nécessairement faire le voyage dans le pays.

La drogue

Les serpents ont également permis aux méduses de mettre au point une variété incomparable de drogues. Leurs effets sont variés et peuvent tout aussi bien provoquer des hallucinations que sublimer le corps afin de le rendre plus perceptif ou plus fort. Ces drogues s'achètent auprès de la guilde des Chimères, dont les comptoirs sont présents dans l'ensemble des villes des Terres veuves. C'est au sein de la Guilde que se fabriquent de nouvelles drogues testées sur des esclaves utilisés comme cobayes...

L'art

Sans doute est-ce le commerce le plus connu des Terres veuves. La sensibilité artistique des méduses ainsi que leur goût prononcé pour le mécénat a transformé ce pays en véritable musée. Chaque Maison renferme des trésors artistiques sans compter les musées citadins où sont conservées des œuvres rares et parfois enchantées. Les méduses achètent et vendent beaucoup afin de rassembler les plus belles collections de l'Harmonde. Elles s'efforcent également de lutter contre le vol, fort pratiqué dans le pays.

L'éducation

Les méduses ont acquis une haute réputation en matière d'éducation. Leur savoir-faire en la matière s'exporte si bien qu'il s'agit aujourd'hui d'un véritable commerce de compétences. Régulièrement, des méduses sont appelées dans les collèges de l'Harmonde pour y former la jeunesse du pays. L'éducation qu'elles prodiguent est un mélange de sévérité et de sensibilité où l'art occupe une place importante. Pour ceux qui en ont les moyens, la méduse peut également devenir une préceptrice.

Enchantement de la région

Les sentiers de l'Art

On prétend que les Terres veuves se sont inventé un royaume au cœur des tableaux-mondes, que certains artistes sont recrutés afin de tisser les sentiers de l'Art... De fait, il existe aujourd'hui des tableaux-mondes dispersés à travers le pays qui permettent aux méduses de voyager très rapidement et de se rencontrer dans les lieux inaccessibles. Il s'agit bel et bien d'une politique avérée. Les Maisons se concertent entre elles afin de composer des chefs-d'œuvre qui puissent se faire écho. Certaines écoles de peinture masquent en réalité des projets visant à inventer un royaume virtuel, un pays logé dans les tableaux-mondes où les méduses iraient se réfugier à jamais...

Les Génies fondateurs

La persistance des Arts magiques et leur pratique dans les Terres veuves ont attiré les Génies fondateurs dans cette région de l'Harmonde. Plus nombreux qu'ailleurs, ils s'enfouissent dans la terre rouge du pays et attendent que les Inspirés viennent les réveiller pour fonder un Sanctuaire.

Les Tours noires

Elles sont responsables de divers phénomènes magiques qui sont plus ou moins volontaires. On sait par exemple que des créatures étranges sont nées dans ces tours, qu'elles errent dans les montagnes et parfois les franchissent pour parcourir l'Harmonde. Ces créatures naissent des erreurs de la magie et sont uniques. Elles disparaissent rapidement, victimes des voyageurs ou des Anciennes elles-mêmes. Il s'avère également que les Tours noires esquisseraient un pentacle, qu'en les reliant une à une par un fil invisible, on dessinerait une forme susceptible d'influencer l'Harmonde tout entier. Nul ne sait s'il s'agit d'une gigantesque machination pour préparer le retour des Muses ou d'un moyen pour retrouver le secret de la pétrification. À ces rumeurs se joignent celles qui prétendent que les Tours noires sont autant de fœtus maléfiques dont les fondations plongeraient vers les Abysses et permettraient aux Démons de gagner la surface de l'Harmonde en se passant des invocateurs...

Les Galeriandes

Ces étranges caravanes sillonnent les routes des Terres veuves. Elles rassemblent des artistes dont la seule et unique préoccupation est de mêler leur art à celui de leurs compagnons. En pratique, il s'agit d'un mélange baroque, d'une volonté d'accoucher d'une création qui rassemble tous les arts. Bien évidemment, les Galeriandes au sein desquelles se pratiquent les Arts magiques sont particulièrement puissantes et recherchées. Elles sont d'ailleurs à l'origine de cet Art libre qui commence à se répandre sur l'Harmonde et qui se propose de faire naître la magie du Mélange. Cela peut être un Espion de la Cyse saupoudré d'un Pigment de l'Hiver, un cistre de l'Accord dont on jouera à l'inté-

rieur d'un tableau-monde, de ce même cistre accompagné d'un chant de la Geste, etc. De telles Galeriandes font l'objet de toutes les attentions de la part des méduses.

LA GUILDE DES CHIMÈRES

Dans les cités des Terres veuves, on reconnaît sans mal l'édifice tenu par la Guilde. Il s'agit le plus souvent d'une haute tour octogonale au sommet festonné de vapeurs. Elle s'élève sur une place où se rassemblent les miséreux en quête de quelque vapeur hallucinogène. Tous ces édifices sont sous bonne garde afin que nul n'y entre ou n'en sorte. La nuit, on entend parfois les cris des esclaves en proie aux délires provoqués par de nouvelles drogues. Les acheteurs sont accueillis au rez-de-chaussée. S'ils le désirent, ils peuvent gagner les salons souterrains pour essayer les drogues...

La Marche Modéhenne

Géographie

Relief

La Marche modéhenne offre un relief extrêmement varié. Au nord-ouest s'élèvent d'imposantes montagnes dont les ruisseaux alimentent les longs fleuves qui traversent le pays jusqu'aux côtes septentrionales. Les rivages de l'ouest se partagent entre de hautes falaises, des criques et des plages. À l'intérieur des terres, on découvre un paysage vallonné partagé entre terres cultivées, vastes prairies et grandes forêts. Entre les collines serpentent des ruisseaux et parfois de larges fleuves dont les eaux irriguent les cultures. Au sud, on trouve des forêts de type tropical, des plages de sable blanc et des lagunes.

Climat

Au printemps, la température est clémente dans l'ensemble du pays excepté au sud, où elle avoisine les 25°. Lorsque vient l'été, les températures sont en moyenne de 20° et s'accompagnent d'orages violents. Au sud, la température peut atteindre les 35°, doublée d'orages meurtriers qui dévastent régulièrement les côtes. À l'automne ainsi qu'en hiver, le climat est doux. Il neige dans les montagnes et les nuits sont fraîches.

La Marche modéhenne est également victime d'un phénomène baptisé « les Réminiscences ». La résonance particulière de ce pays avec les Muses explique sans doute ces étranges manifestations qui donnent naissance aux Elementäs. Ils se forment dans le tourbillon des feuilles d'automne, se sculptent dans les flocons de glace ou le pollen des fleurs. Éphémères et dotés de pouvoirs étranges, ils errent le temps des Réminiscences et semblent incarner la volonté des Muses...

Faune et flore

Grenier du monde, la Marche modéhenne abrite une faune et une flore incomparables. La plupart des espèces connues y vivent en adéquation avec le milieu et les habitants. Luxuriante et variée, la flore peut se comparer à celle qui pousse sous un climat continental.

Les arbres-rois : emblème de la Marche modéhenne, l'arbre-roi peut mesurer près de 500 coudées (soit 250 mètres)... Ces arbres gigantesque sont des Vestiges de la Flamboyance et ont souvent suscité la création des grandes cités modéhennes qu'ils dominent encore aujourd'hui. Sacrés et veillés par les Modéhens, les arbres-rois ne sont pas très nombreux. On en compte une centaine (plus ou moins grands) à travers le pays. Seule la célèbre forêt de Frabourg peut faire valoir plus d'une dizaine d'arbres-rois réunis en un même endroit.

Les éfémères : à l'image des Elementäs, ces petites fées apparaissent spontanément dans certaines fleurs. Parfois, lorsque les pétales se déploient, on découvre une éfémère au corps cristallin blottie à l'intérieur. Elle mourra à la tombée du jour et sera sans doute courtisée par les parfumeurs qui s'emploient à recueillir leurs larmes lorsque vient le crépuscule. Ces larmes font les plus merveilleux parfums de l'Harmonde et nombre d'entre eux sont capables de produire des effets de charme (et de devenir des philtres d'amour). Les éfémères ont également leur pendant maléfique, de petites fées qui naissent dans les roses noires, notamment, et dont les morsures peuvent foudroyer un homme.

Les orphèlines : ce nom désigne les musiques enchantées qui naissent de la nature. Il s'agit d'une végétation enchantée par le souvenir des Muses, une sorte d'écho qui, parfois, résonne dans le vent. Une orphèline peut naître de la brise qui couche les roseaux, d'une source qui coule dans la montagne, du feuillage d'un arbre, etc.

LA MARCHE MODÉHENNE

Gouvernement
Conseil de druides
Langue
Le modéhen
Population
Humains 55 %,
saisonins 45 %
Danseurs : communs ;
Démons : très rares
Capitale
Arnel
Monnaie
Le cristal (soit 5 pièces d'or)
Ressources naturelles
Céréales, élevage, argent, cuivre, pierres précieuses.



La plupart des espèces vivent et se reproduisent en paix dans la Marche modéhenne. L'animal est respecté et se chasse uniquement pour fournir une nourriture indispensable.

L'elval : petite créature (environ une demie coudée, soit 25 cm) de forme humanoïde, l'elval a un corps de couleur brune tacheté de roux. Il vit en compagnie des lutins et fait un excellent familier à l'intelligence comparable à un singe. Son humeur facétieuse, sa gueule ronde et touchante dissimulent en réalité un don certain pour la peinture. L'elval adore jouer avec les couleurs et les pinceaux que l'on glisse entre ses mains. Il arrive parfois que des œuvres exceptionnelles naissent ainsi de la main de l'elval.



Le pierron : petite boule de poil écarlate, le pierron se nourrit du minéral... Il aime tout particulièrement la pierre moussue et trouve souvent sa place parmi les architectes, auprès des nains de l'Équerre et même des géants dont il apprécie la compagnie. Le pierron adore léviter sur les épaules de son propriétaire en utilisant les courants d'air générés par son déplacement. L'intelligence du pierron est comparable à celle d'un chien.

L'alcheron : cet énorme animal ressemble à un immense rhinocéros à quatre cornes. Au fil des siècles, les Modéhens ont appris à le domestiquer et à en faire le principal moyen de transport pour les caravanes marchandes qui remontent vers le Nord. Extrêmement résistant et obéissant, l'alcheron peut charger l'ennemi et transporter sur son dos l'équivalent d'une petite maison...

La salanistre : cet animal très particulier, dont la forme est celle d'un gros lézard, se porte au cou. L'animal referme sa gueule sur la gorge de son maître et lui permet de « ressentir » les émotions de la ville. Mystérieuse et rare, la salanistre naît dans les plis graisseux des Gros, dont une bonne partie vit désormais à Abyme.

Le cygne : considéré comme un animal sacré par les Modéhens, le cygne porte en lui la grâce et la magie des Muses. Chaque année, certains d'entre eux présentent les signes manifestes de l'Inspiration. L'eau sur laquelle ils évoluent devient si claire qu'elle en est invisible tandis que leur plumage émet une lumière pâle et bleutée. L'animal sera célébré jusqu'aux termes de sa vie. Par la suite, ses plumes deviendront des Artefacts dont se serviront notamment les Harmonistes de la Geste.

« Je suis un géant, c'est vrai, mais je suis modéhen avant tout. J'ai quitté mon clan pour m'installer ici, sur cette terre. Ces vignobles qui escaladent la colline, ce sont les miens ! Oh, seul, je n'y serais jamais parvenu. J'ai eu la chance de me faire des amis dans la région, des lutins qui m'ont aidé à obtenir le meilleur de la terre. En échange, je leur livre mes meilleures bouteilles... C'est juste et c'est ainsi que je vois la vie. Je n'ai qu'un seul problème : les satyres. Rien de bien méchant, mais j'en ai assez qu'ils viennent batifoler dans mes vignes avec leurs conquêtes. Je m'y suis résolu en échange d'un service : qu'ils jouent pour moi, les soirs d'hiver, du cistre et de la flûte. Il faut les entendre, croyez-moi ! Quel talent... Enfin, chacun a le sien. Moi, c'est le vin. D'ailleurs, trêve de bavardage, allons donc le déguster ! »



Cités et bourgs d'importance

Les cités de la Marche modéhenne font l'amalgame du végétal et du minéral. Fondées autour des arbres-rois, elles sont envahies par les jardins, les lierres et même de petits bois touffus équivalents à des quartiers. Ce principe fonde l'architecture modéhenne, souvent ronde, riche et épanouie. Dans les cités, on vit avec la nature, on aime que le lierre pousse sur la pierre ou édifier sa maison sur les branches basses d'un arbre-roi. Parmi les cités les plus importantes, on

distingue **Arnel,** la capitale, construite sur les rives de l'ouest ; **Fraine,** la cité du lac, où trois arbres-rois s'élèvent au milieu d'un lac, fondant ainsi une ville au-dessus de l'eau (les racines des trois arbres-rois forment de longues jetées commerçantes qui relient la cité aux rives du lac) ; **Laedysse,** édifiée sur les vestiges d'un arbre-roi victime de la foudre (le tronc évidé constitue la principale artère de la ville) ; **Cyniel,** cité des cygnes et de l'harmonie dont les bâtiments s'élèvent de part et d'autre de la rive du fleuve Larmeigne (la cité tient son nom des centaines de cygnes qui évoluent sur le fleuve) ; **Madénie,** grande cité portuaire où viennent se réfugier les navires croisant dans la mer d'Azurée.

Les Modéhens

Histoire

À l'origine il existait un empire : Moden-Hen', le plus vaste et le plus riche du continent. À la suite du Feu des Origines qui dévasta les forêts d'arbres-rois et tandis que les tribus keshites vivaient une époque glorieuse, l'empire devint une confédération d'états connue sous le nom des Marches modéhennes.

À l'époque où le Cryptogramme-magicien estime que le Premier Âge commence, les Marches modéhennes n'en devinrent qu'une seule dont le statut et la puissance ne seront plus jamais remis en cause. Le Feu des Origines avait bel et bien détruit nombre d'arbres-rois, mais il avait du même coup assuré la fertilité de la terre. Les cendres des arbres-rois ensemencèrent le pays et garantirent sa pérennité. Grenier du monde, la Marche modéhenne traversa les trois Âges qui suivirent sans jamais trembler. Les Modéhens ouvrirent les routes de leurs caravanes jusqu'aux confins des Parages et de Lyphane et tissèrent sur l'Harmonde le réseau marchand que nous connaissons aujourd'hui, qui rivalise avec celui des Keshites.

Diplomatie

Les relations commerciales établies par les Modéhens assurent à ce pays un statut d'inviolabilité. Aucun de ses voisins n'a envisagé sérieusement d'envahir une terre protégée par les syldes et l'empreinte des arbres-rois. Pour autant, il existe une rivalité de principe entre Keshites et Modéhens qui se traduit le plus souvent par des batailles marchandes. Avec les Terres veuves, les Modéhens entretiennent des relations commerciales même si des incidents frontaliers éclatent régulièrement dans les montagnes du Zéphir. À l'égard des Citoyens de la République mercenaire, les Modéhens affichent un mépris teinté de menaces. Les caravanes menées par les lamantines sont souvent attaquées par des châtelains. De plus en plus de marchands se lèvent pour réclamer des sanctions exemplaires contre ce pays.

Société

La paysannerie

Les Modéhens sont par essence des gens de la terre, des hommes tournés vers la nature et bien décidés à vivre en harmonie avec elle. Les paysans travaillent la terre, chassent, pêchent et veillent chaque jour de l'année sur l'équilibre écologique. De nombreux lutins deviennent des paysans modéhens.

Les marchands

Pour vendre ses produits, la Marche modéhenne forme d'excellents marchands dont la réputation n'est plus à faire. Les marchands modéhens sont habitués aux longs voyages et ne passent généralement que deux à trois mois au pays. Le reste du temps, ils sont sur les routes.

Les Druides

Ils représentent le pouvoir modéhen et dirigent le pays. Le Druide peut être chef d'un village, d'un quartier ou d'une cité. Un conseil de vingt et un Druides siège à Arnel et rend les décisions concernant le pays tout entier.

LA GUILDE DES ACROBATES ASSASSINS

Cette guilde secrète forme des assassins. Les Druides ont fondé cette guilde dans le secret afin de lutter contre les agissements de l'Ennemi. Pour devenir Acrobate assassin, il faut avoir vécu près de cinq ans dans un arbre-roi, savoir aussi bien escalader le tronc d'un arbre qu'une paroi de roche. Équilibristes de talent, les Acrobates assassins se battent avec des armes uniques, des armes végétales que les Druides ont créées pour eux : des insectes traqueurs, des araignées dressées pour tuer ou capables de tisser des toiles au-dessus des rues, des pousses de lierre à même de recouvrir une muraille en quelques secondes, des feuilles aussi tranchantes que l'acier, etc. Les Acrobates assassins sont indistinctement humains ou saisonins, bien que la majorité soient des lutins. Depuis peu, les Acrobates assassins luttent aux côtés des Inspirés. Ils agissent encore dans l'ombre mais leurs interventions ont déjà permis à certains Inspirés d'échapper à la Perfidie. Ils s'emploient surtout à protéger les futurs Inspirés au cours de leur enfance, tels des anges gardiens. Parmi les Inspirés de la Compagnie, il est fort possible que l'un d'eux ait entrevu une silhouette couleur d'émeraude…
Par la suite, l'Acrobate assassin s'assurera que l'Inspiré parvient à lutter contre l'Ennemi. En pratique, il fera un voyage tous les ans ou tous les deux ans et fournira éventuellement son aide (sans pour autant se dévoiler auprès de son protégé).

Les syldes

Ces arbres animés composent la force vive du pays. Ils veillent aux frontières et dans les bois, ils écoutent et conseillent les Druides. Les syldes incarnent le rayonnement de la Marche modéhenne. Bienveillants et courageux, ils ont toujours défendu le pays contre les invasions.

Artisanat et commerce

La Marche modéhenne est donc le grenier du monde. À ce titre, elle exporte en masse des denrées périssables. L'agriculture permet amplement de satisfaire les besoins du pays et de vendre à l'ensemble des royaumes de l'Harmonde. En sus des denrées alimentaires de base, la Marche modéhenne est connue pour l'excellence de ses vins et de ses liqueurs ainsi que la qualité de son bois, solide et souple, qui équipe la plupart des navires de l'Enclave boucanière. On apprécie également les montures modéhennes, leur discipline et surtout leur variété. Si l'alcheron est une fierté nationale, les étrangers font souvent le déplacement pour acquérir des aigles géants dressés dans les montagnes de l'Ouest.

Pour autant, la marine marchande n'a pas connu un véritable essor. Les Modéhens préfèrent la terre ferme et pratiquent surtout le cabotage.

L'artisanat modéhen s'exporte également très bien, en particulier les objets usuels comme les poteries ou les tissus ainsi que le papier sous toutes ses formes.

Enchantement de la région

Le Cryptogramme-magicien

Les Jornistes le dominent largement. L'Obscurantisme est tout juste toléré et l'Éclipsisme autorisé. La plupart des Mages modéhens choisiront le Jornisme afin de pratiquer une magie en harmonie avec la nature et le souvenir des Muses. Logée dans l'arbre-roi d'Arden, la Haute Demeure jouxte les salles du conseil des Druides. Sans prendre la décision finale, les Mages participent à l'usage du pouvoir et éclairent les Druides sur la conduite à tenir. Ils sont également connus pour leur Bibliothèque des Eaux, une immense bibliothèque souterraine où l'on circule sur des canaux entre les rayonnages (des membranes végétales protègent les ouvrages de l'humidité).

Les Danseurs

Aucun pays ne peut se targuer d'avoir autant de Danseurs en liberté à l'intérieur de ses frontières. Les Danseurs aiment l'architecture modéhenne, ses rondeurs et son mariage réussi entre le végétal et le minéral. L'exercice de la Petite Chasse y est très contrôlé et la contrebande sévèrement punie (l'exil ou l'emprisonnement à vie...).

Les Vestiges

La Flamboyance a laissé son empreinte sur le pays. Si les arbres-rois en sont le symbole, il en existe d'autres. Les Vestiges modéhens sont inscrits dans la nature. Il peut s'agir d'un ruisseau ou d'une clairière, un lieu enchanté où poussent les éfémères, où l'Éclat est d'une incroyable richesse. De nombreux Génies fondateurs dorment à proximité de ces Vestiges, dont ils s'inspireraient pour faire naître un Sanctuaire.

La République mercenaire

Géographie

Relief

À l'ouest, on trouve un littoral bordé de falaises, des plages de cailloux et des collines râpées par le vent. Lorsqu'on pénètre à l'intérieur des terres, on découvre un paysage vallonné et rocailleux où serpentent de longs fleuves qui prennent leur source dans les montagnes de l'est baptisées les monts Drakoniens. Ils s'étendent sur le flanc ouest du pays et constituent les frontières naturelles du pays. Au sud, le long fleuve d'Omerenche sépare le pays de la Marche modéhenne.

Climat

Le climat est modéré au printemps et en été. Au plus fort de l'été, la température dépasse rarement les 20°. Les vents frais venus des Cimes brunes et des côtes ainsi que les nombreux fleuves qui traversent le pays équilibrent les températures, excepté en hiver. Le pays connaît en effet des hivers rigoureux. La neige tombe en abondance et la température peut chuter jusqu'à -5°, en particulier lorsque les Vents blancs soufflent sur l'intérieur des terres. Ces Vents blancs traversent le pays durant une dizaine de jours et peuvent atteindre une vitesse de 150 km/h. Accompagnés de chutes de grêle, ils émettent des bruits stridents et obligent souvent la population à demeurer à l'abri. L'automne, lui, ne manifeste pas de signes particuliers.

Faune et flore

Elle passe pour la plus pauvre de l'Harmonde. Les guerres, les maladies, les incidents magiques et la vocation du pays n'ont pas permis à la végétation de se développer. Les rares espèces qui ont survécu sont souvent capables de supporter le pire.

Le mélancole : sur les rives des fleuves poussent parfois des saules pleureurs dont la particularité est de provoquer une profonde mélancolie en ceux qui se réfugient sous leurs branches. Cette mélancolie est parfois si intense qu'elle peut pousser au suicide ou au dépérissement.

La fleur de cendre : cette fleur étrange, aux pétales gris-bleu, pousse sur les champs de bataille. Son nom tient de la fragilité desdits pétales qui, au toucher, s'étiolent et se dispersent dans le vent comme de la cendre. La forme d'une fleur de cendre ressemble à celle d'une pâquerette. Elle pousse en nombre sur les champs de bataille et recouvre parfois des hectares entiers.

Le morcylence : ce pin, que rien ne distingue apparemment des autres, perd parfois des

LA RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

Gouvernement
République
Langue
Le mercerin
Population
Humain 60 %, saisonins 40 %
Danseurs : très rares ;
Démons : peu communs
Capitale
Orkhane
Monnaie
La pièce d'or (étalon)
Ressources naturelles
Pierre, fer, étain.



aiguilles animées... La rumeur prétend que des esprit frappeurs nés du fracas des batailles errent parmi les pins et s'incarnent dans ses aiguilles. En tout cas, le voyageur n'a pas intérêt à s'aventurer parmi les morcylences. Au crépuscule, les aiguilles s'élancent à travers la forêt et transpercent tout ce qu'elles trouvent sur leur passage.



Au même titre que la flore, la faune s'est adaptée à la rigueur du pays. En l'absence d'agriculture, la chasse et la pêche sont largement pratiquées dans la République mercenaire. Le sanglier et les loups constituent des cibles privilégiées. Il en existe d'autres, plus dangereuses, parfois uniques et nées de l'expérience des Mages.

Le droc : créature solitaire et vicieuse, le droc ressemble à un nain difforme, aux cheveux raides et hirsutes dont l'intelligence est comparable à celle d'un loup. Les drocs se déplacent en tribu de dix à vingt individus et s'attaquent de préférence aux caravanes marchandes à la nuit tombée.

Ils apprécient la chair humaine et tentent de s'emparer d'une ou plusieurs proies humaines pour les emmener jusqu'à leur repaire et les dévorer. Quant à la chair du droc, elle n'est guère estimable par le goût mais elle nourrit son homme.

Les charognards : ces vautours au plumage noir se rassemblent sur les champs de bataille et se sont enhardis au fil des siècles. À présent, ils attaquent les blessés avec méthode et s'emploient, dès lors qu'il n'y a plus vraiment de danger, à achever ceux qui agonisent.

Pour cela, ils affilent leur bec – plus long que celui des vautours traditionnels – et s'en servent pour percer le visage, en particulier les yeux.

Cités et bourgs d'importance

En République mercenaire, aucun village ne survit à moins de loger contre les remparts d'une forteresse. Les lieux habitables se résument aux villes et aux châtelleries. La capitale, **Orkhane,** se trouve au cœur du pays. Ville de tous les excès, elle s'est édifiée au croisement de plusieurs fleuves, sur un groupe d'îlots liés entre eux par de vastes et larges ponts de pierre. Sur ses rives viennent parfois s'échouer les énormes lamantines de **Sombreçonge,** la ville mouvante des Mages qui se déplace sur les fleuves de la République mercenaire. Cette étrange cité regroupe près de deux cents lamantines, de gigantesques créatures d'eau douce dont le dos s'orne d'un amas de petites maisons où vivent et travaillent des Mages de tous les pays du monde. Sombreçonge glisse également sur les rives de **Kofre,** l'imposante cité verticale construite sur les flancs d'une montagne où, dit-on, les voleurs de l'Harmonde se donnent rendez-vous. Du sommet de Kofre, on peut apercevoir la quatrième ville du pays, la célèbre **Rougelune** où les mercenaires qui servent par l'épée viennent chercher les meilleurs contrats.

Les châtelleries, elles, s'élèvent sur les **Rankchards,** d'énormes golems de pierre datant de la Flamboyance et incrustés dans le sol de l'Harmonde. Sur les corps des Rankchards se sont édifiées de solides forteresses qui constituent le cœur du pays. Chacune d'entre elle abrite un petit village, une vaste auberge, un comptoir et des soldats chargés de faire payer un droit de péage à quiconque emprunte la route voisine. Ces châtelleries dominent une ou plusieurs routes où, en échange d'or et de biens, les caravanes marchandes peuvent cheminer en toute sécurité...

Les Citoyens

Histoire

La fondation de la République mercenaire puise ses origines dans les Grandes Guerres qui ravagèrent l'Harmonde durant le Deuxième Âge. Assaillies par les Urguemands, plusieurs Marches modéhennes firent scission afin de créer la République mercenaire. Ces Modéhens

fondèrent un royaume où l'or serait roi. La jeunesse de ce royaume fut chaotique. Nul Citoyen ne reconnaissait l'autorité des châtelleries qui se livraient des guerres sans merci pour s'imposer. Il fallut la poigne de fer de plusieurs châtelains, dont le célèbre Garde-Mort, un farfadet mercenaire qui mit son intelligence au service du pays. Il parvint à unifier les différentes châtelleries et surtout à faire reconnaître le principe d'une assemblée annuelle à Orkhane, la capitale. À Garde-Mort succédèrent de nombreux mercenaires dont la réputation souffle jusqu'aux confins des Parages. Malthus le Bleu, un Éclipsiste renégat, fonda Sombreçonge, la cité des Mages, tandis que Valrok le Capuchonné transformait Kofre en cité des voleurs. Au cours du Troisième Âge, nombre de Citoyens participèrent aux batailles que se livraient les jeunes royaumes de l'Harmonde. Lorsque le Quatrième Âge commence, la République mercenaire fait désormais autorité dans l'art de la guerre.

Diplomatie

La République mercenaire n'a pas d'ennemi puisque ses Citoyens sont susceptibles de travailler dans les armées adverses. Depuis longtemps, le pays s'efforce de conserver sa neutralité. De toute façon, un tel royaume n'attise pas les convoitises. Ce sont les Citoyens qui font la richesse du pays et non la terre. Sans compter que personne n'envisage sérieusement d'affronter un pays composé pour l'essentiel de mercenaires aguerris...

« On m'appelle le Crocheteur. Ça fait bien dix ans que je vis dans ce diable de pays. J'ai perdu mes deux jambes à Sombreçonge à cause d'un magicien trop pressé et depuis je me balade sur un tapis volant de Keshe. T'es assis dessus et tu vois bien que c'est du solide ! Quant à cette chaine et ce crochet qui pend au bout d'une corde, c'est mon instrument de travail. J'suis mercenaire, comme tout le monde, et j'vis de ceux qui peuvent plus payer ou qui imaginent qu'un contrat, c'est rien qu'un bout de papier. J'ai pas mon pareil pour attraper ces gars-là par le cou, c'est pour ça qu'on m'appelle le Crocheteur. Oh, j'bosse pour tous ceux qui payent bien : les châtelains, les courtisanes... J'ai peur de pas grand-chose à part cette satanée magie. Tu connais la rumeur ? On dit que la pestemétal se répand dans le quartier... Mauvais pour le métier, crois-moi... La peau devient aussi dure que le tranchant de ton épée et les pestiférés vont pas tarder à s'attaquer aux forges pour bouffer de la limaille. D'ailleurs, j'trouve que ta langue fait un drôle de bruit, comme un cliquetis... »

À l'égard des Keshites et des Modéhens qui se méfient d'eux, les Citoyens ne suivent aucune politique si ce n'est celle de l'or. Les châtelains se battent pour que les caravanes marchandes empruntent les routes qui sillonnent le pays. De nombreux châtelains font ainsi le déplacement dans l'empire de Keshe et la Marche modéhenne afin de signer des accords commerciaux avec les guildes marchandes. À l'égard d'Urguemand, son voisin du nord, la République mercenaire s'inquiète. L'avènement d'Agone de Rochronde et la guerre qui s'ensuivit ont aguerri le pays. Certains barons dont les Domaines s'étendent jusqu'aux contreforts des monts d'Ocrelune commencent à disputer aux Citoyens certains cols empruntés par les voyageurs et les caravanes.

Société

Les châtelains

Ils commandent la République mercenaire. Un châtelain a été élu par une fratrie de mercenaires pour devenir leur chef. On ne devient châtelain que si l'on s'empare ou que l'on obtient la charge d'une châtellerie. Dans ce cas, on a le droit de se rendre à Orkhane pour y siéger durant le mois de l'automne et prendre les décisions qui concernent le pays. Cette assemblée réunit l'ensemble des châtelains.

Les mercenaires

Ils constituent l'essentiel de la population. N'importe qui peut devenir mercenaire à condition d'avoir passé un premier contrat sous l'égide du Cryptogramme-magicien de la République mercenaire et ce, quel que soit l'employeur.

Les courtisanes

Nombre de femmes deviennent courtisanes pour rejoindre les Caravanes rouges qui sillonnent le pays. Ces courtisanes savent également se battre afin de tenir tête aux mercenaires...

Les artisans

Ils fabriquent les biens nécessaires à l'exercice du mercenariat. Ils travaillent dans une cité ou au service d'un châtelain.

Les passeurs

Ce sont ceux qui œuvrent dans les montagnes pour permettre aux voyageurs et aux caravanes d'emprunter les cols qui mènent à l'intérieur du pays et d'éviter les pièges de la montagne.

Les colporteurs

Dans ce pays, le colporteur est un intermédiaire, une sorte d'agent qui met en contact les mercenaires avec leurs futurs employeurs. Certains sont extrêmement célèbres, notamment parmi les farfadets, qui fondent des fortunes sur ce principe.

Artisanat et commerce

Le pays vit du mercenariat. La population se renouvelle sans cesse, en particulier lors des guerres d'importance. L'agriculture a été délaissée et l'artisanat se consacre aux instruments de la profession : outils de voleurs, armes et armures, Artefacts et Danseurs de contrebande. Le pays a la réputation de

fabriquer des armes d'excellente facture. Le marché noir est de toute façon considéré comme une nécessité et il n'est nul autre pays (excepté peut-être les Communes princières) où l'on peut se procurer des substances de plaisirs interdits.

Le pays vit surtout du mercenariat proprement dit et des richesses que les mercenaires dépensent dans ses cités. Le commerce du plaisir est largement pratiqué : les courtisanes, les drogues et les jeux... De plus, le passage des caravanes modéhennes qui remontent vers le nord fournit aux châtelains des revenus confortables grâce aux taxes de péage et à l'or exigé en échange de leur protection. De tels revenus font vivre une châtellerie sans difficulté d'année en année. C'est également auprès de ces caravanes que le pays se procure les denrées périssables.

Les richesses de la République mercenaire se fondent sur les guerres qui déchirent l'Harmonde. À chaque conflit succède souvent une période d'opulence, sans compter les guerres intestines qui opposent les châtelleries. Lors des grandes périodes de paix, le pays vit au ralenti.

Enfin, la République mercenaire perçoit une taxe sur l'ensemble des contrats passés entre un habitant et un employeur étranger. Perçu par le Cryptogramme-magicien, cet or sert à financer les institutions publiques, à entretenir certaines routes et à constituer un Trésor dans lequel les châtelains peuvent puiser lorsque la paix s'éternise...

Enchantement de la région

Le Cryptogramme-magicien

En République mercenaire, il est largement dominé par les Éclipsistes et les Obscurantistes. Les rares Jornistes vivent dans leur Haute Demeure de Sombreçonge et en franchissent rarement l'enceinte... Ce Cryptogramme-magicien est confronté à de multiples problèmes : il lutte au quotidien contre les dérives magiques qui ne cessent de provoquer des incidents à travers le pays, il lutte également contre la contrebande des Danseurs et forme sans doute des Censeurs qui comptent parmi les plus puissants de l'Harmonde.

Nécropoce

La tradition veut que les mercenaires choisissent d'être enterrés à Nécropoce, un immense cimetière qui s'étend à perte de vue, où certains mausolées ressemblent parfois à de véritables palais. Nécropoce est dirigé par la guilde des Fossoyeurs, une guilde puissante et respectée. De nombreux voleurs tentent leur chance à Nécropoce pour piller les tombes en dépit de la réputation de ses pièges mortels.

La mer de Cendre

Cernée par des pics acérés au cœur des monts Drakoniens, la mer de Cendre serait née de la magie. Aujourd'hui, elle est considérée comme un endroit de légende où seuls les plus courageux osent s'aventurer. Sur les contreforts, des villages misérables naissent et disparaissent, hantés par des Revenants. Sur la mer elle-même naviguent de mystérieux navires aux voiles déchirées. La rumeur prétend que les pirates viennent ici pour expier leurs crimes...

Urguemand

Géographie

Relief

Ce royaume a, sur une carte, l'aspect d'un pentagone dont deux des côtés sont constitués des montagnes d'Ocrelune qui servent au royaume de frontières naturelles avec la République mercenaire, l'empire de Keshe et la Janrénie. Alors que le côté sud-ouest du pays est une interminable falaise aux rares accès vers les mers échancrées quelques centaines de mètres en contrebas, la frontière nord-ouest avec la Province liturgique est un marécage sordide où les trous d'eau infestés de rats porteurs des pires fièvres guettent les imprudents. Urguemand est connu dans tous les Royaumes crépusculaires pour ses collines venteuses, ses vallées cultivées et ses forêts où prospèrent toutes sortes de gibiers.

LE CONTRAT

Les mercenaires de ce pays ne respectent que deux choses : le contrat qui les lie à un employeur... et l'employeur lui-même. Qu'il soit châtelain ou marchand modéhen, peu importe puisque le contrat est roi. Pour cela, il faut nécessairement s'acquitter d'un droit auprès du Cryptogramme-magicien, qui se charge de prélever 10 % pour le pays. Le contrat est alors considéré comme valable (mais il existe naturellement une kyrielle de contrats passés au marché noir). Pour viser un contrat, le Cryptogramme-magicien dépêche souvent de jeunes Éclipsistes dans les ruelles des cités et dans les lieux propices à la signature des contrats. Il s'agit ni plus ni moins d'une épreuve puisqu'ils constituent, à la fin de la journée, des cibles privilégiées...

Climat

Les températures varient de -10° au cœur de l'hiver à +25° sous le soleil de l'été. Les baronnies du littoral bénéficient toute l'année de vents venus du large qui adoucissent la saison chaude et rendent l'hiver et l'automne mordants.

Faune et flore

Les forêts urguemandes sont peuplées de sangliers et de loups comme celles des autres royaumes mais également de faisans, de perdrix et de chevreuils. On peut aussi y surprendre quelques cerfs.

L'oiseau urguemand : cet oiseau n'existe que dans ce royaume. Ses ailes sont lumineuses dans le noir et indiquent dans l'obscurité le chemin à suivre aux armées qui les dressent.

L'essentiel de la flore fut brûlé par les Liturges lors de la dernière croisade livrée sur le sol urguemand.

Le royaume est aujourd'hui une vaste plaine cultivée parsemée de forêts très denses à la frontière keshite et de plus en plus brûlées à mesure que l'on se rapproche de la côte et des baronnies de Rochronde et d'Émelgance.

Les arbruls : dans certaines baronnies les bois brûlés par la folie des Liturges ont survécu mais ne se développent plus comme par le passé. Leur tronc et les branches qu'ils portent poussent avec la couleur et la texture d'un arbre brûlé et mort.

Cités et baronnies

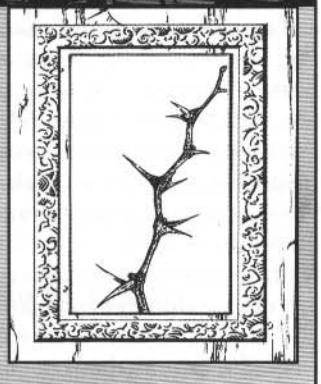
Urguemand est divisé en dix-sept baronnies constituées de villages et de bourgs médiévaux ou bien qui s'articulent autour de cités : Moscagne, Dyonne, Andride, Rahndrame, Moughende et Lorgol.

Lorgol

Cité portuaire, Lorgol a appartenu pendant des siècles au baron de Rochronde jusqu'à ce qu'Agone fasse de cette ville la capitale du royaume. La cité est aujourd'hui sous l'emprise d'un arbre titanesque, héritage vivant du souffre-jour « planté » par Agone, dont les racines fouillent les souterrains et les branches des célèbres Mille Tours.

Lorgol est célèbre non seulement pour ses innombrables cours intérieures où s'agglutinent escaliers étroits et paliers en pente, mais également pour ses tavernes. Les auberges inquiétantes des Bas-Quartiers sont en effet réputées pour leurs nuits chaudes. Les rues qui les relient les unes aux autres sont le terrain de jeu de nombreux maraudeurs déterminés à détrousser les imprudents et à tuer les aventuriers trop téméraires.

URGUEMAND



Gouvernement
Premier Baron, monarque élu par une noblesse d'armes, les dix-sept barons urguemands. Système féodal reposant sur des lois saliques.
Langue
L'urguemand
Population
Humains 50 %, lutins 15 %, farfadets 15 %, ogres 10 %, nains 10 %
Démons : rares ; Danseurs : peu communs
Capitale
Lorgol
Monnaie
Le sou (soit 1 pièce d'or)
Ressources naturelles
Fer, cuivre, bois, cultures

Moughende

Cette cité abrite le siège urguemand de l'Équerre depuis que la fraternité naine fut acceptée par les barons urguemands sur leurs terres. Les membres de cette fraternité ont accompli des travaux fantastiques dans cette ville médiévale qui leur ont valu l'admiration de tous : manoir fortifié, réseau d'égouts, clocher astrologique, rempart doté de machines de guerre, etc. Les corporations de Moughende et leur savoir-faire est reconnu dans tout le royaume, ce qui conduit bien souvent les Urguemands à s'y rendre pour y acheter des biens manufacturés.

La baronnie d'Émelgance

La plus vieille et la plus meurtrie des baronnies urguemandes est celle d'Émelgance. Victime des invasions liturgiques et de leurs bûchés, les habitants de ce domaine sont tous en mesure de prendre les armes sur un simple mot d'ordre des chevaliers qui y vivent. À l'instar des marécages de la baronnie de Rochronde, les marais et les vaux qui composent ce domaine fourmillent de constructions militaires, d'avant-postes en ruine et de souterrains pour la plupart effondrés.

La baronnie de Rochronde

Compte tenu de son importance dans *Les Chroniques des Crépusculaires* et donc dans l'histoire de l'Harmonde, ce domaine est décrit dans le Livre IV en guise d'exemple de décor de campagne.

Les Urguemands

Histoire

À la mort d'Erkman XIX, le dernier empereur qui régna sur la Janrénie, Urguemand et les Provinces liturgiques, les Urguemands se livrèrent à de nombreuses batailles, plongeant ces contrées dans le chaos et le sang. Puis, au fil des années, les hommes aspirèrent à la paix et s'organisèrent à nouveau en domaines : les baronnies. Chaque bourg d'importance vit l'érection d'une cité ou d'une forteresse à laquelle les paysans des villages alentours se rallièrent. Les problèmes de frontières toujours vivaces dans les esprits conduisirent les seigneurs urguemands à livrer bataille jusqu'au jour où leurs terres furent menacées par la Janrénie. L'un des barons urguemands, par un fin stratagème, parvint pour la première fois depuis l'effondrement de l'empire d'Armgarde à réunir tous les seigneurs autour d'une même table pour discuter du tracé des frontières. Cette rencontre fut houleuse mais l'urgence de la situation leur permit de trouver un terrain d'entente en moins d'une semaine. Au terme de ces négociations, toutes les troupes urguemandes furent engagées derrière celui qui les avait réconciliées contre la menace janrénienne, Aimflede de Lorgol. Les Urguemands gagnèrent cette guerre. Depuis cette écrasante victoire, les barons urguemands choisis-

sent l'un des leurs pour représenter leurs intérêts auprès des autres souverains des Royaumes crépusculaires, le Premier Baron.

Diplomatie

De nos jours, les peuples de l'empire de Keshe ne lancent plus de raids éclairs sur les baronnies d'Urguemand. Les ambassadeurs des deux royaumes sont parvenus à s'entendre sur les taxes imposées aux caravanes keshites qui traversent Urguemand.

Depuis que les intrigues du Cryptogramme-magicien ont cessé de troubler la paix dans cette partie de l'Harmonde, les barons entretiennent toujours des rapports très tendus avec leurs voisins des Provinces liturgiques. Les tentatives d'invasion et d'occupation successives du royaume par les Liturges ont profondément ancré la haine dans le cœur des Urguemands.

Ils sont par contre devenus très amicaux avec les Janréniens depuis que les femmes de ce pays se sont imposées dans les structures de pouvoir de ce royaume frère. Bien qu'ils ne soient pas séduits par l'initiative janrénienne, les Urguemands apprécient la politique menée par les femmes de Janrénie. Ils ont, en conséquence, allégé les lourdes taxes qui pesaient sur les caravanes marchandes janrénniennes.

La République mercenaire n'est pas bien considérée par les Urguemands, qui ne comprennent pas ce pays de soldats qui peuvent aller défendre n'importe quelle contrée des Royaumes crépusculaires pour de l'argent. Pour les Urguemands, la terre natale est sacrée. On y naît, on y grandit. Elle est tout et elle seule mérite que l'on se batte pour elle. Cette différence de point de vue ne les empêche tout de même pas de négocier avec cette république, y compris avec des mercenaires lorsque la situation l'exige, contre les Liturges ou pour rejoindre les terres désolées des Cornes par exemple.

Une nuit dans Lorgol :
« Tu veux savoir ce qui a attiré un ogre comme moi ici ? Écoute-moi bien alors ; je suis venu à Lorgol pour m'enrichir. Je n'ai pas honte de le proclamer à la face de ceux que je rencontre. Comment est-ce que je procède ? C'est bien simple ! J'arpente les ruelles des Bas-Quartiers depuis maintenant sept jours et sept nuits, guettant les marchands imprudents ou les jeunes nobles qui sortent ivres des tavernes mal famées où tous recherchent l'aventure. L'aventure ? Eh bien, ils la trouvent sur leur chemin lorsqu'ils me rencontrent. Je suis le danger qu'ils rêvent d'affronter. Mais attention, je ne suis pas un assassin. Je ne me jette pas sur eux depuis un toit comme un vulgaire égorgeur. Non, je me dresse sur leur route de toute ma stature, prêt à leur fracasser le crâne avec mon poing. Souvent, lorsqu'ils en ont encore la force ou qu'ils ne l'ont pas oubliée dans la taverne, ils dégainent leur épée, et nous engageons le combat. Tu me trouves cruel ? Saches qu'une fois un de ces ivrognes a manqué de peu de me crever l'œil ! Crois-moi, les gars qui descendent dans ce quartier ne sont pas des tendres. Ma tâche n'est pas aisée. Cet argent, je le mérite. Je le gagne ! »



Les Urguemands sont plutôt de bons marins et s'aventurent parfois sur le littoral des Cornes pour y exploiter des denrées propres à cette région. Ces expéditions sont risquées mais assurent de confortables revenus aux barons qui les tentent.

Société

La noblesse

Urguemand est divisé en dix-sept baronnies dirigées par une noblesse d'arme. Depuis les guerres qui opposèrent les Urguemands aux Janréniens et aux Liturges à la fin de l'empire, ces familles se transmettent de père en fils, selon la loi urguemande, la charge des baronnies. Les barons confient à vie, en votant, la destinée du royaume à l'un d'entre eux chaque fois que son prédécesseur décède. L'homme nommé porte alors le titre de Premier Baron.

La chevalerie

Les barons urguemands gèrent leurs terres grâce à l'unique caste de guerriers montés à cheval du royaume : la chevalerie. Ces hommes administrent des domaines de petite taille, fragments de baronnie, au nom des barons selon la loi salique urguemande. Ils sont non seulement l'armée d'élite du royaume mais également tacticiens et conseillers politiques. La plupart sont les amis fidèles de leur suzerain.

Les lettrés

Urguemand a connu un développement des lettres considérables avec l'expansion de ses bourgs. La concentration des populations entre les murs des cités et le développement du commerce ont favorisé l'essor d'une langue écrite. Celle-ci contient un champ lexical juridique très précis pour gérer les affaires marchandes des baronnies. Ainsi, au fil des années, les métiers des lettres se sont imposés dans le paysage démographique du royaume : bibliothécaire, échevin, comptable, juge, etc.

Le Cryptogramme-magicien

Bien qu'ils représentent une catégorie à part – dans le sens où ils ne sont pas les vassaux des barons et du premier d'entre eux –, les Mages sont des éléments importants de la population urguemande. En effet, depuis l'élection d'Agone de Rochronde à la tête du royaume, le Cryptogramme-magicien s'est vu attribuer une place importante. Alors que les siècles passés avaient exclu les Mages de la politique des baronnies, Agone encouragea la réconciliation des barons avec la magie en favorisant l'implantation des écoles de magie et en permettant aux héritiers du royaume d'y apprendre les secrets des Danseurs.

La paysannerie

Les villages urguemands sont nombreux et leurs habitants assurent par leur travail dans les vallées et les prairies la subsistance des citadins, des chevaliers et des barons. Ces hommes et ces femmes n'ont aucun droit. Ils ne savent pour la plupart ni lire ni écrire et consacrent leur existence à la prospérité du royaume.

La maraude

Le passé sanglant d'Urguemand a inscrit dans la population du royaume une tradition de vol et de pillage. Les villes abritent des puissantes guildes de voleurs qui sont le véritable contre-pouvoir à l'autorité des marchands urguemands. Ces guildes sont protégées par bien des barons qui, sans elle, auraient perdu leur pouvoir au profit des usuriers urguemands depuis longtemps. Dans les campagnes la situation est différente. Lorsqu'ils ne sont pas tués par les escortes des caravanes marchandes, les pillards sont souvent traqués et repoussés en République mercenaire ou en Janrénie, ou même vendus comme esclaves aux tribus keshites.

Artisanat et commerce

Les Urguemands n'ont guère de produits à vendre aux autres royaumes. En effet, ils ne disposent pas de denrées particulières. Néanmoins, leur savoir-faire dans la confection des armes n'est plus à démontrer. Les guerres successives qui agitèrent Urguemand leur ont permis d'acquérir des techniques que la République mercenaire notamment apprécie à juste titre.

Le royaume est également reconnu pour le goût des barons citadins pour les arts. En effet, les cités urguemandes riches en œuvres colossales réalisées par les Harmonistes de la Flamboyance ont transmis l'amour des arts à leurs barons.

Urguemand est le passage obligé des caravanes keshites et modéhennes, qui assurent l'intégralité du commerce Nord-Sud du continent. Les uns vendent leurs soieries et leurs pierres précieuses dans la Marche modéhenne alors que les autres apportent bois et vivres jusque dans les Communes princières. Non seulement les Urguemands profitent de ces échanges mais ils furent les premiers à développer un système de taxe douanière qui permit aux royaumes de ne jamais avoir de problèmes de trésorerie. Ce dispositif douanier fut l'enjeu de bien des guerres entre ces nations.

Les Vestiges de la Flamboyance des cités urguemandes attirent les Danseurs et par là même de nombreuses fraternités de Petits Chasseurs qui les vendent aux Mages des royaumes alentours. Les compétences des lettrés ne sont plus à démontrer dans le commerce. Leurs talents et leur connaissance des langues sont bien souvent utilisés par tous les négociants du continent.

Enchantement de la région

Les Mille Tours

Au nord de la capitale urguemande, Lorgol, se dresse un authentique Vestige de la Flamboyance qui domine les toits de la cité : les Mille Tours. Ces constructions sont solidaires et constituent le socle de Lorgol. De nuit, les meurtrières et les vitraux des fenêtres de ces tours s'illuminent, les auréolant de mystère.

Certains prétendent qu'il s'agit d'une Œuvre d'un Harmoniste désireux de flatter Cysèle. La Muse, jalouse de la création de ces Mille Tours, aurait privé l'Harmoniste de son corps, le condamnant à errer sans fin dans les corridors et les salles souterraines avec leurs murs épais pour seule enveloppe.

Le Souffre-Jour

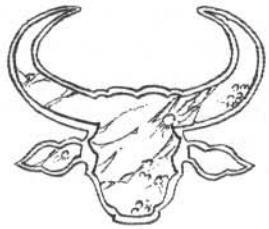
Ce collège était fondé sous un gigantesque arbre implanté au bout d'un bras de sable défiant la mer. Protégé par la magie des saisonins des regards indiscrets, l'endroit accueillait de nombreux professeurs et leurs disciples. Les enseignants de ce mystérieux collège étaient tous atteints de maux incurables et magiques que seul l'arbre sombre pouvait enrayer. Leurs écoles façonnaient le corps et l'esprit de jeunes gens que les Psycholunes, les maîtres absolus du lieu, destinaient à la carrière d'éminence grise. À leur sortie du collège, ils rejoignaient un baron – pas seulement urguemand – et le secondaient dans sa tâche. Ce faisant, ils apprenaient les secrets du domaine et des familles qui le dirigeaient, et les rapportaient aux Psycholunes.

Les éminences grises du Souffre-Jour constituaient donc une fraternité dangereuse. Ils pouvaient se repérer mutuellement grâce à l'empreinte que laissait leur séjour au collège dans leurs chairs : leurs cheveux devenaient blancs et leur peau prenait la couleur de la cendre. Peu de temps avant que les intrigues de certains Mages hérétiques ne provoquent la dernière guerre entre la Janrénie et Urguemand, Agone de Rochronde détruisit le collège et emporta le secret du Souffre-Jour avec lui. Il en usa pour créer l'arbre de Lorgol lorsqu'il fit de la cité portuaire la capitale d'Urguemand.

LA FRATERNITÉ PRÉCEPTORALE

Préceptorale est une fraternité puissante regroupant des itinérants qui suivent une sévère doctrine, initiée par des lettrés des Provinces liturgiques, et qui enseignent l'écriture à la paysannerie, espérant par là même la sortir de sa soumission aveugle aux barons et de la médiocrité. Leurs valeurs sont celles de l'honneur. Seuls les esprits forts qui ont la volonté d'endurer les épreuves préceptorales – vexations, privations et remises en cause quotidiennes – sont autorisés par les échevins de la fraternité à enseigner les secrets des alphabets aux pauvres des cités et aux paysans des campagnes.

Les itinérants obéissent à un code moral constitué de Devoirs qui leur dicte leur conduite. Ainsi, ils n'ont pas le droit de céder à la colère et encore moins de commettre des crimes de sang. Ils ne peuvent évidemment pas se consacrer à la maraude – pillage, vol à la tire, cambriolage, etc. – et doivent endurer une rude discipline pour libérer leur âme de ces mauvais instincts s'ils ont eu un passé agité.



La Janrénie

Géographie

Relief

Gigantesque vallée cernée de colossaux massifs montagneux aux verts pâturages, la Janrénie est une terre riche pour les cultures. Le paysage vallonné est vert et monotone. Alors que le nord du pays est délimité par la mer des Justes et que la frontière avec la Province liturgique est le fleuve Tanis, la Janrénie est sur tous les autres fronts prisonnière de chaînes de montagnes. Au sud-ouest, les cols qui serpentent au cœur des monts d'Ocrelune sont les véritables portes d'Urguemand. Au sud, le pays est fermé par les sommets des monts Drakoniens qui masquent le soleil levant, plongeant chaque matin le pays dans une aube sombre. À l'est, les monts Tariander séparent la Janrénie des Communes princières et de Lyphane.

Climat

Les étés janréniens sont rarement chauds. En effet, les puissantes bourrasques venues de la mer s'engouffrent dans la plaine toute l'année et la rafraîchissent. Pour les mêmes raisons, l'automne et le printemps ne sont pas comme ailleurs des demi-saisons mais bien des quasi-hivers, où les températures n'excèdent que trop rarement au goût des Janréniens les 15°. En hiver, la neige qui mouchette le ciel de Janrénie ne reste guère longtemps sous forme de flocons. La neige gèle et la vallée se couvre d'un tenace manteau de givre qui la maintient aux environs de -10°.

Faune et flore

La vallée de Janrénie possède une faune assez pauvre. On y rencontre bien quelques lapins mais jamais de lièvres, des chiens mais rarement des loups. Par contre, les montagnes qui la ceignent sont le paradis des ours, des loups et des rapaces.

Le drakaigle : ce rapace est le seul oiseau à pouvoir franchir les monts Drakoniens. Son bec et ses serres recouverts d'écailles dures comme de la pierre font de lui un prédateur de toute vie dans les montagnes, y compris de l'homme.

Les louveaux : ces animaux semblables à de gros loups sont bien plus forts et résistants que les loups normaux. Ils peuvent être montés par des humanoïdes ou des humains pour les plus impressionnants. Les louveaux se déplacent par meute de trois à cinq individus.

Les paysans janréniens doivent protéger leurs champs de toutes sortes de parasites végétaux venant de Lyphane qui pullulent dans la région. Les régions montagnardes sont le refuge de nombreuses variétés de fleurs de toutes couleurs.

L'arciel : cette petite fleur possède des feuilles de couleurs différentes, et un pétale pour chacune des couleurs de l'arc-en-ciel. Ces pétales se replient sur le cœur de l'arciel à la tombée de la nuit.

L'aiguillard : ce sapin possède des épines longues et fermes qui sont aujourd'hui utilisées dans de nombreux artisanats – couture et horlogerie par exemple – ainsi qu'en chirurgie. Elles servent également de projectiles dans des sarbacanes.

Cités et bourgs d'importance

La Janrénie n'accueille que cinq cités dignes de ce nom au cœur de la vallée : Lorum, Péloran, Mortencre, Jorline et Ranne.

Ranne

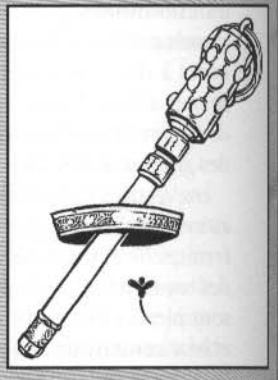
Capitale de la Janrénie, Ranne est l'une des plus grandes villes de tous les Royaumes crépusculaires. Symbole du savoir-faire militaire janrénien, elle domine la vallée de ses remparts colossaux, de ses barbacanes et de ses tours métalliques qui reflètent les rayons aveuglants du soleil sur plusieurs lieux. Cette architecture militaire lui a valu un surnom : l'Imprenable. Aujourd'hui encore les murs d'enceinte accueillent d'ingénieux mécanismes militaires.

Lorum

Cet important port fut construit à l'embouchure de Tanis, le fleuve qui sépare la Janrénie de la Province liturgique. De tout temps, sa position privilégiée permit aux Janréniens de contrôler le fleuve frontière qui se jette dans la mer et donc de se protéger des invasions liturgiques et des rares raids des Lyphaniens.

Les galions de la marine janrénienne sont les maîtres incontestés de la mer Scintillante.

LA JANRÉNIE



Gouvernement
Monarchie constitutionnelle
Langue
Le janrénien
Population
Humains 60 %, méduses 15 %, fées noires 10 %, ogres 5 %, géants 5 %, minotaures 5 %
Démons : peu communs ; Danseurs : communs
Capitale
Ranne
Monnaie
Le sou (soit 1 pièce d'or)
Ressources naturelles
Bétail, céréales et féculents.

Mortencre

Cette ville dépourvue de remparts ou de fortifications fut construite sur une éminence rocheuse au bord d'une faille béante au sein de laquelle reposent les eaux épaisses et sombres d'une série de lacs souterrains et de grottes inondées.



Péloran

Cité construite à la croisée des chemins, Péloran est le nœud des principaux axes de circulation du royaume. Au fil des années, le campement est devenu un village puis une véritable ville aux multiples quartiers en anneaux. Alors que les Janréniennes réorganisent les baraquements militaires, cette cité est désormais le lazaret du pays, où des mortels de tous les Royaumes crépusculaires viennent se faire soigner.

Une fois derrière les épais remparts de roches noires, le voyageur peut relier Urguemand ou la Janrénie ou la Province liturgique afin d'accueillir les blessés des guerres qui secouent leur histoire.

Le Repaire montagnard

C'est dans les contreforts rocheux des monts Drakoniens que les Montagnards, des chevaliers anti-Loge, se sont réfugiés pour préparer la reconquête de la Janrénie. Ils ne sont qu'une quinzaine accompagnés de quelques soldats et paysans qui assurent leur sécurité et leur subsistance. Avec l'aide des pillards et des drakoniens, ils lancent parfois des raids sur les villages des Communes princières. Leurs assauts empêchent également la Janrénie de s'approvisionner comme elle le voudrait en Lyphane.

Les Janréniens

Histoire

À la fin de la guerre conduite par le généralissime Amrod en terre urguemande, les femmes des villes et villages janréniens pleurèrent toutes leurs fils et leurs maris qui ne revinrent pas de cette guerre absurde. L'une d'elle, Hélyse, convainquit les autres femmes de son quartier, qui elles-mêmes convainquirent les autres femmes de la capitale, de s'insurger contre le pouvoir militaire de ce pays. En quelques jours, la Janrénie affaiblie par les contre-offensives urguemandes fut aux mains de ces femmes qui posèrent les principes fondamentaux de la Constitution janrénienne. Ce fut ce que les historiens des Royaumes crépusculaires appelèrent la Révolte des Femmes.

Désormais, chaque village, fût-il un véritable bourg ou même la capitale, serait dirigé par une femme ou par un homme secondé d'une femme. Ces femmes se nomment les maires. Elles participent activement aux décisions politiques et se réunissent à l'échelle nationale en une assemblée, la Loge. Cette chambre de contre-pouvoir peut proclamer la neutralité de la Janrénie ou retirer les intérêts de la nation d'une guerre sur un simple vote. Elle est dirigée par la Première Ministre élue au suffrage direct par les siennes.

Diplomatie

Depuis que la Loge existe, la Janrénie a tenté de passer des accords de paix avec tous les autres Royaumes crépusculaires.

La Janrénie est parvenue à obtenir le soutien de son ancien ennemi, Urguemand, et la Loge ne désespère pas de voir ce royaume suivre son chemin en imposant un Premier Baron femme un jour ou l'autre. Elle utilise pour ce faire la sœur de Janren et Urguemand dans son discours.

Depuis la Révolte des Femmes, la Province liturgique est considérée comme l'ennemi principal de la politique menée par la Loge. Bien que les Janréniennes entretiennent des relations diplomatiques avec ce pays, il s'agit pour les diplomates d'éviter la guerre à tout prix.

Les relations avec les Communes princières n'ont jamais été aussi bonnes. Depuis que les femmes gouvernent, le commerce a pu reprendre avec ce royaume sur de solides bases amicales. La Janrénie et les Princes des communes ont de plus un ennemi commun : l'Enclave boucanière. Les deux royaumes luttent en effet ensemble contre les agressions par voie de terre de ces pillards.

Bien qu'elles n'aient remporté aucun succès avec des contrées lointaines comme Lyphane, la Marche modéhenne ou les Terres veuves, elles ont su attirer l'attention des fées noires de tous les royaumes. Désormais, les Anciennes de ce Décan se réfugient bien souvent en Janrénie pour bénéficier de la protection de la Loge.

Société

La noblesse

Le roi de Janrénie est le descendant direct de Janren, l'un des fils d'Erkman XIX. Cette filiation est reconnue par l'ensemble des Janréniens qui voient en lui un symbole vivant. Le roi dirige le pays grâce à une assemblée composée de riches marchands et propriétaires terriens que lui ou ses ancêtres ont anoblis pour un nombre fini de générations. Au terme d'une noble filiation, le roi peut reconduire le titre pour une durée identique. Cette reconduction a généralement lieu contre une somme en or en sous sonnants et trébuchants, versée au Trésor de la Couronne. Cette assemblée est dirigée par la Première Ministre.

Les guerriers

La Janrénie s'est constituée comme ses États voisins grâce à la force de ses soldats et au sang que ses

guerriers ont répandu sur le sol du continent. Alors qu'il y a quelques années encore, les guerriers du royaume étaient entretenus par le Trésor, la Révolte des Femmes bouleversa les habitudes et les priva de tous leurs privilèges.

Contrairement aux premières années de la Janrénie, il n'est plus aujourd'hui possible d'accéder à la noblesse. Il existe toutefois quelques familles où les hommes sont soldats de père en fils dans l'entourage du roi.

« Je me dresse fièrement face à Hurlemont, et mon coutelas ~ un vrai glaive pour ma taille ~ bat sur mes maigres jambes alors que mes fines ailes sont prises au vent par les bourrasques qui hantent les sommets brumeux. Tandis que le jour disparaît derrière moi, colorant le ciel de jaune, de rouge et d'orangé, je contemple les monts Drakoniens à l'affût de la moindre ombre suspecte. Des jours et des nuits qu'avec mes compagnons nous recherchons les Montagnards. Nous sommes descendus dans des failles si profondes que nous n'entendions plus le vent hurler au-dessus de nos têtes. Nous avons arpenté les cols, traversé les pâturages et même tué quelques Automnins. Et rien... Nous n'avons rien trouvé. Pas un chevalier, ni même sa monture ! Mais nous allons chercher encore. Pour la gloire de la Loge ! Oui, nous referons le trajet parcouru parce que nous sommes les derniers guerriers du royaume. Nous sommes les Pacifistes. Celles qui se battent contre ceux qui veulent la guerre, ceux qui se réjouissent de nos malheurs, ceux que nous avons élevés loin des batailles. Nous nous battons contre les Janréniens qui veulent la guerre. Nous sommes des femmes mais nous luttons d'égale à égale. La guerre contre la guerre... Pour que triomphe la paix. »



La Marine

Les marins de Janrénie sont les plus aguerris de toutes les populations du littoral de la mer Scintillante. Ils construisent et dirigent de fantastiques galions aux quatre coins du continent. Bien que les marins soient assez peu considérés en Janrénie – ils ne valent guère mieux qu'un paysan ou qu'un apprenti dans une fabrique de la capitale –, ils sont reconnus par leurs pairs sur tout le continent.

Par le passé, certains navires de la flotte janrénienne pouvaient déplacer des machines de guerre et les faire participer à des sièges depuis la mer.

Les Montagnards

Les Janréniens experts dans l'art de la guerre se sont rassemblés dans les monts Drakoniens où, avec le concours de certains saisonins et de pillards de l'Enclave boucanière, ils se préparent à donner l'assaut à leur propre pays. Ils espèrent ainsi contraindre les Janréniennes à la guerre et donc à ce qu'ils jugent être l'héritage de la Janrénie, leurs traditions.

Le peuple

La Janrénie vit des ressources de sa terre fertile et préservée des guerres successives qui enflammèrent les Royaumes crépusculaires. Ainsi, la population essentiellement rurale vit de ses cultures et de ses nombreux élevages.

Qu'il soit citadin ou rural, le Janrénien commande chez lui. La Révolte des Femmes n'a pas en effet institué un matriarcat mais bien une monarchie constitutionnelle reposant sur une idéologie pacifique. Les hommes sont toujours plus forts et plus résistants que les femmes et exercent donc les travaux les plus difficiles : travail des champs, artisanat du métal, érection de bâtiments, etc.

Le Cryptogramme-magicien

La Loge, dès sa constitution, a pris une décision catégorique à l'égard des Mages et pas seulement contre les Obscurantistes qui avaient abusé Amrod, le dernier des généralissimes de Janrénie. Ils choisirent en effet d'interdire aux trois ordres du Cryptogramme-magicien d'implanter leurs écoles de magie. Bien que le roi et la plupart des nobles janréniens aient des Mages à leur service, ces derniers vivent clandestinement dans des lieux secrets connus d'eux seuls.

Artisanat et commerce

Après la guerre menée contre Urguemand et la Province liturgique, les Janréniens ont développé l'orfèvrerie. Ils confectionnent désormais des horloges précises mais également des mécanismes ingénieux pour les plus riches et les plus puissants des Royaumes crépusculaires, les Princes des Communes princières. La liqueur que les Janréniens extraient de Mortencre ne peut être bue. Par contre, elle s'enflamme au contact d'une torche et possède des vertus prisées par les échevins. Ces derniers l'utilisent pour confectionner des reliures épaisses et très résistantes à l'eau ainsi que pour tracer des enluminures hors du commun. Les galions fabriqués en Janrénie sont célèbres dans tous les Royaumes crépusculaires. Nombre de nations souhaitent en acquérir. Pour le moment, la Loge ne semble pas décidée à vendre ces armes flottantes.

LES SŒURS DE TANI

Ces femmes – janréniennes pour la plupart – tentent de porter les idéaux qui animèrent la Révolte des Femmes en Janrénie. Leurs longues diatribes condamnent les hommes – surtout les soldats – qui, croient-elles, ne vivent que dans l'attente du bruit et de la fureur des batailles. Elles vont de ville en ville, de royaume en royaume, pour convaincre les mères et les filles qui perdront peut-être un jour un fils ou un mari qu'elles peuvent décider pour leur conjoint et que, si elles s'unissent, elles pourront fonder sur le continent un empire comme jamais l'Harmonde n'en a connu auparavant. Elles acceptent également des hommes qui refusent de se battre. Ils sont montrés en exemple aux populations qu'elles visitent.

Les Janréniens vendent du bétail à leurs voisins. Ils négocient également de la viande et des fruits séchés ainsi que des légumes et des agrumes. Les monts Drakoniens sont riches en métaux et en minerais et les Janréniens ont su

exploiter cette richesse en creusant des mines profondes dans ces montagnes. Alors que pendant des années, à l'instar d'Urguemand, leurs métaux servaient à la confection d'armes pour livrer bataille, ils sont désormais bien plus souvent utilisés par des orfèvres quand ils ne sont pas revendus bruts aux Urguemands et aux citoyens des Communes princières. Les aiguilles des aiguillards sont également une ressource prisée par les contre-assassins de la République mercenaire et les maraudeurs de tous les Royaumes crépusculaires.

Enchantement de la région

Hurlemont

Hurlemont est le pic le plus élevé des monts Drakoniens. Mais il n'est pas seulement connu pour sa taille ; Hurlemont est un véritable mystère. Au lever et au coucher du jour, alors que les monts alentours enveloppent la base du pic d'ombres sinistres, une plainte lancinante se propage dans les cols et les failles de la montagne. La rumeur prétend que ceux qui entendent les monts Drakoniens hurler perdent la raison.

De tout temps, les Mages et les Harmonistes se sont rendus dans cette partie du massif pour tenter de percer le secret de ce hurlement. Leurs quêtes furent vaines car aujourd'hui encore des mortels disparaissent dans ces sommets.

Les vieux qui vivent dans ces montagnes mettent en garde les voyageurs imprudents et parfois leur racontent une ancienne légende de la Flamboyance. La plainte serait l'écho du cri que laissa échapper Stance lorsqu'elle voulut donner à l'Harmonde un son pour la souffrance.

Lumancil

C'était le nom que donnaient les mortels à la mer Scintillante des siècles avant que les Danseurs n'apparaissent à la surface de l'Harmonde. Si l'on en croit les contes saisonins, alors que les héros des légendes marchaient parmi les mortels, le lac abritait une île où se dressait un palais enchanteur. Il n'avait guère de consistance. Il était enveloppé de voiles de lumières colorées et semblait flotter à quelques coudées au-dessus du sol.

Une fois par an, une rumeur se répand dans la vallée janrénienne. Quelqu'un prétend avoir vu Lumancil et son palais chamarré. Et pourtant à chaque fois, lorsque l'on vient interroger le témoin, celui-ci a mystérieusement disparu.

La Province liturgique

Géographie

Relief

La Province liturgique possède un littoral étendu sur la mer Scintillante composé de vastes plages de sable qui s'étalent à perte de vue sur la côte. À l'est, la Province liturgique est séparée de la Janrénie par le fleuve Tanis et la mer Scintillante alors qu'au sud, ce sont de troubles marécages et de sinistres bosquets qui la séparent d'Urguemand. Le flanc ouest du pays n'est doté d'aucune frontière naturelle. Les Liturges ont érigé entre eux et les monstres qui hantent les Cornes un rempart de trente mètres de large et dix mètres de haut, le Mur de la Foi.

Le cœur du pays est essentiellement constitué de vallées fertiles au centre, de collines boisées à l'est et au nord ainsi que de marécages putrides au sud.

Climat

Dans cette région du continent, les hivers sont longs et rigoureux (-10°). Le Nord est en proie au givre alors que les forêts du Centre et les marais du Sud revêtent un épais manteau de neige. Le printemps et l'automne sont froids et pluvieux ; le printemps favorise les averses à répétition tandis que l'automne subit un incessant crachin. L'été, le soleil haut dans le ciel réchauffe la nature sans l'étouffer grâce au vent de la mer Scintillante au nord. En effet, d'incessantes rafales s'engouffrent dans les plaines et rendent ainsi la chaleur supportable.

Faune et flore

Les terres de la Province liturgique sont habitées par des espèces fabuleuses venues des Cornes. Elles s'aventurèrent dans le pays avant d'y être enfermées par la construction du Mur de la Foi.

Les faucons cornés : ce sont des faucons rares au plumage argenté dont la tête est surmontée d'une petite corne cristalline. Il est très difficile, même après un dressage, de prévoir les réactions de l'animal. Ces faucons vivent en compagnie des licornes dans les profondes et mystérieuses forêts du royaume.

Les canores : ce sont de gros chiens au pelage ocre dont l'odorat est atrophié et l'ouïe surdéveloppée. Lorsqu'ils hurlent sous la lune, on croit aisément qu'ils chantent. Cette « mélodie » trompe les oiseaux nocturnes et permet donc aux canores de les saisir au vol. Ces chiens sont utilisés par les Liturges pour garder leurs campements.

La flore de la Province liturgique est semblable à celle de la Janrénie. Les forêts ont leurs lots de loups, de sangliers et de lièvres. Les plaines fertiles sont cultivées par les Liturges. Là où le regard n'embrasse pas des plantations et des épis de blé, il croise des élevages de bovins et de chevaux.

Cités et bourgs d'importance

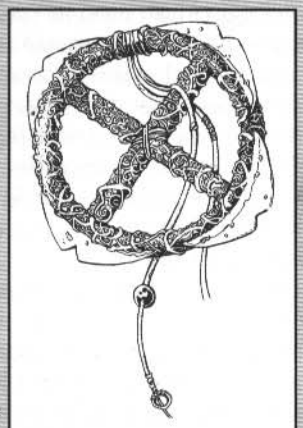
Les Liturges vivent pour la plupart rassemblés dans de gigantesques cités. Elles sont au nombre de trois : Neuvêne, Liturgia et Ville-Tanis. Mais ce ne sont pourtant pas les seules villes qui furent érigées sur le sol de la Province liturgique. Il existe en effet deux autres cités indépendantes des autorités liturgiques : Abyme et Ronde-Cité.

Neuvêne

Construite sur une imposante colline au cœur de

LA JANRÉNIE

Gouvernement
Théocratie
Langue
La langue sacrée
Population
Humains 98 %,
morganes 1 %,
autres saisonins 1 %
Démons : rares ;
Danseurs : peu communs
Capitale
Neuvêne
Monnaie
Le sou (soit 1 pièce d'or)
Ressources naturelles
À peu prêt toutes ; le royaume parvient à vivre en autarcie.



la Province liturgique, la capitale du royaume doit son nom et son architecture à l'homme qui se battit pour l'indépendance du royaume quelques décennies auparavant : saint Neuvêne. En effet, tout dans cette cité évoque Neuvêne et son œuvre posthume : la Liturgie. Les fenêtres des maisons sont fermées par des vitraux, les toitures sont dominées par des croix, chaque quartier possède sa chapelle ou sa place où trône une statue du saint. Neuvêne est un mémorial vivant, une cathédrale à ciel ouvert où chaque quartier est une chapelle, chaque demeure une alcôve.

Liturgia

Construite à l'extrémité de la péninsule septentrionale du royaume, cette cité a été pensée par plusieurs générations d'architectes et de maçons pour devenir le symbole de la Liturgie dans tout l'Harmonde. Contrairement à Neuvêne, que les Liturges considèrent comme trop chaotique, Liturgia se construit année après année en respectant des contraintes architecturales exceptionnelles. Lorsqu'elle sera terminée, cette ville sera un blason de la Province liturgique pour le ciel et les étoiles ; elle aura en effet la forme d'une gigantesque croix de Neuvêne d'où s'élèveront les tours les plus hautes du continent. De plus, les Liturges mettent un point d'honneur à doter la cité de tous les aménagements citadins imaginables. Ainsi, Liturgia devrait posséder des égouts et des canalisations d'eau potable.

Ronde-Cité

Célèbre pour l'unique temple liturgique jamais construit par des étrangers en Province liturgique, l'église d'Artois trône au cœur de la Cité aux Sept Ports. Les Liturges s'enorgueillissent des monstrueuses cloches qu'elle abrite et qui, selon eux, peuvent être entendues jusqu'au cœur des Cornes.

Sinon, cette cité abrite une garnison en alerte toute l'année ainsi qu'une flotte importante qui dispute la suprématie des mers Échancrées aux Urguemands.

Abyme

Cette cité accueille les invocateurs et les Advocatus Diaboli ; elle est donc le repaire des Démons des Abysses que les Conjurateurs font surgir des ombres. C'est pourquoi elle a été abandonnée par les Premiers Liturges aux forces abyssales qui les terrifient tant. Elle est présentée en pages 65-66.

Les Liturges

Histoire

L'histoire de la Province liturgique commence avec l'assassinat de Neuvêne par l'un de ses frères. Dès lors, la population s'embrase et fait de son chef un martyr. Les chevaliers qui secondaient Neuvêne dans les guerres fratricides depuis des années brandirent les mémoires de leur chef qui révélèrent à tous que leur suzerain était doté d'étranges pouvoirs magiques. Un songe lui avait montré son destin ainsi que le soulèvement de son peuple. Les chevaliers, galvanisés par ces révélations, firent du martyr un saint homme. Ils mirent en branle tout le pays pour que le peuple érige des temples à la mémoire de saint Neuvêne, animé par les convictions des chevaliers du royaume : si le peuple n'oubliait pas Neuvêne et le crime odieux dont il fut la victime, le saint homme – où qu'il soit dans la mort – ne les oublierait pas.

En quelques années, le paysage urbain changea. Pendant que le peuple construisait des églises, les chevaliers rédigèrent le Livre saint qui contenait la vie de Neuvêne et le futur de leur société. Au terme de ces travaux, le premier des Premiers Liturges fut choisi et le royaume rebaptisé Province liturgique.

Diplomatie

De nos jours les relations diplomatiques de la Province liturgique sont à l'inverse de celles des autres Royaumes crépusculaires. Les Liturges n'ont que très peu de rapports avec leurs voisins, les Urguemands et les Janréniens. Leurs navires d'un blanc immaculé sont hostiles à tout échange commercial avec la Janrénie et les royaumes qui la soutiennent. Comme toutes les puissances, la Province liturgique est conciliante avec la République mercenaire.

Les Liturges ne désirent que deux choses : annexer les royaumes frontaliers pour

créer un nouvel empire sous la bannière de la Liturgie et convaincre tous les peuples crépusculaires que saint Neuvêne était le messie de l'Harmonde. Les Liturges envoient rarement dans les Royaumes crépusculaires des ambassadeurs ou des diplomates, à moins bien sûr qu'une situation dramatique ne l'impose – un incident diplomatique, une guerre, un mariage entre personnalités du continent. De ce fait, ils ont assez mauvaise réputation et leurs émissaires ne sont jamais bien accueillis. Par contre, le Premier Liturge veille à ce qu'il y ait un représentant du culte de saint Neuvêne dans chaque royaume afin que tous les fidèles du saint homme aient un lieu pour prier et une terre d'asile en cas de conflit. Il en va de même pour la terrible Inquisition. Chaque royaume possède à son insu des agents de l'Inquisition, véritables espions à la solde de la Liturgie, sur son territoire.

L'idéologie de ce royaume provoque également l'antipathie des saisonins qui évitent la Province liturgique comme la peste bien que de nombreuses morganes pratiquant la Conjuration soient accueillies sur ces terres.

« Je viens des Abysses, des sombres entrailles de l'Harmonde. Je suis minotaure et je peux te dire que les Liturges ont raison. Crois-moi, le monde souterrain renferme des horreurs capables des pires crimes. J'ai vu ces Démons et leurs maîtres, les Hauts-Diables, et je t'assure qu'ils sont rusés. Ceux qui les invoquent croient pouvoir les maîtriser... Les fous. Crois-moi, nul ne peut rien contre eux. Rien ne peut les faire faillir. Non, rien... A part le feu. Le feu des brasiers de l'Inquisition. C'est pour ça que moi, minotaure, enfant des Saisons, je me suis converti à la Liturgie. Tu peux nous accuser de fanatisme, croire que nous ne pensons qu'à envahir le monde. Mais, crois-moi, nous seuls pouvons lutter contre la menace qu'ils font planer sur l'Harmonde. »



Société

Le peuple

Tous les habitants de la Province liturgique appartiennent à l'une ou l'autre de ces catégories : les Liturges et les étrangers. Les premiers peuvent être amenés à combattre les seconds pour protéger la Liturgie et leurs terres. Pour ce, qu'il soit natif ou qu'il ait été naturalisé, un habitant du royaume doit consacrer trois années de sa vie à la Sainte Armée liturgique.

Les Chapelains

Ce sont des troupes peu expérimentées constituées pour la plupart de Liturges en train d'accomplir leur service militaire ou bien ayant moins de cinq années d'incorporation sous la bannière de saint Neuvêne. Ils ne sont pas autorisés à célébrer les messes et les rites de la Liturgie, bien qu'en temps de guerre ils puissent administrer l'extrême-onction liturgique à un mourant.

Dès qu'un Liturge a plus de trois années de service militaire à son actif, il appartient corps et âme à la Sainte Armée et bénéficie d'avantages importants : logé par la Province, solde conséquente, etc.

La noblesse liturgique

Certains Liturges s'étant acquittés de plus de cinq années de service militaire sont autorisés à monter à cheval. Ces prêtres-soldats, les Vicaires, peuvent célébrer des messes en toute circonstance et leur parole est l'honneur de la Liturgie. Ils peuvent donc rendre la justice. Les Vicaires constituent l'équivalent de la Chevalerie urguemande.

Les Vicaires rendent compte devant les Archevêques qui sont la véritable noblesse liturgique. Ces derniers possèdent des terres et des biens dans le royaume ou dans les Cornes, et parfois des responsabilités à l'étranger – bien que ce soit beaucoup plus rare.

Les Primats et le Premier Liturge

Il n'existe que deux moyens de parvenir aux plus hautes responsabilités de la Province liturgique. Les Primats sont soit des guerriers ou des stratèges s'étant démarqués dans une situation de combat, soit des citoyens dont la ferveur en la Liturgie est connue de tous. Quoi qu'il en soit, il faut avoir attiré l'attention d'un Primat, sans courroucer les autres, pour être choisi. Chaque Primat se voit confier une responsabilité ministérielle à vie lors de sa nomination. Lorsque le Premier Liturge, qui incarne la volonté de saint Neuvêne, vient à mourir, les Primats choisissent l'un des leurs pour lui succéder.

Les Inquisiteurs

Lorsqu'un mortel enfreint la Liturgie, sur le sol de la Province liturgique ou en territoire occupé en temps de guerre, il encourt le courroux purificateur de l'Inquisition. Les Inquisiteurs brûlent sur des bûchers les blasphémateurs car, d'après les Saintes Écritures de la Liturgie, seules les flammes peuvent nettoyer une âme souillée. C'est une conséquence d'autres psaumes expliquant aux Liturges que le feu ainsi que la lumière et la chaleur qu'il dispense est l'unique moyen efficace de lutter contre les Démons des Abysses, en dissipant les ombres dont ils surgissent. De ce fait, les Conjurateurs ne sont que du gibier pour les Inquisiteurs de la Liturgie.

Le Cryptogramme-magicien

Malgré une controverse soulevée par un défunt Primat aux affaires magiques sur l'existence d'une Âme au cœur des Danseurs, les Mages sont convenablement traités par les Liturges à condition bien sûr qu'ils ne manifestent aucun penchant pour l'hérésie. Les Éclipsistes sont particulièrement appréciés des autorités liturgiques pour l'aide qu'ils fournissent aux cérémonies et lors des rites du culte. Les Jornistes, qui ont toujours eu un discours clair à l'égard des Démons, savent que la Province liturgique leur fournira toujours protection et asile. Sauf exception décrétée par un Primat ou le Premier Liturge, les Obscurantistes subissent le même sort que les Conjurateurs.

Artisanat et commerce

Depuis des années, la Province liturgique concentre ses efforts sur la construction de frégates rapides afin de contester la domination jan-

rénienne sur la mer Scintillante. Les Liturges n'y sont pas parvenus mais leurs navires séduisent bien des nations.

Les artisans du royaume ont également su exploiter les grandes étendues sablonneuses de leur littoral en fabriquant du verre et en développant le métier de souffleur de verre. Les objets qu'ils confectionnent avec cette matière sont célèbres dans tous les Royaumes crépusculaires depuis des siècles, notamment pour les Œuvres d'Art ancien réalisées dans cette matière.

La Province liturgique est dans une situation délicate quant aux marchandises qu'elle peut exporter. En effet, la mer Scintillante est sous le contrôle de la Janrénie, les marais septentrionaux sont bien souvent disputés à leurs frères ennemis, les Urguemands, et les habitants des Cornes sont beaucoup trop hostiles pour qu'un quelconque royaume tente le moindre échange avec eux.

Néanmoins, la République mercenaire et certaines flottilles de l'Enclave boucanière achètent régulièrement un nombre important de frégates aux Liturges. Ces navires leur permettent de déplacer leurs troupes dans n'importe quel royaume en très peu de temps afin de répondre au mieux à la demande de certaines nations.

La Province liturgique possède heureusement suffisamment de ressources naturelles pour vivre en quasi-autarcie. La seule conséquence néfaste de cet isolement politique est la difficulté qu'éprouvent les Liturges à récupérer leur retard scientifique – qu'ils ne peuvent éviter compte tenu des efforts de certaines nations « ennemies » – sur les savoirs développés par les autres Royaumes crépusculaires.

Enchantement de la région

Le Martyrium

La caserne des inquiétants Défroqués est dissimulée par la magie des Danseurs aux yeux des mortels. Nul ne sait où ils se trouvent et nul n'a la moindre piste sur les sentiers à suivre pour rejoindre le Martyrium, mais tous le craignent. Les allures les plus sinistres lui sont prêtées et les histoires qui circulent à son sujet parlent de Démons torturés, d'êtres humains difformes et de saisonins sacrifiés dans de terribles cérémonies. Les Primats qui nient son existence encouragent pourtant les rumeurs.

Le Mur de la Foi

Ce rempart défend la Province liturgique des monstres des Cornes. Bien que sa face externe n'ait rien d'un monument mais bien l'apparence d'un robuste rempart, la face interne du Mur de la Foi présente l'architecture d'une cathédrale aux proportions démesurées, s'étalant sur tout le front ouest du royaume. Les Liturges prennent souvent le temps de la contempler car elle recèle de multiples détails invisibles aux premiers regards : statues, graffitis, inscriptions tirées de la Liturgie, pièces métalliques finement ciselées fixées entre les pierres, etc.

LES DÉFROQUÉS

Que les habitants des Royaumes crépusculaires croient ou non en l'existence des Défroqués, ceux-ci leur inspirent une terreur sourde. Lors de la dernière croisade livrée en terre urguemande, dans la baronnie de Rochronde, les habitants des Royaumes crépusculaires ont appris l'existence d'une unité d'élite qui chevauche des licornes à la corne tranchée. Ce que tous ignorent, c'est qu'il s'agit d'une troupe obéissant au Premier Liturge et rien qu'à lui : les Défroqués. Ces moines assassins sont des malheureux sauvés des flammes par des Mages sur l'ordre du Premier Liturge. À la sortie de leur temple, le Martyrium, ils n'ont plus apparence humaine. Ceux qui prétendent les avoir affrontés décrivent des êtres assoiffés de sang et de chair au corps boursouflé et cramoisi.

L'intérieur n'en est pas moins impressionnant. Les architectes et les Jornistes de la Liturgie ont pu capter la lumière de l'aube et la maintenir prisonnière du Mur de la Foi par un puissant enchantement. En effet, qu'il fasse jour ou nuit, dès que le pèlerin pénètre au sein de cette invraisemblable architecture, il est baigné par les lueurs colorées d'un jour naissant. Une fois que ses yeux se sont habitués à l'éclat surnaturel du lieu, ils distinguent autour de lui des travées bordées de statues de saint Neuvêne ainsi que de nombreuses peintures murales évoquant l'existence des Premiers Liturges. Au zénith, certaines salles ou chapelles sont sous l'emprise d'une musique qui surgit des vitraux représentant l'Inquisition luttant contre des Conjurateurs et leurs Démons. Le Mur de la Foi contient de nombreuses salles secrètes dont certaines emprisonnent des créatures des Abysses.

Les Cornes

Note : *Les joueurs Inspirés ne peuvent être originaires des Cornes.*

Au pied du Mur de la Foi s'étend un territoire dont le nom se murmure : les Cornes... Vaste pays qu'aucun roi n'a jamais eu le courage de dompter, les Cornes passent pour être l'antichambre des Abysses, un paysage de désolation où vivent les monstres les plus dangereux de l'Harmonde.

Nul n'a pu cartographier les Cornes dans leur ensemble jusqu'à aujourd'hui. Il existe pourtant des cartes signées

du sang des aventuriers, des parchemins sur lesquels s'esquissent les horreurs tapies au-delà du Mur de la Foi.

Ceux qui s'enfoncent dans les Cornes le font pour une raison fort simple : les trésors datant de l'époque des Empires flamboyants. En ce temps-là, les Cornes virent affluer des réfugiés venus de tous les horizons, des Princes fuyant la colère de leur peuple jusqu'aux colons courageux animés par le désir de fonder un village côtier. Personne ne revit jamais ceux qui tentèrent ainsi leur chance dans les vallées étroites et rocailleuses des Cornes...

Géographie

Comme si les Muses avaient voulu que les Cornes deviennent un territoire inaccessible, ses rivages passent pour les plus périlleux de l'Harmonde. Sillonnées par des courants violents et imprévisibles, les côtes ont maintes fois précipité des navires contre des récifs acérés et mortels. Selon toute vraisemblance, des tarasques s'affrontent dans les profondeurs marines aux abords des Cornes. L'ensemble des rivages est hostile. Les rares plages et autres criques qui permettent d'accoster sont si rares que leur localisation peut faire la fortune de celui qui les connaît.

Si l'on parvient néanmoins à pénétrer à l'intérieur des terres, on découvre un paysage tourmenté où les ravines et les forêts impénétrables se disputent le territoire avec de hautes montagnes aux parois vertigineuses. Des fleuves bouillonnants s'engouffrent dans des cavernes qui plongent vers les entrailles de la terre, des marais pestilentiels s'étendent sur des centaines de kilomètres, etc. Bref, le relief et la nature des Cornes semblent bel et bien vouloir la mort de ceux qui osent les défier...

Créatures

Certaines Merveilles ainsi que des Excellences ont trouvé refuge dans les Cornes. On peut citer l'hydre, la wyvern mais également les harpies et même certains centaures dont les flèches empoisonnées sont redoutables. Mais les Cornes ont également accouché de leurs propres horreurs, de monstres qui hantent l'imagination de ceux qui ont la chance de survivre à une expédition. Ci-dessous, vous trouverez quelques-unes des créatures spécifiques aux Cornes. Il va de soi que l'Éminence grise peut à loisir en créer de nouvelles...

L'iris noir

On prétend que cette créature serait née du temps où les Muses présidaient encore à la destinée de l'Harmonde. Espion des Éternels, l'iris noir observait leurs prodiges d'un bout à l'autre de l'Harmonde afin de leur décrire l'évolution de la nature et des êtres qui la peuplaient. Au temps du Premier Âge des Royaumes crépusculaires, les iris noirs trouvèrent refuge dans les Cornes et perdirent peu à peu le souvenir de leurs origines pour devenir des créatures maléfiques et cruelles. L'iris noir se présente sous la forme d'un œil énorme strié de veinules noirâtres logé dans une gangue osseuse. La créature s'emploie à hypnotiser ses victimes en croisant leur regard et surtout à voler leur mémoire (elle aime s'attaquer aux Danseurs...). Ce pouvoir la rend précieuse pour qui sait la capturer. En effet, elle est capable de refléter des scènes des mémoires volées sur la surface de la pupille. Certains pensent même que les larmes de l'iris noir feraient un élixir permettant de rencontrer les Muses en rêve.

Les seigneurs-rats

Ces créatures humanoïdes ont la gueule d'un rat et le reste du corps comparable à celui d'un humain squelettique. Ils arpentent les Cornes à la tête d'immenses meutes de rats gris. Les seigneurs-rats n'obéissent qu'à un seul instinct : la faim. Dotés d'une intelligence identique à l'animal qu'ils commandent, ils traquent les aventuriers jusqu'aux côtes ou aux abords du Mur de la Foi. À plusieurs reprises, alors que la famine ravageait les Cornes, les seigneurs-rats ont attaqué ce mur dressé par les Liturges. À ce jour, aucun de ces assauts n'a été couronné de succès.

La katiade

Créature humanoïde, la katiade est une espèce rare que l'on compare aux nymphes. Du moins, en apparence... La katiade vaut par sa beauté naturelle, sa peau aux reflets dorés et sa silhouette aux courbes exquises. Pour autant, cette créature est extrêmement dangereuse pour qui ne s'en méfie pas. Elle trompe les aventuriers en se faisant passer pour une victime, les yeux humides et les lèvres tremblantes. Puis elle attend la nuit pour dévorer sa ou ses proies endormies...

Abyme

Les Origines

Les origines d'Abyme sont aussi mystérieuses que la cité elle-même. Les légendes locales affirment que la ville serait liée à un destin hors du commun depuis que Noxe aurait tissé un lien étrange entre la ville et les Abysses. Aucun archive officielle n'est en mesure de fournir plus de détails sur la nature incroyable de cette cité.

Les Ambassades

Abyme a été bâti à l'écart du monde afin de laisser libre cours aux activités secrètes de la diplomatie et de la conjuration. Les minuscules ruelles, le réseau complexe des canaux et les nombreuses traboules en font le lieu de tous les complots. C'est pour cela que la cité a été choisit pour accueillir l'activité des ambassades de tous les royaumes de l'Harmonde. Représentant une bonne moitié de la superficie de la cité, les ambassades sont le poumon d'Abyme. Ceux qu'on appelle les passeurs sont indispensables aux ambassadeurs.

Ils leur servent de guides et surtout leur permet de circuler discrètement.

L'Âme d'Abyme

Beaucoup d'abimois évoquent l'âme de la cité. Certains font le grand saut en passant une nuit avec une salanistre. Personne ne sait l'expliquer mais ces créatures ont le pouvoir de devenir l'âme d'Abyme. Pendant ce moment unique, car la mort attend ces personnes au matin, ils font corps avec la ville. Chaque émotion, chaque mouvement parcourant la cité se glissent en eux. Certains disent que ces personnes auraient trop abusé sur les drogues.

Structure de la Cité

La ville, de forme parfaitement circulaire, est irriguée de très nombreux canaux d'eau salé provenant de la mer. Abyme est divisée en trois cercles concentriques disposés autour d'une gigantesque place centrale. Le premier cercle, le plus petit, est constitué du Palais d'Acier et du Palais des Gros ainsi que des dépendances qui leurs sont nécessaires. Le deuxième cercle, appelé les Quartiers, regroupes la majeur partie des habitations et des commerces abymois. Enfin, le troisième cercle réunit l'ensemble des ambassades.

Les Gros

La ville est dispose à sa tête d'une population de nobles obèses aux fonctions honorifiques et symboliques que l'on appelle les Gros. Incapables de se déplacer, ils sont constamment assistés dans leurs moindres mouvements par un cortège de courtisants et de médecins qui veillent à leur bien-être. Vénérés par l'ensemble des abymois, ils ont une place ancestrale au sein de la ville. Leur palais est constament survolé de volatile qui parsèment leur fiente sur l'architecture faisant ainsi la particularité de ce lieu.

Le Palais d'Acier

Le Cœur du pouvoir se situe dans le Palais d'Acier. Siège de la justice et de la sécurité d'Abyme, le Palais est craint et respecté pour ses jugements et ses édits. C'est également en son sein que siège le Sénéchal à l'origine des lois abymoises et responsable de la milice locale.

Abyme est une cité indépendante à tout point de vue. Elle a coupé les liens avec les Liturges à causes de rapports étroits de la ville avec les Abysses et elle fait office de terrain neutre au sein des Royaumes Crépusculaires. C'est grâce à cette place de choix qu'Abyme possède ce statut si particulier aujourd'hui.

Les Abysses

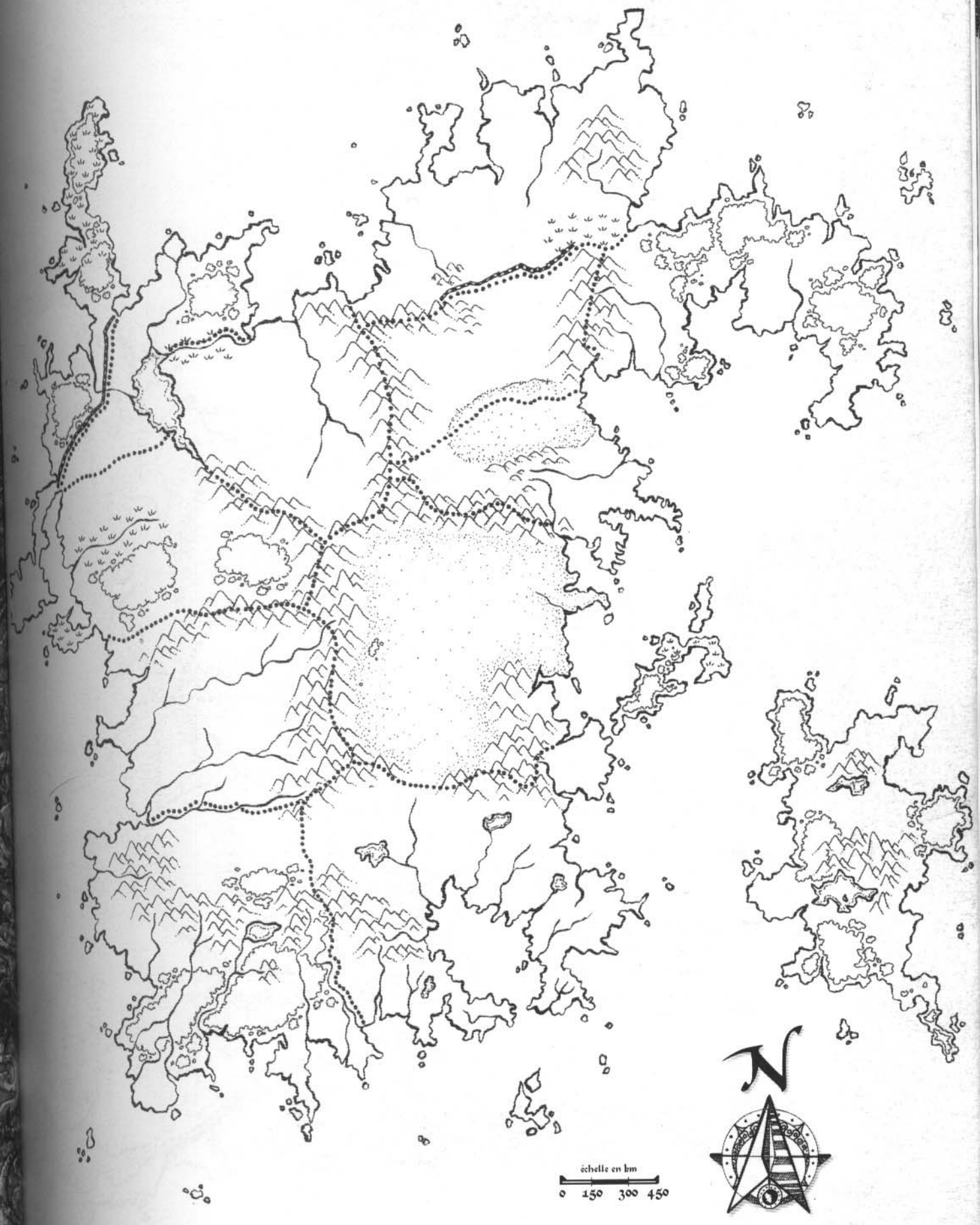
De tout l'Harmonde, les Abysses n'ont jamais été plus proches qu'à Abyme. Cette particularité en a fait la ville des conjurateurs et des démons, et ceux-ci ont désormais pignon sur rue.

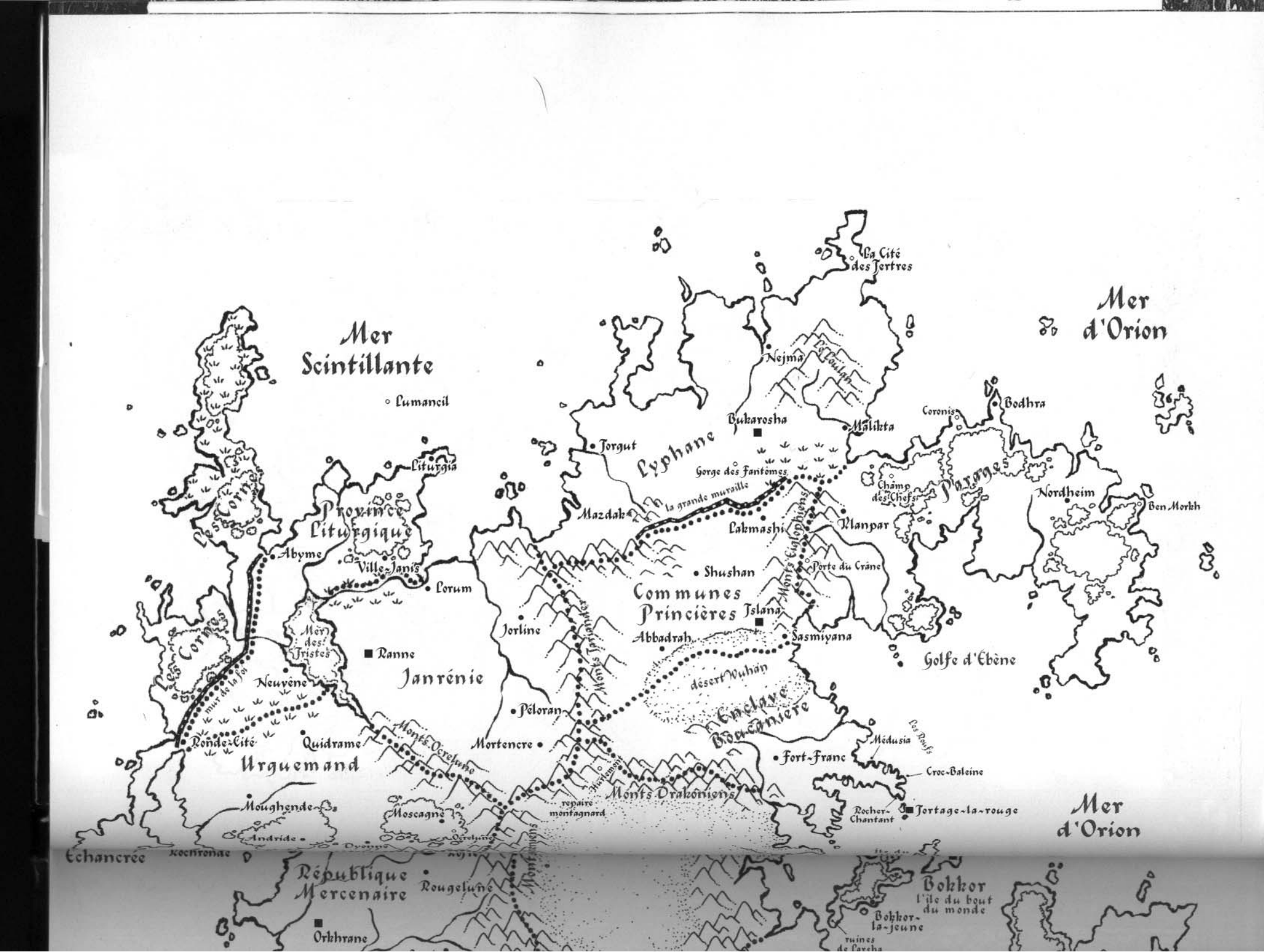
Les Conjurateurs

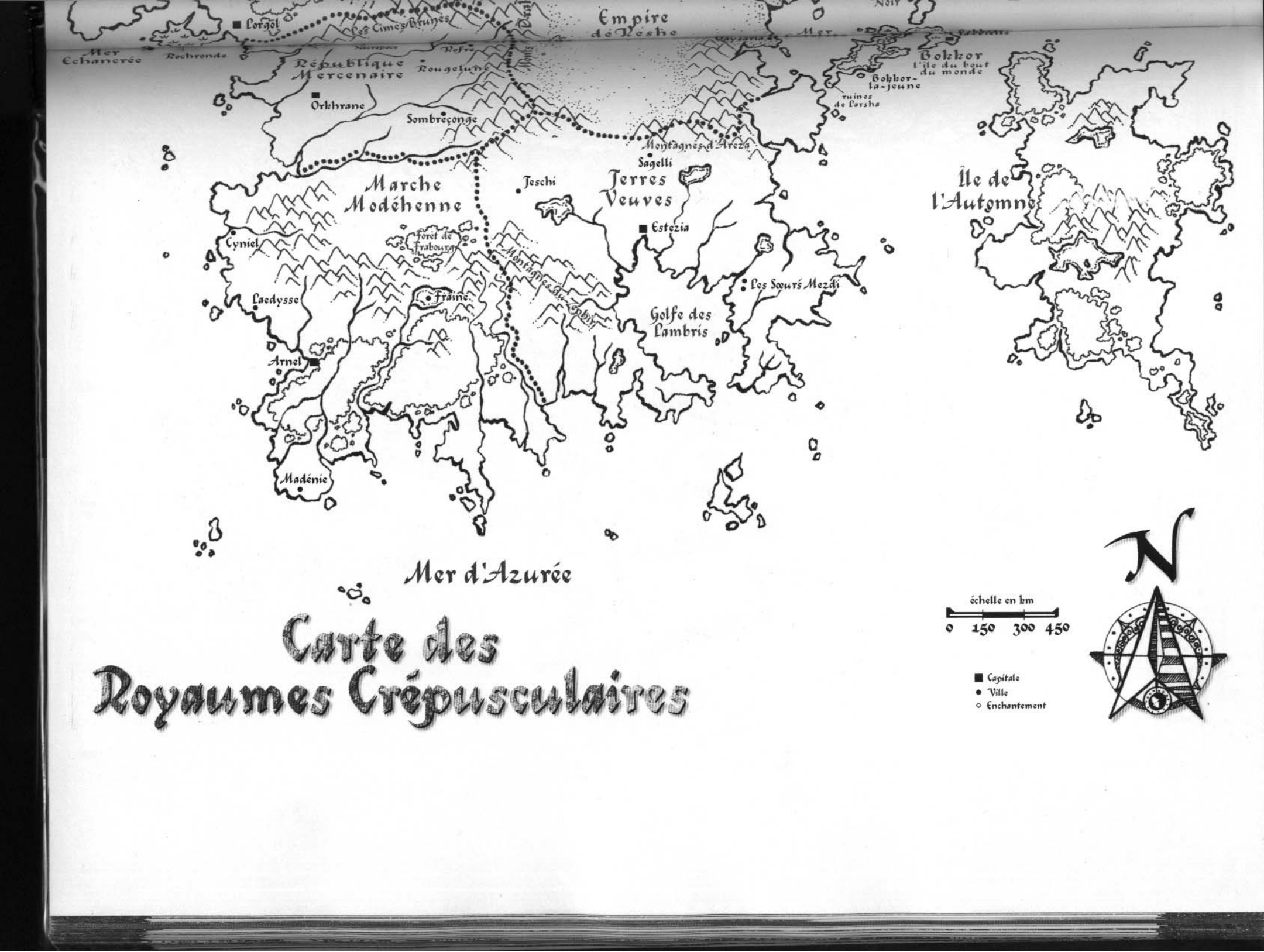
Le fait d'être conjurateur est à Abyme un métier craint et respecté. Chaque jour, ils bravent les dangers du contact avec les Démons pour rendre de nombreux services aux habitants de la ville. De tous, les Advocatus Diaboli sont certainement les plus craints de par leur nature ambiguë, entre l'homme et le Démon. Personne n'a jamais vraiment cherché à savoir la véritable identité de ces êtres, mais leur cas est loin d'être clair.

L'Artificier

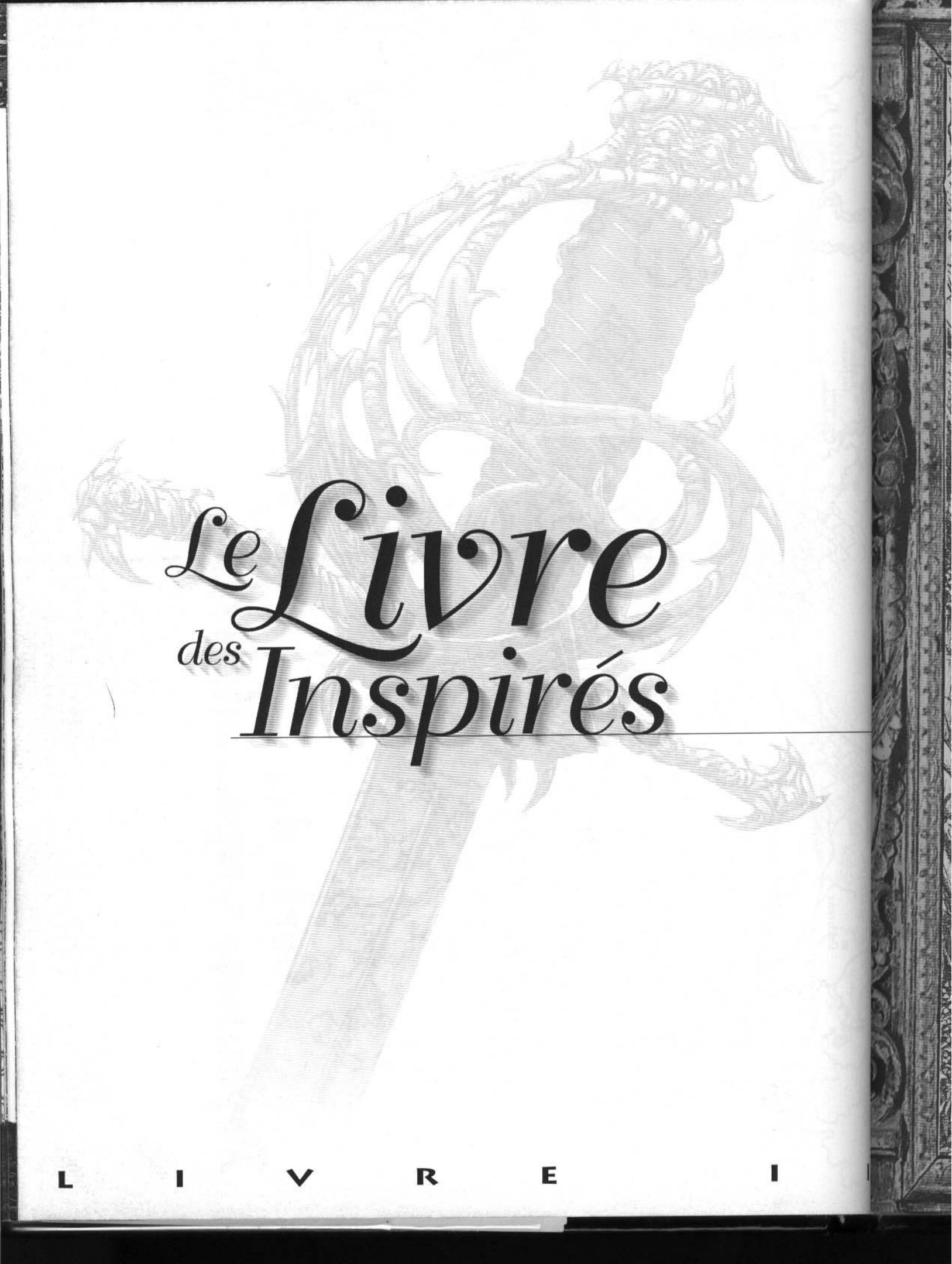
Abyme se distingue encore une fois par la présence de ce personnage étrange qu'est l'Artificier. Les légendes les plus folles courent sur celui que beaucoup considèrent comme le père fouettard des conjurateurs. D'après les légendes, aucunes connivences ne le lie aux Abysses. Pourquoi l'Artificier ? Parce que ce bourreau des conjurateurs prend un fin plaisir à enfermer l'âme de ses proies dans une fusée, et d'en faire un joli feu d'artifice. Celui-ci aime les couleurs comme personne.


N
échelle en km
0 150 300 450


Mer Scintillante
Mer d'Orion
La Cité des Tertres
Nejma
Le Poulah
Bodhra
Coronis
Bukarosha
Malikta
Jorgut
Lyphane
Gorge des Fantômes
la grande muraille
Champ des Chefs
Parages
Nordheim
Ben Morkh
Lumancil
Liturgia
Les Cornes
Province Liturgique
Mazdak
Lakmashi
Nanpar
Monts Cyclophiens
Porte du Crâne
Abyme
Ville-Janis
Lorum
Shushan
Communes Princières
Islana
Jorline
Monts Tarsiniens
Abbadrah
Sasmiyana
Golfe d'Ébène
Mer des Tristes
Ranne
Janrénie
mur de la foi
Neuvène
désert Wuhan
Enclave Bourgmière
Péloran
Ronde-Cité
Quidrame
Monts Ocrelune
Mortencre
Médusia
Les Dents
Fort-Franc
Urguemand
Croc-Baleine
Hurlemont
repaire montagnard
Monts Drakoniens
Moughende
Moscagne
Rocher-Chantant
Jortage-la-rouge
Andride
Ocrelune
Dronya
Echancrée
Xoentonae
Mer d'Orion
République Mercenaire
Rougelune
Monts Sinistres
Bokkor
l'île du bout du monde
Orkhrane
Bokkor-la-jeune
ruines de Larsha

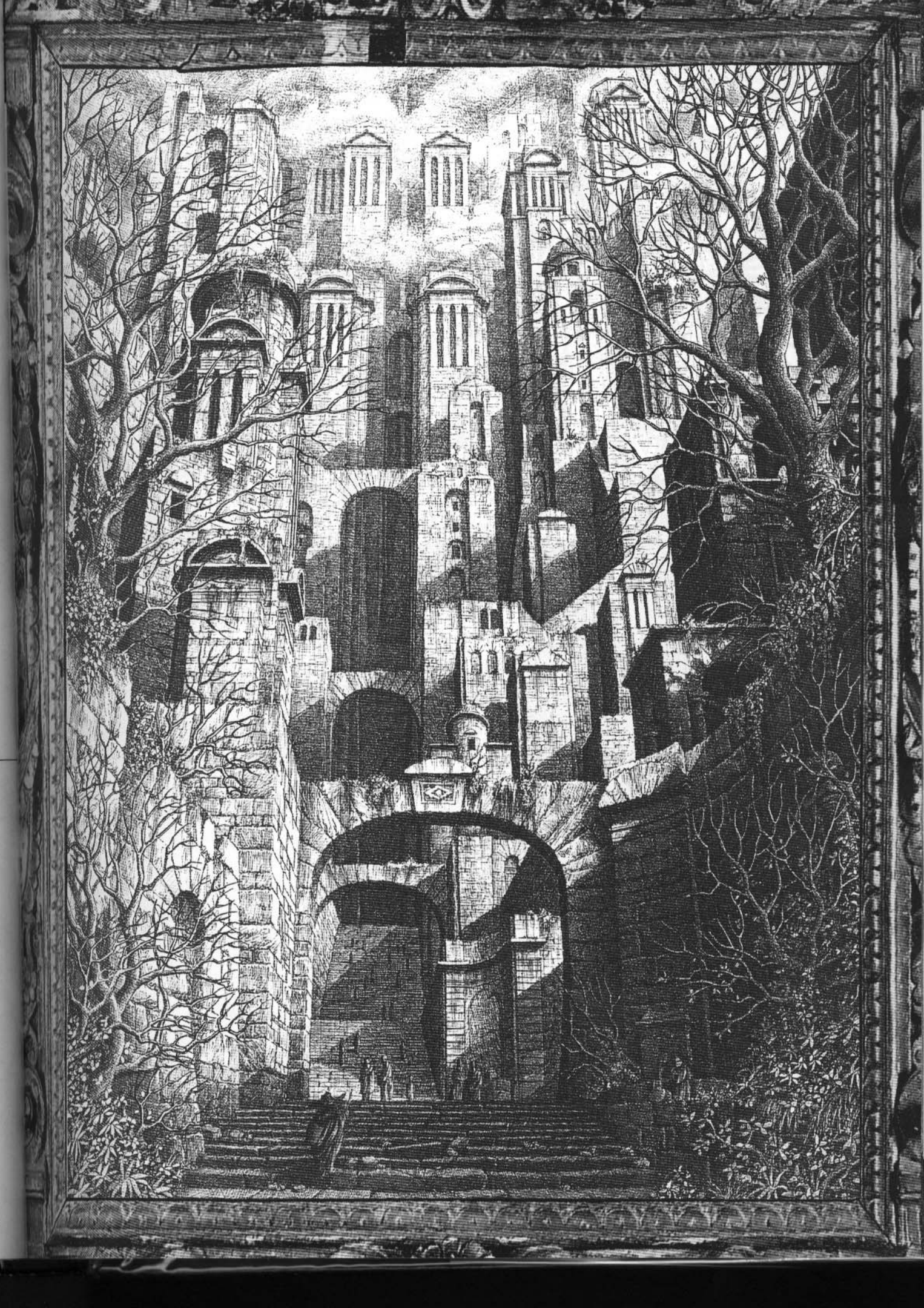


Carte des Royaumes Crépusculaires



Le Livre des Inspirés

LIVRE I





Ils sont nés à l'issue de la guerre menée par Agone de Rochronde, mais leur origine remonte au temps mythique de la Flamboyance.
Ils sont célèbres, respectés et nombreux ceux qui connaissent leur nom. Ils ont vécu une grande et belle vie et croient que, l'aventure terminée, ils vont pouvoir se reposer. Mais le destin en a décidé autrement.
L'heure est venue de les réveiller. Cours !
Cours vite les avertir ! Cherche-les parmi tous les peuples, sans exception, humains et saisonins, enfants du Masque et des Saisons.
Fouille les villes et les campagnes, les sommets des montagnes et les abords de l'océan.
Ils sont seigneurs, marchands ou magiciens…
Ils sont les Inspirés, les héritiers des Muses.
Ils sont les acteurs du Drame et le rideau va bientôt se lever.

1 ~ Le rôle des Inspirés

minence,

Comme moi en mon temps, vous devrez faire face à votre tour, un jour ou l'autre – et je présume que ce jour est proche – aux Inspirés. Votre rôle, vous le savez, est de les guider dans le Crépuscule qui nous menace. Mais vous n'êtes pas sans savoir qu'ils ne sont certainement pas encore prêts à affronter certaines vérités. C'est pourquoi, afin de les préserver de la Ténèbre et de la Perfidie, j'ai rédigé les pages de ce livre en dissimulant quelques secrets qu'il ne serait pas judicieux de faire connaître aux Inspirés. L'existence des Éternels, tout comme leur implication précise dans les terribles moments que nous vivons, sont ainsi protégées ; vous pourrez confier ce livre aux Inspirés de votre connaissance en toute quiétude. Dans un premier temps, ils n'auront de toute façon guère besoin d'en savoir davantage. Je vous fais une absolue confiance pour répondre à leurs questions le moment venu.
J'espère vous avoir facilité la tâche.

Amicalement.

Un personnage exceptionnel

Ce livre s'adresse à vous, Inspiré, et votre Éminence grise peut vous l'exposer, vous le laisser lire ou simplement vous en résumer les grandes lignes. Il va vous permettre de créer votre personnage inspiré. Que vous choisissiez un saisonin ou un humain, un personnage combattant ou un sage érudit, vous trouverez dans cette partie toutes les informations nécessaires à la création de votre héros.

L'Inspiré est l'acteur principal incarné par le joueur, le héros dans AGONE, le jeu de rôle d'heroic fantasy dans les Royaumes crépusculaires : au sommet de votre carrière, vous croyiez votre vie terminée, mais voilà que le danger revient et que l'aventure recommence. Vous avez été choisi par les Muses pour affronter la plus odieuse menace qui pèse sur votre monde. Cette création est donc l'invention d'un héros qui va être le vôtre, mais pour lui, qui vit déjà dans l'Harmonde, c'est une révélation. En quelque sorte, une renaissance.

Pour pouvoir être interprété plus justement et répondre aux impératifs techniques de simulation, un personnage est exprimé de manière chif-

frée : différents paramètres assortis de scores indiquent les capacités, la formation, les penchants du personnage. Ils permettront à l'Éminence grise de le tester dans toutes les circonstances du jeu où il importe de savoir précisément si le personnage est capable de réussir ses actions.

Qui sont les Inspirés ?

Les Inspirés ne sont pas des mortels de l'Harmonde comme les autres : ils ont été dotés de la Flamme par une réunion de saisonins, le Conseil des Décans, durant leur enfance à la fin de l'âge de l'innocence. Ce présent leur a permis de se hisser aux rangs les plus élevés des individus de leur royaume et de devenir une figure importante et respectée au cours de leur carrière. Ils ont une Charge. Mais ils n'ont pas conscience de l'atout qui dort en eux... jusqu'au jour où un émissaire des Muses, un saisonin, un Harmoniste ou même une Éminence grise le leur révèle.

Une fois qu'ils ont pris conscience ou qu'ils ont été informés de la présence de la Flamme dans leur cœur, et de la mission qui en découle, les Inspirés forment souvent un groupe avec d'autres porteurs de Flamme, car l'union fait la force. Ce groupe rassemblant les joueurs autour de la table s'appelle la Compagnie.

Il peut même arriver que la Compagnie réunisse les Inspirés d'une même région, d'une propriété qu'ils occupent ensemble, d'une université, d'une caravane itinérante, d'un clan, d'un diocèse... On parlera alors de Domaine. Les Inspirés peuvent opter, en accord avec l'Éminence grise, pour l'une ou l'autre de ces façons de jouer : soit les Inspirés viennent d'horizons différents et se retrouvent à la faveur du hasard ou sous l'influence d'un tiers, soit ils appartiennent au même Domaine et leur destinée collective est attachée à cet endroit. Cette deuxième possibilité implique que les personnages se connaissent, au moins de nom et de réputation, et que leurs histoires personnelles se recoupent. C'est donc à prendre en compte dans la création de l'ensemble de la Compagnie.

Dans le Livre IV de ce volume, l'Éminence grise trouvera des précisions pour jouer dans l'optique d'un Domaine.

Les paramètres

Pour l'essentiel, un personnage est composé de caractéristiques et de compétences. D'autres indicateurs découlent de ces paramètres et affinent les informations le concernant.

Vous allez donc tour à tour déterminer l'inné (les caractéristiques) et l'acquis (les compétences) du personnage, sur une échelle de 1 à 10 à l'aide de points de création, ce score indiquant le degré d'aptitude.

Les caractéristiques déterminent les capacités physiques et mentales d'un personnage. Les compétences indiquent ce qu'il a appris au cours de sa vie. Elles sont par mesure de clarté et de simplicité associées à des carrières, des groupes d'activités types et donc rangées en familles (Épreuves : compétences physiques et sportives ; Maraude : discrétion et débrouillardise ; Savoir : connaissances et science ; Société : communication et culture ; Occulte : compétences magiques et ésotériques).

Le Parchemin

Ces éléments chiffrés sont réunis sur le Parchemin : le Parchemin est la feuille du personnage, sa carte d'identité et le reflet de son caractère, de ses aptitudes et de son histoire. Il vous appartient de le remplir soigneusement aux étapes successives de la création de personnage et de le conserver jalousement. Les autres joueurs, membres de la Compagnie, le verront sur la table, mais certains renseignements devront sans doute être tenus secrets. Il est donc tout à fait possible et même conseillé de tenir en plus du Parchemin une feuille de route, un carnet de notes, un journal intime, bref tout document dans lequel vous inscrirez vos remarques personnelles et où vous consignerez le cours de vos aventures et les résultats de vos campagnes dans les Royaumes crépusculaires. Le processus de création d'un personnage de jeu de rôle est déterminant pour l'atmosphère des parties à venir. C'est pourquoi nous vous conseillons de présenter votre Inspiré à l'Éminence grise afin que vous remplissiez votre Parchemin ensemble. L'Éminence grise est en effet la seule en mesure d'équilibrer certains détails avec les Inspirés des autres joueurs.

La création d'un Inspiré peut prendre cinq minutes, si vous choisissez l'un des archétypes, ou bien une heure, si vous choisissez de détailler toutes les étapes de la création de votre personnage. On peut aisément affirmer que plus vous consacrerez de temps à votre Inspiré, plus le résultat sera satisfaisant. N'hésitez donc pas à choisir un des archétypes et à le modifier, voire à simplement vous en inspirer, pour que naisse le personnage que vous souhaitez interpréter dans les Royaumes crépusculaires. Évidemment, les chapitres qui suivent cette introduction ne sont que des suggestions que l'Éminence grise est libre d'interpréter, de changer ou même d'ignorer.

L'interprétation

Bien que les statistiques soient importantes dans un jeu de rôle, elles ne constituent pas le cœur de ce divertissement. Les nombres ne sont là que pour simuler les situations que l'interprétation seule ne peut pas résoudre concrètement. Aux caractéristiques et aux compétences s'ajoutent des avantages et des défauts qui permettent de typer chacun des mortels de l'Harmonde et donc de vous distinguer d'un autre Inspiré.

Pour vous qui entrez dans le monde d'AGONE, le plus important est de vous faire une idée, la plus riche et la plus précise possible, de votre personnage. Les chiffres sont secondaires. Ils servent au jeu. Ce qui compte le plus,

c'est le rôle : le rôle que vous souhaitez interpréter pour rendre votre personnage vivant et intéressant au sein de la Compagnie, et le rôle que votre Inspiré est amené à tenir dans l'Harmonde, face à la menace de l'Ennemi sous le regard aimant des Muses. Vous verrez qu'à certains moments du jeu, il arrive que l'on néglige le Parchemin afin de laisser la part belle à l'interprétation elle-même. À d'autres, au contraire, il est nécessaire de calquer les réactions du personnage sur les informations du Parchemin, au risque de rendre le personnage incohérent. C'est affaire de choix, de goût et d'humeur.

Mais, de toute façon, c'est l'Éminence grise qui fait ce choix. C'est elle qui donne le ton et la mesure de ce que vous jouez. C'est elle qui vous propose sa vision de l'Harmonde et qui vous en raconte les chroniques. De même qu'un jeu de rôle n'est au fond qu'une proposition, l'Éminence grise vous lance une invitation. À vous tous autant que vous êtes. La Compagnie joue ensemble. Toujours. Et même si, en son sein, des différends apparaissent, même si des conflits éclatent, ils doivent faire partie du jeu, le rendre plus vivant, plus complexe, plus fort ; mais jamais le briser, jamais le gâcher.

C'est pourquoi l'Inspiré doit savoir qui il est, quels sont ses espoirs et quels sont ses moyens. L'Harmonie est à ce prix.

Aperçu destiné aux Inspirés

Avant de vous intéresser aux processus mécaniques de la création d'un Inspiré, nous vous conseillons de prendre connaissance des paragraphes suivants afin de bien comprendre la spécificité des personnages interprétés dans AGONE, de ce qui les différencie de ceux des autres univers de jeu de rôle d'heroic fantasy.

Les Royaumes crépusculaires

Ce sont les contrées de l'Harmonde qui accueillent vos aventures. Elles sont présentées en détail dans le livre I. L'Éminence grise est invitée à les lire et à en évoquer les grands traits distinctifs aux joueurs afin qu'ils aient un aperçu général de l'Harmonde et qu'ils puissent choisir l'origine de leur personnage.

Les mortels

Les habitants de l'Harmonde sont des mortels. Ils peuvent appartenir à deux catégories : les humains et les enfants des Saisons ; ces derniers sont aussi nommés les saisonins et sont classés en Décans. Seulement, ces pages contiennent de nombreuses notes exclusivement réservées à l'Éminence grise. Les joueurs ne doivent donc pas les lire in extenso. L'Éminence grise est invitée à les consulter et à en évoquer les grands traits distinctifs aux joueurs afin qu'ils aient un aperçu général des peuples et qu'ils puissent choisir celui de leur personnage.

L'Automne et ses saisonins ayant été conquis par le Masque, ils ne répondent pas aux généralités décrites dans ce chapitre. Il n'est pas possible de les jouer.

Malgré les différences physiologiques et les écarts culturels pouvant exister entre ces peuples, et par-delà les guerres qui les opposèrent, tous vivent en bonne intelligence et ne s'affrontent guère sur des questions raciales. Ils se considèrent en effet comme les enfants de l'Harmonde, comme des populations indispensables et complémentaires.



La Charge

Les rôles interprétés dans AGONE, contrairement à beaucoup d'autres univers d'heroic fantasy, ne sont pas des jeunes gens qui quittent leur village portés par l'insouciance et dont les destinées se rencontrent à une croisée des chemins ou dans une halte sur le bord d'une route. Les Inspirés que vous interprétez sont ancrés dans les Royaumes crépusculaires. Ils peuvent se connaître et vivre dans la même contrée, choisie par l'Éminence grise ou par la Compagnie. Ils fréquentent, depuis des années, les lieux de leurs premières aventures. Mais ce n'est pas tout. Ils sont les véritables acteurs de l'Harmonde ; ils ont les premiers rôles non seulement dans vos aventures mais aussi dans les enjeux dramatiques qui agitent les Royaumes crépusculaires.

Ainsi, si vous désirez tirer parti du jeu en choisissant un Domaine, votre table rassemblera certainement un baron, son épouse, son maître d'armes, son chambellan, le chef des espions de la baronnie, le bibliothécaire, ou tout personnage aux talents exceptionnels lui valant de vivre au château avec la noblesse. Évidemment, ce ne sont que des exemples que vous êtes libre d'ajuster en accord avec l'Éminence grise.

Quoi qu'il en soit, vous êtes alors en charge d'une responsabilité que vous devez choisir et interpréter. Les Charges sont des avantages que vous pouvez sélectionner en. Il en découle de grandes responsabilités, une richesse accrue de la définition de votre héros et, pour tout dire, une certaine façon de jouer à AGONE. Elle est proposée, mais nullement obligatoire.

L'Inspiration et la Flamme

Les Inspirés sont les personnages les plus importants des Royaumes crépusculaires. Ils incarnent l'unique chance, le dernier espoir de l'Harmonde face au Masque.

Votre personnage porte, en lui, un don surnaturel, la Flamme, qui lui fut confiée par des saisonins avant que avant qu'il ne perde son innocence. Cette force magique, encore endormie au moment où cette révélation a lieu, va s'épanouir au fur et à mesure de vos aventures.

Les Flammes ont été créées par les Muses et sont le résultat de la combinaison de leur magie et de l'essence du Jour, enrichies de la mémoire de leurs porteurs successifs. Elles se composent de trois parties : le Corps, l'Esprit et l'Âme, que les Harmonistes décrivent comme emboîtées les unes dans les autres, comme faisant partie d'un tout : l'Inspiration. Vous êtes donc un porteur de Flamme, c'est elle qui vous inspire dans vos actes. Habituellement, les mortels non Inspirés sont appelés les Ternes par vos semblables.

La Genèse

L'Harmonde a été le théâtre, aux temps anciens, de fabuleux événements et de drames terribles mettant en jeu les Éternels, des êtres puissants et immortels. Quelques témoignages ont traversé le temps jusqu'à nous et les légendes sont encore pleines d'indices que les Éminences grises s'efforcent de décrypter. De nombreuses lacunes et de sombres secrets subsistent parmi ces fragments. Il est probable que certains mortels ont deviné ce que la plupart ignorent et l'on murmure dans nos rangs qu'Agone de Rochronde détient le plus grand savoir de tous.

Quoi qu'il en soit, voilà ce que les grands érudits ont pu apprendre...

À l'Aube des Temps, les premiers Éternels étaient les quatre Muses, qui ont créé l'Harmonde. Elles avaient pour noms Nuence, Stance, Orphèle et Cysèle. Elles l'ont façonné et peuplé de créatures. Mais, insatisfaites et désireuses d'atteindre la Perfection, elles ont tenté de se sublimer. Ce rituel s'est soldé par un échec : à la place est apparue une entité nouvelle, le Masque, qui a bien vite montré des velléités de domination. C'est alors que le Drame a commencé.

Le Zénith est l'époque mythique où les Éternels, tout-puissants sur l'Harmonde, se fabriquèrent des descendants et des serviteurs. L'homme, à peine né, devint immédiatement l'enjeu que se disputèrent les Muses et le Masque. Les Abysses creusèrent la terre et se peuplèrent de Démons sous la gouverne de l'Éternel de la Nuit, l'Ombre, inféodé au Masque. L'Éternel du Jour, lui, dont le nom a été oblitéré depuis, se dota de chevaliers, les Lueurs.

Les Saisons sont apparues en réaction à l'ordonnancement du monde imposé par les Éternels, sous la forme de Décans, et avec elles les douze peuples des saisonins. Ceux-ci, épris de liberté mais aussi très turbulents, se sont battus pour se répartir équitablement les territoires : ce fut la Guerre des Décans.



L'Agonie vit l'embrasement de l'Harmonde : les Muses et le Masque se firent une guerre ouverte qui engagea la totalité des forces vivantes et non vivantes. Les Muses faillirent périr mais au dernier moment elles effectuèrent le rituel de l'Inspiration, qui renversa le Masque et libéra les hommes de sa domination. Elles créèrent ainsi les Flammes pour enchanter le cœur des hommes et disparurent de la surface du monde.

L'ère suivante est appelée la Flamboyance : ce fut une époque grandiose où les hommes inspirés bâtirent les plus fabuleux monuments de l'Harmonde. Mais le Masque, en fuite, parvint à trouver une alliée dans la personne de la Dame de l'Automne : grâce à elle il provoqua l'Éclipse, qui voila le monde sous un crépuscule magique qui dure encore.

À la suite de ce sortilège, les Danseurs, les Génies et les Revenants se mirent à arpenter l'Harmonde aux côtés des mortels. Le cycle des Flammes, qui se transmettaient des morts aux nouveau-nés, fut rompu. Pour le compenser, des Conseils de saisonins se chargèrent de transmettre la Flamme à des élus, les Inspirés, pour que les Muses puissent revenir un jour prochain régner sur l'Harmonde.

Mais le Masque n'est pas mort et les Inspirés sont devenus très rares...

L'Harmonie

L'Âme, la part de Flamme héritée des Muses, dote les mortels de l'Inspiration proprement dite. À l'Aube des Temps, l'Harmonie régnait sur le monde, mais les ennemis des Muses ont mis fin à cet âge d'or.

Aujourd'hui, son dernier refuge est la Flamme. L'Inspiration est la capacité à transcender toute production artistique au point d'éveiller ces œuvres à l'Harmonie, la réalité magique de l'Harmonde. Mais elle s'exprime aussi dans des secteurs plus simples, plus quotidiens, plus vils : c'est la qualité des actes des Inspirés, la puissance de leurs décisions, l'instinct et l'intuition qui les conduisent. L'Inspiration se communique à toutes les activités de celui qui détient la Flamme, afin que l'Harmonie imprègne sa vie et, partant, le monde entier.

Admirant et respectant l'œuvre des Muses, les Inspirés tentent de la protéger du Masque dont l'influence ne cesse de croître. Ils vont au-devant des sbires du Mal et des Perfides qui tentent, à tout prix, de pervertir les créations des Muses et des peuples de l'Harmonde.

L'espoir

L'Esprit, la part de Jour contenue dans la Flamme, permet aux Inspirés de lutter contre la Ténèbre qui envahit l'Harmonde, menant les Royaumes crépusculaires vers une Nuit éternelle.

Grâce à cette lueur, les Inspirés apportent l'espoir dans toutes les contrées qu'ils traversent, dans les villages et les forteresses où ils font halte. Le Jour leur permet certes de trouver la force et le courage de protéger leur terre natale, mais également de défier les pires dangers au cours des périples qui les emmènent loin de chez eux.

Les Inspirés doivent sauver l'Harmonde. Ils sont nés pour être des héros.

La mémoire

Le Corps, la part qui subsiste des anciens porteurs de Flamme, procure aux Inspirés la conviction que leur lutte n'est pas vaine, que d'autres relèveront le défi, se porteront au-devant des périls et entretiendront la Flamme à la gloire des Muses et de l'Harmonde.

Les voyages des Inspirés s'accompagnent d'un sentiment diffus, l'intime conviction que leurs quêtes ne seront pas inutiles. Ils savent qu'à leur mort leur Flamme sera récupérée par les saisonins et que ces derniers la transmettront à d'autres héros valeureux pour que le Masque, un jour, soit vaincu. Nul n'oubliera leurs hauts faits. Grâce à la Flamme, ils entreront dans la légende.

Les Génies

En effet, la guerre du Crépuscule se poursuit au-delà de la mort physique. Chaque Inspiré possède en lui un Génie qui sommeille. La Flamme est au Génie ce que la graine est à la plante. Elle a été placée dans le corps de certains mortels car ils avaient les moyens de la faire s'épanouir, afin qu'elle fasse d'eux l'incarnation parfaite de ses trois Aspects (Âme, Corps, Esprit) : le Génie. Il s'agit d'une Flamme transcendée par un état de conscience magique, d'un être enchanteur autonome capable de libérer l'Harmonde de la Perfidie et des perversions qu'elle engendre.

Au fil des aventures que vous vivrez, vous développerez les Aspects de votre Flamme, sous l'œil bienveillant de l'Éminence grise, ce qui non seulement améliorera vos chances de réussir une action (en termes de techniques de jeu) mais permettra également l'élévation de votre Flamme vers le statut de Génie. Seules les Flammes transcendées, devenues Génies, sont en mesure de combattre efficacement le Masque. Les Inspirés savent que les Génies auront un jour le pouvoir de dévoiler le Centresprit, de permettre la libre transmission du don des Muses et donc de réenchanter l'Harmonde.

Le Centresprit

Les Ternes croient que le Centresprit est la mythique terre des dieux. Certes, en un sens, ce n'est pas faux mais la réalité est tout de même plus complexe.

Tout d'abord, il n'y a point de dieu en Harmonde. Les érudits parlent d'Éternels et affirment que les cultes ont dévoyé le souvenir qu'ils ont laissé en en faisant des figures à vénérer. Sans parler des êtres légendaires qui peuplent les contes pour enfant.

Lorsqu'elles donnèrent l'Inspiration, et donc la Flamme, aux mortels, les Muses engendrèrent un domaine spirituel qui irradia l'Harmonde et ses habitants : le Centresprit. En ces temps mythiques, lorsque les Inspirés mouraient, leurs Flammes devenaient des

Génies désincarnés et rejoignaient sous cette forme le Centresprit avant de revenir inspirer d'autres Ternes. Mais vint le Masque, qui parvint à rompre le lien avec le Centresprit.

Désormais, les Flammes ne peuvent plus rejoindre ce royaume légendaire et errent à la surface de l'Harmonde ou s'ancrent en des lieux magiques nommés Sanctuaires.

Les Sanctuaires

Bien avant que votre Flamme ne devienne un Génie, vous en découvrirez certainement d'autres, prisonniers de leur Sanctuaire. Ils n'attendent que votre venue. En effet, tant que le lien entre le mythique Centresprit et l'Harmonde est rompu, les Génies n'ont nul endroit où aller et n'ont que de très rares alliés face au Masque. Vous êtes de ces alliés. Ils ont beaucoup à vous apprendre. Avec eux, vous progresserez plus vite et serez plus à même de construire la résistance. Alors, aurez-vous la chance de rencontrer l'un de ces Génies et de bâtir un Sanctuaire autour de lui ?

Un nouveau départ

Votre première partie d'AGONE verra certainement la réunion des membres de votre Compagnie, peu de temps avant ou après la révélation du don, la Flamme, que vous confièrent les saisonins dès votre plus jeune âge. Puis vous prendrez vos repères dans le décor de campagne mis en scène par l'EG, la baronnie où vous avez passé les années précédentes avec vos compagnons, ou la route sur laquelle vous êtes jeté malgré vous.

Lors des premières séances de jeu, vous vous familiariserez avec ces régions et leurs habitants. Vous découvrirez les intrigues qui s'y trament ainsi que les pions du Masque qui y sont implantés. Vous comprendrez que malgré le statut de votre personnage – bien qu'il soit installé dans une vie qu'il croyait sans surprise —, l'Inspiration lui offre de nouveaux horizons à conquérir.

La Quête

Assoiffé d'aventures et d'émotions fortes, comme tout héros qui se respecte, vous suivrez à n'en pas douter une piste prometteuse en péripéties et riche en récompenses. De scénarios en campagnes, vous serez amené à quitter votre Domaine, à arpenter les sentiers des Royaumes crépusculaires et à déjouer les pièges de l'Harmonde. Vous vous mesurerez à l'Ombre et au Masque. En parcourant ces terres de magie et de périls, explorant les recoins obscurs et déjouant les manipulations, vous apprendrez à domestiquer les trois Aspects de votre Flamme : l'Âme, l'Esprit et le Corps, l'un après l'autre, et dans l'ordre de votre choix. Vous deviendrez un Maître dans les domaines qui leur sont réservés, vous rapprochant chaque jour davantage de la nature mystérieuse du Génie.

Le Masque



Vous l'avez compris, une force inquiétante guette vos faits et gestes. Quelle est-elle précisément ? Quelle est l'étendue de ses pouvoirs ? Les Inspirés l'ignorent et évoquent avec crainte cet Éternel que l'on l'appelle le Masque.

Que veut-il ? Détruire les héritiers des Muses. Vous éliminer, car vous faites obstacle à son plan de domination de l'Harmonde et d'asservissement des peuples. Votre seule existence est pour lui un insupportable affront. Il n'aura de cesse de ronger les remparts des royaumes, leur justice, leurs lois, la paix fragile difficilement acquise, jusqu'à ce qu'il vous trouve et qu'il vous anéantisse.

Une chose est sûre : la menace avance. Elle progresse. Chaque jour qui passe vous amène de terrifiantes rumeurs. On vous rapporte les récits de Flammes contaminées, malades, torturées ou même soufflées, sans parler des incroyables histoires de créatures ignobles s'insinuant à travers les territoires des justes et de rituels impies donnant sans cesse plus de pouvoir au Masque et à son âme damnée, l'Ombre. Un allié puissant, avec son cortège sinistre de Démons surgis des Abysses, le monde souterrain.

Certains parlent de destins corrompus et de malédictions implacables, d'autres racontent des histoires de traîtrises incompréhensibles et d'Inspirés tombés devant les hordes sournoises de l'Ennemi. Mais tous s'accordent à dire que le temps est venu de se lever et d'agir !

Empoignez votre vieille et loyale épée, ouvrez les grimoires d'antan, ravivez les braises du courage endormies dans vos yeux à l'éclat faiblissant !

L'appel a retenti. Saurez-vous défendre votre Flamme à tout prix ?

LE DON DE LA FLAMME

L'enfant a repoussé les draps et observé les ombres mouvantes sur les murs de sa chambre. La fenêtre était entrouverte et laissait passer une brise envoûtante. L'enfant, sans sortir de son sommeil, s'est glissé dehors, a escaladé le lierre couvrant la paroi et s'est mis à courir sans but dans les hautes herbes tapissant l'orée de la forêt. Il a marché longtemps, longtemps, guidé par des bruits nocturnes et doux, avant de parvenir à la clairière où une surprenante réunion d'individus variés l'attendait. Des saisonins du Conseil des Décans, au nombre de neuf, se tenaient dans un rayon de lune. L'un d'eux brandissait une sorte de lanterne cristalline dans laquelle palpitait une lumière merveilleuse. La scène était féerique et l'enfant était éperdu d'admiration, même si au fond de lui, une grave intuition lui murmurait que son destin venait de basculer.

Une présence extraordinaire veillait sur l'assemblée. Elle était immense, sévère, et plus ancienne que tout ce qu'il pouvait imaginer. Un sentiment d'éternité l'emplit lorsque le saisonin portant la lanterne vint vers lui et susurra les noms des Muses au creux de son oreille.

Puis il ouvrit la lanterne et rien ne fut plus jamais comme avant. Le lendemain, l'enfant reprit le cours de sa vie, bien sûr, sans le moindre souvenir de ce qui avait eu lieu durant la nuit, mais désormais la voie du talent, des prodiges, de l'héroïsme et de l'Inspiration lui était ouverte.

L'heure venue, il se souviendrait de cette nuit…

Mise en scène de la révélation :

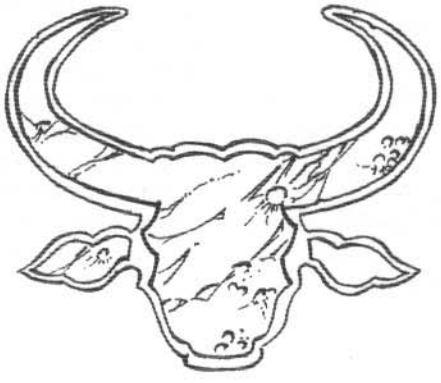
Un émissaire rend visite à l'un des Inspirés ou les réunit pour un mystérieux rendez-vous. Il peut être un saisonin missionné par le Conseil des Décans, le parrain de l'un d'eux, un autre Inspiré, une Éminence grise, un Harmoniste… Il peut être un de leurs vieux amis qui passent périodiquement dans leur région ou un inconnu complet qui a employé un prétexte quelconque pour les rencontrer. Il leur raconte l'essentiel de la Genèse, leur expose les enjeux que les Éminences grises ont découverts et leur révèle surtout qu'ils détiennent la Flamme sans le savoir. Il leur décrit, s'il les connaît, les circonstances dans lesquelles le Conseil des Décans la leur a confiée quand ils étaient enfants. Pour finir, il leur conseille de prendre contact avec d'autres Inspirés (les autres joueurs, qu'ils habitent dans la région ou pas).

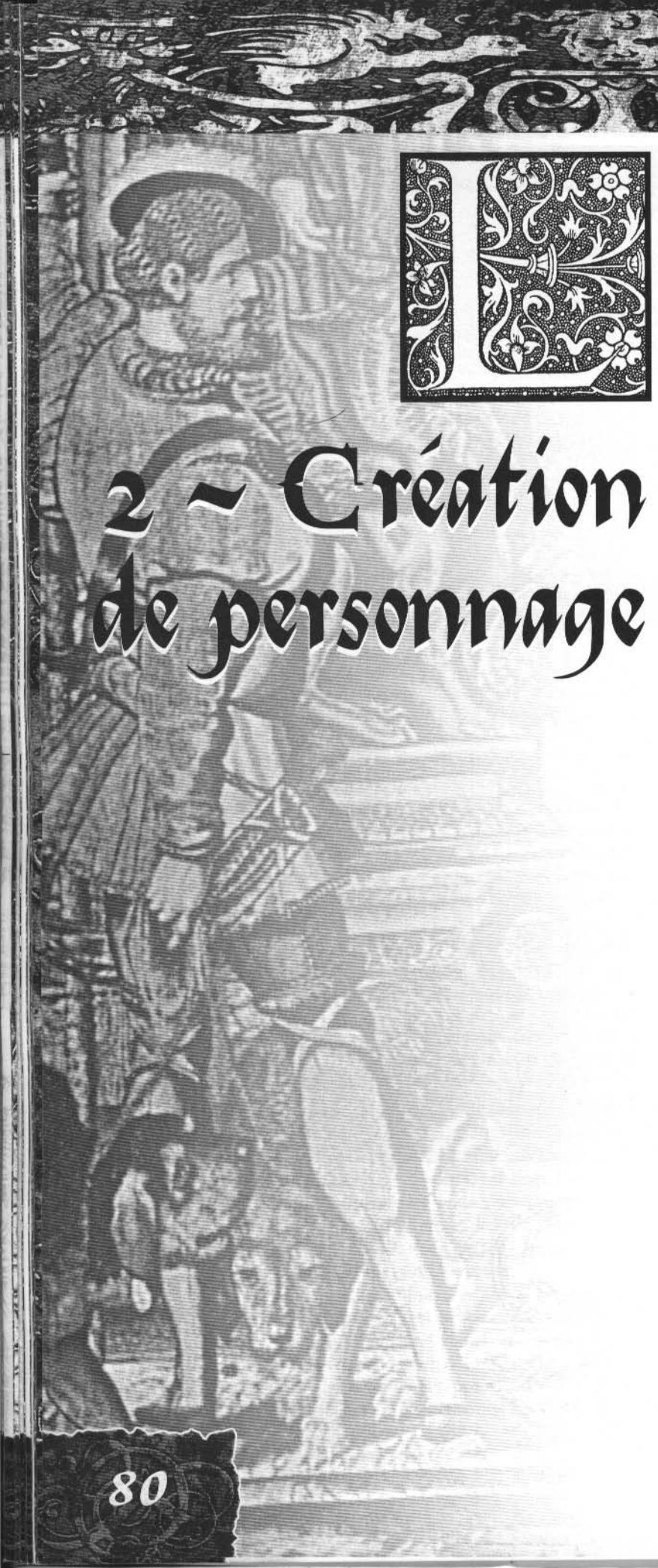
Les Inspirés commencent à ressentir des troubles liés aux agissements du Masque. Ils ont des visions, ils sont pris de malaises physiques ou de crises psychologiques… C'est leur désarroi qui les mène à chercher une explication auprès de quelqu'un. Cette personne est peut-être un Inspiré et va leur expliquer que l'heure est venue d'utiliser l'héritage des Muses qu'ils portent en eux.

Les Inspirés ont peut-être eu par le passé un contact direct ou indirect avec le Masque ou l'Ombre. L'Ennemi leur a porté atteinte par hasard ou intentionnellement, ou ils ont été mis en présence d'un de ses serviteurs dans une occasion banale, ou encore le Drame est entré dans leur vie sous la forme d'un meurtre, d'un accident, d'une disparition d'un être cher, du vol de documents importants dont les Inspirés n'avaient pas conscience, etc. Ce peut être le réveil d'une malédiction ancestrale que le Masque a jetée sur leur famille en devinant que la Flamme y était présente ou qu'elle y apparaîtrait un jour.

L'intervention du Masque se manifeste brutalement aujourd'hui : l'Inspiré est victime de l'un des pouvoirs décrits dans le chapitre « L'Ennemi »dans le Livre IV ou par un fait étrange et totalement imprévu qui déstabilise son existence. Usez à cet effet de votre imagination, de vos ressources d'improvisation et des capacités d'interprétation de vos joueurs. Par exemple, l'Inspiré s'éveille un matin et a changé de visage ; un être cher et proche ne le reconnaît plus ; son fils mort est de retour comme si de rien n'était…

Les Inspirés croisent le sillage d'Agone de Rochronde. C'est rare mais d'une efficacité redoutable : après tout, Agone est la figure que les joueurs rêveront de rencontrer. Ainsi donc, ils peuvent trouver une trace de son passage, une œuvre décrivant l'une de ses actions récentes, un indice sur ce qu'il fait actuellement, ou même… avoir une entrevue avec lui. Et si Agone en personne était l'Éminence grise qui contacte les Inspirés ?…





2 ~ Création de personnage

Le temps des nouveaux héros de l'Harmonde est venu. Vous avez donc décidé de créer de toutes pièces votre propre personnage, votre Inspiré. Dans quelques instants, il sera prêt à affronter l'Ennemi, à défendre chèrement ses biens et ses proches ou à partir sur les routes de l'Harmonde. Ce moment d'une importance majeure est l'un des plus excitants du jeu. Prenez le temps et le soin d'imaginer le héros de vos futures aventures, car certains personnages, lors de campagnes de jeu mémorables, sont joués durant des années... C'est tout ce que nous souhaitons au vôtre ! D'ailleurs, dans les tavernes de Lorgol, on murmure déjà son nom...

Considérations générales

Dans AGONE, les Inspirés sont créés selon trois principes fondamentaux.

Les personnages que l'on crée sont des individus expérimentés. C'est l'un des principes les plus importants d'AGONE. Lorsque le jeu commence, les Inspirés sont au sommet de leur carrière. Ils ont vu, fait, appris tant de choses qu'ils croient n'avoir plus rien à découvrir... Il n'y a donc rien d'extraordinaire à ce que les compétences principales d'un personnage touchent déjà les limites du système à la création : cela découle du fait qu'AGONE propose de jouer des gens qui ont atteint un niveau d'excellence... mais n'ont finalement pas encore saisi le sens profond de leur existence.

Rien n'est laissé au hasard. Aucun joueur ne peut prétendre ne pas avoir choisi son personnage. S'il joue un géant, il doit être conscient qu'il endosse le rôle d'une créature démesurée, aux défauts aussi importants que ses capacités. Il n'y a ni jet de dés, ni tirage aléatoire. Tout est choisi. Dans cette optique, l'Éminence grise est fermement incitée à bien expliquer sa vision du jeu à ses joueurs, afin de préserver ce premier principe et de tirer le meilleur parti du jeu.

L'Éminence grise est maître de ce qui existe et n'existe pas. Le fait d'avoir toute liberté pour créer son personnage implique malgré tout de respecter les règles. C'est pourquoi il vaut toujours mieux soumettre son personnage à l'EG, qui reste seul juge des possibilités envisageables. Cela peut paraître une évidence, mais si tous ses scénarii se passent en sous-sol, il peut tout à fait interdire de jouer un géant pour des raisons pratiques.

Principe de base

Vous disposez d'un certain nombre de points de création répartis en trois groupes, chacun destiné à un usage précis :

1) **acheter des caractéristiques,**
2) **acheter des compétences,**
3) **acheter des avantages.**

Ces points n'existent qu'à la création du personnage et chaque groupe ne sert qu'à un seul des trois usages précédemment énumérés : on ne peut pas transformer des points de création destinés aux avantages en points de création du groupe des caractéristiques, par exemple. Si pour une raison quelconque ils ne sont pas tous utilisés, ils ne sont ni transformés, ni repris, ni échangés.

À chaque étape de la création, vous pouvez remplir votre Parchemin d'Inspiré (votre feuille de personnage) ou bien attendre le récapitulatif de toutes les étapes à la fin pour le faire.

Première étape : le peuple

Votre premier choix à opérer est de jouer un saisonin ou de jouer un humain. C'est une décision cruciale, à la fois par rapport à la place du personnage dans l'Harmonde et par rapport aux questions techniques de simulation.

Les saisonins ont un aspect physique, un comportement, des mœurs, des qualités et des défauts qui les rendent différents des humains. Mais d'une manière générale, les humains bénéficient à la fois d'avantages sociaux (ils n'ont aucun problème d'intégration, contrairement à la fée noire ou au géant, par exemple) et d'avantages immédiats, notamment au niveau du système de création : ayant eu une vie plus facile, ils sont moins usés par le passage du temps et ont des caractéristiques en moyenne supérieures (entendez : ils reçoivent plus de points de création destinés aux caractéristiques) ; ayant eu accès à un système d'éducation et à un réseau d'apprentissage, ils sont plus compétents et plus polyvalents (entendez : ils peuvent répartir plus librement leurs points de création dans les compétences).

En échange, ils sont... simplement humains. Le bras de fer avec un minotaure restera toujours un rêve lointain, l'amour d'une méduse un fantasme inaccessible.

L'EG doit lire les Saisonnins afin de bien expliquer les options qu'ils proposent, ou bien jetez vous-même un œil à la description des saisonins pour vous faire une idée.

Si vous avez décidé de jouer un saisonin, vous disposez de certains pouvoirs, qui sont à recopier dans la case appropriée. Vous avez aussi certains défauts, mais ceux-ci sont du ressort de l'EG, qui se chargera de les gérer. Cela ne vous interdit pas d'en prendre connaissance afin de les interpréter !

Deuxième étape : le métier et l'origine

Une fois le peuple déterminé, vous avez une idée plus précise du personnage. Avant d'aller plus loin, il faut définir ce qu'il fait dans la vie. Quelle profession exerce-t-il ? Commencez donc à réfléchir au caractère de votre Inspiré. Dans quel domaine de la vie est-il doué ? Est-il guerrier, sage, voleur, diplomate, marchand... ? Il faut aussi prendre en compte le peuple dont il est issu : on ne connaît pas d'exemple de géant horloger, de même que les fées noires ne sont guère prédisposées à la maçonnerie.

Il se peut également que votre personnage ait eu affaire à la magie ou même qu'il la pratique. À ce moment-là, de deux choses l'une : soit l'Inspiré est déjà Harmoniste ou Mage, en marge de son activité principale, voire il a fait de la magie son métier, auquel cas, il devra prendre des compétences Occultes et choisir des Sorts ; soit il n'a pas encore appris la magie mais compte le faire un jour prochain. Dans cette perspective, il n'est pas encore temps d'opter pour des Sorts, mais il peut s'intéresser à ces sujets. L'EG ferait bien de vérifier dans le chapitre consacré à la magie dans le Livre III les conditions dans lesquelles il pourra s'y mettre plus tard. Il faut toutefois préciser qu'il ne sera jamais aussi avantageux de s'initier à la magie dès la création de personnage. Après ce sera éminemment plus difficile.

D'autre part, de quel royaume vient-il ? Pour cela, l'EG doit décrire rapidement les différents royaumes de l'Harmonde. Ayez à l'esprit que vous pouvez vous mettre d'accord avec les autres joueurs pour définir une origine commune : cela conviendra peut-être mieux aux aventures que l'EG pense vous faire vivre. Mais ce n'est pas une obligation, à moins que vous n'optiez pour la constitution d'un Domaine ; en tout cas, c'est à discuter avec l'EG.





L'origine et le peuple vont influencer le choix de vos compétences et donner les grandes lignes de votre héros : un guerrier keshite, par exemple, sait sûrement monter à cheval, et un farfadet vit dans les villes, mais chacune d'entre elles a ses particularités... De même avec le choix de l'âge, du sexe, de la taille et du poids du personnage. Vous devrez donc en tenir compte par la suite.

Dans AGONE, à moins que vous n'ayez acheté l'avantage « jeune », vous commencez dans la force de l'âge, environ à la moitié de votre espérance de vie. Reportez-vous aux descriptions des peuples saisonins pour estimer ce que représente ce chiffre pour chacun d'eux. Pour l'instant, la difficulté des jets de vieillesse ne vous concerne pas.

Vous pouvez également choisir d'attendre d'en savoir plus sur ses capacités physiques et mentales, chiffrées par les caractéristiques et les compétences, pour décider de sa carrière. Les deux sont envisageables : voulez-vous faire coïncider ses capacités au métier que vous désirez, ou préférez-vous choisir un métier en fonction de ses capacités ? Ça ne dépend que de vous. De toute façon, le choix du métier ne modifiera pas les scores des caractéristiques et des compétences.

Troisième étape : avantages et défauts

Il s'agit à présent de choisir des avantages et éventuellement des défauts. Ces aspects serviront à approfondir les traits de votre personnage et à enrichir les perspectives d'aventure de l'EG. Ce sont des traits psychologiques, des événements passés, etc., qui seront interprétés par le joueur. Certains ont également une expression chiffrée sous forme de bonus ou de malus qui interviendront dans les circonstances des aventures.

Un Inspiré reçoit 10 points de création destinés à acheter des défauts qui lui valent autant d'avantages.

Il peut également avec 5 points supplémentaires acheter une Charge, qui représente le fait qu'il est devenu, au fil des années, une personne qui compte dans son royaume, même si ce n'est qu'un artisan renommé ou un riche bourgeois. N'oubliez pas que vous créez tout de même un Inspiré, un des rares individus de l'Harmonde à disposer de la Flamme ! L'EG est invité à les lire dès maintenant afin de bien orienter le joueur sur ce point.

Les points en excédent sur ces 5 destinés à la Charge peuvent être dépensés sans restriction (mais toujours dans les avantages) et ne valent aucun défaut.

Ayez à l'esprit que certains avantages et défauts peuvent modifier l'âge, la taille ou le poids du personnage.

Vous pouvez aller lire les avantages et défauts mais il est sans doute plus judicieux de demander à l'EG de vous les exposer car il peut être plus intéressant que vous ne les connaissiez pas tous...

Quatrième étape : Flamme et Aspects

La Flamme est l'essence même qui différencie un Inspiré d'un Terne. Elle est composée de trois Aspects : Corps, Esprit et Âme. Sous chacun de ces Aspects, un certain nombre de caractéristiques sont rangées.

Sous le Corps, on trouve AGI, FOR, PER, RES, MÊL et TIR. Le bonus de Corps influencera donc tous les tirages qui impliquent ces caractéristiques primaires et secondaires.

Sous l'Esprit, on trouve INT, VOL et EMP. Le bonus d'Esprit, de même, s'appliquera sur ces trois caractéristiques primaires et secondaires.

Enfin, sous Âme sont regroupés CHA, CRE et ART. Comme précédemment indiqué, le bonus d'Âme s'appliquera à ces trois caractéristiques primaires et secondaires.

Chaque Inspiré a donc trois scores : le Corps, l'Esprit et l'Âme. Chacun est compris entre 0 et 10 et le score de Flamme est égal au plus petit des trois scores.

Le personnage commence avec un score de 1 en Flamme et dans chacun des trois Aspects.

La Flamme noire est la contrepartie obscure de la Flamme. Elle aussi est divisée en trois Aspects : le Corps noir, l'Esprit noir et l'Âme noire. Le score de Flamme noire est le plus petit des trois scores d'Aspects noirs. Un personnage commence normalement avec un score de 0 en Flamme noire et Aspects noirs, mais certains défauts peuvent augmenter ces scores (voir avantages et défauts). Tous les Inspirés reçoivent un score de départ de 1 dans tous les bonus d'Aspects normaux de la Flamme (pas les Aspects noirs !) ainsi qu'en Flamme elle-même. Certains avantages peuvent faire varier ce score.

Héroïsme

Les points d'Héroïsme permettent aux Inspirés de réaliser des actions exceptionnelles. Un Inspiré possède au plus autant de points d'Héroïsme que son score en Flamme multiplié par deux. Donc comme à la création la Flamme est de 1, votre personnage a 2 points d'Héroïsme.

Ténèbre et Perfidie

Plusieurs dangers guettent l'intégrité des Inspirés et de leur Flamme.

Deux types de corruption sont évalués par des scores qui évoluent entre 1 et 100. La Ténèbre mesure à quel point l'Ombre influence le personnage et la Perfidie évalue combien il est marqué par le Masque. Pour les conséquences, se reporter aux chapitres sur le Masque et l'Ombre dans le Livre IV.

Au départ, en principe, votre héros n'a pas encore subi ces types de corruption, à moins qu'il n'ait pris un défaut impliquant des points de Ténèbre ou de Perfidie.



Cinquième étape : les caractéristiques primaires

Un humain reçoit 80 points de création destinés aux caractéristiques. Un saisonin n'a que 70 points. Ces points peuvent être dépensés suivant le ratio dans la table ci-après. Il n'y a pas de différence entre le coût d'achat d'une caractéristique et celui d'une compétence (à la création du moins). Comme on l'a dit, ces points ne servent qu'à créer le personnage. Ceux qui ne seraient pas dépensés sont perdus.

TABLE D'ACHAT DES CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût d'achat	1	2	3	4	5	7	10	14	19	25

ÉCHELLE D'APPRÉCIATION DES CARACTÉRISTIQUES

Niveau	Caractéristique (Corps, Esprit, Âme)
0	**Inutilisable.** La personne est handicapée (tétraplégique, plante, machine).
1	**Catastrophique.** Indique un grave problème (maladie musculaire, simple d'esprit, iconoclaste obtus).
2	**Problématique.** Indique un problème mineur (faiblesse congénitale, bêtise, sans éducation artistique).
3	**Minable.** La personne n'est pas douée (elle est faible, un peu stupide, ne comprend pas à quoi sert l'art…).
4	**Pas terrible.** On ne peut pas appeler ça un problème, mais… (est un gringalet, n'est pas une lumière, il ne s'intéresse pas à l'art mais sait quand même quand c'est beau).
5	**Médiocre.** Sans problème particulier.
6	**Moyen** mais peut mieux faire (athlète du dimanche, et encore, pas tous, aime bien les mots croisés mais c'est dur, artiste amateur).
7	**Plutôt bon** (athlète prometteur, personne cultivée, jeune espoir d'un art précis).
8	**Doué !** (athlète professionnel, enseignant de bon niveau, artiste accompli maîtrisant plusieurs domaines).
9	**Un des meilleurs…** (vraiment très très fort, extrêmement cultivé ou maître dans plusieurs arts).
10	**LE meilleur** (Hercule, Sherlock Holmes ou Léonard de Vinci).
11	**À peine concevable** (imaginez : il est plus fort que dans les exemples cités plus haut).
+	**Monstre.** À partir de maintenant, il n'y a plus d'échelle de comparaison. Un géant soulève 600 kilos, un minotaure peut défoncer un mur de bois à poings nus comme si c'était du papier… Ces caractéristiques sont si importantes qu'elles commencent à générer des problèmes (on chasse les nymphes et les sirènes pour leur beauté, un géant doit faire attention à ce qu'il fait sous peine de tout casser…).

Les caractéristiques peuvent atteindre, chez certains saisonins, des niveaux bien supérieurs à 11. Pour un humain, de tels extrêmes ne représentent plus rien, mais pour les êtres qui en sont dotés, les échelles de comparaison restent applicables. En termes de simulation, seul le score permet de s'en faire une idée.

Description des caractéristiques

Résistance (RÉS)

La Résistance représente l'endurance. C'est aussi la capacité à survivre à tous les dommages physiques.

Force (FOR)

La Force évalue la tonicité, les capacités musculaires et la puissance physique.

Agilité (AGI)

L'Agilité mesure à la fois la souplesse et la dextérité. C'est aussi l'habileté à contrôler les mouvements de son corps et l'aisance naturelle à se déplacer dans l'espace.

Perception (PER)

La Perception évalue les capacités sensorielles. C'est aussi la vivacité d'une personne, sa rapidité de réaction et sa capacité d'attention.

Volonté (VOL)

La Volonté mesure la force mentale. C'est la capacité de concentration, la faculté d'un esprit à résister à des influences extérieures et à garder son intégrité. La Volonté évalue aussi la force de caractère et la solidité des opinions.

Intelligence (INT)

L'Intelligence représente les capacités rationnelles. C'est surtout une mesure de la capacité de mémoire, de réflexion et d'utilisation de la logique.

Charisme (CHA)

Le Charisme représente à la fois la présence, le charme et l'aura. C'est l'aptitude naturelle à se faire comprendre et à se faire obéir. Le Charisme joue un rôle essentiel dans les relations entre personnes, depuis la première impression jusqu'aux discussions les plus poussées.

Créativité (CRÉ)

La Créativité mesure l'imagination et les capacités artistiques. Elle est importante pour tout ce qui concerne les domaines esthétiques, émotionnels et créatifs.

Note sur les caractéristiques

Les saisonins n'achètent pas tout à fait librement leurs caractéristiques. Certains d'entre eux doivent respecter un minimum ou ne peuvent avoir plus que le maximum mentionnés dans le tableau des caractéristiques des peuples.

Dans ce tableau, les modificateurs ne sont pas pris en compte dans ces mini/maxi. Par exemple, un lutin peut au mieux avoir une RÉS de 7, qui après ajout du modificateur tombera à 5. Le plus résistant des lutins du monde a donc 5 en RÉS (7 au maximum, -2). À l'inverse, un géant doit se voir attribuer au moins 8 en force, pour un total final de 16 (8 au minimum, +8).

Sixième étape : les caractéristiques secondaires

Les huit caractéristiques primaires ne suffisent pas à définir toutes les facultés d'un personnage. Lors du calcul des caractéristiques secondaires, les bonus liés à la Flamme NE SONT PAS PRIS EN COMPTE. Seules interviennent les caractéristiques primaires impliquées (FOR, RÉS, etc.). Les moyennes sont toujours arrondies à l'inférieur. La formule de calcul suit l'intitulé de chaque caractéristique secondaire ci-après.

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES DES PEUPLES

Saisonin	RÉS	FOR	AGI	PER	VOL	INT	CHA	CRÉ	TAI	BPdV	Mod. Poids	MV
Ogre	+2m5	+1m5	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3
Minotaure	+4m6	+3m7	M8	/	/	/	-1	-1	+1	45	x 10	4
Géant	+7m7	+8m8	M3	/	/	-2	-2	/	+3	100	x 20	8
Fée noire	M3	M3	/	/	+1	+2	-2	+3	-2	10	x 4	1/9
Nain	+2m5	/	/	/	/	/	/	+2	-1	20	x 6	2
Méduse	/	/	+1	/	/	+1m6	+1m7	+1	0	25	x 7	3
Lutin	-2M7	M4	+1	+2	+1	m5	/	/	-1	20	x 6	2
Farfadet	-2M8	M5	+2	+1	/	+1	m5	/	-1	20	x 6	2
Satyre	+1	/	/	/	+1	/	+2m6	/	0	25	x 7	3
Humain	/	/	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3

M = maximum autorisé dans la caractéristique.
m= minimum autorisé dans la caractéristique.
BPdV indique sur quelle base les points de l'espèce sont calculés. Une fée noire aura 10 points de vie de base plus un chiffre indexé sur sa constitution.

Mêlée (MÊL) : [FOR + (AGI x 2)] / 3

La Mêlée évalue les aptitudes au combat rapproché. Elle représente la coordination et la capacité à utiliser sa force afin de porter un coup correctement mais aussi avec une puissance suffisante.

La Mêlée est considérée comme une caractéristique de Corps.

Tir (TIR) : (AGI + PER) / 2

La capacité de Tir évalue la coordination, les capacités de concentration et d'évaluation des distances. Elle joue un rôle essentiel dès qu'il faut projeter un objet dans la direction adéquate et à la distance prévue. Elle sert dans toutes les situations impliquant de lancer (aussi bien le couteau que le tabouret de bar) ou de viser (avec les armes de trait).

Le Tir est considéré comme une caractéristique de Corps.

Emprise (EMP) : INT ou VOL ou (INT + VOL) / 2

L'Emprise mesure la capacité à manipuler les Danseurs. Selon la voie choisie, elle est égale à l'INT, à la VOL ou à la moyenne des deux (voir La Magie).

L'Emprise est considérée comme une caractéristique d'Esprit.

Art (ART) : (CHA + CRÉ) / 2

L'Art est la faculté de pratiquer les Arts magiques. L'Art est considéré comme une caractéristique d'Âme. La fée noire fait exception : en raison de sa nature solitaire et prédisposée à la magie, sa caractéristique d'ART est égale à sa CRÉ.

Taille (TAI) (voir tableau « tailles »)

La Taille représente globalement la taille et la corpulence. Elle est déterminée selon le peuple d'origine (et modifiée par certains avantages et défauts).

Mouvement (MV) (voir tableau « mouvement »)

C'est une mesure de la capacité du personnage à se déplacer rapidement. Par exemple, le Mouvement indique le nombre de mètres qu'un personnage peut parcourir en un tour sans subir de malus. Le MV dépend directement de la TAI.

Bonus de Dommages (BD) (voir tableau « Bonus de Dommages »)

C'est une évaluation de la puissance des coups portés par un personnage. Le BD varie en fonction de la somme de la FOR et de la TAI.

Points de vie (PdV) : BPdV + (RÉS x 3) + 1d10 (F)

Les points de vie évaluent l'état de santé d'une personne. Chaque blessure fait perdre des points de vie. Pour calculer le maximum de PdV, on ajoute la base de points de vie (BPdV) suivante, qui dépend de la Taille, à trois fois la Résistance. Ce total est encore majoré d'1d10 (fermé).

Seuil de blessure grave (SBG) : PdV / 3

Seuil de blessure critique (SBC) : PdV / 2

Poids portable : (FOR + RÉS) x Mod. de Poids

Charge maximale : poids portable.

Demi-charge : poids portable / 2.

Charge quotidienne : poids portable / 4.

Le poids portable s'exprime en kilos. Il définit la charge maximale qu'un individu peut soulever et déplacer sur quelques mètres, avec un modificateur de -8 à tous ses jets physiques.

La demi-charge (poids portable divisé par deux) indique ce qu'un individu peut transporter sur une distance plus longue (jusqu'à quelques centaines de mètres) avec un malus de -4 à toutes ses actions physiques.

La charge quotidienne (poids portable divisé par quatre) indique ce qu'un individu peut transporter en permanence avec un modificateur de -2. Les poids en dessous de cette valeur n'induisent aucun malus.

Il est à noter que ce qui est transporté directement sur soi, c'est-à-dire les vêtements ou les armures

TAILLES

Peuple	TAI
Fée noire	-2
Nain	-1
Lutin	-1
Farfadet	-1
Humain	0
Ogre	0
Méduse	0
Satyre	0
Minotaure	+1
Géant	+3

MOUVEMENT

TAI	MV
-2	1
-1	2
0	3
+1	4
+3	8

Cas particulier : lorsque la fée noire vole, son MV est de 9.

BONUS DE DOMMAGES

FOR + TAI	BD
-1	-6
0	-4
1	-2
2, 3	-1
4, 5, 6	0
7, 8	+1
9	+2
10	+4
11	+6
12	+8
13	+10
14	+12
15	+15
16	+18
17	+21
18	+24
19	+27
20	+31
21	+35
22	+39
23	+43

BASES DE POINTS DE VIE

TAI	BPdV
-2	10
-1	20
0	25
+1	45
+3	100

MODIFICATEURS DE POIDS

TAI	Mod. de Poids
-2	x 4
-1	x 6
0	x 7
+1	x 10
+2	x 15
+3	x 20

(pas les armes ou les sacs à dos), ne compte pas dans cette limite : les malus dus à leur encombrement sont déjà pris en compte ailleurs (voir Équipement).

Septième étape : choix des compétences

Un humain reçoit 120 points de création pour acheter ses compétences. Un saisonin n'a que 100 points.

Ces points peuvent être dépensés suivant le ratio de la table d'achat des caractéristiques et compétences, à laquelle il faut vous reporter. Il n'y a pas de différence entre le coût d'achat d'une caractéristique et celui d'une compétence (à la création du moins). Comme on l'a dit, ces points ne servent qu'à créer le personnage. Ceux qui ne seraient pas dépensés sont perdus.

Les compétences sont classées en cinq familles : Épreuves, Maraude, Savoir, Société et Occulte.

La famille Épreuves, associée aux carrières de combattant ou d'athlète et symboliquement à l'Été, regroupe la plupart des compétences physiques et sportives.

La famille Maraude, associée aux carrières de voleur ou d'espion et symboliquement à l'Automne, regroupe les compétences de discrétion et de débrouillardise.

La famille Savoir, associée aux carrières d'érudit ou de sage et symboliquement à l'Hiver, regroupe les compétences de connaissance et de science.

ARAKNIR

« Compagnon d'Agone et principal artisan de l'intervention de l'Équerre à leur côté, Araknir a choisi de faire écho à celle qu'il respecta et peut-être même aima : Eyhidiaze. En 1439, la Nouvelle Étincelle a de nouveau ouvert ses portes dans la ville de Lorgol. Sa réputation n'a cessé de croître depuis cette date et l'établissement est désormais considéré comme un lieu de rendez-vous incontournable pour les Éclipsistes de passage dans la capitale d'Urguemand. D'après nos informations, la Nouvelle Étincelle abriterait également Bohedür, son frère. Ce nain fait l'objet d'une enquête approfondie afin de déterminer quelle peut être la nature de son pouvoir exprimé au travers de l'orgue. Est-ce là une voie induite par la famille du clavecin, un instrument considéré jusqu'à ce jour comme maudit ? Bénéficiant de nombreux appuis au sein du Cryptogramme-magicien et de l'Équerre, Araknir empêche quiconque d'approcher son frère. Nous préconisons éventuellement l'intervention d'une femme ressemblant à Eyhidiaze dont le rôle serait de mener l'enquête sur Bohedür. »

La famille Société, associée aux carrières de voyageur ou de marchand et symboliquement au Printemps, regroupe les compétences de communication et de culture.

La famille Occulte regroupe les compétences magiques et ésotériques.

Chaque personnage peut avoir une spécialité (et une seule) associée à chaque compétence qu'il possède au moins au niveau 5. La spécialité coûte 2 points de création et apporte un bonus de +1 à la compétence lorsque les circonstances s'y prêtent. Sur le Parchemin, la spécialité est à indiquer entre les parenthèses prévues à cet effet.

Liste des compétences

** : Les compétences suivies d'un astérisque nécessitent de spécifier un domaine d'application : « Armes », par exemple, doit se voir préciser un domaine particulier, comme « épée », « masse », ou toute autre arme en particulier. Si vous voulez maîtriser plusieurs domaines d'application de la même compétence, vous devez acheter ladite compétence plusieurs fois. Sur le Parchemin, le domaine est à indiquer sur la ligne prévue à cet effet en dessous de la compétence.*

Acrobatie

Famille : Maraude

Cette compétence permet d'exécuter des figures acrobatiques de toutes sortes : sauts périlleux, sauts de mains, équilibres...

Spécialités : sauts, funambulisme, chutes, contorsions...

Alphabet*

Famille : Savoir

Cette compétence permet de lire et d'écrire une langue.

Domaines : Moden-Hen, Septentrien, Armgarde.

Spécialités : calligraphie, imitation d'écriture, un type d'écrit...

Armes*

Famille : Épreuves

Cette compétence permet de manier des armes en combat, que ce soit pour attaquer ou pour se défendre.

Domaines : épée, masse, hache, rapière, espadon, épée à deux mains, maillet ogre, hallebarde...

Spécialités : sa propre arme, armes improvisées, une manœuvre...

Arts magiques*

Famille : Occulte

Domaines : Accord, Décorum, Geste, Cyse.

Spécialités : Arts improvisés, un Œuvre particulière...

Astronomie

Famille : Savoir

C'est la connaissance de la mécanique qui régit les astres.

Spécialités : orientation, prévision des mouvements stellaires...

Athlétisme

Famille : Épreuves

Cette compétence rassemble toutes les activités sportives comme la course de fond, le sprint, les sauts en hauteur ou en longueur...

Spécialités : saut, endurance, vitesse...

Baratin
Famille : Société

C'est l'art de mentir sans en avoir l'air et de convaincre son interlocuteur. Par extension, cette compétence permet aussi de développer une argumentation pour contrer ceux qui cherchent à vous convaincre.

Spécialités : théâtre, bluffer pour intimider, mentir aux autorités, tromper sur la marchandise, séduction...

Camouflage
Famille : Maraude

Cette compétence permet de dissimuler des objets ou même de se cacher en utilisant des éléments du décor.

Spécialités : un type d'objet (armes, bijoux...), en extérieur, sur soi, se cacher soi-même...

Chasse
Famille : Maraude

Cette compétence regroupe toutes les activités spécifiques du chasseur : tendre des pièges, suivre des pistes, détecter une proie...

Spécialités : un type de terrain, un type d'animal, pistage, pièges...

Chirurgie
Famille : Savoir

C'est l'art de pratiquer des opérations, de remettre en place des fractures, de recoudre des blessures, de cautériser des plaies et de traiter des hémorragies. La Chirurgie obtient des résultats plus conséquents que les Premiers soins mais nécessite plus de temps et du matériel.

Spécialités : matériel de fortune, amputation, cicatrices rituelles...

Connaissance des Danseurs
Famille : Occulte

C'est la connaissance des Danseurs, de leurs habitudes, de leurs goûts... Elle ne permet pas de pratiquer la magie mais joue un rôle essentiel pour tous ceux qui chassent, achètent ou gardent des Danseurs.

Spécialités : comportement, difformité, lieux de passage...

Cryptogramme
Famille : Occulte

C'est la connaissance du Cryptogramme-magicien et de son organisation. Cette compétence évalue aussi les contacts du personnage au sein du Cryptogramme. Elle sert aussi bien aux individus faisant partie de l'Ordre qu'à ceux qui en ont une connaissance théorique et extérieure.

Spécialités : histoire, règlement, contact...

Culte*
Famille : Savoir

Ce groupe de compétences permet de connaître les croyances religieuses, les rites et les textes fondateurs d'un culte particulier.

Domaine : selon localités (Liturgie, Morkh...)

Spécialités : cérémonies, théologie, personnalités marquantes...

Déguisement
Famille : Maraude

C'est l'art de modifier son apparence, sa démarche et sa voix pour se faire passer pour quelqu'un d'autre ou dissimuler son identité.

Spécialités : maquillage, changement de voix, costumes...

Démonologie
Famille : Occulte

C'est la connaissance de l'Ombre et de ses serviteurs, les Démons.

Spécialités : un type de Démon, contrat, hiérarchie démoniaque...

Diplomatie
Famille : Société

Cette compétence permet de comprendre les rapports de force entre factions, d'organiser des accords ou des traités, de proposer des compromis et de réduire les tensions. Cela représente aussi le réseau d'influences dans les hautes sphères du pouvoir.

Spécialités : un type de relations (famille, religion, politique...), problèmes internationaux...

Discrétion
Famille : Maraude

La Discrétion est l'art du camouflage en mouvement. Il s'agit d'allier à la fois le mouvement et la discrétion, ce qui est tout à fait différent du Camouflage, action statique par excellence.

Spécialités : un type de milieu (forêt, rue, intérieur...), filature...

Éloquence
Famille : Société

C'est l'art du discours. De la rhétorique jusqu'à la scansion, l'Éloquence est la compétence des orateurs, mais c'est aussi le propre des chefs militaires ou religieux.

Spécialités : un type d'émotion collective (haine, calme, peur, ordre...), un type de public (militaire, religieux, noblesse...)...

Équitation
Famille : Épreuves

Cette compétence permet de monter un animal et de contrôler ses mouvements mais aussi d'effectuer tout ce qui concerne l'activité équestre : harnacher une monture, veiller à son entretien...

Spécialités : un type de monture, en combat, saut d'obstacles...

Escalade
Famille : Épreuves

C'est la capacité de grimper des parois, que ce soit pour monter en haut d'un arbre, d'un rocher

ou d'un mur, ou pour descendre dans un gouffre.
Spécialités : murs, falaises, arbres, descente...

Esquive
Famille : Épreuves
C'est la faculté d'éviter les coups, de s'éloigner du danger.
Spécialités : contre un type d'arme (arme de jet, épées...)...

Étiquette*
Famille : Société
C'est l'art de s'adapter à un milieu social, de connaître les usages et les règles de politesse propres aux différents groupes sociaux. Cette compétence peut se révéler utile aussi bien dans la haute société que dans les bas-fonds d'une ville.
Domaines : bas-fonds, paysans, artisans, bourgeois, marchands, nobles, très haute noblesse...
Spécialités : titres, argot, en négociation, pour trouver du matériel illégal...

Fouille
Famille : Maraude
Cette compétence évalue la capacité à découvrir des choses cachées, que ce soit en fouillant un corps, un meuble ou une pièce, en tâtant un mur ou autre...
Spécialités : un type de fouille (vêtements, meubles), passages dérobés, recherche en aveugle...

Géographie
Famille : Savoir
C'est la connaissance des différents royaumes et de l'Harmonde, mais également des régimes en place et des relations internationales.
Spécialités : un royaume, politique, commerce...

Harmonie
Famille : Occulte
Cette compétence mesure la compréhension et la connaissance de l'organisation magique du monde, de sa géographie occulte, des interactions entre ses différents composants surnaturels, de sa cosmologie...
Spécialités : architecture ésotérique, une Muse en particulier, un Éternel de la Genèse, une Merveille, une Excellence...

Herboristerie
Famille : Savoir
C'est la connaissance des plantes et de leurs propriétés. Cela inclut les vertus médicinales et la manière de préparer des remèdes à base de plantes.
Spécialités : recherche, un type de remède (cataplasme, tisane...)...

Histoire & légendes
Famille : Savoir
C'est la connaissance des événements passés et des mythes.
Spécialités : un royaume, un thème (guerre, art, magie...)...

Intendance
Famille : Société
C'est la capacité à gérer un Domaine, à faire des comptes et à organiser une structure de manière à dégager des bénéfices.
Spécialités : un type de ressources, comptabilité, organisation du travail...

Intrigue
Famille : Maraude
Cette compétence évalue en premier lieu la capacité à se servir des réseaux de contacts d'un individu. Elle peut aussi bien servir à les construire qu'à les entretenir ou à s'en servir. Cette compétence permet également d'évaluer l'étendue des contacts du personnage avec le milieu dans lequel il évolue.
Spécialités : rumeur, corruption, contacts...

Jeu
Famille : Maraude
C'est la maîtrise des jeux de toutes sortes (dés, cartes...) mais aussi des probabilités, des paris, des pronostics.
Spécialités : tricher à un type de jeu (cartes, dés...), règles...

Langues*
Famille : Savoir
C'est la capacité à parler et à comprendre une langue.
Domaines : le communier, le kosaki, le nordik, l'argot boucanier, le bokkori, le keshite, l'ophidien, le modéhen, le mercerin, l'urguemand, le janrénien, la langue sacrée liturgique.
Spécialités : un type de vocabulaire (scientifique, commercial, militaire...), un accent...

Lois
Famille : Savoir
C'est la connaissance des lois, des systèmes législatifs en place et, par extension, des moyens d'y échapper.
Spécialités : un type de crime, un royaume...

Médecine
Famille : Savoir
C'est la connaissance du corps et l'art de guérir les maladies.
Spécialités : anatomie, autopsie, diagnostic, remèdes, maladie d'une région donnée...

Musique*
Famille : Société
Cette compétence permet d'exécuter des pièces musicales, de lire une partition, de composer une œuvre et de connaître l'histoire de la musique...
Domaines : cistre, viole, harpe, flûte, tambour, clavecin, chant...
Spécialités : un type d'œuvre, un compositeur, l'histoire d'un instrument, composition...

Natation
Famille : Épreuves



C'est la maîtrise des déplacements dans l'eau.

Spécialités : plongeon, contre-courant, apnée, longueur...

Navigation

Famille : Savoir

C'est la capacité à diriger une embarcation et à la mener à bon port. C'est aussi la connaissance des routes maritimes, la faculté d'utiliser des cartes marines et des instruments de navigation, la connaissance de la météorologie appliquée aux mers...

Spécialités : orientation, combat marin, problèmes météorologiques...

Négoce

Famille : Société

C'est l'art du commerce : acheter au prix le plus bas et vendre au plus cher, troquer, marchander, échanger. C'est aussi la capacité à estimer la valeur marchande d'un objet.

Spécialités : un type de marchandise, évaluation, vente...

Passe-passe

Famille : Maraude

C'est la maîtrise des techniques de prestidigitation et de manipulation d'objets.

Spécialités : un type d'objet (cartes, pièces...), spectacle...

Peinture

Famille : Société

Cette compétence permet d'exécuter des œuvres picturales, d'obtenir des couleurs à partir de pigments et de connaître l'histoire de la peinture...

Spécialités : un type d'œuvre, un peintre...

Poésie
Famille : Société

Cette compétence permet de rédiger des poèmes ou des œuvres en prose et de connaître l'histoire de la littérature...

Spécialités : un type d'œuvre, un poète ou un écrivain, l'histoire d'un courant, bibliophilie...

Poisons
Famille : Maraude

C'est la connaissance des poisons, de la manière de se les procurer, de les administrer, de leur résister...

Spécialités : un type d'effet (somnifère, paralysant, mortel...), antidotes...

Premiers soins
Famille : Épreuves

C'est la capacité à soigner sommairement des blessures. C'est la maîtrise de toutes les techniques de secourisme et de médecine rudimentaire.

Spécialités : sur un champ de bataille, matériel improvisé, soins de longue durée...

Résonance*
Famille : Occulte

Cette compétence représente la capacité à utiliser un Danseur pour faire de la magie.

Domaines : Résonance jorniste, Résonance éclipsiste, Résonance obscurantiste.

Spécialités : un Danseur en particulier, Danseurs non marqués...

Saisons*
Famille : Savoir

Ce groupe de compétences permet de connaître les particularités associées à chaque Saison : les saisonins, la magie, les symboles...

Domaines : Printemps, Été, Automne, Hiver.

Spécialités : un type de saisonin, une Dame, mythologie des Saisons...

Savoir-faire*
Famille : Société

Ce groupe de compétences rassemble tous les artisanats, ainsi que la connaissance des grands artisans ou des œuvres mythiques. Cela recouvre aussi les apprentissages d'une corporation ou d'un compagnonnage tels que la cuisine, la taille de pierre ou la boucherie...

Domaines : architecture, charpenterie, forge, lutherie, orfèvrerie, tissage, verrerie...

Spécialités : un type d'œuvre, un type d'outil...

Sculpture
Famille : Société

Cette compétence permet de réaliser des sculptures, de connaître les grands sculpteurs et l'histoire de la sculpture, et de sélectionner les matériaux adéquats...

Spécialités : un type d'œuvre, un sculpteur célèbre, un type de matériau...

Serrurerie
Famille : Maraude

C'est la maîtrise des petits mécanismes métalliques, principalement les serrures.

Spécialités : serrures rudimentaires, serrures piégées...

Stratégie
Famille : Savoir

C'est l'art de la guerre du point de vue des chefs militaires : augmenter les chances de victoire en contrôlant tous les paramètres stratégiques (choix du terrain, placement des unités, opposition si l'ennemi cherche à brouiller les cartes...).

Spécialités : places fortes, un type d'unité (infanterie, cavalerie...)...

Survie
Famille : Épreuves

C'est la connaissance des milieux naturels et la capacité à en exploiter les ressources pour satisfaire ses besoins vitaux.

Spécialités : un type de milieu, trouver de l'eau, pièges naturels...

Us & coutumes*
Famille : Société

C'est la connaissance de la culture et des coutumes propres à un peuple ou un royaume. Cette compétence représente aussi les liens qu'un personnage a pu tisser avec un peuple.

Domaine : Communes princières, Lyphane, Parages, Bokkor, empire de Keshe, Terres veuves, Marche modéhenne, République mercenaire, Urguemand, Janrénie, Province liturgique.

Spécialités : règles d'hospitalité, repas et gastronomie...

Vigilance
Famille : Épreuves

C'est la faculté de garder ses sens en éveil à chaque instant et de ne pas être surpris.

Spécialités : embuscade, la nuit...

Zoologie
Famille : Savoir

C'est la connaissance de la faune, de son comportement, de son origine géographique...

Spécialités : un type d'animaux (oiseaux, reptiles, insectes...), la faune d'une région...

Note sur les compétences

Chaque saisonin possède les 3 compétences à niveau 5 indiquées dans la liste qui suit (le niveau a déjà été déduit des points de création destinés aux compétences, ce qui explique la disparité saisonins/humains). Tous possèdent

Saisons au niveau 5, spécialisée dans leur Saison d'origine.

Les compétences sont suivies du domaine obligatoire [ex. : Armes : cornes] ou de la spécialité entre parenthèses [ex : Chasse (spécialité : Danseur)].

- **Ogre** : Chirurgie, Premiers soins, Jeu
- **Minotaure** : Vigilance, Démonologie, Armes : cornes
- **Géant** : Armes : lancer de rocher, Chasse, Géographie
- **Lutin** : Discrétion, Herboristerie, Astronomie
- **Farfadet** : Serrurerie, Passe-passe, Chasse (spécialité : Danseurs)
- **Fée noire** : Harmonie, Sculpture, Histoire
- **Nain** : Harmonie (spécialité : architecture ésotérique), Démonologie, Savoir-faire : forge.
- **Méduse** : Éloquence, Intendance, Armes : serpents.
- **Satyre** : Musique, Éloquence, Arme : sabots.

Huitième étape : Sorts et Œuvres de départ

Ce choix n'est évidemment à opérer que si votre Inspiré est magicien. Le nombre de Sorts dont dispose un Harmoniste ou un Mage est calculé de la manière suivante :

On multiplie le niveau de la compétence d'Art magique concerné (Accord, Décorum, Geste, Cyse) ou de Résonance par la caractéristique secondaire impliquée (ART pour les compétences d'Art magique, Emprise pour la Résonance).

Le seuil de chaque Sort ou Œuvre acquis se soustrait à ce chiffre. On pourra ainsi obtenir beaucoup de Sorts ou Œuvres de faible puissance ou peu de Sorts de forte puissance.

Si un Harmoniste maîtrise plusieurs Arts ou s'il manipule les Danseurs, ou encore si un Mage est aussi un Harmoniste, le calcul est fait pour chacun des scores dans les compétences occultes, chacune permettant donc de choisir les Sorts et Œuvres qui lui sont propres.

***Remarque** : si le joueur obtient un nombre plus grand que le nombre de points Mémoire de son Danseur, son personnage est tout de même borné par la Mémoire de la créature.*

Les finitions

Le combat

Afin de simplifier les combats, une feuille d'armes a été disposée sur le Parchemin où vous pouvez résumer les paramètres utiles.

- **Init.** : ajoutez (PER + AGI) au bonus à l'initiative de vos armes.
- **Att.** : ajoutez MÊL (pour les armes de mêlée) ou TIR (pour les armes de trait et de lancer) à la compétence d'arme. Ajoutez encore le bonus/malus que l'arme possède en attaque ou que vous subissez faute de disposer des caractéristiques minimales pour la manier.
- **Déf.** : ajoutez MÊL à la compétence d'arme. Ajoutez encore le bonus/malus que l'arme possède en défense ou que vous subissez faute de disposer des caractéristiques minimales pour la manier.
- **Dom.** : ajoutez les dommages de l'arme à votre BD.
- **TAI** : indiquez la TAI de votre arme et le nombre de mains dont vous avez besoin pour la manier.

Ainsi, durant le jeu, vous n'aurez plus qu'à ajouter 1d10 pour calculer attaque et défense, et la MR aux dommages pour calculer les dommages.

Volet occulte

Selon le même principe que pour le combat, cette partie du Parchemin est destinée à recevoir les scores du personnage en Emprise et dans les Arts magiques.

- **Le potentiel d'Emprise (Pot. d'Emprise)** est égal à EMP + Connaissance des Danseurs ou Résonance (le plus petit score de compétence des deux).
- **Le Potentiel d'Art magique** est égal à ART + Accord ou Instrument de musique (le score de compétence le plus petit des deux) pour l'Accord, à ART + Cyse ou Sculpture (le score de compétence le plus petit des deux) pour la Cyse, et ainsi de suite.
- **Le Potentiel intuitif** est égal à CRE + Résonance ou Empathie du Danseur (le plus petit score des deux).

Rappelons que ce sont les mêmes compétences figurant dans la famille Occulte qui sont reprises au verso du Parchemin.

L'équipement

N'oubliez pas non plus l'équipement. Au cours de votre vie déjà bien remplie, vous avez eu l'occasion d'amasser tout l'équipement personnel (armes, armures, montures, équipement de survie...) dont vous avez pu avoir besoin. En revanche, pour des choses plus importantes (une maison, un navire, un château...), consultez la liste des Charges.. D'une manière générale, restez logique. Si vous êtes un érudit, la nécessité de posséder une armure de plaques complète n'est pas évidente, alors que du matériel d'écriture serait indispensable.

Les parrains et la compétence de parrainage

Constatez dans quelle famille se trouve la compétence possédant le score le plus important. Cette famille indique la Saison du parrain de l'Ins-

piré, c'est-à-dire celui qui lui apporta la Flamme. Les compétences occultes ne sont pas prises en compte dans la détermination du parrain, à moins que l'Inspiré ne possède que des compétences occultes, auquel cas il choisit librement la Saison de son parrain.

Si plusieurs compétences sont à égalité, l'Inspiré choisit celle qui sera prise en compte.

La chose n'a pas d'incidence technique particulière, si ce n'est du point de vue de l'histoire personnelle de l'Inspiré. Si le parrain s'avère de l'Automne, cela veut dire qu'un automnin de l'île de l'Automne a été exceptionnellement admis au sein du Conseil des Décans. À l'EG d'imaginer pour quelle raison.

- **Société** : Printemps
- **Épreuves** : Été
- **Maraude** : Automne
- **Savoir** : Hiver

Historique

Reste le plus difficile... et le plus fertile, parfois. Votre personnage ne se définit pas que sur un plan technique. Sa vie revêt d'autant plus d'importance qu'elle est longue et bien remplie.

D'ou vient-il, qui sont ses ennemis, ses amis, qui a-t-il affronté, qui a-t-il vaincu, qui l'a vaincu ?

Quelle est son approche de la vie, préfère-t-il les armes ou la diplomatie ? Aime-t-il la compagnie des mortels ou vit-il en ermite ? A-t-il une famille, quelle importance a-t-elle ? Défend-il des idéaux, un pays peut-être, ou un suzerain, un peuple ? Est-ce un mercenaire guidé par l'appât du gain et l'amour de la guerre, ou un érudit se confiant à la nature et à ses beautés ?

Tous ces éléments d'historique sont laissés à votre discrétion (et surtout à celle de l'EG). Bien qu'impalpables, bien que le Parchemin ne puisse pas leur prévoir de place, ils sont vos meilleurs atouts pour faire vivre votre Inspiré.

Voilà. À présent, l'Harmonde compte un nouvel Inspiré. Bientôt, un saisonin va venir vous rendre visite. Il va vous parler de choses étranges et de terribles dangers. Une nouvelle vie va commencer...

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES DES PEUPLES

Saisonin	RÉS	FOR	AGI	PER	VOL	INT	CHA	CRÉ	TAI	BPdV	Mod. Poids	MV
Ogre	+2m5	+1m5	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3
Minotaure	+4m6	+3m7	M8	/	/	/	-1	-1	+1	45	x 10	4
Géant	+7m7	+8m8	M3	/	/	-2	-2	/	+3	100	x 20	8
Fée noire	M3	M3	/	/	+1	+2	-2	+3	-2	10	x 4	1/4
Nain	+2m5	/	/	/	/	/	/	+2	-1	20	x 6	2
Méduse	/	/	+1	/	/	+1m6	+1m7	+1	0	25	x 7	3
Lutin	-2M7	M4	+1	+2	+1	m5	/	/	-1	20	x 6	2
Farfadet	-2M8	M5	+2	+1	/	+1	m5	/	-1	20	x 6	2
Satyre	+1	/	/	/	+1	/	+2m6	/	0	25	x 7	3
Humain	/	/	/	/	/	/	/	/	0	25	x 7	3

M = maximum autorisé dans la caractéristique.
m = minimum autorisé dans la caractéristique.
BPdV indique sur quelle base les points de l'espèce sont calculés. Une fée noire aura 10 points de vie de base plus un chiffre indexé sur sa constitution.

TABLE D'ACHAT DES CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Coût d'achat	1	2	3	4	5	7	10	14	19	25

Récapitulatif de la création de personnage

1. Choix du peuple
Humain ou saisonin (fée noire, nain, lutin, farfadet, ogre, méduse, satyre, minotaure, géant).

2. Historique du personnage
Métier, origine, sexe, âge, taille, poids.

3. Choix des avantages et défauts
(attention : certains peuvent modifier l'âge, la taille ou le poids).

4. Inscription des scores de Flamme, d'Aspects, et bonus d'Aspects.
Points d'Héroïsme = Flamme x 2.

5. Détermination des caractéristiques primaires
- Humain : 80 points de création
- Saisonin : 70 points de création

Attention :
- Tenir compte des éventuels modificateurs induits par les avantages et défauts ;
- Tenir compte des minima et maxima éventuels dus au peuple saisonin.

6. Calcul des caractéristiques secondaires
Attention : les bonus liés à la Flamme ne sont pas pris en compte.
- Mêlée (MÊL) : [FOR + (AGI x 2)] / 3
- Tir (TIR) : (AGI + PER) / 2
- Emprise (EMP) : INT ou VOL ou (INT + VOL) / 2
- Art (ART) : (CHA + CRÉ) / 2

(sauf fée noire : ART = CRÉ)
- TAI : voir tableau ci-contre.
- MV : voir tableau ci-contre.
- BD : FOR + TAI.
- Points de vie (PdV) : BPdV+(RÉS x 3)+1d10 (F)
- Seuil de blessure grave (SBG) : PdV / 3
- Seuil de blessure critique (SBC) : PdV / 2
- Poids portable : (FOR + RÉS) x Mod. Poids
- Charge maximale = poids portable.
- Demi-charge = poids portable / 2.
- Charge quotidienne : poids portable / 4.

7. Détermination des compétences
- Humain : 120 points de création
- Saisonin : 100 points de création
- Choisir une spécialité : 2 points de création
- Pour les saisonins : Saisons et 3 compétences à niveau 5 :

- Ogre : Chirurgie, Premiers soins, Jeu
- Minotaure : Vigilance, Démonologie, Armes : cornes
- Géant : Armes : lancer de rocher, Chasse, Géographie
- Lutin : Discrétion, Herboristerie, Astronomie
- Farfadet : Serrurerie, Passe-passe, Chasse (spécialité : Danseurs)
- Fée noire : Harmonie, Sculpture, Histoire
- Nain : Harmonie (spécialité : architecture ésotérique), Démonologie, Savoir-faire : forge.
- Méduse : Éloquence, Intendance, Armes : serpents.
- Satyre : Musique, Éloquence, Arme : sabots.

8. Choix des Sorts et Œuvres
- EMP x Résonance
- ART x Accord ou Cyse ou Décorum ou Geste

Soustraire le Seuil de chaque Sort ou Œuvres à ce chiffre (somme des difficultés des Sorts acquis = EMP x Résonance ; somme des Seuils des Œuvres acquises = ART x Accord ou Cyse ou Décorum ou Geste).

9. Finitions
- Le combat
- Le volet occulte :
  - Tirage du Danseur
  - POT d'Emprise : EMP + (Résonance ou Conn. Danseurs) + bonus d'Emprise du Danseur
  - POT Intuitif : CRÉ + (Résonance ou Empathie du Danseur)
- L'équipement
- Le parrain saisonin
- L'historique.



3 ~ Avantages et défauts

Ce qui distingue un personnage d'un autre ne se mesure pas seulement à l'écart statistique entre leurs caractéristiques. Leur passé, avec les séquelles et les joies qui le parsèment, les définit avant toute autre chose. Pour simuler cette expérience et ses conséquences, dans AGONE, on dote les héros de traits particuliers : les avantages et les défauts. Les premiers s'acquièrent en s'acquittant d'un coût en points de création, les seconds au contraire rapportent des points de création destinés à des avantages supplémentaires. Un personnage nouvellement créé ne peut obtenir plus de 10 points de création par l'acquisition de défauts.

Ces traits doivent être choisis avec précaution. Ils sont des éléments essentiels de votre personnage autant que les paramètres de son Parchemin. Ils définissent surtout le rôle que vos aurez à interpréter autour de la table de jeu. Ceux qui sont en apparence contradictoires peuvent donner naissance à des séances de jeu de rôle tout à fait exceptionnelles, l'interprétation de votre Inspiré enrichissant largement le cours du jeu et influençant l'idée que s'en font les autres joueurs.

Voici donc la liste des avantages et défauts (avec leur coût entre parenthèses) classés par catégorie. Certains n'ont pas de coût fixe (notés : variable). Dans ce cas, le nivellement est expliqué dans le corps du texte. Cette liste n'est évidemment pas exhaustive et tout joueur peut, avec l'accord de l'Éminence Grise, créer un nouvel avantage ou un nouveau défaut.

Un défaut ne peut faire chuter une caractéristique en dessous de 1. Si ce devait être le cas, le défaut responsable vous serait inaccessible.

A moins que la description d'un avantage ou d'un défaut ne le spécifie, ceux-ci ne peuvent être pris qu'une seule fois. Bien évidemment tout couple avantage/défaut antinomique s'exclue mutuellement. On ne peut interpréter un aveugle à la vue perçante !

Les avantages et défauts sont décrits ci-après dans l'ordre alphabétique. Un encadré les propose par ordre croissant de coût.

Charges et société

Les personnages que vous interprétez dans AGONE sont pour la plupart des figures importantes du monde. Vous incarnez des rôles clefs des Royaumes crépusculaires. Les avantages et défauts qui suivent permettent d'ancrer votre Inspiré dans cette perspective. Afin de simuler l'importance des Charges dans AGONE, 5 points de création sont accordés à cet effet. Un choix, au moins, doit être fait dans cette liste. Ces avantages

n'obligent pas à prendre des défauts pour les compenser. L'excédent de points peut être dépensé dans les autres avantages sans valoir aucun défaut. Vous bénéficiez donc, au plus, de 14 points d'avantages et défauts et d'une Charge à 1 point.

Exemple : Bruno, pour son lutin Lucas, a pris 10 points de défauts, qui lui valent 10 points d'avantages. Désirant une Charge, avec les 5 points dédiés, il en prend une à 3 points (il n'a pas à prendre 3 points de défauts en plus). Les 2 points restant sur les 5 peuvent être investis en avantages ou être abandonnés.

Les Charges peuvent être choisies et être opérantes même si les joueurs ne jouent pas en Domaine. Des personnages aux statut prestigieux incluant des responsabilités importantes peuvent se recontrer et agir



sur la route, hors de chez eux. Dans le cadre du jeu en Domaine, par contre, le travail de l'Éminence Grise consistera à équilibrer les fonctions et les Charges détaillées ci-dessous afin que votre Compagnie se compose des acteurs essentiels du Domaine servant de décor à vos premières séances de jeu.

Avantages

Abri secret (2)

Vous avez découvert un endroit dissimulé aux yeux de tous, ou difficile à atteindre : une grotte, des ruines, une salle secrète oubliée etc. Au fil des années, vous y avez aménagé secrètement votre tanière, votre refuge. Ce lieu n'est connu que de vous seul à moins que vous ne payiez un point de moins pour l'acquérir. Dans ce cas, vous avez constaté qu'un autre a découvert cet abri secret. De qui s'agit-il ? Seule l'Éminence Grise au cours de ses scénarios pourra vous apporter la réponse.

Certaines Charges doivent être adaptées aux coutumes locales des royaumes (en Enclave boucanière le Seigneur est le Guide etc.).

Botte secrète (variable)

Un maître d'armes vous a appris une botte secrète (voir le chapitre sur le combat). Cet avantage vous coûte (rareté de la botte)/4.

Bourgeois (2)

Votre famille est sortie de la misère paysanne en installant une échoppe dans les faubourgs d'un village qui depuis est devenu une ville. Au fil des années, l'affaire familiale a pris de l'importance et vous êtes désormais à l'abri du besoin. Ceci vous vaut le respect mais aussi la convoitise de la noblesse. Afin de maintenir votre activité vous êtes amené à vous rendre au château du seigneur local pour vous acquitter des taxes. Vous prêtez également de l'argent à certaine figures du Domaine.

Caravanier (2)

Depuis des années, vous sillonnez les routes des Royaumes crépusculaires avec votre caravane pleine de marchandises venues des quatre coins du continent. À chacun de vos passages les hommes et le femmes viennent vous acheter des armes finemen ouvragées, des tissus précieux, des bijoux et de mets exotiques. C'est également pour eux l'occasion de prendre des nouvelles des pays voisins et de leurs habitants.

Comme tout marchand vous bénéficiez de bon nombre d'objets. Vous devez néanmoins vous spécialiser et établir avec votre Éminence Grise la liste des biens que vous convoyez. Vous ne pouvez disposez que de 1000 pièces d'or en valeur de marchandises plus 200 pièces d'or par point de création supplémentaires dépensés dans cet avantage.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder CHA ou Intendance à au moins 6.

Célèbre (1)

Vous avez accompli un acte qui vous a valu la notoriété sur les terres environnantes. Le seigneur vous a fait venir à sa cour et vous bénéficiez désormais d'un traitement de faveur. Certes des gens tels que vous se succèdent au château mais vous avez acquis la sympathie du seigneur. Vous êtes désormais l'une des figures du château au même titre que le Maître d'Armes, les Chevaliers ou le Chambellan.

Censeur (5)

Le Cryptogramme-magicien à ses lois et ses juges. Vous appartenez à ces derniers. Les Mages vous

demandent de poursuivre ceux d'entre eux qui enfreignent sciemment leurs règles. Votre mission est délicate. Peu vous envient, tous vous redoutent. Les membres du Cryptogramme-magicien ne peuvent vous interdire l'accès de leur demeure. Vous devez toujours disposer d'un Danseur. Si le vôtre vient à périr vous pouvez exiger d'un Mage qu'il vous en procure un autre. Pour pouvoir choisir cet avantage, vous devez évidemment être un membre du Cryptogramme-magicien.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder EMP et Résonance supérieurs ou égaux à 8, ainsi que Connaissance des Danseurs et Lois (Cryptogramme-magicien) à au moins 6.

Chambellan (4)

Sans vous le chaos s'installerait au château. L'un de vos ancêtres a été choisi par l'aïeul du seigneur pour gérer la forteresse. Vous avez succédé à cette lourde tâche et exercez désormais la fonction la plus importante du Domaine. Les responsabilités du Chambellan sont énormes. Vous contrôlez les ressources du Domaine et vous assurez la subsistance de la famille du seigneur. Vous êtes également chargé des questions de protocoles et conseillez souvent le seigneur lors des visites amicales de ses voisins. C'est vous qui décidez qui travaille au château. Les villageois vous reconnaissent et vous respectent. Nombreux sont ceux qui rêvent de marier l'un de leurs enfants au vôtre.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder deux scores, parmi CHA, Intendance ou Etiquette, supérieurs ou égaux à 8.

Chantage (variable)

Vous avez été le témoin d'un acte honteux, ou une information que certaines personnes veulent taire est parvenue à vos oreilles. Quelle que soit cette information (mariage secret, bâtard, etc.), vous avez décidé de la mettre à profit : vous avez monnayé votre silence avec les principaux intéressés. Malin, vous avez pu exiger des avantages en monnaie ou en biens mais également un traitement de faveur s'il s'agit de nobles ou de gens fortunés. Le coût varie selon l'importance du fait et la position de la victime.

Famille reconnue (1)

L'un des membres de votre famille a accompli une prouesse. Tous les habitants du Domaine vous connaissent et respectent votre lignage. On vous salue dans les villages, les gens vous appellent par votre nom. Le seigneur de la région n'oublie pas votre visage et se souvient parfois lui aussi de votre identité.

Maître d'Armes (4)

Chaque Domaine possède sa milice pour assurer sa protection et rendre la justice. Les gens qui constituent cette armée sont dirigés par des soldats émérites qui se sont distingués par le passé sur les champs de bataille aux côtés du seigneur. Vous êtes l'un de ces guerriers et il vous incombe la lourde charge de faire respecter la loi de votre suzerain. Vous et vos hommes assurez la sécurité non seulement du seigneur mais aussi de la population qui vit sur ses terres. Il vous appartient de choisir combien de soldats vous accordez à la protection de la forteresse, des villes et des villages, et des frontières. Véritable conseiller militaire, vous êtes également aux côtés du seigneur sur les champs de bataille.

En temps de paix, le Maître d'Armes partage avec le seigneur quelques duels amicaux qui leur permettent de conserver leurs talents de guerriers. Il assure non seulement la formation des soldats du Domaine mais il est aussi celui à qui le seigneur confie ses enfants pour qu'il leur enseigne les arts de la guerre.

En Domaine : bien qu'il n'y ait en général qu'un unique Maître d'Armes par Domaine, celui-ci s'entoure parfois d'hommes de confiance, les sergents. Si plusieurs joueurs choisissent l'avantage Maître d'Armes, ils sont en fait les sergents du véritable Maître d'Armes du Domaine. Dans ce cas, cet avantage coûte un point de moins.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder deux scores d'Armes (hors bagarre et armes naturelles) et/ou Stratégie à des niveaux supérieurs ou égaux à 8.

Noblesse (2)

Vous êtes un Chevalier, un membre de la noblesse. Par le passé, un seigneur a reconnu la bravoure d'un des vôtres et lui a octroyé le droit de monter à cheval, de porter des armes et une armure arborant un blason. À votre majorité, vous avez renouvelé la loyauté de votre famille à celle du seigneur. Vous avez le même rôle que celui-ci mais dans un unique village qui lui appartient. En temps de guerre, vous devez obéissance au Maître d'Armes. Il peut alors vous considérer comme l'un de ses sergents. En paix, vous êtes son égal au côté du seigneur.

Pour choisir cette Charge vous devez posséder un score d'Armes (hors bagarre et armes naturelles) d'au moins 6.

Principal (4)

Vous êtes un Mage accompli et vous dirigez une Académie, plus connue des non-Mages comme une école de magie. De ce fait, vous connaissez, a priori, la plupart des Mages de votre ordre natifs de votre royaume. Ces derniers vous respectent ou vous admirent pour vos talents de magicien quand ils ne vous haïssent pas pour les rudes leçons et corrections que vous avez pu leur administrer au début de leur apprentissage. Bien des Mages vous envient votre fonction car vous êtes non seulement l'autorité la plus puissante de votre ordre - hormis les Censeurs - et vous pouvez de ce fait siéger et voter lors d'un Symposium, mais vous bénéficiez également d'un prestige important auprès de la noblesse.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder EMP, Résonance et Connaissance des Danseurs à des niveaux supérieurs ou égaux à 8.

Réseau d'espion (4)

Au fil des années, les guerres et les trahisons ont convaincu les seigneurs de se doter de conseillers secrets qui les renseignent sur les agissements de leurs voisins ou même de certains individus puissants qui vivent sur leurs terres. Ces conseillers discrets ont constitué des réseaux d'homologues qui mettent leur intelligence au service du Domaine. Qui sont-ils ? Des malfrats ou des bandits à qui le seigneur garantit la vie sauve malgré leurs crimes ou bien des hommes habiles qui étaient prêts à tout pour ne pas vivre pauvrement d'un labeur éprouvant. La qualité d'un tel réseau se mesure à votre capacité à tenir ses hommes qui rêvent d'aventures et/ou de rapines au service de votre seigneur. La tâche est ardue. Il en va bien souvent de la sécurité du seigneur, de sa famille et de ses biens.

Pour choisir cette Charge, vous devez posséder deux compétences de Maraude de niveaux supérieurs ou égaux à 8.

Seigneur (5)

Vous êtes un seigneur. Votre famille règne sur ses terres par le sang et les armes depuis des générations, et vous vous devez d'honorer sa mémoire. Vous vivez dans une forteresse qui dominent vos terres et vos villages. Les mortels qui vivent sur votre territoire vous doivent respect et obéissance. Vous leur devez la paix et le respect des autres Domaines. Certes leur labeur vous nourrit, vous et les vôtres ; mais si vous exigez trop d'eux, ils se révolteront tôt ou tard contre votre famille. Vous devez donc gérer vos terres en respectant vos vassaux si vous ne voulez pas que ceux-ci se soulèvent contre vous.

Vos revenus sont difficiles à estimer. Vous mangez à votre faim sauf quand le climat affame votre peuple. Votre richesse ne se compte certainement pas en espèces sonnantes et trébuchantes mais bien en terre cultivable. La géographie de votre Domaine détermine vos richesses et il vous appartient de discuter avec votre Éminence Grise des moyens que vous employez pour faire « fructifier » ces biens. Toutefois, si votre Domaine ne dispose pas de ville, vous serez incapable de faire du commerce et donc d'obtenir une trésorerie digne de ce nom.

Il existe des équivalents variés de cet avantage, tel que Guide dans l'Enclave boucanière ou sang royal en Janrénie. Les conditions de gestion et les responsabilités qui en découlent sous à adapter en fonction de ces variations. Un prochain supplément décrivant de nombreux Domaines vous donneront des indications en ce sens.

En Domaine : cet avantage ne peut être présent qu'une seule fois dans une Compagnie à moins que les terres des différents seigneurs ne partagent leurs histoires et leurs frontières. Dans ce dernier cas, la répartition des terres et les rapports entre vos familles doivent être débattus devant l'Éminence Grise qui vous suggérera une disposition des lieux en fonction de son décor de campagne. Comme d'habitude, elle seule aura le dernier mot sur cette situation particulière.

Vestige de la Flamboyance (variable)

Vous résidez dans une structure architecturale héritée de la Flamboyance.

Cet avantage s'accompagne d'Œuvres d'Art Ancien. Il s'agit bien souvent de sculpture animée – des Gargouilles – qui vous permettent de protéger les lieux de toutes convoitises. Mais vous êtes libres de discuter ce détail avec votre Éminence Grise afin d'ancrer dans son décor de campagne un lieu crédible doté d'une histoire cohérente. Des exemples vous sont donnés en encart.

VESTIGE DE LA FLAMBOYANCE

Coût	Vestiges
3	Maisonnette protégée par une gargouille
4	Tour dont les pièces se réagencent à l'occasion
5	Manoir doué d'invisibilité

Défauts

Amour disparu (1)

Vous aimiez passionnément une personne qui a aujourd'hui disparu. Depuis sa disparition, vous avez perdu le goût de la vie. Vos nuits sont agitées et vous ressentez le besoin de poursuivre votre route le plus possible. Si votre amour est décédé, vous aurez d'énormes difficultés à communiquer avec les personnes du sexe opposé ; vous ne les remarquez plus. S'il est encore en vie – il s'agit alors vraisemblablement d'un enlèvement – vous n'avez qu'un seul but : le retrouver.

Dette (1)

Vous devez une importante somme à quelqu'un déterminé à revoir son dû. Cette dette peut très bien être un service ou une mission à accomplir. Il peut également être question d'une dette d'honneur.

Quoi qu'il en soit, votre débiteur vous réclame régulièrement ce que vous lui devez. Dès votre première partie d'AGONE, votre créancier mettra tout en œuvre pour que vous le

remboursiez dans un bref délai. Si vous vous acquittez d'un surcoût d'un point, cette personne est chef d'une guilde criminelle et n'hésitera pas à lancer des mercenaires à vos trousses ou à vous menacer lui-même. Il peut même tenter de vous tuer.

Étranger (1)

Vous venez de loin et ne partagez pas la nationalité des autres Inspirés de votre Compagnie. Même s'ils vous apprécient vous ne pouvez empêcher certains d'entre eux d'être méfiants à votre égard. Les habitants de la région n'aiment pas avoir affaire à vous. Plus votre royaume natal est éloigné, plus les rumeurs à votre encontre circulent. Il vous est donc difficile de pratiquer le commerce ou de vous procurer certains biens sans payer des sommes beaucoup trop importantes.

Ce défaut peut être couplé avec « Vagabond ».

Famille honnie (2)

Tout le monde peut commettre des erreurs mais dans les Royaumes crépusculaires certaines peuvent entraîner de sérieux ennuis. Votre famille a commis une telle faute et est peu appréciée pour cette raison. Les vôtres sont les sujets des plaisanteries ou même d'une haine irraisonnée. Les gens se moquent de vous et/ou vous maltraitent ; vous payez le crime de votre ancêtre. Peut-être tenterez-vous de laver l'honneur de votre famille ? Dans ce cas, l'Éminence Grise veillera à ce que votre route soit semée d'embûches...

Mauvaise réputation (1)

On raconte des balivernes à votre sujet qui ne forcent pas la confiance. Les gens de la région ont eu vent de rumeurs à votre sujet et ne sont guère disposés à être aimables à votre égard. Vous rencontrerez bien des difficultés pour vous sortir d'un mauvais pas si d'aventure des ennuis survenaient sur votre sol natal. L'Éminence Grise peut considérer que cette réputation s'étend à des royaumes voisins.

Exemples : coureur de jupons, traître, assassin, sorcier (Obscurantiste des Abysses) etc.

Orphelin (2)

Vous avez perdu vos parents très jeune et avez été élevé par des tiers. Malgré les efforts de ces derniers, les autres enfants vous faisaient ressentir cette différence et, encore aujourd'hui, vous n'aimez guère la compagnie. Si vous avez dû vous éduquer seul, vous avez 10 points de création en moins pour acquérir les niveaux de compétences.

Personne à charge (2)

Vous avez sous votre responsabilité une personne qui ne peut s'assumer toute seule : un jeune enfant, une personne âgée, un infirme, etc. Vous ne pouvez vous absenter souvent ou alors vous devez l'emmener avec vous. Vous pouvez aussi la confier à quelqu'un de confiance. Néanmoins vous ne serez pas tranquille ; votre esprit, le jour comme la nuit, sera accaparé par l'inquiétude.

Réputé mort (variable)

On vous croit mort ! Que vous soyez parti en guerre dans une contrée désolée et dangereuse ou que votre navire ait disparu en mer, les gens de votre région natale vous croient mort. Ils ont déjà partagé vos biens si vous étiez sans famille (1 point). Dans le cas contraire, on a pris votre place (2). Votre femme (mari) a peut être déjà changé de conjoint (3). Si vous possédiez des terres, elles ont été annexées par un seigneur voisin ou un parent lointain a déjà pris votre place (4).

Sans terre (2)

Vous devez avoir pris l'avantage « noblesse » ou « seigneur ». Vous avez perdu vos terres ou vous n'en possédez plus depuis au moins une génération. Votre existence est certainement dévouée à l'acquisition d'une nouvelle terre à moins que vous vous battiez pour récupérer vos biens.

Sauvage (3)

Vous avez grandi, seul, dans la nature, avec pour seuls compagnons les animaux sauvages. Durant la plus grande partie de votre vie vous n'avez parlé à personne et avez tout ignoré des habitants des Royaumes crépusculaires. Depuis votre arrivée dans la société, vous avez appris quelques mots et tournures de phrases qui vous permettent d'obtenir l'autonomie d'un jeune enfant. À la création de votre personnage, vous ne pouvez pas choisir des compétences de la famille Société ou Occulte.

Secret terrible ou honteux (2)

Un secret vous hante. S'il était su de tous, la honte deviendrait votre ombre. Il est possible qu'une vengeance vous frappe et que vous soyez rejeté par vos compagnons et/ou votre famille. Vous viviez au quotidien avec l'angoisse de voir ce secret révélé au grand jour. Ce secret vous interdit la fréquentation de certains lieux ou même de certaines personnes.

Il peut s'agir d'un ami saisonin de l'Automne, d'une Œuvre pervertie, d'un crime passible de mort, etc.

Vagabond (2)

Vous n'avez nulle part où aller et les gens que vous rencontrez ne savent pas ni d'où vous venez, ni pourquoi vous vagabondez dans les Royaumes crépusculaires. Vous ne possédez rien, pas même une arme, à part vos vêtements – il ne peut s'agir d'une pièce d'armure. Vous n'avez pas d'argent.

Ce défaut est souvent couplé avec « Étranger ».

Âme

Avantages

Charismatique (3)

D'un seul coup d'œil vous êtes en mesure de vous faire écouter, de persuader ou de convaincre, d'inspirer le respect, d'impressionner un adversaire.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en CHA. Le maximum de cette caractéristique est désormais majoré de 1 point.

Instinct de la perfection (5)

Vos rapports avec les êtres et les choses sont instinctifs. Vous réagissez en général comme vous le sentez sans prendre la peine de réfléchir ou d'analyser et cela vous réussit. À croire que vous avez pensé certains détails de la création avec les Muses.

Vous débutez avec + 1 en Âme.

Inventif (1)

Votre personnage est en perpétuelle effervescence. Son existence n'a de sens que grâce à son inventivité qui s'exprime au quotidien dans des œuvres, des inventions ou des solutions pratiques avec très peu de composants.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur tout jet en rapport avec (vous choisissez une des compétences suivantes) : Sculpture, Peinture, Musique, Poésie, Savoir-faire. Vous pouvez prendre cet avantage trois fois mais dans des domaines de compétences différents.

Séduisant (1)

Les personnes des deux sexes qu'ils soient humains ou saisonins sont attirés par vous (exception faite des saisonins n'ayant pas de représentant des deux sexes). Elles vous trouvent irrésistible et ressentent le besoin de profiter de votre compagnie. Certaines chercheront à attirer votre attention ou tenteront de vous séduire.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 à tout jet de relation sociale.

Sensible (3)

Votre âme est accordée au monde. Vous le considérez comme l'œuvre ultime qui n'aura jamais de pareille. Vous en ressentez les moindres détails qui sont pour vous autant de sources d'inspiration et vous les ré-interprétez dans vos créations personnelles.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en CRÉ. Le maximum de cette caractéristique est désormais majoré de 1 point.

Défauts

Blasé (2)

Plus rien ne vous étonne. Vous ressentez des difficultés à innover ou inventer. Au fil des années, vous avez acquis la certitude que toutes vos idées ou créations ne sont en fait que de pales copies, et non des œuvres originales, ou des ré-interprétations maladroites.

Vous avez un malus de - 1 en CRÉ.

Défiguré (2)

Suite à une bataille ou à un triste accident vous avez été défiguré. Votre entourage ressent de réelles difficultés à vous regarder en face et leur pitié tout comme leur effroi sont désormais vos compagnons de route. Une infection ou une maladie a pu tout aussi bien entraîner ce défaut.

Désagréable (2)

C'est plus fort que vous. Il faut que vous soyez désobligeant. Vous ne pouvez vous empêcher de faire remarquer les défauts d'autrui, de vous moquer d'eux et de les ridiculiser. Ce n'est pas que vous soyez une personne retorse cherchant toujours à percer les faiblesses de votre entourage, mais plutôt que vous ne réfléchissez pas à ce que vous dîtes.

Vous avez un malus de - 1 en CHA.

Difforme (5)

Vous êtes né difforme. Que l'un de vos membres soit plus court que l'autre, que vous soyez bossu ou qu'il vous manque des doigts, votre physique indispose en général votre entourage.

Vous avez un malus de -1 en CHA. Ce défaut a également des conséquences sur l'une de vos caractéristiques de Corps. Votre Éminence Grise détermine laquelle des quatre a un malus de - 1.

Oublié des Muses (4)

Vous passez votre temps à réfléchir aux décisions à prendre sans parvenir à vous décider à temps. Ainsi, vous passez souvent à côté de l'innovation que tout le monde perçoit à un instant donné et ce sont d'autres qui les produisent avant vous. En général, votre entourage est agacé. Il ressent à raison votre attitude comme un manque d'enthousiasme ou la volonté de nier ce qui contente tout le monde par esprit de contradiction.

Vous avez un bonus de + 1 en Âme noire.

Esprit

Avantages

Bon sens (3)

Votre jugement est sans équivalent. Vous faites en effet preuve de bon sens en toutes circons-

tances. Votre entourage fait souvent appel à vous lorsqu'un problème se pose et qu'aucun spécialiste n'est présent.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en INT. Le maximum de cette caractéristique est également majoré de 1 point.

Clarté de pensée (2)

Vous avez une très grande capacité de concentration. Dès que le calme est nécessaire à d'autres pour accomplir telle opération ou se livrer à une activité nécessitant des conditions favorables à la réflexion, vous vous acquitté aisément de ces tâches dans les pires circonstances.

Vous avez un bonus de + 1 à tout jet d'action nécessitant de la concentration : une activité minutieuse, une partie de jeu de réflexion, un problème mental ardu, etc.

Confiance en soi (3)

Vous êtes sûr de votre fait. Lorsque vous avez une conviction sur un sujet ou que vous entamez une tâche, vous êtes absolument convaincu de votre bon droit. Cette tranquille sérénité vous permet de traverser des épreuves difficiles et de réaliser de véritables exploits.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en VOL. Le maximum de cette caractéristique est également majoré de 1 point.

Don pour les langues (2)

Depuis votre plus jeune âge vous manifestez un don pour les langues. Vous parliez avant votre cousin du même âge et alors que vous appreniez ensemble les subtilités du calcul mental vous parliez déjà une langue étrangère.

Vous commencez à interpréter votre Inspiré avec deux langues supplémentaires. Les coûts d'Expérience et les temps d'apprentissage des langues sont réduits d'un tiers.

Erreurs profitables (5)

Vous apprenez plus vite que les autres de vos erreurs. Vous savez en effet tiré un enseignement de chacune de vos maladresses. Beaucoup pensent que vous bénéficiez d'une expérience tirée de vie(s) antérieure(s).

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en Esprit.

Cet avantage est incompatible avec le défaut « Simple d'esprit ».

Mémoire eïdétique (3)

Votre mémoire est stupéfiante. Elle ne peut s'empêcher d'emmagasiner le moindre détail. Vous vous souvenez de passages entiers de livres que vous avez lus, vous citez les propos de vos interlocuteurs avec une précision déconcertante, vous apprenez des recueils de poèmes sans rencontrer la moindre difficulté.

Comme vous n'oubliez jamais rien, l'EG doit vous rappeler tous les détails des scènes que vous avez vécues.

Sommeil léger (1)

Le moindre bruit vous réveille et vous ne dormez jamais que d'un œil. Vous pouvez vous réveiller à volonté dans votre sommeil au prix d'un jet de VOL contre une difficulté de 15.

Volonté de fer (2)

Vous êtes déterminé et il est difficile de vous abuser ou de vous manipuler. Il est également ardu d'extraire des informations de vous par la ruse – le chantage ou des sortilèges par exemple – ou la force – la torture, etc.

Vous avez un bonus de + 1 à tout jet de VOL pour résister à une tentative de vous manipuler ou à toutes pressions physiques ou psychiques.

Défauts

Avoir un faible (variable)

Vous avez un faible pour quelqu'un ou quelque chose. L'objet de votre faible peut être un plat, un lieu, une personne... (1 point). Si vous êtes incapable de vous passer de l'objet de votre faible, ce défaut vaut 2 points : par exemple, si vous aimez l'un des membres de votre Compagnie, sa survie passe avant la vôtre dans les situations mettant vos existences en danger. Si ce n'est qu'une passade, il ne vaut que 1 point.

Cœur tendre (2)

La souffrance des autres vous est insupportable. Vous êtes incapable de porter un coup de grâce à un humain ou un saisonin et si, en combat, un coup entraîne la mort, vous perdez le sommeil pendant plusieurs jours. Ce défaut vous oblige à éviter le danger et à convaincre vos amis de faire de même. Il peut prendre la forme d'un interdit moral si votre éthique personnelle rentre en jeu.

Distrait (2)

Vous n'écoutez pas tout ce que l'on vous dit. On vous reproche souvent d'être dans les nuages ou de mépriser votre entourage. Il est tout à fait possible que les personnes qui ne vous connaissent pas très bien – lors d'une première rencontre par exemple – croient que vous êtes sourd.

L'EG est invité à ne jamais vous rappeler les détails de ce que vous avez vécu, voire à vous en donner des descriptions moins détaillées. Vous avez un malus de -1 à tout jet demandant de l'attention.

Emporté (2)

Vous êtes d'un tempérament colérique. Vos excès d'humeur ne sont plus discutés par vos proches depuis bien longtemps. Ils se sont en effet habitués à vos colères et il leur arrive d'en jouer. Vos ennemis profitent bien souvent de cette faiblesse pour vous faire commettre des erreurs.

Lorsque vous vous sentez insulté, vous devez faire un jet de VOL à DIF 15. Si vous échouez, vous devenez violent.

Illusions (1)

Vous vous faites des illusions. Vous êtes convaincus que vous possédez des talents surnaturels et/ou que vous pouvez produire des Œuvres que vous êtes bien incapable d'exécuter. Vous pouvez également être convaincu d'être un Mage redoutable ou que le Cryptogramme-magicien vous doit une faveur.

Pour 1 point de plus, ces illusions peuvent être liées à vos ennemis. Dans ce cas, attendez-vous à ce que l'Éminence Grise utilise ces ennemis dans sa campagne.

Obsession (1)

Quelque chose vous obsède. Il peut s'agir d'un trouble du comportement – regarder plusieurs fois par-dessus son épaule avant de pénétrer dans une pièce, etc. – ou d'un sujet fixe qui vous empêche d'aborder objectivement des situations liées à cette obsession.

Paranoïa (1)

Certaines personnes vous veulent du mal. Du moins le croyez-vous ! Elles n'ont pas forcément décidé de vous tuer mais semblent y réfléchir. Vous êtes convaincu de les avoir démasquées. Vous les imaginez derrière chaque acte du quotidien qui peut paraître suspect : un homme s'est retourné sur votre passage ou a levé les yeux vers vous, quelqu'un est derrière vous depuis que vous remontez la rue, etc.

Pas futé (3)

Vous êtes un peu moins intelligent que la moyenne. Tout le monde s'en rend compte et n'hésite pas en faire un sujet de plaisanterie. Vous évitez autant que possible les travaux intellectuels. Vous avez beaucoup de difficulté à appréhender des concepts abstraits pourtant fort simples.

Vous avez un malus de – 1 en INT.

Phobie (variable)

Vous êtes incommodé par quelque chose. De la simple méfiance à la terreur irraisonnée, vous soufrez bel et bien d'une phobie qui peut parfois vous causer de sérieux torts.

PHOBIE

Phobie	Coût	Effet
Crainte	1	- 1 à toutes les actions en rapport
Peur	2	- 3 à toutes les actions en rapport
Terreur	4	incapacité d'agir en présence du sujet de la crainte

Présomptueux (1)

Vous avez une haute opinion de vous-même et vous vous faites une idée très exagérée sur vos réelles capacités. Ce défaut fausse vos relations avec des personnes qui vous connaissent trop peu car elles sont tentées de vous croire lorsque vous prétendez connaître tel sujet ou être capable d'accomplir telle action. Si vous êtes un combattant, vous êtes absolument convaincu qu'aucun adversaire ne peut vous résister.

Lorsque vous échangez des données techniques sur votre personnage avec les autres joueurs, exagérez vos scores.

Simple d'esprit (4)

Sans être l'idiot du village, vous êtes tout de même un peu simple d'esprit. Vos capacités cérébrales ne sont pas en cause. Il semblerait plutôt que vous ne parveniez pas à faire usage de votre intelligence. Vous avez le mode de pensée d'un enfant et éprouvez de réelles difficultés face à des problèmes abstraits. Certains vous disent candide et les Obscurantistes vous comparent à leurs Danseurs.

Vous avez un bonus de + 1 en Esprit noir.

Ce défaut est incompatible avec l'avantage « Erreurs profitables ».

Corps

Avantages

Adresse (3)

Votre agilité est légendaire. Vous avez un contrôle inégalé sur vos muscles et vos amis vous comparent à certains félins. Vous êtes peut-être également un spécialiste des tours de passe-passe ou du pickpocket ou vous savez vous désarticuler.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en AGI. Le maximum de cette caractéristique est majoré de 1 point.

Ambidextre (5)

Votre personnage peut utiliser indifféremment l'une ou l'autre de ses mains pour des travaux manuels, de précision ou en combat. De plus, il est capable de manipuler deux objets simultanément, un dans chaque main, en ne subissant qu'un minimum de pénalité : -5 à chaque jet. Par exemple, s'il attaque avec deux armes, il peut porter deux attaques OU faire deux parades avec un malus de –5 à chaque jet.

Colosse (5)

Pour un membre de votre espèce vous êtes plus grand – sans pour autant être un géant – et plus fort que la moyenne. Votre score de TAI est majoré de 1 point et votre FOR bénéficie

d'un bonus de + 1. Cet avantage est interdit aux géants. Le seul cas connu de géant colossal vit à Abyme.

Force de la nature (3)

Vous êtes un solide gaillard, un de ceux que les saisonins nomment une « force de la nature ». Vous êtes rarement malade et lorsque c'est le cas vous récupérez plus rapidement que n'importe qui d'autre.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en RÉS. Le maximum de cette caractéristique est augmenté de 1 point.

Immunité (1 ou 2)

Vous êtes particulièrement résistant à une toxine de votre choix : alcool, drogue, poison etc. L'Éminence Grise peut exiger que vous précisiez le type ou l'origine de la toxine. Par exemple, un poison particulier.

Tous vos jets de RÉS à cette toxine ont un bonus de + 2 ou + 4 selon le coût de l'avantage.

Jeune (5)

Contrairement aux autres Inspirés interprétés dans AGONE, vous bénéficiez de la vigueur de l'adolescence.

Vous avez un bonus de + 1 en FOR et en RÉS. Les maxima de ces deux caractéristiques ne sont pas influencés. Les coûts de toutes les Charges sont doublés.

Marque de l'Eté (5)

Votre parrain est un saisonin de l'Eté qui vous a doté de la bénédiction de la Dame de sa saison.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en Corps.

Cet avantage est incompatible avec le défaut « Marque de l'Ombre ».

Réflexes éclairs (2)

Vous êtes attentifs à votre environnement et réagissez à des situations avec les réflexes d'un véritable fauve.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 3 à l'initiative.

Second souffle (2)

Bien que vous ne soyez pas forcément doté d'une capacité physique exceptionnelle, vous avez appris à économiser votre souffle. Ainsi, vous disposez de ressources insoupçonnées qui vous permettent de sortir de situations délicates.

Pour tous vos jets de RÉS à l'effort ou à l'asphyxie, la périodicité est doublée (vous n'effectuerez de jet d'asphyxie qu'après 2 x RES, ne serez essoufflé que deux fois plus longtemps après tous les autres...).

Sens aiguisé(s) (variable)

Un ou plusieurs de vos sens sont surdéveloppés. Les effets de cet avantage varient selon le(s) sens que vous choisissez. Il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

+ 1 à tous jets de PER faisant appel au sens impliqué. Pour le goût, cela peut permettre de détecter certains poisons : jet de PER contre une difficulté de 20.

Sommeil facile (1)

Vous pouvez vous endormir n'importe où et n'importe quand. Dès que vos yeux sont clos, vous sombrez dans un sommeil profond dont on peut vous tirer aisément. Vous pouvez ainsi gérer votre sommeil journalier comme bon vous semble.

SENS AIGUISÉ(S)

Nbre de sens aiguisés	Coût
1	1
2	2
3	4
4	6
5	8

Sommeil superflu (5)

Votre organisme n'a besoin que de quatre heures de repos total et continu par jour. Ceci vous permet de pratiquer davantage d'activités que vos compagnons et vous assure une réduction de moitié des temps d'apprentissage, à supposer que vous puissiez travailler pendant que les autres dorment. Cet avantage vaut 7 points pour les fées noires et multiplie par deux le nombre d'années obtenu pour l'Appel.

Spartiate (2)

Vous mangez et buvez moins que la moyenne de votre peuple. La périodicité des jets de RES dus à la soif ou à la faim est doublée.

Tout petit (1)

Vous êtes vraiment plus petit que la moyenne.

Votre score de TAI est minoré d'un point. Les fées noires ne peuvent pas prendre cet avantage.

Défauts

Arthrite (2)

Vos articulations sont douloureuses. Vous avez des difficultés à exécuter des travaux manuels de précision et à vous mouvoir aisément sous peine de ressentir des douleurs pénibles. Vous avez un malus de 1 en AGI.

Boiteux (2)

Handicapé de naissance ou suite à un accident, vous éprouvez des difficultés à vous déplacer. Vous avez un malus de -2 aux jets d'initiative. Votre MV est divisé par 2.

Fragile (2)

Depuis votre naissance, vous attrapez les pires afflictions. Vos amis vous ont toujours connu malade. Si

une région est sous le coup d'une grave épidémie, vous serez le premier à contracter le mal.

Vous avez un malus de – 1 en RÉS.

Gros dormeur (2)

Vous avez impérativement besoin de dormir 10 heures par jour. Si l'on vous en prive, vous souffrez d'une pénalité de – 1 à toutes vos caractéristiques de Corps pour tous jets. La même pénalité s'applique à tous vos jets de compétences liées au Corps.

Lépreux (4)

Vous avez contracté la lèpre. Tout le monde vous fuit, de peur de développer cette terrible maladie. Votre peau en état avancé de décomposition propage une forte puanteur. Toutes blessures sont susceptibles de se gangrener.

Les tentatives de Premiers soins sur votre personne s'effectuent toujours avec une DIF augmentée de 5.

Malingre (2)

La nature vous a doté d'une faible ossature et de peu de muscles. Vous êtes bien incapable de soulever de lourdes charges, de défoncer une porte ou de tordre des barreaux.

Vous avez un malus de – 1 en FOR.

Marque de l'Ombre (4)

Votre corps ne vous obéit jamais tout à fait comme vous le souhaitez et il semble presque se révolter contre votre volonté.

Vous avez un bonus de + 1 en Corps noir.

Ce défaut est incompatible avec l'avantage « Marque de l'Eté ».

Obèse (5)

Votre existence est une succession de festins et d'excès. Au fil des repas, votre embonpoint s'est accentué et vous êtes désormais bien incapable de participer à un effort physique.

Vous avez un malus de – 1 dans deux caractéristiques physiques de votre choix.

Sens déficients (variable)

Un ou plusieurs de vos sens sont déficients. Les effets de ce défaut varient selon le(s) sens que vous choisissez. Il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

-1 sur tous les jets de PER faisant appel au sens impliqué.

SENS DÉFICIENTS

Nbre de sens déficients	Coût
1	1
2	2
3	3
4	5
5	7

Sommeil lourd (1)

Votre sommeil est si profond que vous pouvez dormir dans un clocher alors que l'on sonne les cloches. Vous ne pouvez pas vous réveiller avant d'avoir dormi suffisamment. C'est une aubaine pour les assassins qui tenteraient de vous égorger dans votre sommeil.

Un membre en moins (3)

Vous avez perdu l'un de vos membres en combat ou à la suite d'un accident. Quoi qu'il en soit, un certain nombre de conséquences s'appliquent. Si c'est une jambe, vous vous déplacez très lentement (MV divisé par 3). Si c'est un bras, vous ne pouvez plus utiliser d'objets nécessitant deux mains.

Vieillard (4)

Les années vous ont rattrapé. Vous n'avez désormais plus la force d'antan et vos compagnons vous considèrent comme un poids. Un humain aurait entre 50 et 60 ans (adaptez cet âge selon les saisonnins).

Vous perdez 1 point de FOR et 1 point de RÉS, mais les Charges vous coûtent deux points de moins (avec tout de même un minimum de 1).

Arts

Avantages

Artiste complet (3)

Vous aimez vous exprimer de façon globale et ne privilégiez aucun art en particulier.

Les compétences artistiques de Société sont toutes considérées comme similaires pour vous. Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 à tous vos jets liés aux arts et non pas les jets d'Arts Magiques.

Chef d'Œuvre (5)

Vous possédez une pièce rare et unique de l'Art Ancien pour inspirer vos talents artistiques, un véritable Chef d'Œuvre. Discutez avec votre Éminence Grise pour obtenir davantage d'informations sur cette pièce rare et les Œuvres d'Art Magique qu'elle contient. Ce Chef d'Oeuvre contient l'équivalent de 50 points de Seuil d'Œuvres d'Art Magique latentes qu'il est possible d'apprendre.

Enthousiaste (3)

Vous êtes particulièrement inspiré. Vous êtes l'un des visionnaires de l'Art Libre. Vous pensez souvent à des combinaisons qui vous per-

mettent de concevoir des Œuvres hors du commun. De ce fait vos créations sont remarquées des autres Harmonistes qui voient en vous l'un de leurs dignes héritiers.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 dans la caractéristique secondaire ART.

Œuvre d'Art (1)

Vous êtes en possession d'une Œuvre d'Art qui vous permet d'appréhender les Arts Libres. Celle-ci contient un effet d'Art Magique latent de Seuil inférieur ou égal à 15 qu'il est possible d'apprendre (voir règles d'apprentissage des Œuvres). Cette Œuvre peut être liée à n'importe quel Art.

Il est possible de prendre cet avantage deux fois.

Sensible au chant des sirènes (1)

Vous ressentez la beauté et la mélancolie du chant des sirènes. Vous êtes moins susceptible d'être victime du Masque que la plupart des mortels. Vous réussissez automatiquement vos jets de Perfidie lorsque vous entendez le chant des sirènes.

Talentueux (2)

Vous avez un don particulier pour l'une des compétences artistiques de Société. Attention : cet avantage n'influence qu'indirectement les compétences d'Arts Magiques des Harmonistes.

TALENTUEUX

Art	Talent
Sculpture	Sens des formes et des volumes
Poésie	Sens du mot juste
Musique	Oreille absolue
Peinture	Sens des contrastes et des couleurs

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 dans la compétence appropriée.

Défauts

Insensible (1)

Une ou plusieurs compétences artistiques de Société sont difficiles à maîtriser pour vous.

Maître hostile (1)

Votre mentor ne vous aime pas ou a quelque chose à vous reprocher. Il vous rend la vie difficile en noircissant votre réputation. Il n'hésite pas à vous faire passer pour un piètre artiste. Que son atttitude soit fondée ou non est une décision que vous devrez prendre avec votre Éminence Grise.

Maître négligent (3)

Votre Maître n'a pas pris la peine de vous enseigner toutes les techniques de votre Art. Sans qu'il soit un ennemi, il ne vous a jamais considéré comme son disciple. Peut-être lui avez-vous été imposé ? Avait-il quelque chose à vous reprocher ? Il est tout à fait possible que votre mentor ait été de bonne volonté mais qu'il soit fort peu pédagogue et donc incapable de vous transmettre son savoir. Vos coûts pour progresser dans cet Art sont majorés d'un tiers.

INSENSIBLE

Art	Raison du problème
Sculpture	Sens des proportions défaillant
Poésie	Rime faible
Musique	Pas d'oreille musicale
Peinture	Mauvais goût

Vous avez un malus de – 1 dans la compétence appropriée.

Manque d'Inspiration (2)

Vous manquez de fantaisie et vous êtes incapable de vous ouvrir à des inspirations impromptues. Vous êtes un Harmoniste trop méthodique et il vous est très difficile de pratiquer les Arts Libres. Toute tentative dans ce sens verra le Seuil final de l'Œuvre majoré de 10.

Œuvre pervertie (3)

Vous possédez une Œuvre d'Art pervertie. Consultez votre Éminence Grise afin qu'il vous explique les conséquences de cette Œuvre sur votre apprentissage. Sachez néanmoins que les Œuvres perverties sont sous la domination du Masque.

Ravagé (2)

L'œuvre des Muses vous échappe. Vous avez beau regarder la nature, environnante, vous ne parvenez pas à comprendre sa splendeur. Vous avez un malus de – 1 en ART.

Emprise

Les avantages et défauts de cette catégorie ne sont accessibles que par les membres du Cryptogramme-magicien. Aucun trait n'est nécessaire pour en être membre mais dans ce cas, vous devez choisir l'un des trois ordres qui le constituent et lui prêter allégeance. Ce sont les dignes représentants de cet ordre qui tiennent l'école de magie où l'on vous a enseigné les subtilités des Danseurs et de leurs étincelles.

Avantages

Bonne école (variable)

Vous avez fait vos études de magie dans une école où un Chorégraphe acceptait de dispenser son enseignement. Cette expérience vous fut profitable tout comme aux autres élèves présents à cette époque.

BONNE ÉCOLE	
Coût	Points de Seuil supplémentaires
1	15
3	30
5	50

Vous bénéficiez de points de Seuil supplémentaires pour acquérir vos Sorts lors de la création de votre Inspiré.

Danseur discret (3)

Votre Danseur est très discret. Ses Danses sont si précises et vives qu'elles ne peuvent être repérées qu'au prix d'un jet de PER. Lorsqu'il est au repos, il se cache dans les plis de vos vêtements et il est aussi difficile de le distinguer. La DIF du jet de PER + Vigilance est de 25 au lieu de 15 habituellement pour repérer le Danseur (voir les règles sur l'invisibilité du Danseur).

Cet avantage n'est évidemment valable que pour un seul Danseur. Si vous en possédez plusieurs et que vous souhaitez que d'autres soient discrets, vous pouvez acheter plusieurs fois cet avantage.

Danseur surdoué (variable)

Votre Danseur est surdoué. Il bénéficie en effet d'une ou plusieurs qualités qui vous rendent l'Emprise plus facile.

L'un de vos jets de dés pour le créer est automatiquement considéré comme ayant obtenu les valeurs ci-dessous.

Cet avantage peut être pris plusieurs fois, soit pour qu'un unique Danseur en bénéficie dans plus d'une caractéristique, soit parce que vous en possédez plusieurs et que vous souhaitez que d'autres soient surdoués.

DANSEUR SURDOUÉ	
Coût	Résultat du dé
1	17
3	28
5	30

Don du Minuscule (5)

Au grand dam de vos collègues du Cryptogramme-magicien, les Danseurs apprécient votre présence. Ils se laissent approcher et utiliser. Bien que vous puissiez employer ce talent à des fins malhonnêtes, le Don du Minuscule vous permet surtout de bénéficier d'un bonus de + 3 à tous vos jets de dressage (les règles de dressage de Danseurs seront décrites dans un prochain supplément sur la magie) et de deux Danseurs supplémentaires dès votre première partie d'AGONE.

Doué (5)

La magie vous a toujours fasciné, attiré. Dès que vous en avez eu l'occasion, vous avez rejoint une école du Cryptogramme-magicien ou un Maître solitaire. Quelle ne fut pas votre joie lorsque les Mages vous révélèrent qu'ils avaient rarement connu un élève si doué. En effet, votre instinct est infaillible quant à l'utilisation des Danseurs. Vous ressentez ce dont ils ont besoin pour exécuter les sarabandes nécessaires à l'exécution d'un sortilège.

Vous avez un bonus de +1 permanent en EMP. Il s'ajoute à chaque nouveau calcul de l'Emprise.

PLUSIEURS DANSEURS	
Coût	Nombre de Danseurs
3	+1
7	+2

Plusieurs Danseurs (variables)

Vous avez appris la magie dans une région où les Danseurs prolifèrent. En quittant votre école de magie, les membres de votre ordre vous ont donné plusieurs Danseurs à moins que vous ne vous les soyez procuré vous-même.

Cet avantage ne peut être cumulé aux effets du « Don du Minuscule » lors de la création de votre Inspiré.

Prestige cryptogrammique (2)

Vos études dans les écoles de magie sont célèbres. Très vite, vous avez en effet manifesté un don pour le maniement des Danseurs.

Vos études ont été fulgurantes et vous avez certainement déjà créé quelques sortilèges de votre cru en vous hasardant à provoquer des pirouettes osées pour votre ou vos Danseurs.

Discutez avec votre Éminence Grise d'un sortilège que vous avez créé de toute pièce en vous inspirant de ceux proposés. Ce sortilège est connu par votre Danseur et est ajouté à la liste de ceux disponibles.

Cet avantage vous permet d'accéder à la Charge de Principal (voir plus haut) pour trois points au lieu de quatre, à condition de remplir les conditions prévues dans la description de cet avantage.

Défauts

Allergie (4)

Le comble d'un Mage est d'être « allergique » aux étincelles des Danseurs. En effet, les étincelles provoquent des réactions dans l'air ambiant qui irritent votre peau et vos yeux. Vous ne pouvez que difficilement retenir vos

larmes en présence de la Magie. Malheureusement, les étincelles ne disparaissent jamais tout à fait et votre sensibilité à l'Emprise s'en ressent.

Vous avez un malus de - 1 en EMP. Ce malus est permanent et se retranche de tout nouveau calcul de l'EMP.

Amour des chats (1)

Vous portez une affection particulière aux chats qui sont malheureusement les prédateurs des Danseurs. Vous avez bien du mal à faire cohabiter les deux car ces animaux rêvent de jouer avec les Danseurs et de les dévorer.

La présence des chats stresse les Danseurs. Elle augmente de + 5 tous les Seuils de sortilèges et empêchent l'exécution des Danses trop complexes à mémoriser (tous les Sorts dont le Seuil de base est supérieur ou égal à 20 sont impossibles à lancer en présence d'un chat).

Animosité des Danseurs (4)

Sans que l'on puisse expliquer pourquoi, rares sont les Danseurs qui ne vous détestent pas. En votre présence, ils se cachent et refusent d'exécuter leur danse et leurs pirouettes. Vous ne pouvez utiliser comme Danseur que ceux que vous amadouez vous-mêmes. Pour amadouer un Danseur, vos difficultés de dressage sont augmentées d'un bonus de +10 (les règles de dressage de Danseurs seront décrites dans un prochain supplément sur la magie).

Danseur incapable (variable)

Votre Danseur est difforme ou meurtri au point de ne pouvoir exécuter de Danse gracieuse. Lorsque vous utilisez ce Danseur, vos Sorts sont plus difficiles à lancer. A la création de ce Danseur, vous retrancherez un certain nombre de points aux 3d10 habituels pour déterminer ses caractéristiques, selon sa difformité.

Ce défaut n'est évidemment valable que pour le Danseur que vous utilisez quotidiennement. Si vous en possédez plusieurs et si vous souhaitez que plus d'un soit difforme, vous pouvez prendre ce défaut plusieurs fois.

DANSEUR INCAPABLE

Coûts	Difformité	Détermination du Bonus en EMP
1	membre lourd	- 3 points à l'EMP
3	membre en moins	- 5 points à l'EMP
5	blessé à la tête	- 5 points à la Mémoire
1	Danseur traumatisé	- 3 points à l'Empathie

Danseur perdu (4)

Vous avez perdu votre Danseur. Celui-ci est mort, ou a été enlevé... Quelles que soient les circonstances, vous débutez la partie sans Danseurs (et ne pouvez pas en avoir plusieurs, bien sûr).

Disciple (3)

Contrairement à ce qu'exige la règle du Cryptogramme-magicien, vous n'avez pas appris la magie dans une école mais auprès d'un Mage solitaire. Si cela s'apprenait, votre mentor et ses élèves seraient chassés et mis à mort par les Censeurs. Peut-être certains d'entre eux sont-ils déjà à votre poursuite !

Effets indésirables (1)

Bien que votre Danseur soit tout à fait normal, votre magie connaît des effets secondaires que vous devez déterminer. Les Mages plus expérimentés vous considèrent comme un sujet d'étude intéressant.

Exemple : les étincelles de vos sortilèges s'accompagnent toujours du même son ou de la même lueur colorée, la température baisse là où vos sortilèges prennent effet, etc.

Forte personnalité (2)

Vous êtes quelqu'un de particulièrement exigeant. Ce trait de caractère vous poussent à épuiser vos Danseurs. Ce défaut diminue de 1 l'Endurance de tous vos Danseurs.

Gemme volée (2)

Votre Maître est un trafiquant de Gemmes et la vôtre a appartenu à un autre Mage avant vous. Bien que cela ne parasite pas votre magie, c'est un crime condamné par les Censeurs du Cryptogramme-magicien. S'ils venaient à l'apprendre, les Mages ne vous reconnaîtraient plus comme l'un des leurs.

Opprobre cryptogrammique (1)

Les Mages de votre école se souviennent de vous comme d'un mauvais élément. Il est possible que vous ayez toujours cherché à jouer des mauvais tours aux Danseurs des autres élèves ou que vous ayez eu une attitude déloyale. Bien que le Cryptogramme-magicien vous ait accueilli parmi les siens, les membres des trois obédiences ont été avertis. Désormais, votre réputation vous précède et ne force pas la sympathie des autres Mages.

Sensibilité à vif (4)

Votre sensibilité est particulièrement exacerbée ; les Danses magiques tout comme les étincelles des Danseurs peuvent vous rendre fou. A chaque fois que vous êtes témoin de leur sarabande, vous devez effectuer un jet de VOL + Résonance (Volonté seule pour les non-mages) contre une DIF de 15. Si vous échouez, il vous faut fuir la présence du Danseur au plus vite sous peine de perdre le contrôle de votre personnage pendant toute la durée de la Danse. L'EG choisit la forme que prend ce moment de folie.

Solitaire (3)

Les Danseurs vous agacent. Vous ne supportez pas qu'ils soient trop nombreux autour de vous ou sur

vous. Cela provoque en général chez vous des colères irraisonnées.

Ce défaut est particulièrement délicat car il vous empêche de pratiquer la Chorégraphie.

Saisons

Avantages

« Donneur » de Flamme (6)

Vous appartenez aux rares saisonins à qui l'on confie parfois des Flammes de défunts pour aller la donner aux futurs Inspirés. Vous êtes accueilli par tous les Décans comme un être sage, un véritable saint.

Vous commencez avec un bonus de + 1 au choix entre Âme, Corps et Esprit.

Caractéristique flamboyante (6)

Votre lignage porte la marque de la Flamboyance. Dans votre sang coule celui d'un ancien Inspiré qui devint un Génie. La transformation en Génie de la Flamme provoque le dégagement d'une forte énergie magique liée aux fragments des Muses qu'elle contient.

Cette puissance magique a définitivement altéré le sang de votre ancêtre ainsi que celui de ses descendants. Depuis on retrouve dans votre famille une caractéristique flamboyante. Cet avantage héréditaire obéit à un critère de sélection restrictif. À titre d'exemples : l'aîné, la première des filles, les enfants albinos etc.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 2 dans une caractéristique de votre choix. Le maximum de cette caractéristique est majoré de deux points également.

Défauts

Sang de l'Automne (3)

Par une circonstance ancestrale que vous ne vous expliquez pas, le sang d'une pixie, d'une morgane ou d'un draconien coule dans vos veines. Les saisonins vous craignent car ils croient que vous êtes là pour les espionner et les terrasser. Vous commencez le jeu avec 5 points de Ténèbre et de Perfidie. Vous avez également les Peines qui en découlent.

Haï d'un Décan (2)

Les enfants de l'une des Dames des Saisons vous vouent une haine intense. Que vous ayez enfreint une de leurs lois ou de leurs coutumes, ou même qu'ils vous accusent à tort d'un crime contre les Saisons et leurs serviteurs, ils sont déterminés à vous traquer. Réparer la faute ou démontrer votre innocence ne sera pas simple. Une fois l'affront lavé ou le malentendu dissipé, ces saisonins continueront à se méfier de vous.

Ce défaut n'a pas d'impact technique sur votre Parchemin. Néanmoins dans AGONE, les saisonins sont des acteurs à part entière et un tel défaut sera mis à profit par l'Éminence Grise, devenant rapidement un pénible fardeau.

Marque de l'Automne (3)

Les saisonins de l'Automne se sont penchés sur votre berceau à moins qu'ils se soient intéressés à vous afin que vous serviez leurs sombres desseins dans votre région. Ils sont tapis dans l'ombre et guettent le moment propice où ils pourront vous utiliser.

Vous commencez le jeu avec 10 points de Perfidie avec les Peines et les Bienfaits qui en découlent.

Remonté des Abysses (1)

Il y a quelques années, vous avez été capturé par des démons et entraîné dans leur univers souterrain. Ce sont des minotaures qui, en fuyant les Abysses, vous ont trouvé et sauvé des noirceurs inférieures.

Ce défaut ne peut être pris par un minotaure car tous ceux qui sont joués dans AGONE sont des renégats remontés des Abysses.

Vous commencez le jeu avec 10 points de Ténèbre ainsi qu'avec les Peines et les Bienfaits qui en découlent.

Flamme

Avantages

Flamme ardente (3)

Les Muses sont particulièrement présentes dans votre Flamme, ce qui vous confère une chance extraordinaire.

A chaque fois que vous faites un « 0 » sur un jet de dé, vous ne relancez pas un mais deux dés. Vous ne conservez que celui qui fait le plus grand score.

Sanctuaire (10)

Jeune, vous avez découvert l'entrée d'un Sanctuaire de Génie. Sentant votre Flamme, celui-ci vous a laissé y pénétrer et vous a appris à vous en servir. Malheureusement, votre vie rangée et la disparition du Sanctuaire ne vous ont pas permis de développer votre Flamme bien loin. Ceci vous confère, sans coût supplémentaire, l'un des avantages suivants et double son effet : « Perfection », « Erreurs profitables », « Marque de l'Eté ».

Vies antérieures (variable)

Les vies de ceux qui, par le passé, portèrent votre Flamme peuvent

CARACTÉRISTIQUE FLAMBOYANTE

Caractéristique	Héritage flamboyant
Force	Votre BD est majoré d'un cran (vous lisez le tableau des BD comme si vous aviez un point de FOR ou de TAI de plus).
Résistance	Longévité : votre espérance de vie est majorée d'un tiers.
Perception	L'un de vos sens bénéficie d'une qualité réservée à certains animaux : nyctalopie, sonar, etc.
Agilité	Votre sens de l'équilibre est exceptionnel : vous ne pouvez échouer à un jet d'équilibre.
Charisme	Meneur d'homme : les groupes vous écoutent. Ceci vous désigne comme un chef militaire ou un prophète. Vous devenez automatiquement le chef de tous les groupes auxquels vous appartenez (dans des limites raisonnables : pas le Cryptogramme-magicien, par exemple).
Créativité	Vos créations influencent vos contemporains. Elles s'imposent comme source d'inspiration. Tous les Harmonistes vous reconnaissent automatiquement comme l'un des meilleurs.
Volonté	Vous ne faiblissez jamais. Votre courage vous a permis d'accomplir des actes légendaires et de résister à bien des tentations. Vous gagnez toujours le minimum sur les jets de dés servant à déterminer le nombre de points de Perfidie que vous infligent les créatures du Masque.
Intelligence	Vous analysez les problèmes à la vitesse de l'éclair. Les plans que vous concevez sont sans défauts. L'EG doit vous indiquer quand l'un de vos projets comporte un risque auquel vous n'auriez pas pensé.

vous aider en vous insufflant une partie de leurs connaissances et de leurs compétences. Il vous appartient de créer leurs personnalités avec le concours de l'Éminence Grise. Ces vies sont autant de sources de scénario par l'intermédiaire de la réminiscence. Bien des surprises vous attendent et l'EG est invité à jouer du caractère de ces aïeux qui peuvent vous refuser l'accès à leur mémoire ou y mettre des conditions. Vous n'avez plus qu'à croiser les doigts pour qu'ils aient été des gens au passé sans histoire et non des criminels.

Au prix d'un jet de VOL contre DIF 20, vous pouvez accéder à la mémoire de ces ancêtres. En termes techniques, ils disposent de 40 points de création à dépenser dans des compétences. C'est à celles-ci que vous accédez lorsque vous réussissez votre jet de VOL.

VIES ANTÉRIEURES

Coût	Nbre de vies antérieures
2	1
4	3
6	5

Défauts

Flammèche (2)

Votre Flamme est pauvre. En effet, l'une des Muses est moins présente en vous. Cela n'affecte aucunement votre sensibilité artistique bien que cela vous fasse subir les aléas de la malchance.

A chaque fois que vous obtenez un « 1 » sur votre dé, vous relancez deux dés et prenez le plus grand des deux.

Hanté (variable)

Des voix et des songes qui ne vous appartiennent pas vous assaillent parfois. Ils semblent surgir du passé. En effet, l'un des anciens porteurs de votre Flamme a été séduit par le Masque et cela a profondément perverti sa psyché. Ce défaut est nivellé de 1 à 5.

A chaque fois que vous êtes exposé au Masque, l'Éminence Grise lance secrètement un dé. Des effets négatifs ont lieu lorsqu'il obtient un score égal au nombre de points que vous avez reçus pour ce défaut. Par exemple, si vous prenez « Hanté » à 5 points, l'effet se produit dès que l'EG tire 5 ou moins. Ce défaut peut être cumulé à « Vies antérieures » (voir plus haut).

HANTÉ

Jet	Effet
1	Les points de Perfidie que vous gagnez sont automatiquement égaux au maximum que peuvent obtenir les dés.
2	Vous acquerez une nouvelle Peine de Perfidie.
3	Les points de Perfidie que vous gagnez sont doublés.
4	Vous gagnez 1 point d'Aspect Noir.
5	Vous gagnez 2 points d'Aspect Noir.

Tenté par la Menace (4)

Vous êtes séduit par le Masque. Tout comme ses serviteurs, vous sentez qu'il essaye de vous amadouer. Vous ne pouvez pas le duper car ses suppôts savent intuitivement que vous luttez contre eux et leur maître.

Vous commencez le jeu avec un bonus de + 1 de Corps noir ou d'Esprit noir ou d'Âme noire. Ceci se cumule à tout autre défaut qui vous aurait octroyé un bonus dans l'un des Aspects noirs.

AVANTAGES ET DÉFAUTS PAR ORDRE CROISSANT DE COÛT

Avantages Charges et société
Célèbre (1)
Famille reconnue (1)
Noblesse (2)
Caravanier (2) : + 1000 pièces d'or en valeur de marchandises + 200 pièces d'or par points de création supplémentaires
Abri secret (2)
Bourgeois (2)
Principal (4)
Maître d'Armes (4)
Réseau d'espion (4)
Chambellan (4)
Seigneur (5)
Censeur (5)
Vestige de la Flamboyance (variable)
Chantage (variable)
Botte secrète (variable)

Avantages Âme
Inventif (1) : +1 sur tout jet avec au choix : Sculpture, Peinture, Musique, Poésie, Savoir-faire.
Séduisant (1) : + 1 à tout jet de relation sociale.
Sensible (3) : + 1 en CRÉ.
Charismatique (3) : + 1 en CHA.
Instinct de la perfection (5) : + 1 en Âme.

Avantages Esprit
Sommeil léger (1)
Clarté de pensée (2) : + 1 à tout jet d'action nécessitant de la concentration
Don pour les langues (2) : 2 langues supplémentaires.
Volonté de fer (2) : + 1 à tout jet de VOL
Confiance en soi (3) : + 1 en VOL
Bon sens (3) : + 1 en INT.
Mémoire eidétique (3)
Erreurs profitables (5) : + 1 en Esprit.

Avantages Corps
Sommeil facile (1)
Tout petit (1) : - 1 enTAI
Immunité (1 ou 2) : + 2 ou + 4 aux jets de RÉS de la toxine
Spartiate (2) : périodicité x 2 des jets de RES dus à la soif ou à la faim
Second souffle (2) : périodicité x 2 pour tous jets de RÉS
Réflexes éclairs (2) : + 3 à l'initiative.
Force de la nature (3) : + 1 en RÉS.
Adresse (3) : + 1 en AGI.
Ambidextre (5) : manipuler 2 objets : -5 à chaque jet.
Sommeil superflu (5)
Marque de l'Eté (5) : + 1 en Corps.
Jeune (5) : + 1 en FOR et en RÉS.
Colosse (5) : +1 en TAI et en FOR
Sens aiguisé(s) (variable) : + 1 à tous jets de PER du sens impliqué

Avantages Arts
Œuvre d'Art (1)
Sensible au chant des Sirènes (1) : Réussite automatique des jets de Perfidie
Talentueux (2) : + 1 dans la compétence appropriée.
Enthousiaste (3) :+ 1 dans la caractéristique secondaire ART.
Artiste complet (3) : + 1 à tous jets liés aux arts et non les jets d'Arts Magiques.
Chef d'Œuvre (5)

Avantages Emprise
Prestige cryptogrammique (2)
Danseur discret (3) : jet de PER pour repérer Danseur. DIF du jet de PER + Vigilance est de 25
Doué (5) : +1 permanent en EMP
Don du Minuscule (5) : + 3 à tous jets de dressage et de 2 Danseurs supplémentaires
Plusieurs Danseurs (variables)
Danseur surdoué (variable)
Bonne école (variable) : A la création : 15/30/50 pts de Seuil supplémentaires

Avantages Saisons
« Donneur » de Flamme (6) : + 1 aux choix entre Âme, Corps et Esprit.
Caractéristique flamboyante (6) : + 2 dans une caractéristique de votre choix

Avantages Flamme
Flamme ardente (3) : Si « 0 » sur un jet de dé, relancez deux dés et conservez le plus grand score.
Sanctuaire (10)
Vies antérieures (variable) : jet de VOL contre DIF 20 : ancêtre à 40 points de création dans compétences

Défauts Charges et Société
Mauvaise réputation (1)
Étranger (1)
Dette (1)
Amour disparu (1)
Famille honnie (2)
Vagabond (2)
Sans terre (2)
Personne à charge (2)
Orphelin (2) : - 10 points de création pour niveaux de compétences.
Secret terrible ou honteux (2)
Sauvage (3) : À la création, pas de compétences

AVANTAGES ET DÉFAUTS PAR ORDRE CROISSANT DE COÛT

de la famille Société ou Occulte.
Réputé mort (variable)

Défauts Âme
Blasé (2) : – 1 en CRÉ.
Défiguré (2)
Désagréable (2) : – 1 en CHA.
Oublié des Muses (4) : + 1 en Âme noire.
Difforme (5) : –1 en CHA. – 1 sur une caractéristique de Corps

Défauts Esprit
Illusions (1)
Obsession (1)
Paranoïa (1)
Présomptueux (1)
Cœur tendre (2)
Emporté (2)
Distrait (2) : –1 à tout jet demandant de l'attention.
Pas futé (3) : – 1 en INT.
Simple d'esprit (4) : + 1 en Esprit noir.
Avoir un faible (variable)
Phobie (variable)

Défauts Corps
Sommeil lourd (1)
Malingre (2) : – 1 en FOR.
Fragile (2) : – 1 en RÉS.
Gros dormeur (2) : Si manque de sommeil :– 1 à toutes caractéristiques de Corps etcompétences liées au Corps pour tous jets
Boiteux (2) : -2 aux jets d'initiative. MV / 2.
Arthrite (2) : - 1 en AGI.
Un membre en moins (3) : MV / 3
Vieillard (4) : - 1 en FOR et RÉS. Charges coûtent – 2 points
Lépreux (4) : Premiers soins sur soi DIF + 5.
Marque de l'Ombre (4) : + 1 en Corps noir.
Obèse (5) : – 1 dans 2 caractéristiques physiques au choix.
Sens déficients (variable) : -1 sur tous jets de PER du sens impliqué.

Défauts Arts
Insensible (1) : – 1 dans la compétence appropriée.
Ravagé (2) : – 1 en Art.
Manque d'Inspiration (2) : Toute tentative d'Art Libre Seuil + 10.
Œuvre pervertie (3)
Maître hostile (1)
Maître négligent (3) : Coûts pour progresser dans l'Art + 1/3

Défauts Emprise
Amour des chats (1) : présence des chats : +5 à tous les Seuils de sortilèges et tous Sorts de Seuil > ou = 20 impossibles
Opprobre cryptogrammique (1)
Effets indésirables (1)
Gemme volée (2)
Forte personnalité (2) : -1 Endurance de tous Danseurs.
Solitaire (3)
Disciple (3)
Animosité des Danseurs (4) : DIF dressage +10
Sensibilité à vif (4) : jet de VOL + Résonance contre une DIF de 15.
Danseur perdu (4)
Allergie (4) : – 1 en EMP.
Danseur incapable (variable)

Défauts Saisons
Remonté des Abysses (1) : + 10 points de Ténèbre
Haï d'un Décan (2)
Sang de l'Automne (3) : +5 points de Ténèbre et de Perfidie
Marque de l'Automne (3) : + 10 points de Perfidie

Défauts Flamme
Flammèche (2) : Si « 1 » sur votre dé, relancez deux dés et conservez le plus grand score.
Tenté par la Menace (4) : + 1 de Corps noir ou d'Esprit noir ou d'Âme noire
Hanté (variable)

Exemple de création de personnage

Stéphane et Bruno ont réuni l'essentiel pour pratiquer le jeu de rôle : café, pépitos, crayon, gomme et un dé à 10 faces. Stéphane, en tant qu'Eminence Grise, a exposé à Bruno les grandes lignes d'AGONE : il lui a d'abord résumé le jeu en quelques phrases, pour cerner le propos d'emblée, puis il lui a rapporté le contenu du chapitre « Le Rôle des Inspirés ». Il lui a ensuite tracé rapidement le profil des Royaumes crépusculaires ainsi que celui des différents peuples, les humains et les neuf saisonins. Résultat : Bruno ne pense pas pouvoir survivre sans devenir illico un joueur d'AGONE.

Stéphane lui alors présenté une photocopie du Parchemin et lui a expliqué les principes de base du système de simulation. La création de l'Inspiré de Bruno peut commencer.

• **ÉTAPE 1 :** Bruno doit choisir de quel peuple est issu son personnage. Il opte pour un lutin, qui se nommera Lucas.

• **ÉTAPE 2 :** Bruno est très excité (le café doit aider) à l'idée d'avoir affaire aux Danseurs. Il désire donc que son lutin soit chasseur de Danseurs. Ayant lu les romans de Mathieu Gaborit, il choisit d'être originaire d'Urguemand, le royaume qu'il connaît le mieux, et qui plus est, de la baronnie de Rochronde. Ce sera un lutin mâle, âgé de 27 ans, mesurant

1m10 (se référant au tableau des caractéristiques des peuples, il a une TAI -1) et pesant 50 kilos environ.

• ÉTAPE 3 : Bruno va maintenant enrichir son personnage en choisissant des avantages et des défauts. Stéphane lui montre la liste récapitulative et Bruno pose des questions sur les avantages et défauts qui l'intéressent.

Il détient 10 points de création maximum pour choisir des défauts. Il prend :

– « **Dette** » **(1 pt)** et décide en accord avec l'EG qu'un individu avait besoin d'un Danseur, que Lucas s'était engagé à le lui fournir et qu'il n'a pas pu le faire, se mettant ainsi dans une situation délicate ; « **Gros dormeur** » **(2 pts)** ; « Disciple » (3 pts) ; « **Tenté par la menace** » **(4 pts)** : dans sa jeunesse, Lucas essayait de s'approprier les Danseurs d'autrui et acceptait à cette époque de vendre des Danseurs aux Obscurantistes. Quand il a vu ce qu'il en advenait, il a arrêté. Cette perfidie et la crainte de retomber dans la même attitude pousse Lucas à se sentir « tenté par la menace ». Lucas gagne +1 en Esprit noir.

1+2+3+4 = 10 points de création investis en défauts. Bruno doit donc prendre 10 points d'avantages. Il choisit :

– « **Abri secret** » **(2 pts)** : c'est là qu'il cache ses Danseurs. Il se trouve dna sune dépendance du manoir de Rochronde et seule Dame Ewelf connaît son existence ; « **Doué** » (5 pts) : Lucas sera donc un Mage accompli. Il profite d'un bonus de +1 en EMP permanent ; « **Tout petit** » **(1 pt)** : Lucas est un lutin plus petit que la moyenne. Sa TAI passe à -2 ; « **Second souffle** » **(2 pts)** : Lucas a l'habitude de courir après ses proies et bénéficie ainsi d'une périodicité double pour tous ses jets de RES.

Voilà, 2+5+1+2 = 10 points de création investis en avantages compensent les 10 points de défauts.

A présent se pose la quesiton de savoir si Bruno possède une Charge. Il détient pour cela 5 points de création supplémentaires. Il aimerait en effet être le chasseur de Danseurs officiel de la baronnie de Rochronde. L'EG fixe le coût de cette Charge à 3 points. Il n'a pas à choisir 3 points de défauts en retour. Par contre, il lui reste 2 points de création qu'il peut investir dans d'autres avantages au choix. Ils ne l'obligeraient pas non plus à prendre 2 points de défauts en retour. Mais Bruno juge que Lucas est suffisamment défini comme ça. Il note sur son Parchemin que certaines caractéristiques ont été modifiées par ses choix : TAI -2, EMP+1, Esprit noir +1.

• **ÉTAPE 4 :** Lucas, en tant qu'Inspiré, devrait avoir de base : Flamme de 1/0, Corps 1/0, Esprit 1/0 et Ame 1/0. Toutefois, à cause du défaut " Tenté par la menace ", son Esprit passe à 1/1. Ça ne change pas son score de Flamme qui reste à 1/1. Il a donc 2 points d'Héroïsme.

• **ÉTAPE 5 :** Lucas dispose de 70 points de création pour ses caractéristiques primaires. Il se sert de la table d'achat et répartit les points comme suit en tenant compte des modificateurs (bonus, malus), minima et maxima de la table des caractéristiques des peuples :

AGI : 10 pts (+1) = 8 ; **FOR** : 2 pts = 2 ; **PER** : 14 pts (+2) = 10 ; **RES** : 5 pts - 2 = 3 ; **INT** : 10 pts = 7 ; **VOL** : 5 pts (+1) = 6 ; **CHA** : 14 pts = 8 ; **CRE** : 10 pts = 7

Il a bien investi 70 points de création.

• **ÉTAPE 6 :** Bruno calcule les caractéristiques secondaires de Lucas :

MÊL : [2 + (8x2)] / 3 = 6 ; **TIR** : (8+10) / 2 = 9 ; **EMP** : Bruno veut que +Lucas soit jorniste, donc **EMP** = **INT** = 7 +1 (« Doué ») = 8 ; **ART** : (8+7) / 2 = 7 ; **TAI** : -2 (au lieu de -1, car « Tout petit ») ; **MV** : 1 (au lieu de 2, car TAI -2) ; **BD** : 2-2 = 0 donc selon tableau BD = -4 ; **PdV** : 10 (au lieu de 20 car TAI -2) + (3x3) + 1d10 (tirage : 10) = 29 ; **SBG** : 29 / 3 = 9 ; SBC : 29 / 2 = 14 ; **Charge max** : (2+3) x 4 = 20 ; **Demi-charge** : 20 / 2 = 10 ; **Chaque quot.** : 20 / 4 = 5.

• **ÉTAPE 7 :** Lucas possède de base les compétences de saisonins suivantes :

Saison : printemps 5 (spé : farfadets, car Bruno a envie de connaître ce peuple plus ou moins frère), Discrétion 5, Herboristerie 5, Astronomie 5.

De plus , il dispose de 100 points de création pour ses compétences. Il se sert de la table d'achat et répartit les points comme suit :

Arme : fronde 4 (4 pts), Arme : dague 4 (4 pts), Athlétisme 6 (7 pts), Escalade 6 (7 pts), Esquive 5 (5 pts), Vigilance 6 (7 pts), Acrobatie 7 (10 pts), Camouflage 5 (5 pts), Chasse 5 (5 pts), Fouille 6 (7 pts), Baratin 1 (1 pt), Conn. Danseurs (spé : lieux) 8 (14 pts), Résonance : jorniste 9 (19 pts).

Bruno a donc investi 95 points + deux spécialités (4 pts) = 99 points.

• **ÉTAPE 8 :** Pour choisir ses Sorts d'Emprise, Bruno dispose du nombre de points suivants : (8 x 9) = 72. Il va donc pouvoir acquérir un nombre de Sorts dont les Seuils additionnés atteindront 72 maximum. L'EG lui expose la liste de Sorts jornistes et en profite pour s'emparer des pépitos tandis que Bruno choisit :

– « **Réconfort du Danseur** » : Seuil 10 ; « **Impression de vérité** » : Seuil 10 ; « **Marquer un Danseur** » : Seuil 15 ; « **Discerner la Flamme** » : Seuil 15 ; « **Zone de silence** » : Seuil 15 ; Total des Seuils : 65 points. Les 7 points restant sont perdus.

Bruno décide de créer tout de suite le Danseur de Lucas et le nommer « Malingre ». Bruno opte pour un tirage aléatoire.

3d10 = 17 : **Mémoire** : 18 ; 3d10 = 14 : **Bonus d'Emprise** : +2 ; 3d10 = 20 : **Empathie** : 5 ; 3d10 = 10 : **Endurance** : 2

La Mémoire de 18 peut contenir 18x5 = 90 points de Seuil. C'est donc suffisant pour les 65 points des Sorts choisis par Bruno. Malingre pourra en apprendre d'autres.

Bruno inscrit sur son Parchemin la liste des Sorts et leurs paramètres, ainsi que le profil de son Danseur.

• **ÉTAPE 9 :** Bruno inscrit sur son Parchemi sa Base d'initiative : 8+10 = 18 et les scores de ses deux armes, la fronde et la dague, dans les cases appropriées. Il ne porte pas d'armure particulière.

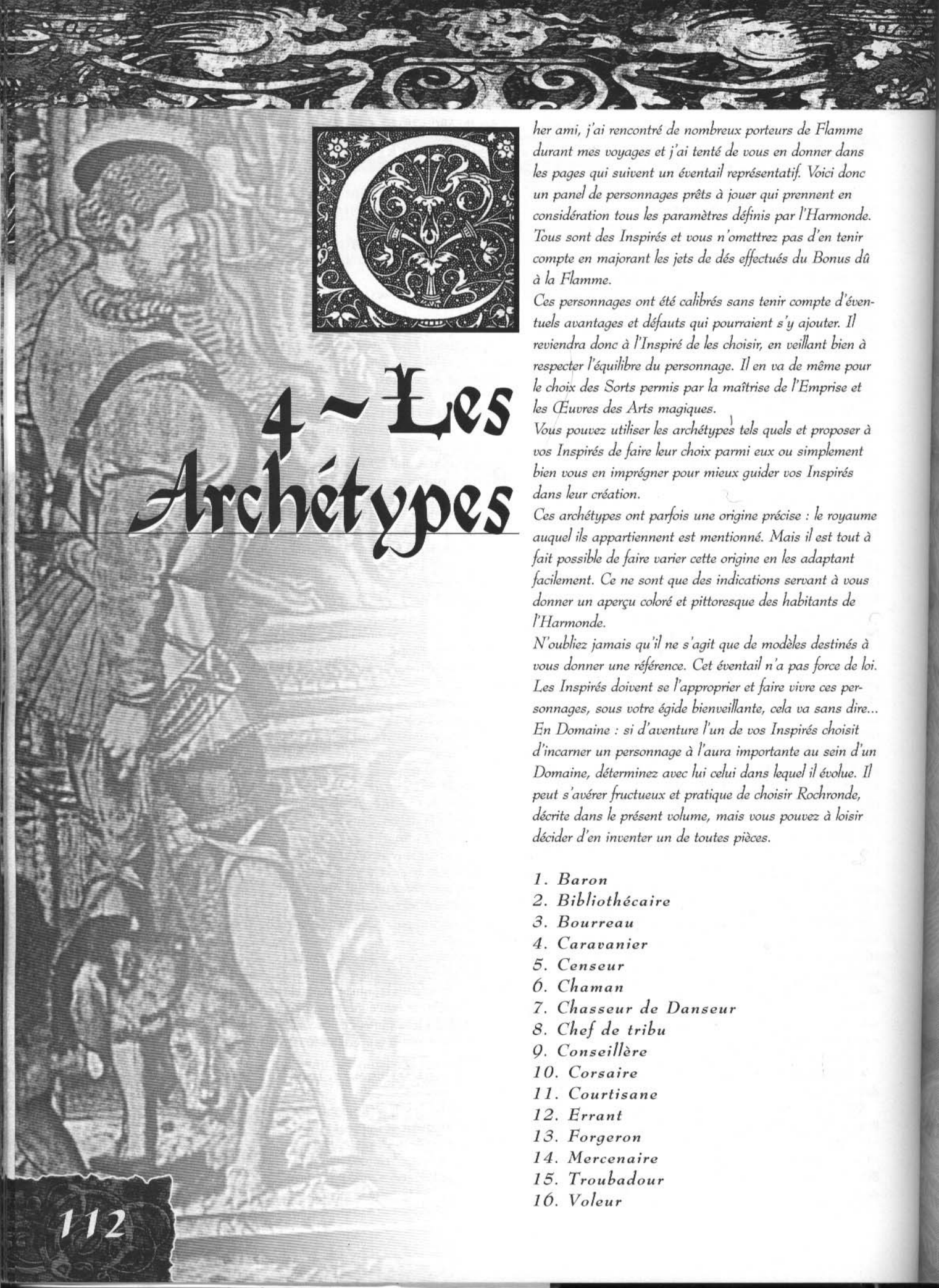
Il reporte sur le volet occulte ses scores d'EMP, de Connaissance des Danseurs et de Résonance et calcule son **Potentiel d'Emprise** : 8 + 8 + 2 = 18 ; son **Potentiel Intuitif** : 7 + 5 = 12.

Il inscrit son équipement habituel, dont ses deux armes.

Sa compétence la plus élevée se trouve dans la famille Occulte, l'EG l'ignore donc. La deuxième plus élevée se trouve dans la famille Maraude (Acrobatie 7). Le parrain de Lucas était donc un saisonin de l'Automne. L'EG songe que le sentiment de Lucas d'être « tenté par la menace » trouve là une explication qu'il développera à sa guise...

Reste à imaginer l'histoire de Lucas, son passé, ses proches...

Ça y est : Lucas le lutin inspiré, Mage jorniste et chasseur de Danseur officiel de la baronnie de Rochronde, est prêt à recevoir la visite d'un certain Malycène, qui va lui révéler qu'il possède la Flamme et que l'Ennemi le guette...



4 ~ Les Archétypes

Cher ami, j'ai rencontré de nombreux porteurs de Flamme durant mes voyages et j'ai tenté de vous en donner dans les pages qui suivent un éventail représentatif. Voici donc un panel de personnages prêts à jouer qui prennent en considération tous les paramètres définis par l'Harmonde. Tous sont des Inspirés et vous n'omettrez pas d'en tenir compte en majorant les jets de dés effectués du Bonus dû à la Flamme.

Ces personnages ont été calibrés sans tenir compte d'éventuels avantages et défauts qui pourraient s'y ajouter. Il reviendra donc à l'Inspiré de les choisir, en veillant bien à respecter l'équilibre du personnage. Il en va de même pour le choix des Sorts permis par la maîtrise de l'Emprise et les Œuvres des Arts magiques.

Vous pouvez utiliser les archétypes tels quels et proposer à vos Inspirés de faire leur choix parmi eux ou simplement bien vous en imprégner pour mieux guider vos Inspirés dans leur création.

Ces archétypes ont parfois une origine précise : le royaume auquel ils appartiennent est mentionné. Mais il est tout à fait possible de faire varier cette origine en les adaptant facilement. Ce ne sont que des indications servant à vous donner un aperçu coloré et pittoresque des habitants de l'Harmonde.

N'oubliez jamais qu'il ne s'agit que de modèles destinés à vous donner une référence. Cet éventail n'a pas force de loi. Les Inspirés doivent se l'approprier et faire vivre ces personnages, sous votre égide bienveillante, cela va sans dire...

En Domaine : si d'aventure l'un de vos Inspirés choisit d'incarner un personnage à l'aura importante au sein d'un Domaine, déterminez avec lui celui dans lequel il évolue. Il peut s'avérer fructueux et pratique de choisir Rochronde, décrite dans le présent volume, mais vous pouvez à loisir décider d'en inventer un de toutes pièces.

1. *Baron*
2. *Bibliothécaire*
3. *Bourreau*
4. *Caravanier*
5. *Censeur*
6. *Chaman*
7. *Chasseur de Danseur*
8. *Chef de tribu*
9. *Conseillère*
10. *Corsaire*
11. *Courtisane*
12. *Errant*
13. *Forgeron*
14. *Mercenaire*
15. *Troubadour*
16. *Voleur*

« Par le sang sacré de mes ancêtres, cela fait maintenant dix-huit ans que j'exerce ma charge de baron sans faillir et voilà bien la première fois qu'un individu me fait une proposition de la sorte. Et dites-moi donc, triste sire, pourquoi je devrais quitter mon Domaine et parcourir les routes en votre compagnie ? »

Baron

Vous incarnez la loi dans votre baronnie et vous la faites respecter. Vous aimez vous dire que vous dirigez vos sujets avec la délicatesse d'une main de fer dans un gant de velours. Cela fait bien longtemps que vous n'avez plus sorti votre grande épée droite de son fourreau pour veiller à la stricte application de vos édits, mais vous vous plaisez à rendre la justice dans votre grande salle d'audience toute parée de vos couleurs. Votre pourpoint rouge et noir et votre massive silhouette sont réputés partout sur vos terres et vos vassaux tremblent lorsque vous tirez délicatement sur votre grande moustache rousse. Incontestablement, vous êtes un grand seigneur et vous avez appris à maîtriser votre charge au fil des ans. Drapé dans votre cape, vous parcourez le plus souvent possible votre territoire et vous pratiquez la chasse avec ferveur et passion. Vous appliquez la loi salique sans plaisir particulier, en essayant d'être juste. La loi, c'est la loi.



Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Humain

Âge : 41 ans
Taille : 1 m 79 (TAI 0)
Poids : 88 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 8
FORce : 9
PERception : 7
RESistance : 7

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 8
EMP : -
TIR : 7
PdV : 54
SBG : 18
SBC : 27
BD : +2
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 105
Demi-charge : 52
Charge quotidienne : 26

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Épée 8, Bouclier 6, Athlétisme 5, Équitation 7, Esquive 8, Vigilance 6.
Maraude : Chasse 6.
Occulte : Cryptogramme 5.
Savoir : Alphabet : urguemand 5,
Langue : urguemande 6,
Lois : urguemandes 8, Stratégie 5.
Société : Diplomatie 5, Éloquence 5, Étiquette 5,
Us et coutumes : urguemands 5.

AVANTAGES ET DÉFAUTS
Seigneur (5)

COMBAT
Attaque au contact : épée 18 + 1d10, écu 15 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive :
17 – malus armure + 1d10
Parade :
épée 18 + 1d10, écu 21 + 1d10
Défense à distance :
(17 - malus armure)/2

ARME
Épée / +1 / +1 / +1 / +4 / 0

ARMURE
Plaques
Veste seule : Malus -5, Prot. 7
Partielle : Malus -10, Prot. 13
Complète : Malus -14, Prot. 14
Bouclier : Écu (-3, 0, +4, +1)

ANIMAL DE COMPAGNIE
Percheron
RES 12, FOR 12, AGI 3, PER 7
MEL 7, EMP -, ART -
TAI +1 / MV +6 / BD +10
PdV 82 / SBG 27 / SBC 41

Compétences : Athlétisme 7
Arme : Sabots 6 /piétiner 6

Bibliothécaire éclipsiste

Harmoniste de la Geste

« Vous savez, moi non plus, je n'ai jamais entendu parler de telles pratiques. Allons, venez, nous allons vérifier dans l'Encyclopédie de Tysaniar s'il n'y a pas des articles qui pourraient nous intéresser et éclairer nos lanternes. »

Votre silhouette enveloppée dans son épais manteau de bure est connue dans toute la région. Vous véhiculez le Savoir et vous en avez bien conscience. Vous souhaitez repousser sans cesse plus loin les frontières de l'analphabétisme et de l'illettrisme et vous prônez avec une vigueur toujours renouvelée les vertus de la lecture. Vous êtes celle que l'on vient voir lorsqu'on est en butte à l'ignorance. Votre éternelle calotte de fer posée sur la tête, vous aimez vous installer pour de longues heures de labeur infatigable dans votre salle d'étude où votre Danseur se plaît tant à se prélasser sur un antique lutrin. Vous pouvez ainsi dérouler à loisir les parchemins que vous récupérez auprès des marchands de passage. Seul le bruit de vos bracelets qui s'entrechoquent doucement vient alors troubler la quiétude de votre recueillement.

Archétype



Origine : Urguemand
Peuple : Humain

Âge : 37 ans
Taille : 1 m 62 (TAI 0)
Poids : 58 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 5
PERception : 5
RESistance : 5

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 9
VOLonté : 9

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 7
CREativité : 7

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 7
MEL : 5
EMP : 9
TIR : 5
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
BD : 0
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Dague 5, Athlétisme 5, Équitation 5, Esquive 6, Vigilance 5.
Occulte : Geste 7, Cryptogramme 5, Conn. Danseurs 6, Harmonie 6, Résonance éclipsiste 6.
Savoir : Alphabet : urguemand 6, Géographie 5, Histoire et légendes 6, Langue 5, Lois : urguemandes 3.
Société : Peinture 5, Poésie 7, Étiquette 5, Intendance 5, Us et coutumes : urguemands 5.

AVANTAGES ET DÉFAUTS
Abri secret (2), Célèbre (2)

COMBAT
Attaque au contact : 13 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 13 + 1d10
Parade : 11 + 1d10
Défense à distance : 6

ARME
Dague : 0 / +2 / 0 / +1 / -1

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

MAGIE
EMP : 9 / Résonance : 9
Conn. Danseurs : 6
Pot. d'Emprise : 20

DANSEUR(S)
Mémoire (totale/actuelle) : 24
Bonus EMP : +4
Empathie : 6 / Endurance : 5

ART : 7 / Geste : 7
Poésie : 7
Pot. d'Art magique : 15

Bourreau renégat minotaure

« Si tu continues de la sorte, malotru, je vais faire rouler ta tête comme une bille de bois. Ta famille et tes amis n'auront plus ensuite qu'à te pleurer ou je leur ferai subir le même sort. »

Malgré le grand casque métallique qui recouvre votre visage, vos deux cornes naturelles font de vous un minotaure aisément identifiable. Gainé dans une complexe armure en plaques qui vous couvre des pieds à la tête, vous vous plaisez à évoluer sans honte dans les rues de votre cité. Vous maniez avec une égale habileté la grande hache à deux mains ainsi que l'épée bâtarde et vous représentez un adversaire contre lequel bien peu osent se mesurer. Massif et opiniâtre, vous êtes peu aimé par la population mais votre réputation vous laisse exercer à loisir votre activité tant redoutée. Vous arpentez seul et taciturne les larges rues pavées de votre cité et vous ne répondez jamais aux salutations forcées des notables qui croisent votre chemin. Quelquefois, vous êtes la cible des quolibets des gamins que vous éloignez en posant votre patte sur l'impressionnante garde de votre hache au pommeau noir comme l'ébène. Vous êtes craint et honnis en silence. Malheur à ceux qui se montrent injurieux à votre encontre. L'odeur du sang imprègne vos naseaux.



Archétype

Origine : Janrénie
Peuple : Minotaure

Âge : 39 ans
Taille : 2 m 51 (TAI +1)
Poids : 172 kg
MV : 4

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 8
FORce : 13
PERception : 4
RESistance : 10

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 4
CREativité : 4

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : -
MEL : 9
EMP : -
IIR : 6
PdV : 82
SBG : 27
SBC : 41
BD : +12
Pts d'héroïsme : 02
Pts de Ténèbre : 10

Charge max. : 240
Demi-charge : 120
Charge quotidienne : 60

COMPÉTENCES

Épreuve : Arme : Cornes 7, Hache à deux mains 9 (spécialité : attaque en force), Athlétisme 7, Escalade 5, Esquive 8, Survie 4, Vigilance 8.
Occulte : Démonologie 5.
Savoir : Chirurgie 6, Langue : urguemande 5, Lois : urguemandes 6, Saisons : Été 5, Stratégie 5.
Société : Étiquette 5, Us et coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES MINOTAURES

Encorne,
Nyctalopie mineure.

COMBAT

Attaque au contact :
10 + Armes + bonus Arme + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive :
17 - malus armure + 1d10
Parade :
10 + Arme + bonus Arme + 1d10
Défense à distance :
(17- malus armure)/ 2

ARMES

Corne : -1 / +1 / 0 / +3 / -
Hache double : +1 / 0 / -1 / +8 / +1

ARMURE

Plaques
Veste seule : Malus -5, Prot. 7
Partielle : Malus -10, Prot. 13
Complète : Malus -14, Prot. 14

Lutin caravanier

Keshite

« Dix pièces d'or ! Je vous demande dix malheureuses onces ! N'est-ce pas un joli prix pour acquérir cette magnifique jument qui fera la fierté de vos écuries ? Sultan, je ne suis pas un fourbe et encore moins un idiot. Jamais je n'oserais escroquer un homme tel que vous. C'est pourquoi je consens à abaisser le prix à huit pièces... Nous sommes d'accord ? Merveilleux ! Mes serviteurs veilleront au bon acheminement de votre acquisition. Désaltérons-nous maintenant pour célébrer l'affaire. »

Votre langue et vos mains sont les deux seules armes que vous utilisez à la perfection. Votre combat consiste en effet à vendre pour faire du profit et vous vous acquittez fort bien de cette tâche. Vous préférez vous entourer de quelques mercenaires pour assurer votre protection et pouvez ainsi à loisir vous adonner aux joies du négoce. Vous vous munissez parfois d'un aiguillon court que vous glissez dans un délicat fourreau de cuir souple à votre ceinture. Débonnaire et grassouillet, vous êtes un négociant heureux. Les affaires marchent bien pour vous. Volontiers ostentatoire, vous n'hésitez pas à débourser des sommes faramineuses pour installer vos comptoirs sans cesse plus loin et pour effectuer des travaux de réaménagement dans la luxueuse demeure que vous occupez au centre de la ville. Vous veillez scrupuleusement à la sécurité de vos tractations et n'hésitez pas à vous attirer les faveurs des puissants en donnant de grandes réceptions qui font jaser toute la ville. Doué pour la moquerie, vous maniez le verbe avec précision et il ne fait pas bon s'attirer vos foudres car aussitôt votre cible devient le sujet de tous les quolibets. Vous êtes néanmoins de plaisante compagnie et il fait bon cheminer à vos côtés.



Archétype

Origine : Empire de Keshe
Peuple : Lutin

Âge : 36 ans
Taille : 1 m 12 (TAI -1)
Poids : 47 kg
MV : 2

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 10
FORce : 4
PERception : 9
RESistance : 5

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 7
VOLonté : 7

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 7
CREativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 8
EMP : -
TIR : 9
PdV : 42
SBG : 14
SBC : 21
BD : -1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 54
Demi-charge : 27
Charge quotidienne : 13

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Fouet 5, Esquive 8, Vigilance 5.
Maraude : Déguisement 5, Discrétion 5, Intrigue 2.
Savoir : Alphabet : keshite 5, Astronomie 5, Géographie 5, Herboristerie 5, Langue : keshite 5, Langue : urguemande 5, Saisons : Printemps 5, Zoologie 5.
Société : Peinture 5, Baratin 7, Intendance 5, Négoce 8, Us et coutumes : keshites 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES LUTINS
La Sève.

COMBAT
Attaque au contact : 14 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 19 + 1d10
Parade : 12 + 1d10
Défense à distance : 9

ARMES
Fouet : 1 / 0 / 0 / 2 / 2

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

ANIMAL DE COMPAGNIE
Chameau
RES 12, FOR 12, AGI 4, PER 7
MEL 7, EMP -, ART -
TAI +1, MV +6, BD +10
PdV 82, SBG 27, SBC 41
Compétences : Athlétisme 7,
Arme : Sabots (piétiner) 5

Censeur obscurantiste

« Ladre, tu aurais mieux fait d'écouter les conseils édictés par le Cryptogramme. T'attirer les foudres de ces sages maîtres fut une erreur que tu vas maintenant payer du prix du sang. Allons, respire une dernière fois cet air goûteux et ferme les yeux, ainsi ne verras-tu pas venir le coup fatal. »

Entièrement gainée dans un complexe ensemble de cuir noir travaillé, vous savez vous y prendre pour passer inaperçue. Avec votre Danseur crucifié sur la poitrine, il est clair qu'il vaut mieux jouer la carte de la discrétion et vous êtes devenue une véritable spécialiste dans ce domaine. Vos talents particuliers ont éveillé l'attention du Cryptogramme-magicien et vous avez été recrutée pour devenir Censeur. Depuis, vous exercez cette charge avec toute l'application dont vous êtes capable et jamais, jusqu'à présent, vous n'avez subi d'échecs. Toutes vos missions ont été couronnées de succès. Votre réputation est en train de s'établir et renforce encore plus la peur que suscite votre arrivée.

Archétype



Origine : Urguemand
Peuple : Humain

Âge : 39 ans
Taille : 1 m 66 (TAI 0)
Poids : 55 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 7
PERception : 7
RESistance : 7

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 10

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CREativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MFT : 7
EMP : 10
TIR : 7
PdV : 53
SBG : 17
SBC : 26
BD : +1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 98
Demi-charge : 49
Charge quotidienne : 24

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : rapière 5, Athlétisme 5, Escalade 5, Esquive 5, Vigilance 6.
Maraude : Acrobatie 5, Camouflage 5, Chasse 5, Déguisement 4, Discrétion 5.
Occulte : Cryptogramme 7, Conn. Danseurs 7, Harmonie 7,
Résonance : obscurantiste 7.
Savoir : Alphabet : urguemand 7, Langue : urguemande 7, Lois : urguemandes 5.
Société : Us et coutumes : urguemands 4.

AVANTAGES ET DÉFAUTS
Censeur (5)

COMBAT
Attaque au contact : 15 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive :
13 - malus armure + 1d10
Parade : 14 + 1d10
Défense à distance :
(13 - malus armure)/2

ARME
Rapière : 2 / +2 / +1 / +3 / 0

ARMURE
Cuir et métal
Veste seule : Malus -1, Prot. 3
Partielle : Malus -2, Prot.5
Complète : Malus -4, Prot.6

MAGIE
EMP : 10 / Résonance : 7
Conn. Danseurs : 7
Pot. d'Emprise : 20

DANSEUR(S)
Mémoire (totale/actuelle) : 18
Bonus EMP : +3
Empathie : 5
Endurance : 4

Chaman jorniste

Archétype

Origine : Marche Modéhenne
Peuple : Humain

Âge : 39 ans
Taille : 1 m 67 (TAI 0)
Poids : 59 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 4
PERception : 6
RESistance : 7

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 10
VOLonté : 7

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 6

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART :
MEL : 6
EMP : 10
TIR : 6
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : 0
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 77
Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Masse 5, Athlétisme 4, Esquive 6, Natation 5, Premiers soins 7, Vigilance 5.
Maraude : Camouflage 4.
Occulte : Cryptogramme 2, Conn. Danseurs 7, Harmonie 7.
Résonance : jorniste 7.
Savoir : Astronomie 5, Chirurgie 5, Herboristerie 6, Langue : modéhenne 5, Médecine 7, Saisons : Printemps 5, Zoologie 6.
Société : Us et coutumes : modéhens 4.

COMBAT
Attaque au contact : 13 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive :
14 – malus armure + 1d10
Parade : 11 + 1d10
Défense à distance :
(14 – malus armure)/2

ARME
Masse : 0 /+1 / -1 / +1 / 0

ARMURE
Végétale
Veste seule : Malus -2, Prot. 4
Partielle : Malus -4, Prot. 7
Complète :
Malus -6, Prot. 8

ANIMAL DE COMPAGNIE
Hibou gris
RES 5, FOR 1, AGI 7, PER 6
MEL 4, EMP -, ART -
TAI -3, MV +1 (à terre) / +9 (en volant), BD -6
PdV 26, SBG 8, SBC 13
Compétences : Esquive 6, Vigilance 6

MAGIE
EMP : 10 / Résonance : 7
Conn. Danseurs : 7
Pot. d'Emprise : 22

DANSEUR
Mémoire (totale/actuelle) : 24
Bonus EMP : +4
Empathie : 6
Endurance : 5

Votre toge blanche est connue et votre réputation est bien assise. Vous êtes un druide bienveillant et en tant que tel vous avez établi une communion paisible avec la nature qui vous entoure. Vous avez appris à la connaître et à la respecter et cette dernière vous rend bien toutes vos attentions en vous livrant des connaissances qui font de vous une rebouteuse et une guérisseuse hors pairs. Une armure de racines protège votre torse et la nature vous offre aussi de quoi concocter vos potions apaisantes et tranquillisantes. Le Danseur que vous portez dans votre abondante chevelure est, lui, le gage que vous n'êtes pas n'importe qui et que provoquer votre colère peut s'avérer très rapidement une terrible erreur de jugement.



« Les dés sont jetés. Le destin est en marche. Réjouis-toi car je vois de belles et grandes choses apparaître sur ton chemin de vie. Mais, qu'est-ce que ceci ? On dirait que l'Ennemi a posé sa marque sur toi. Sors d'ici vite et ne reviens jamais car tu es maudit ! Je ne peux rien pour toi si ce n'est mettre un peu de baume dans ton cœur et prier pour que ton existence, jusqu'alors bien insouciante, s'achève sur une note de bonheur et de félicité. »

Farfadine éclipsiste

Chasseresse de Danseurs

« Par le ventre rond d'Oblivia, l'heureux événement que voilà ! Grâce à vous deux, mes mignons Danseurs, je vais enfin pouvoir prendre un repos bien mérité. La Petite Chasse a été grande ce soir. Loués soient le Printemps et ses vertus ! »

Vous aimez vous vêtir légèrement. Vous avez pourtant pris l'habitude d'endosser une armure de cuir matelassée et rembourrée près du corps. On n'est jamais trop prudent. Votre attirail de capture glissé à la ceinture, vous êtes fin prête à partir en expédition. Vous avez au préalable pris soin de dissimuler votre poignard préféré dans un étui spécial que vous cachez à l'intérieur de votre botte droite pour le dégainer rapidement à tout moment. Perpétuellement dissimulée sous un grand chapeau à revers surmonté d'une plume, vous adorez déambuler dans les venelles et les rues étroites de votre cité. Vous privilégiez de longues balades nocturnes sur les toits pour pratiquer votre activité préférée : la Petite Chasse. Il vous arrive fréquemment de rentrer bredouille et vous allez alors étancher votre peine dans une taverne mal famée de votre connaissance. La vie vous est profitable et vous entretenez, à grands frais, une jolie et solide maison à l'aspect rupestre qui renferme en réalité un petit havre de quiétude et de recueillement où vous vous prélassez.

Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Farfadet



Âge : 36 ans
Taille : 1m 29 (1Al -1)
Poids : 46 kg
MV : 2

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1

AGIlité : 10
FORce : 5
PERception : 6
RESistance : 3

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 9
VOLonté : 9

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CREativité : 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART :
MEL : 8
EMP : 9
TIR : 8
PdV : 35
SBG : 11
SBC : 17
BD : -1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 48
Demi-charge : 24
Charge quotidienne : 12

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Coutelle 5, Athlétisme 5, Escalade 6, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Acrobatie 5, Camouflage 5, Chasse 7 (spécialité : Danseurs), Discrétion 5, Passe-passe 5, Serrurerie 5.
Occulte : Cryptogramme 5, Conn. Danseurs 6, Harmonie 6.
Résonance : éclipsiste 6.
Savoir : Alphabet : urguemand 4, Astronomie 5, Langue : urguemande 5, Saisons : Printemps 5.
Société : Baratin 5, Négoce 5, Us et coutumes : urguemands 3.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES FARFADETS
Funambulisme,
Petite Chasse.

COMBAT
Attaque au contact : 15 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 16 + 1d10
Parade : 14 + 1d10
Défense à distance : 8

ARME
Coutelle : 2 / +1 / -1 / +1 / -2

ARMURE
Cuir
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

MAGIE
EMP : 9 / Résonance : 6
Conn. Danseurs : 6
Pot. d'Emprise : 17

DANSEUR
Mémoire (totale/actuelle) : 14
Bonus EMP : +1
Empathie : 3
Endurance : 2

Chef de tribu

« Je ne t'ai jamais imploré, Morkh. Je n'ai jamais su le faire. Pourtant aujourd'hui, ton cœur peut se réjouir car je vais me dresser, seul contre vingt. Peu importe qui sont les justes et quelle est la cause que je défends. Ce qui importe, Morkh, c'est qu'un seul homme se dresse contre beaucoup d'autres. Tu aimes la vaillance, Morkh, alors exauce ma prière et accorde-moi la vengeance. Et, si tu ne m'exauces pas, alors que les démons t'emportent ! »

Vous êtes le chef de l'intrépide tribu des Chulainns. Votre apparence est à l'égale de la position que vous occupez. Votre armure de cuir ciselé entoure votre corps d'une protection efficace mais c'est surtout votre habileté dans le maniement de l'épée à deux mains qui a fait de vous ce que vous êtes aujourd'hui. Vous respectez la Coutume comme vos ancêtres vous l'ont appris mais l'appel de l'aventure est plus fort et vous savez que, fatalement, un jour vous abandonnerez vos prérogatives de chef pour vous mettre en quête d'un antique secret. Vous savez que c'est votre destin et, en barbare fataliste, vous vous êtes préparé à l'affronter en acceptant l'idée que vous serez un parjure aux yeux de votre clan tout entier. Mais cela n'est que de bien peu de poids face à la perspective exaltante de percer le secret de l'acier et de monter au combat en entonnant une sourde mélopée pleine de sauvagerie.



Archétype

Origine : Parages
Peuple : Humain

Âge : 37 ans
Taille : 1 m 88 (TAI 0)
Poids : 98 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 8
FORce : 10
PERception : 7
RESistance : 8

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CREativité : 2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 9
EMP : -
TIR : 7
PdV : 55
SBG : 18
SBC : 27
BD : +4
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 126
Demi-charge : 63
Charge quotidienne : 31

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : hache 10, Athlétisme 7, Equitation 6, Escalade 8, Esquive 7, Natation 5, Survie 7, Vigilance 5.
Maraude : Chasse 6, Jeu 2.
Savoir : Astronomie 4, Culte : de Morc 3, Herboristerie 3, Langue : paragéenne 5, Stratégie 5.
Société : Us et coutumes : des Parages 5.

COMBAT
Attaque au contact : 20 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive :
16 malus armure + 1d10
Parade : 19 + 1d10
Défense à distance :
(16 - malus armure)/2

ARME
Hache : +1 / 0 / -1 / +6 / 0

ARMURE
Cotte
Veste seule : Malus -4, Prot. 6
Partielle : Malus -8, Prot. 11
Complète : Malus -14, Prot. 14
Bouclier : Écu (-3, 0, +4, +1)

ANIMAL DE COMPAGNIE
Chien de guerre
RES 7, FOR 4, AGI 7, PER 11
MEL 5, EMP -, ART -
TAI -1, MV +4, BD +0
PdV 47, SBG 15, SBC 23
Compétences : Arme : Griffes 3, Arme : Crocs 5, Athlétisme 7, Chasse 5, Vigilance 8.

Fée noire conseillère jorniste *Harmoniste du Décorum*

« Petit, j'ai dormi moins longtemps que toi et pourtant je suis bien plus vieille que tu ne peux l'imaginer. La terre me parle et souvent nous discutons car je suis la mère des rapières. Or des vibrations mauvaises agitent la pierre, ces derniers temps. Je suis petite et faible mais face à la menace, je saurais puiser dans les secrets de mon art. »

Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Fée Noire

Âge : 276 ans
Taille : 82 cm (TAI -2)
Poids : 31 kg
MV : 1/9

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 3
PERception : 6
RESistance : 3

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 12
VOLonté : 6

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1

CHArisme : 3
CREativité : 11

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 11
MEL : 5
EMP : 12
TIR : 6
PdV : 24
SBG : 8
SBC : 12
BD : -2
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 24
Demi-charge : 12
Charge quotidienne : 8

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Bâton 5, Esquive 5, Premiers soins 5, Vigilance 5.
Maraude : Discrétion 5.
Occulte : Decorum 7, Cryptogramme 5, Conn. Danseurs 8, Harmonie 6, Résonance : jorniste 8.
Savoir : Alphabet : urguemand 5, Astronomie 5, Histoire et légendes 5, Langue : urguemande 5, Saisons : Hiver 5.
Société : Peinture 7, Sculpture 5, Us et coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES FÉES NOIRES
Langage minéral, Éternité .

COMBAT
Attaque au contact : 12 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive : 12 + 1d10
Parade : 9 + 1d10
Défense à distance : 6

ARME
Bâton : 2 / +1 / 1 / +1 / 2

ARMURE
aucune

MAGIE
EMP : 12 / Résonance : 8
Conn. Danseurs : 8
Pot. d'Emprise : 24

DANSEUR
Mémoire (totale/actuelle) : 18
Bonus EMP : +3
Empathie : 5
Endurance : 4

ART : 7
Decorum : 7
Peinture : 7
Pot. d'Art magique : 15

Coutelle, matraque ou bâton sont vos armes de prédilection mais vous répugnez à les utiliser car vous préférez vous consacrer aux exercices de l'esprit. Votre petite taille est votre protection la plus efficace mais vous aimez revêtir une mince et antique cotte de mailles pour vous préserver d'éventuelles agressions physiques. Petite et fragile, vous avez promené votre minuscule silhouette dans tous les recoins de votre contrée. Vous y affectionnez les endroits déserts et secrets comme les grottes ou les cryptes profondes. Là, vous pouvez à loisir exercer vos talents de peintre et d'accoucheuse pour donner naissance à des lames au caractère insolent ou renfrogné. Vous avez acquis une solide expérience et vous avez appris à vous méfier de la plupart des créatures que vous croisez. Vous vous gardez bien de parler de vos talents à quiconque et vous avez développé un caractère taciturne. Pourtant, votre cœur est toujours prêt à s'embraser à l'approche du mystère.



Corsaire

Guide de l'Enclave Boucanière

Archétype

Origine : Enclave Boucanière
Peuple : Humain

Âge : 40 ans
Taille : 1 m 81 (TAI 0)
Poids : 84 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 10
FORce : 8
PERception : 6
RESistance : 6

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1

CHArisme : 7
CREativité : 3

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 9
EMP : -
TIR : 8
PdV : 48
SBG : 16
SBC : 24
BD : +1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 98
Demi charge : 49
Charge quotidienne : 24

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Sabre 8, Athlétisme 7, Escalade 7, Esquive 8, Natation 5, Vigilance 6.
Maraude : Acrobatie 5, Jeu 5.
Savoir : Astronomie 6, Histoire et légendes : de l'Enclave Boucanière 5, Langue : boucanière 5, Langue : l'urguemand 4, Navigation 7, Saisons : Été 4.
Société : Négoce 5.
Us et coutumes : de l'Enclave Boucanière 7.

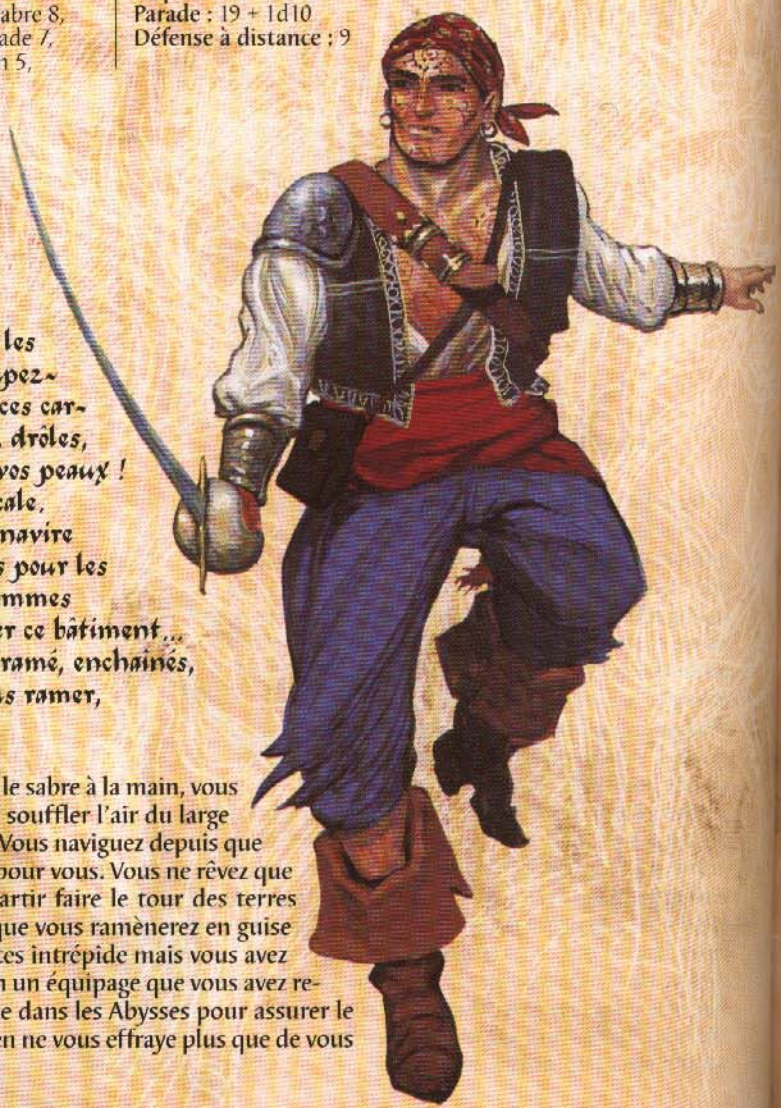
AVANTAGES ET DÉFAUTS
Guide de l'Enclave Boucanière

COMBAT
Attaque au contact : 19 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 18 + 1d10
Parade : 19 + 1d10
Défense à distance : 9

ARME
Sabre : +1 / +1 / +1 / +4 / 0

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

ANIMAL DE COMPAGNIE
Perroquet
RES 5, FOR 1, AGI 7, PER 6
MEL 4, EMP , ART -
TAI -3, MV +1 (à terre) / +9 (en volant), BD -6
PdV 26, SBG 8, SBC 13
Compétences : Esquive 5, Vigilance 5



« Cessez ces cris stupides ! Que dix d'entre vous descendent délivrer les rameurs encore enchaînés. Les autres occupez-vous de la voile. Aux écoutes, vite ! Jetez ces carcasses par dessus bord. Allons, au travail, drôles, sinon je m'occuperai personnellement de vos peaux ! Il y a des réserves de nourriture dans la cale. Et des armes en abondance pour vous. Ce navire transportait des épées et des équipements pour les Yeshites vivant le long de la côte. Nous sommes suffisamment nombreux pour manœuvrer ce bâtiment... et pour nous battre, en vérité ! Vous avez ramé, enchaînés, pour ces chiens de Modéhens ; voulez-vous ramer, en hommes libres, pour moi ? »

Votre foulard noué sur le sommet du crâne et le sabre à la main, vous adorez vous tenir aux cordages pour laisser souffler l'air du large sur votre silhouette élancée brunie par le soleil. Vous naviguez depuis que vous savez marcher et la mer n'a plus de secret pour vous. Vous ne rêvez que d'une seule chose : affréter un navire pour partir faire le tour des terres connues et découvrir d'innombrables trésors que vous ramènerez en guise d'hommages d'allégeance à la Hunette. Vous êtes intrépide mais vous avez su tempérer votre fougue pour prendre en main un équipage que vous avez recruté et avec lequel vous êtes prêt à aller jusque dans les Abysses pour assurer le bien-être de votre flottille. Vous êtes brave et rien ne vous effraye plus que de vous retrouver bloqué sur la terre ferme.

Méduse courtisane

« Messire, messire, ne vous emballez pas. Calmez-vous. Voilà. Installons-nous ici et refaisons calmement le point sur la situation. Ne vous inquiétez pas, mes serpents sont inoffensifs. Laissez-vous aller sur ces moelleux coussins et reprenons notre discussion. Vous étiez justement sur le point de me révéler les raisons pour lesquelles votre seigneur tient tant à acquérir les talents de maîtres assassins. J'en frémis d'avance et je suis tout ouie. »

Toujours vêtue élégamment de voilages légers qui soulignent les charmes de votre corps, vous répugnez le contact d'une arme. Vous préférez vous en remettre au lien empathique qui vous unit aux serpents qui sifflent sur votre tête. De la même façon, vous recourez à vos talents d'empoisonneuse pour mettre fin à un différend. Enveloppée dans les pans de votre grande cape aux revers travaillés, vous aimez conspirer et intriguer. C'est dans votre nature et la vie vous paraîtrait bien terne s'il n'y avait l'excitation de la rencontre imprévue ou de l'information capitale dissimulée derrière les mondanités. Un réseau de connaissances vous met en contact direct avec les hautes sphères du pouvoir. Vous pouvez ainsi vous vanter d'avoir vos entrées partout, mais il y a un prix à payer et vous n'oubliez jamais de l'acquitter sous peine d'être punie le jour où vous ne vous y attendriez pas. Chaque mois vous remettez ainsi votre lot d'informations à vos contacts.

Archétype

Origine : Terres Veuves
Peuple : Méduse

Âge : 36 ans
Taille : 1 m 70 (TAI 0)
Poids : 59 kg
MV : 3



CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 5
PERception : 5
RESistance : 5

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 9
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 10
CREativité : 6

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : -
MEL : 6
EMP : -
TIR : 6
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
BD : 0
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Serpents 5, Équitation 5, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Discrétion 7, Fouille 3, Intrigue 5, Poisons 7.
Savoir : Langue : des Terres Veuves 5, Langue : urguemande 5, Lois : urguemandes 5, Saisons : Hiver 5, Société : Musique 5, Poésie 5, Baratin 7, Diplomatie 5, Éloquence 7, Étiquette 5, Intendance 6, Us et coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES MÉDUSES
Crachat d'acide : POT 5, portée 1 mètre, 3 coups.

COMBAT
Attaque au contact : -
Attaque à distance : 14 + 1d10
Défense au contact :
Esquive : 13 + 1d10
Parade : -
Défense à distance : 6

ARME
Serpents : +1 / +2 / - / Spé / -

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : Malus 0, Prot. 1
Partielle : Malus 0, Prot. 1
Complète : Malus 0, Prot. 2

ANIMAL DE COMPAGNIE
Le petit serpent
RES 2, FOR 2, AGI 12, PER 8
MEL 7, EMP -, ART -
TAI -1, MV 0, BD -2
PdV 22, SBG 7, SBC 11
Compétences : Arme : Morsure 8, Camouflage 7, Chasse 5, Discrétion 6

Note : la morsure injecte un poison à la cible. Celui-ci peut être de Virulence très variée. L'un des venins les plus communs est l'Aspharte Verdissante (VIR 17), qui provoque une brusque hausse de température associée à une coloration verdâtre autour des yeux. Elle agit en quelques minutes et tue régulièrement des enfants (sa Virulence est insuffisante pour obtenir le même résultat sur un adulte en bonne santé).

Géant Errant

forestier

« Par les dents de ma bisaïeule, qu'espérais-tu, fragile créature ? Vouloir endormir ma méfiance est une gageure pour un être de ta taille. Tu mériterais que je t'écrase comme un vulgaire moustique, mais pour cette fois je choisis de te laisser la vie sauve. Tu méditeras à tout cela pendu par les pieds comme un cochon. Réjouis-toi, tu es toujours vivant... »



Votre équipement vous fait ressembler à un guerrier titanesque mais ce que vous préférez, c'est écraser vos adversaires en leur jetant d'énormes rochers sur le visage. Vous êtes un colosse, une véritable force de la nature, dont il est imprudent de s'attirer l'inimitié. Vous arpentez les royaumes en mettant votre impressionnante force musculaire au service d'architectes ou de maîtres d'œuvre de chantiers. Votre goût du voyage font de vous un personnage nomade dont les frasques défrayent systématiquement la chronique des villages et des bourgs traversés. Vous aimez vous jucher au sommet des montagnes pour sentir le vent souffler dans votre épaisse chevelure et surtout pour avoir l'impression qu'il existe des éléments plus grands que vous.

Archétype

Origine : Parages
Peuple : Géant

Âge : 80 ans
Taille : 4 m 10 (TAI +3)
Poids : 620 kg
MV : 8

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 3
FORce : 18
PERception : 5
RESistance : 15

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 4
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 4
CREativité : 4

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART :
MEL : 8
EMP : -
TIR : 4
PdV : 152
SBG : 51
SBC : 76
BD : +35
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 660
Demi-charge : 330
Charge quotidienne : 165

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : maillet géant 10, **Arme :** lancer de rocher 5, Athlétisme 8, Esquive 8, Survie 5, Vigilance 5.
Maraude : Chasse 5, Jeu 2.
Savoir : Astronomie 7, Géographie 5, Herboristerie 7, Langue : urguemande 5, Saisons : Été 5, Stratégie 2, Zoologie 5.
Société : Us et coutumes : urguemands 3.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES GÉANTS
Béliade,
Empathie naturelle.

COMBAT
Attaque au contact : 19 + 1d10
Attaque à distance : 10 + 1d10
Défense au contact : Esquive : 12 – malus armure + 1d10
Parade : 17 + 1d10
Défense à distance : (12 - malus armure)/2

ARMES
Maillet géant : +2 / +1 / -1 / +12 / +3
Rocher : +2 / +1 / 36 / +6 / +2

ARMURE
Écailles
Veste seule : Malus -5, Prot. 7
Partielle : Malus -10, Prot. 13
Complète : Malus -14, Prot. 14

Maître forgeron nain de l'Équerre

Harmoniste de la Cyse

Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Nain

Âge : 48 ans
Taille : 1 m 52 (TAI -1)
Poids : 85 kg
MV : 2

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 5
FORce : 8
PERception : 4
RESistance : 8

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 4
VOLonté : 4

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 6
CREativité : 12

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 9
MEL : 6
EMP : -
TIR : 4
PdV : 51
SBG : 17
SBC : 25
BD : +1
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 96
Demi-charge : 48
Charge quotidienne : 24

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : marteau de guerre 7, Athlétisme 6, Esquive 5, Vigilance 5.
Maraude : Serrurerie 5.
Occulte : Cyse 9, Démonologie 5, Harmonie (spécialité : architecture ésotérique) 5.
Savoir : Alphabet : urguemand 5, Astronomie 5, Géographie 3, Langue : l'urguemand 5, Lois : urguemandes 3, Saisons : Hiver 5.
Société : Sculpture 9, Étiquette 5, Savoir faire : forgeage 8, Us et coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES NAINS
Jugement de la Ligne, Voie Franche.

COMBAT
Attaque au contact : 14 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact : Esquive : 11 – malus armure + d10
Parade : 14 + bonus Arme + 1d10
Défense à distance : (11 - malus armure)/2

ARME
Marteau de guerre : 0 / 0 / 0 / +5 / 1

ARMURE
Cotte
Veste seule : Malus -4, Prot. 6
Partielle : Malus -8, Prot. 11
Complète : Malus -12, Prot. 12

MAGIE
ART : 9
Cyse : 9
Sculpture : 9
Pot. d'Art magique : 19



« Han, han ! En vérité, cette lame est solide comme un roc. Bien téméraire celui qui se risquera à affronter son heureux propriétaire. Quel bel ouvrage ! »

Lorsque vous n'êtes pas dans votre forge en train d'attiser un foyer ou de tremper une lame, vous vous entraînez au maniement d'un impressionnant marteau de guerre que vous vous targuez de pouvoir soulever d'une seule main. C'est avec lui que vous montez au combat, recouvert d'une armure de plaques scintillantes que vous avez forgée en personne. Tout le monde vous connaît dans la ville et votre renommée est à l'égale de l'irréprochabilité de votre travail. Consciencieux et scrupuleux, vous vous êtes acquis la fidélité d'une clientèle qui emporte toutes vos réalisations à leur juste prix. Vous aimez l'odeur de la forge, subtil mélange de sueur et de braises ardentes qui crépitent. Vous n'êtes réellement heureux que lorsque vous posez une lame brûlante sur l'enclume et que vous la forgez avec passion et entrain en entonnant une litanie naine propre à votre clan.

Ogre mercenaire

« Créature, tu es teintée du mal, comme tous les sbires de ton maître. Aussi j'aime entendre les tiens implorer ma pitié lorsque je les tiens au bout de mon épée. C'est vraiment un plaisir intense mais il n'est nullement comparable à la frénésie que j'éprouve quand je sens la fureur d'un combat. Qu'il est doux de vouer sa vie à la guerre ! »

Somme toute, vous maniez toutes les armes blanches sans exception. Pour l'heure, vous êtes revêtu d'une armure bleutée ornementée de pics pointus sur les épaulières. Impétueux et bagarreur, vous ne tolérez pas qu'on vous marche sur les pieds et vous le faites bien savoir. Ainsi il n'est pas rare que vous finissiez vos soirées au cachot pendant que vos geôliers attendent que vous ayez dessaoulé. Votre statut de mercenaire vous permet de ne pas trop souffrir des entorses fréquentes que vous faites à la loi car il atteste de vos talents de combattant que vous avez souvent l'occasion de mettre à l'épreuve.



Archétype

Origine : Urguemand
Peuple : Ogre

Âge : 35 ans
Taille : 1 m 86
(TAI 0)
Poids : 120 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES

Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 7
FORce : 11
PERception : 6
RESistance : 10

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 4
VOLonté : 4

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 4
CREativité : 2

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

ART : -
MEL : 8
EMP : -
TIR : 6
PdV : 64
SBG : 21
SBC : 32
BD : +6
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : 147
Demi-charge : 73
Charge quotidienne : 36

COMPÉTENCES

Épreuve : Arme : épée ogre 10, Athlétisme 7, Équitation 7, Esquive 7, Natation 5, Premiers soins 6, Survie 7, Vigilance 7.
Maraude : Camouflage 5, Chasse 5, Jeu 5.
Savoir : Chirurgie 5, Langue : l'urguemand 5, Saisons : Été 5, Stratégie 5.
Société : Us et coutumes : urguemands 3.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES OGRES

Embrasie,
Furie.

COMBAT

Attaque au contact : 20 + 1d10
Attaque à distance :
Défense au contact
Esquive :
15 malus armure + 1d10
Parade : 20 + 1d10
Défense à distance :
(15 - malus armure)/2

ARME

Épée ogre : +2 / +1 / +1 / +5 / 0

ARMURE

Plaques
Veste seule : Malus -5, Prot. 7
Partielle : Malus -10, Prot. 13
Complète : Malus -14, Prot. 14

Troubadour satyre Accordé

Archétype

Origine :
Communes princières
Peuple : Satyre

Âge : 35 ans
Taille : 1 m 85 (TAI 0)
Poids : 82 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme Noire : 00

Corps : 01
Corps Noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGIlité : 6
FORce : 5
PERception : 5
RESistance : 6

Esprit : 01
Esprit Noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 01
Âme Noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 10
CREativité : 10



CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART : 10
MEL : 5
EMP : -
TIR : 5
PdV : 49
SBG : 16
SBC : 24
BD : 0
Pts d'héroïsme : 02

Charge max. : //
Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

COMPÉTENCES
Épreuve : Arme : Sabots 7, Athlétisme 5, Escalade 5, Esquive 6, Natation 2, Vigilance 5.
Maraude : Acrobatie 5, Camouflage 5, Déguisement 5, Discrétion 6.
Occulte : Accord 8.
Savoir : Histoire & légendes : urguemandes 5, Langues : urguemandin 5, Saisons : Printemps 5.
Société : Musique 8, Baratin 7, Éloquence 5, Us & coutumes : urguemands 5.

POUVOIRS SPÉCIAUX DES SATYRES
Ruade.
sexe.

COMBAT
Attaque au contact :
13 + bonus arme + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive :
13 - malus armure + 1d10
Parade : -
Défense à distance : 6

ARMES
Sabots (ruade) :
0 / -1 / +4 / 0 / 0
Sabots (piétinement) :
-2 / 0 / +6 / 0 / 0

ARMURE
Vêtements lourds
Veste seule : malus 0, Prot. 1
Partielle : malus 0, Prot. 1
Complète : malus 0, Prot. 2

MAGIE
ART : 11 / Accord : 8
Musique : 8
Pot. d'Art magique : 19

« Ma mie, j'ai parcouru tant de chemins et surmonté tant d'embûches pour parvenir jusqu'à vous ! Vos lèvres seraient pour moi la plus belle des récompenses et il me serait tellement doux de me blottir dans vos bras pour que vous puissiez me presser contre vos seins, que j'oublie toute ma fatigue pour ne plus penser qu'à vous. »

Muni d'une grande harpe, vous n'arborez aucune arme visible. En effet, votre unique poignard est dissimulé dans votre grand sac de voyage que vous portez sur le dos. De la même façon, vous avez comme seul équipement votre costume bariolé et votre grand chapeau à plumes. Poète lyrique et courtois, vous vous rendez de ville en ville pour conter des épopées inoubliables aux châtelains. Vous appréciez particulièrement les ambiances intimes et chaudes qui vous permettent d'exprimer votre verve et votre talent de narrateur incomparable. Il n'est du reste pas rare que votre comportement suscite de vives jalousies car peu de femmes résistent à vos charmes. Ainsi, fréquemment, vous êtes renvoyé manu militari pour avoir approché de trop près l'épouse d'un seigneur.

Voleur

« Bien jolie babiole que tu possèdes là, l'ami. Je crains qu'il ne faille t'en séparer, vois-tu. Car à bien y regarder, si j'appuie un peu sur ma main, je crois que je te tranche la gorge aussi sûrement qu'on égorge un poulet. Alors, préfères-tu garder la vie sauve et être démuni ou bien mourir et être tout autant démuni ? Fais ton choix. Vite ! »

Enveloppé dans une grande veste de cuir foncé, vous vous déplacez silencieusement et en souplesse. Sous le revers de votre capuchon, vos traits sont difficiles à discerner et vous aimez les endroits où l'ombre est dense, vous permettant de vous fondre dans le décor et de vous rendre invisible (ou presque) aux yeux des mortels. Vous appréciez le vol en soi et vous n'hésitez pas à prendre des risques insensés dans l'espoir de mettre la main sur une fortune qui assurera la pérennité de vos vieux jours.

Archétype



Origine : Urguemand
Peuple : humain

Âge : 37 ans
Taille : 1,69 m (TAI 0)
Poids : 65 kg
MV : 3

CARACTÉRISTIQUES
Flamme : 01
Flamme noire : 00

Corps : 01
Corps noir : 00
Bonus de Corps : +1
AGilité : 10
FORce : 8
PERception : 7
RÉSistance : 6

Esprit : 01
Esprit noir : 00
Bonus d'Esprit : +1
INTelligence : 6
VOLonté : 6

Âme : 01
Âme noire : 00
Bonus d'Âme : +1
CHArisme : 5
CRÉativité : 5

CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
ART :
MEL : 9
EMP : -
TIR : 8
PdV : 46
SBG : 15
SBC : 23
BD : +1
Points d'Héroïsme : 02

Charge max. : 98
Demi-charge : 49
Charge quotidienne : 24

COMPÉTENCES
Épreuves : Armes : dague 5, Athlétisme 5, Escalade 7, Esquive 7, Vigilance 6.
Maraude : Acrobatie 6, Camouflage 6, Déguisement 5, Discrétion 7, Fouille 6, Jeu 5, Passe-passe 6, Serrurerie 9.
Savoir : Langues : urguemandin 5.
Société : Baratin 6.
Us & coutumes : urguemands 4.

COMBAT
Attaque au contact : 17 + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive :
18 - malus armure + 1d10
Parade : 15 + 1d10
Défense à distance :
(18 - malus armure)/2

ARME
Dague : 0 / +2 / 0 / +1 / -1

ARMURE
Cuir et métal
Veste seule : malus -1, Prot. 3
Partielle : malus -2, Prot. 5
Complète : malus -4, Prot. 6

5 ~ Les saisonins

Introduction

Dans ce chapitre, vous trouverez la description des neuf peuples saisonins qu'un Inspiré peut choisir d'incarner. Notez que certaines caractéristiques de ces saisonins se traduisent, dans le jeu, par des avantages et des défauts. L'Inspiré prendra donc soin de se reporter au chapitre consacré aux avantages et défauts pour dresser le portrait de son personnage saisonin.

Le cosmopolitisme

Dans les Royaumes crépusculaires, les saisonins sont intégrés à la vie quotidienne. Il n'y a pas à proprement parler de xénophobie puisqu'un humain ne prendra pas la fuite en croisant le chemin d'un géant ou d'une méduse. Cela suppose qu'il n'existe pas des enclaves propres à un peuple, qu'un nain ne vient pas forcément de ses montagnes natales... Chaque saisonin ne partage pas les mêmes caractéristiques que ses congénères, il existe dans son individualité au même titre qu'un humain. Ci-après, vous découvrirez des généralités qui impliquent une majorité mais il est bien évident que l'Éminence Grise et l'Inspiré pourront développer un lutin ou un ogre qui ne partage pas ces généralités.

Il est essentiel de saisir ce cosmopolitisme, d'imaginer que, sur l'Harmonde, il n'est rien d'étonnant à ce qu'un géant marche dans les rues d'une ville, à ce qu'un satyre courtise une femme sur la place du village ou à ce qu'une fée noire conte une histoire dans l'atmosphère enfumée d'une taverne. Les humains ont appris depuis longtemps à vivre en compagnie des saisonins.

La bâtardise

L'existence de peuples différents suppose la naissance d'enfants dont les parents n'appartiennent pas au même peuple. Chez certains saisonins, l'acte d'amour est possible sans pour autant impliquer la naissance. Chez les minotaures, par exemple, il n'existe pas de femme. Seules les Succubes des Abysses sont capables d'enfanter un nouveau-né minotaure.

Pour d'autres, il n'existe pas de limite. Un ogre, par exemple, peut avoir des enfants d'une femme humaine. La règle veut que dans la majorité des cas, l'enfant prenne les caractéristiques d'un seul parent. Autrement dit, dans l'exemple qui précède, l'enfant sera soit ogre, soit humain.

La rumeur veut qu'il existe des demi-saisonins mythiques qui partageraient à égalité les caractéristiques de leurs deux parents. Ces cas rarissimes existent bel et bien... et seront plus amplement développés dans un prochain supplément consacré aux saisonins.

Les avantages et défauts

Le choix d'un saisonin suppose parfois que l'on soit obligé de prendre un avantage ou un défaut. Les Inspirés qui décident de jouer un saisonin devront impérativement se reporter au chapitre des avantages et défauts afin de pouvoir créer leur personnage.

1 ~ Saison du Printemps

Le lutin

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le lutin est une créature humanoïde d'une taille moyenne de 2 coudées (environ 1,10 m) pour un poids moyen de 45 kilos. Le lutin aime porter les cheveux longs et broussailleux. Les sourcils épais, les traits fins et les lèvres pleines, le lutin est habile, svelte et peu résistant aux dommages physiques et aux maladies. L'espérance de vie d'un lutin peut atteindre 60, voir 70 ans.

Caractère :

Le lutin habite la forêt. Au cœur de cet environnement, il apparaît comme une créature enjouée, facétieuse et grave à la fois. Il a le goût de la fête mais aussi celui des cérémonies sacrées. Il est parfois insouciant, effronté et malin. En revanche, confronté à une menace sérieuse, il devient attentif et prudent. Il aime la compagnie des animaux qu'il considère comme des êtres à part entière. Il respecte et célèbre la Nature, aussi bien la luxuriance d'une forêt des Parages que l'aridité d'un désert de Keshe. À ses yeux, la faune et la flore sont sacrées.

Le lutin n'a pas le goût du travail forcé, ni celui de l'ordre. Il déteste obéir à d'autres que les siens et manie la moquerie avec brio. Il apprécie modérément la compagnie des humains, en particulier des citadins. Il n'aime pas la ville où certains succombent parfois à la « pierreuse », une maladie en forme de langueur fatale.

Pouvoirs spéciaux :

– La Sève : ce pouvoir fait écho à un lien empathique qui lie le lutin à un arbre de la forêt. Le plus souvent, une lutine mettra au monde son enfant entre les racines d'un chêne qui deviendra un parrain, une véritable entité à laquelle le nouveau-né sera lié jusqu'à sa mort. Ceux qui naissent dans d'autres conditions sont considérés comme des orphelins. La cérémonie qui tisse ce lien invisible entre l'arbre et le lutin donne à son tour naissance à un pouvoir, le pouvoir de la Sève. Cela se traduit par une résonance, un moyen de partager la vie. En d'autres termes, le lutin est en mesure de répercuter les blessures qu'on lui inflige sur l'arbre et vice-versa. Le pouvoir de la Sève n'est évidemment pas un expédient. Il suppose une amitié instinctive et profonde entre l'arbre et le lutin.

En termes de règle, un arbre peut supporter jusqu'à cinq blessures graves que lui échange le saisonin, offrant à celui-ci une résistance inespérée. En contrepartie, l'arbre ne guérit que très lentement : il lui faut trois mois pour éliminer une de ces blessures. Si l'arbre encaisse plus de cinq blessures graves, il est abattu. Le saisonin devient un orphelin et est considéré comme un monstre par les autres lutins. Enfin, pendant les trois mois suivants, toutes ses actions se font à –5.

Alignement :

Les lutins considèrent le Masque comme un ennemi. Ses manœuvres pour séduire la Dame de l'Automne et provoquer la disparition des autres Dames ont suffi aux lutins pour déclarer une guerre sans merci au Masque et à ses serviteurs. À l'égard de l'Ombre, le lutin se veut plus conciliant au sens où il croit à sa rédemption, à un moyen de la soustraire à l'influence du Masque. Pour autant, les Invocateurs et les Démons qui font le jeu de l'Ombre sont considérés comme des ennemis.

Vis-à-vis des Saisons, la position des lutins est sans équivoque : le retour des Dames des Saisons marquerait le début d'une nouvelle Flamboyance. Le lutin s'engagera sans coup férir dans une quête pour le salut de la Dame du Printemps et des autres Dames.

Perception de la magie :

Le lutin pratique l'Emprise. À l'image d'une méduse

MALICÈNE

« Après avoir quitté la fraternité du Minuscule pour suivre Agone de Rochronde, ce lutin a décidé de fonder une nouvelle organisation à Lorgol. Baptisée « la fraternité des Combles », elle tisse sa toile dans les greniers abandonnés des vieilles demeures de la ville. Malicène a fait appel à de jeunes lutins du royaume pour reconstituer des jardins luxuriants dans ces greniers. Au milieu des plantes et des fleurs, les lutins abritent et éduquent les Danseurs qu'ils attrapent. Malicène est le maître incontesté des Combles et passent le plus clair de son temps à voyager du royaume d'Urguemand à la Marche Modèhenne. Là-bas, il recrute de nouveaux lutins et observe les Danseurs dans leur habitat naturel. Nous pensons également que Malicène continue de rencontrer Agone et qu'à ce titre, nous devrions placer une éminence au sein de la fraternité des Combles. »

et de ses serpents, le lutin peut être gêné par le lien tissé avec l'arbre. Néanmoins, les voies du Jornisme et plus rarement de l'Éclipsisme lui sont accessibles. Le lutin choisira bien évidemment le Jornisme pour user d'une magie au service de la nature. Il lui préférera l'Éclipsisme lorsque l'avenir lui commande de quitter la forêt pour s'aventurer dans les villes. En revanche, à moins de circonstances exceptionnelles, jamais un lutin ne choisira la voie de l'Obscurantisme.

Ceux qui se tournent vers les Arts magiques le feront généralement pour pratiquer le Décorum du Printemps. Il arrive souvent qu'un Harmoniste possède une toile enchantée figurant l'arbre qui a présidé sa naissance. Ces petits tableaux-mondes accompagnent les lutins voyageurs. Parmi les instruments de l'Accord, le lutin se tournera plus facilement vers la flûte ou la viole. Par sa taille, elle l'a obligé à s'en servir d'une manière particulière. Enfin, les lutins se tournent rarement vers la Geste et la Cyse.

DÉSAVANTAGE DU LUTIN

Le lutin est minuscule. Il n'a aucun espoir de se faire servir dans une taverne, car il n'atteint même pas le rebord du comptoir. Les chaises sont trop hautes pour lui, il a le regard tout juste à la hauteur de la table. En bref, le lutin doit quasiment tout prévoir pour sa survie quotidienne. Par ailleurs, le lutin est perpétuellement en danger dans le monde des « grandes gens ». Celles-ci peuvent lui causer bien des désagréments si elles ne font pas attention où elles mettent les pieds…

CONSEIL DE JEU

En jeu, le lutin suppose une attitude maligne, un mélange savant entre la gravité et l'espièglerie. Il se moque souvent des plus grands que lui, il ricane de la maladresse humaine et ne se prive pas de critiquer tout ce qui touche à l'environnement urbain. Où qu'il soit, il ne manquera pas de glorifier la nature, de coucher à la belle étoile et de prêter attention aux animaux en difficulté. Pour autant, le lutin ne doit pas ressembler à un bouffon. Les humains ont appris à ne pas vexer un lutin, en particulier dans les campagnes où leur magie influence la récolte. Enfin, le lien qui l'unit à l'arbre doit être visible. Le Chênais (voir ci-dessous) se réserve le droit d'appeler un lutin à la rescousse, sans compter le risque de voir un jour son arbre disparaître dans les flammes…

L'Espèce

Coutumes :

Les lutins vivent donc dans les forêts. À ce titre, ils vouent une haine farouche aux farfadets (qui le leur rendent bien, d'ailleurs).

La tradition les rapproche des chênes et c'est sans doute pour cette raison que les clans se baptisent « Chênais ». Un Chênais compte entre 20 et 50 individus, lutins et lutines dans les mêmes proportions. Les lutins habitent dans les arbres, à l'intérieur de petites maisons suspendues, construites avec des matériaux végétaux. La vie fait écho au rythme de la nature, en fonction de ses richesses et de ses maux. Des fêtes « païennes » scandent l'année, dans les clairières et sur les rives des ruisseaux. On célèbre la nature, bien évidemment, mais on choisit aussi un époux ou une épouse durant la fête du Baiser, on soigne les arbres malades et les animaux blessés durant les fêtes de Samarante, on s'amuse aux dépens des voyageurs durant les fêtes de la Facétie, etc. D'expérience, ceux qui fréquentent les lutins savent qu'ils attachent beaucoup d'importance à la tradition et aux rituels.

Ceux qui quittent le Chênais, qu'ils soient bannis ou qu'ils y soient forcés pour des raisons personnelles, éprouvent un cruel et profond sentiment de solitude. Un tel lutin mettra des mois, voire des années pour s'habituer à vivre loin des siens et du Chênais. Régulièrement, il tentera de revenir sur les lieux de son enfance pour participer à une fête ou venir se blottir entre les racines de son arbre...

Rôles :

Lorsque le lutin quitte le Chênais, il se tournera vers les métiers qui touchent à la nature. Nombre d'entre eux trouveront une place dans un village où ils prodigueront leurs conseils pour que la récolte soit généreuse, pour que la chasse soit fructueuse, pour soigner les malades avec des baumes naturels. Cette pratique tend à se généraliser dans certains pays, les villages ayant toujours parmi eux un lutin qu'ils chérissent. Le lutin choisira également de rejoindre les rangs d'une seigneurie pour y devenir amuseur, à moins qu'il n'intègre une compagnie de théâtre itinérante. Il pourra aussi devenir jardinier, pour le compte d'un riche marchand modéhen ou d'un calife keshite.



Il se tournera également vers le commerce, notamment l'herboristerie et même le métier de guérisseur au cœur d'une cité. D'autres guetteront la fortune en rejoignant les rangs d'une guilde de voleurs tandis que les plus courageux s'essaieront à la magie pour devenir de puissants Jornistes.

Implantation :

Le lutin est largement représenté dans les Parages où les forêts favorisent son implantation. Les alliances avec les géants y sont d'ailleurs monnaie courante. À Lyphane, les grandes étendues de steppes n'ont pas permis aux lutins de s'installer en nombre. On évoque simplement un Chênais itinérant dont les arbres sailliraient sur l'échine de lentes et énormes créatures...

Dans les Communes princières, les lutins vivent une guerre larvée depuis plusieurs siècles. Les chasses des Princes provoquent sans cesse des incidents, parfois mortels, et il n'est nul lutin de ce pays qui ne voue une haine farouche aux humains. Dans l'Enclave boucanière, les lutins font l'objet de toutes les attentions. Certains commandent en effet les célèbres Rameaux, de grands navires végétaux animés d'une conscience dont les mâts figurent de grands arbres aux voiles de feuilles. En Janrénie, les lutins sont discrets et préfèrent les forêts de pins qui flanquent les contreforts des montagnes séparant le pays du royaume d'Urguemand. Dans ce dernier en revanche, depuis le règne d'Agone de Rochronde, les lutins ont pris de l'importance et s'illustrent auprès de la paysannerie. En République mercenaire, la plupart ont fui depuis longtemps. L'empire de Keshe, lui, respecte le lutin qui se retrouve souvent en charge des jardins suspendus et des vastes palmeraies qui étoilent les déserts. Tout comme dans les Terres veuves où certaines méduses n'hésitent pas à leur confier la charge des grands vignobles. Enfin, on trouve la plus forte concentration de lutins dans la Marche modéhenne. Ils y vivent en harmonie et forment les plus grands maîtres des arbres-rois. On raconte d'ailleurs que certains entretiendraient avec les arbres-rois le pouvoir de la Sève...

Enjeux :

– **Le retour des Saisons** : les lutins se battent pour retrouver les Dames des Saisons et permettre leur avènement sur l'Harmonde. Ils sont convaincus que la cause de la Nature triomphera le jour où les Dames seront à nouveau présentes. Cela suppose également la compassion à l'égard des saisonins de l'Automne qui, pensent-ils, sont des victimes.

– **La pierreuse** : cette maladie étrange, à laquelle on ne connaît aucun remède, frappe certains lutins qui résident ou même qui se contentent de faire halte dans une cité. Elle se caractérise par une langueur progressive, un état proche de l'apathie. Certains prétendent que les farfadets en sont responsables, d'autres qu'il s'agit d'une véritable mutation, d'une transe qui permettrait au lutin d'entrer en contact avec l'âme d'une cité. Ceux-là vont même jusqu'à penser que lesdites cités ont une conscience et qu'elles s'efforcent aujourd'hui de créer un lien identique à celui qui unit le lutin à son arbre.

– **La Sève** : certains lutins estiment que l'Harmonde gagnerait à ce que chaque habitant ressente le lien de la Sève. De cette façon, personne ne pourrait ignorer le règne de la Nature. En pratique, il existe des Chênais où l'on pratique des expériences parfois mortelles afin d'établir ce lien empathique entre un humain et un arbre.

Le farfadet

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le farfadet est une créature humanoïde d'une taille moyenne de 2 coudées et demie (supérieure à celle d'un lutin, soit environ 1,30 m) pour 50 kilos. Le farfadet est agile, habile de ses mains, et peu résistant aux dommages physiques. En revanche, il résiste mieux qu'un lutin aux maladies. Le farfadet a un visage longiligne, des traits fins et de grands yeux. Son espérance de vie avoisine celle du lutin, aux alentours de 100 ans.

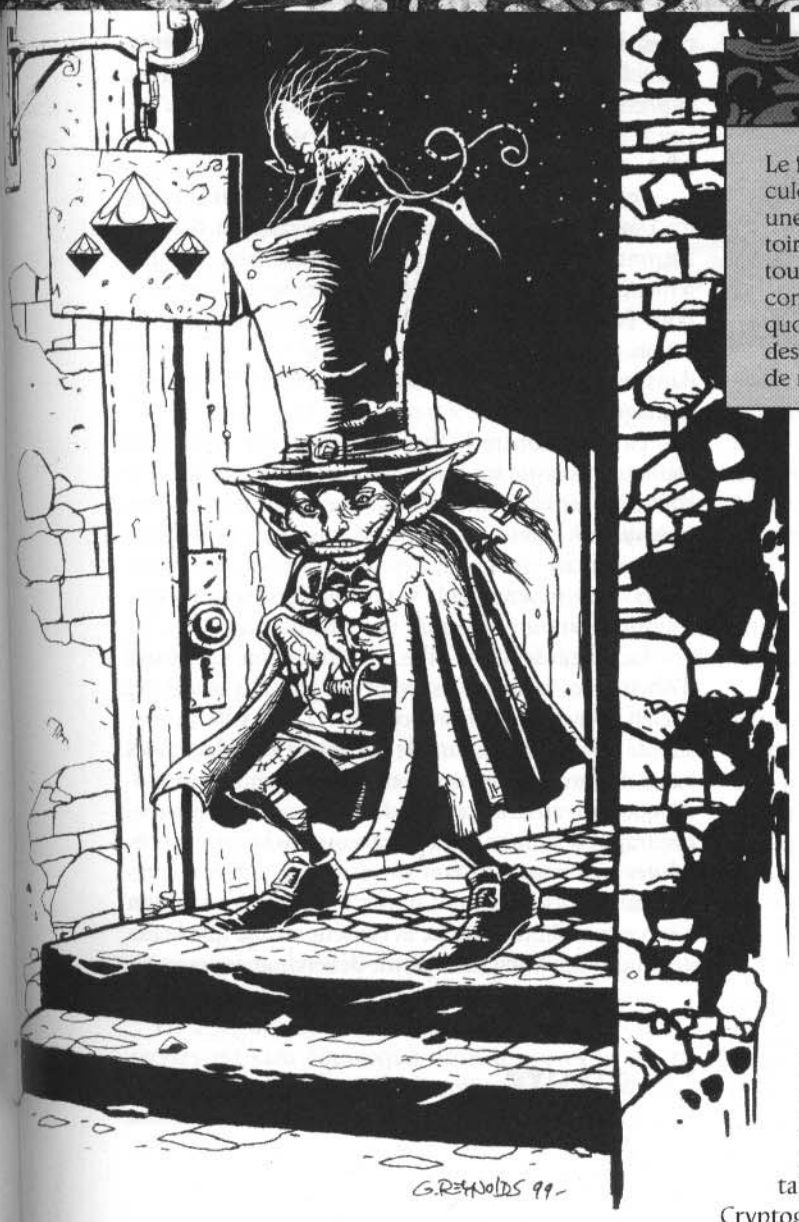
Caractère :

Le farfadet se distingue par son emphase, sa propension au dialogue. Bavard, éloquent et charismatique, il peut vous convaincre de n'importe quoi. Égocentrique et parfois coquet, il est animé d'une curiosité insatiable. Il s'intéresse à tout du moment que cela le sert. Malin et discret, il sait s'effacer lorsque l'orage menace et se précipiter lorsque la fortune est à portée de main. Bref, le farfadet est, dit-on, un opportuniste. On se méfie de ses serments mais on n'oublie pas qu'il est aussi un interlocuteur indispensable au cœur de la ville. Car nul ne sait mieux que lui les secrets les plus intimes de la cité. L'oreille tendue, il arpente les toits, il se coule dans les sous-sols, il épie et remarque le moindre détail. Ses renseignements valent de l'or, tout comme ses mains qui n'ont pas leur pareil pour capturer un Danseur.

Citadin par excellence, le farfadet voyage le moins possible et préfère écumer sa ville natale jusqu'à ce qu'elle n'ait plus de secret pour lui. Il aime la pierre, l'odeur des marchés, les salles enfumées des auberges, les venelles sous la lune, les balcons et les gargouilles qui saillent au-dessus de la rue. Enfin, nombre d'entre eux apprécient le luxe et aiment posséder des bâtisses de caractère.

Pouvoirs et avantages :

– **La Petite Chasse** : de tout temps, le farfadet a eu des facilités pour approcher et capturer des Danseurs. Cette pratique, baptisée la Petite Chasse, offre aux farfadets un rôle



majeur au sein du Cryptogramme-magicien. Ceux qui usent de l'Emprise ne peuvent ignorer le farfadet pour se procurer un Danseur particulier. La Petite Chasse suppose à la fois richesse et pouvoir. Richesse, car la vente du Danseur est un commerce dangereux mais lucratif. Pouvoir, car le farfadet peut pratiquer la Petite Chasse pour son compte personnel et se procurer les meilleurs Danseurs.

En termes de règle, un farfadet qui dispose d'un Danseur choisit soit d'avoir deux Danseurs dès le début de la partie, soit d'ajouter à l'une des caractéristiques définissant son Danseur un bonus de +2, avec la possibilité de dépasser d'un point le maximum de la table.

– **Le funambulisme** : le farfadet a le sens de l'équilibre. Juché sur les toits en permanence, il sait marcher sur une corde raide, se déplacer sur une gouttière et bondir d'un balcon à l'autre. En pratique, cela se traduit par un bonus de +10 sur les jets d'Athlétisme en rapport avec l'équilibre ainsi que sur les jets d'Acrobatie.

AVANTAGE / DÉSAVANTAGE DU FARFADET

Le farfadet a le même problème que le lutin : il est minuscule. Il n'a lui non plus aucun espoir de se faire servir dans une taverne, car il n'atteint même pas le rebord du comptoir. Les chaises sont aussi trop hautes pour lui, il a le regard tout juste à la hauteur de la table. En bref, le farfadet doit, comme son cousin, quasiment tout prévoir pour sa survie quotidienne. Mais au moins, il est plus solide et a l'habitude des villes, de sorte que sa survie auprès des hommes est tout de même moins problématique.

Alignement :

Le farfadet se veut neutre en toute circonstance. Pour ennemi, il n'a que ceux qui menacent ses intérêts personnels. À ce titre, il ne mène pas une guerre sans merci contre le Masque, ni l'Ombre d'ailleurs, qu'il considère comme un allié potentiel. Concerné au plus haut point par la pratique de l'Invocation, le farfadet n'a pas l'intention de nuire à l'Ombre. Il admet qu'il serait bon de la soustraire à l'influence du Masque mais n'en fait pas une priorité. Cette neutralité, considérée par de nombreux saisonins comme une coupable négligence, s'applique également aux Dames des Saisons. Le farfadet ne voit pas dans quelle mesure leur retour serait un événement si crucial...

Perception de la magie :

Le farfadet adore la magie. À ses yeux, elle est le plus bel instrument. Il est rare qu'il ne pratique pas l'Emprise, et tout particulièrement l'Éclipsisme, qu'il considère comme la voie royale. En principe, il ne se tournera jamais vers l'Obscurantisme, qui mutile et tue le Danseur. Certains farfadets complotent d'ailleurs au sein du Cryptogramme-magicien pour obtenir sa disparition. Le Jornisme, enfin, est bien trop voyant pour être utile. Si quelques-uns se laissent convaincre, c'est avant tout par conviction personnelle.

Parmi les Arts magiques, le farfadet se consacre en majorité à l'Accord, pratiqué en Art libre et le Décorum, pour ses tableaux-mondes qui offrent d'excellents refuges lorsqu'une affaire tourne mal...

L'Espèce

Coutumes :

Farfadets et farfadines ne se reconnaissent pas au sein d'un système tribal. En revanche, tous s'accordent pour faire naître au cœur d'une ville la « Cour des Miracles ». Place ou placette, venelle ou traboulienne, terrasse ou toit, la Cour des Miracles est un lieu où les farfadets d'une même ville se rencontrent pour échanger des informations, vendre, acheter et échanger tout ce qui

CONSEIL DE JEU

Pour jouer un farfadet, il faut incontestablement avoir l'âme d'un citadin. Il faut aimer les courses nocturnes sur les toits de Lorgol, les acrobaties sur les façades du palais des Gros d'Abyme, la chasse et le commerce des Danseurs, l'illusion, le baratin et la magie. Le geste emphatique, la parole facile, le farfadet est un compagnon qui importune mais qui peut rendre de précieux services grâce à ses contacts et sa parfaite connaissance du milieu urbain.

peut l'être. La Cour des Miracles peut être visible ou cachée, accessible aux humains ou réservée uniquement aux farfadets. Ceux qui résident dans la ville élisent chaque année un Roi, l'un des leurs qui aura pour mission de gérer cette Cour des Miracles. Reconnaissable à son bâton en fer forgé, le Roi est une personnalité incontournable avec qui les autorités d'une ville apprennent à composer.

Dans les capitales, il arrive que plusieurs Cours des Miracles coexistent et se livrent une guerre sans merci. Certaines se spécialisent et deviennent des guildes de Petits Chasseurs ou même d'assassins.

Le farfadet attache beaucoup d'importance à la survie du Danseur, à son « économie ». Si quelques-uns n'ont aucun scrupule et en font le commerce sans état d'âme, la plupart veillent à ce que l'équilibre ne soit jamais rompu, à ce que les Danseurs soient répertoriés auprès des académies du Cryptogramme-magicien. Il s'agit d'une véritable morale, d'une conscience aiguë de la menace qui plane sur la survie de l'espèce. Chaque farfadet s'attache donc à raisonner ou à combattre les Obscurantistes afin qu'ils sacrifient le moins souvent possible leurs Danseurs.

Rôles :

En principe, le farfadet exerce n'importe quel métier dans une ville. Néanmoins, on leur reconnaît des métiers de prédilection. Le vol, par exemple, un art dans lequel ils excellent. Les guildes de voleurs fondées par des farfadets comptent parmi les plus célèbres. Du reste, ces guildes ne se limitent pas au vol proprement dit. Auprès d'elles, on achète des plans, des renseignements, des protections, des Artefacts, des Danseurs, etc.

Le farfadet sera également assassin, en particulier lorsqu'il aura eu l'opportunité de rejoindre une académie éclipsiste. Certains font d'excellents Censeurs au sein d'un Cryptogramme-magicien.

Enfin, le farfadet pourra également devenir marchand. Son éloquence, ses intuitions et ses talents de marchandage font merveille sur les grands marchés.

Implantation :

Les farfadets vivent en ville, et cela vaut dans la plupart des pays de l'Harmonde. Au Nord, de Lyphane aux Parages, en passant par la Province liturgique, ils sont bien évidemment très rares. En revanche, à Abyme ou dans les cités des Communes princières, ils représentent un pouvoir incontournable. C'est également le cas dans les villes d'Urguemand et de Janrénie, dans celles de l'empire de Keshe et de la République mercenaire. Dans la Marche modéhenne et les Terres veuves, la présence d'un farfadet relève de l'exception.

Enjeux :

– **Le Danseur** : un farfadet ne peut ignorer la cause du Danseur et ses implications à l'égard du Cryptogramme-magicien. Des Jornistes rencontrent régulièrement les maîtres de guildes pour recenser les Danseurs, pour établir une cartographie précise de leur implantation. Cet enjeu est celui de l'Emprise et de sa pratique dans les décennies à venir. Si les Danseurs disparaissent, la magie s'éteindra.

– **La lutte contre l'Obscurantisme** : le salut d'un Danseur nécessite un travail de fond sur la pratique de l'Obscurantisme. D'une ville à l'autre, on peut croiser des Conciliateurs qui s'efforcent de raisonner les Obscurantistes mais également des Tueurs de Mage, des farfadets qui estiment que la survie du Danseur passe par l'élimination pure et simple des Obscurantistes.

– **La quête de l'âme-ville** : à l'image des salanistres d'Abyme, les farfadets espèrent un jour découvrir cet ancien pouvoir de la Flamboyance : l'âme-ville, la possibilité pour une créature de voir et de sentir à travers l'âme d'une cité. Cette quête relève de l'architecture ésotérique mais aussi de cette maladie étrange, la pierreuse, qui frappe les lutins, ou bien encore du langage minéral des fées noires. Autant de pistes qui, à terme, permettraient aux farfadets d'imiter le lien qui unit le lutin à son arbre. D'ores et déjà, la rumeur circule que le Roi de la Cour des Miracles d'Abyme détiendrait ce pouvoir...

Le satyre

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le satyre est une créature humanoïde dont la taille et le poids sont équivalents à ceux d'un humain. Son visage, son torse et ses bras sont ceux d'un homme alors que ses jambes ressemblent aux pattes arrières d'un bouc. Les sabots sont en ivoire, et le satyre ne porte pas de corne sur le crâne. Ses pattes lui prêtent un avantage dans la course et le saut. Il est résistant comme un humain, même si son souffle est bien meilleur... L'espérance de vie d'un satyre est également comparable à celle d'un humain.

Caractère :

Le satyre est un être ambigu. Affable, éloquent et séducteur, il brille par son charisme, ses manières et son sens de la diplomatie. Il apprécie la compagnie de tous mais préfère toujours celle des femmes. Animé par un appétit sexuel insatiable, il déteste la solitude et ne supporte pas de dormir seul. D'un naturel optimiste, voire insouciant, il traverse la vie avec frénésie, pos-

sédé par le désir de l'expérience, de l'improvisation et de la spontanéité. Il n'aime pas l'ordre, la discipline et l'obéissance. Il considère le libre arbitre comme une règle de vie et se passera autant que possible d'une autorité, quelle qu'elle soit. Sa liberté n'a pas de prix. Il aime le voyage et ne s'installe jamais plus de quelques mois dans un même endroit. Itinérant par excellence, il arpente les sentiers de l'Harmonde en quête d'amour, de fortune et de plaisir.

Pouvoirs et avantages :

– **La ruade** : avec ses sabots, le satyre peut porter une attaque spéciale de ruade

– **Le sexe** : nul ne sait mieux contenter une femme qu'un satyre. Expert en caresses, maître de la jouissance, il peut vaincre toutes les réticences, toutes les pudeurs. Dans chaque ville, il y a toujours une femme qui se désespère de le voir revenir et qui fera exactement ce qu'il lui ordonne de faire. En pratique, cela se traduit par un réseau d'influences qui va de la servante d'une auberge jusqu'à la fille du roi...

Alignement :

Le satyre hait le Masque de manière absolue. Il luttera corps et âme contre son influence, contre ses mille et une tentatives pour faire des humains des pantins dociles. Aucun satyre, à moins d'être dupé, ne consentira à faire le jeu du Masque. À l'égard de l'Ombre, en revanche, le satyre observe une attitude neutre. Les Démons peuvent rendre service, et l'Ombre, comme la Dame de l'Automne, a été trompée par le Masque.

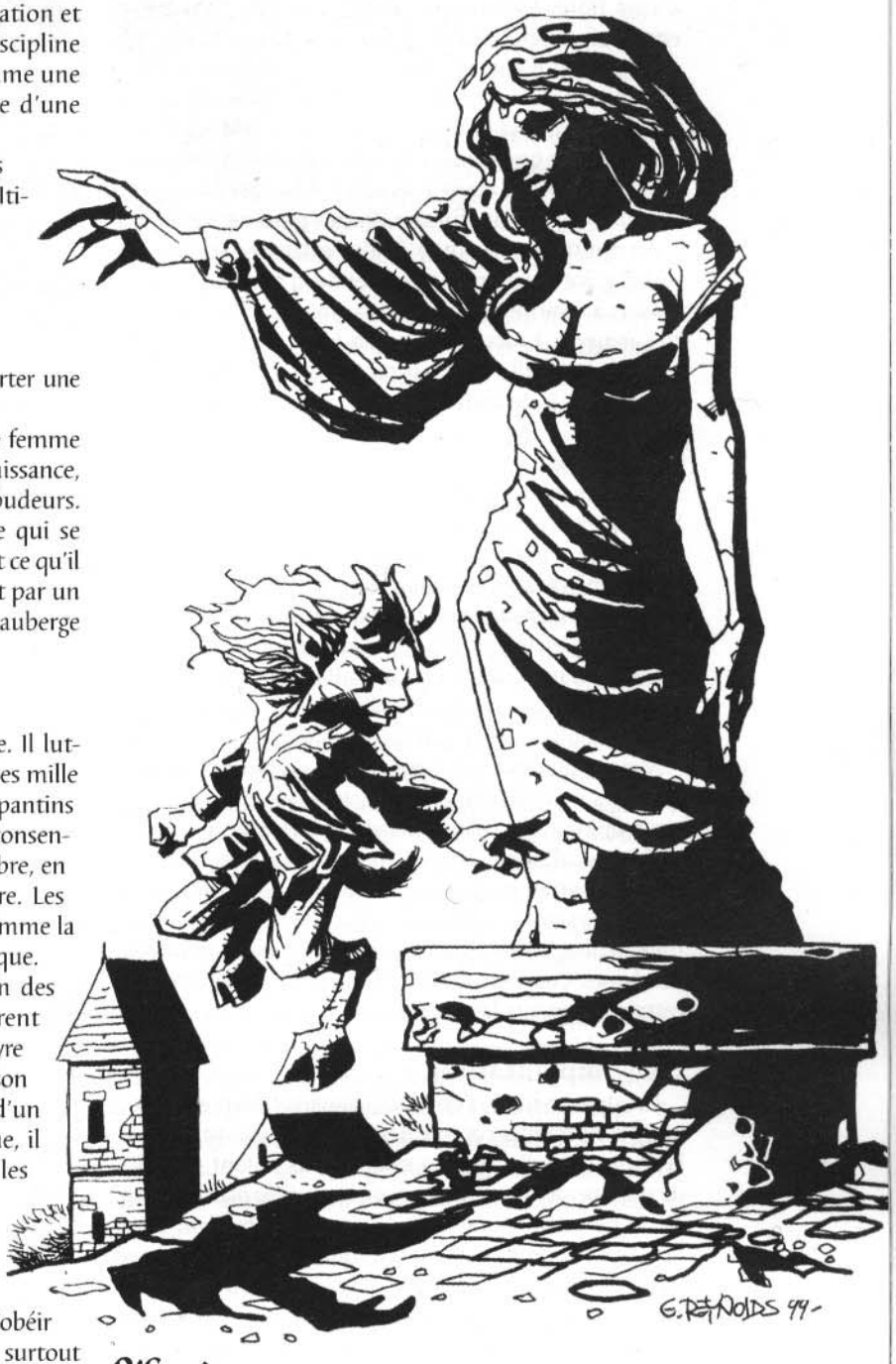
Vis-à-vis des Dames des Saisons, la position des satyres est sans équivoque. Tous les considèrent comme la perfection, l'idéal féminin. Chaque satyre a rêvé de partager la couche d'une Dame, d'être son confident et de l'honorer. À ses yeux, il s'agit d'un aboutissement, d'une quête ultime. En pratique, il fera tout ce qui est possible pour retrouver les Dames des Saisons.

Perception de la magie :

Le satyre délaisse l'Emprise, du moins son aspect académique. Il ne supporte pas l'idée d'obéir aux préceptes d'un Cryptogramme-magicien et surtout pas à des Mages.

Dans de telles conditions, les rares satyres qui pratiquent l'Emprise ont appris à se servir d'un Danseur dans l'illégalité, auprès d'un Mage renégat, en compagnie de Danseurs qui n'ont jamais été « marqués ».

Le satyre préfère bien plus les Arts magiques, en Art libre bien entendu, et tout particulièrement l'Accord. Excellent musicien, il se défend de n'appartenir qu'à une seule famille et jouera souvent de deux ou trois instruments. Ceux qu'il choisit en priorité sont la flûte, la harpe et le cistre. Il excelle également dans la Geste et le Décorum mais ne s'intéresse guère à la Cyse.



L'Espèce

Coutumes :

Contrairement aux idées reçues, le satyre apprécie tout aussi bien la ville que la nature en général. Bien qu'il soit plus à l'aise dans une forêt, il y redoute la solitude et lui préfère l'effervescence d'une cité.

Il n'existe pas d'équivalent féminin au satyre. Pour se reproduire, le satyre s'enfonce dans la forêt, procède à des rites ancestraux et, d'une certaine manière, s'accouple avec la Nature. Sa semence enfantera un arbre à l'intérieur duquel le satyre naîtra. À son terme, le nouveau-né grattera l'écorce et sortira

à l'air libre. L'arbre qui protège l'enfant satyre est enchanté et veillé par le père durant six semaines. Ce délai écoulé, l'enfant s'extrait de l'arbre (qui meurt une fois que la naissance a eu lieu). Le père éduquera son fils jusqu'à la puberté. En pratique, cela veut simplement dire que l'enfant accompagne son père sur les routes et apprend la vie à ses côtés. À la puberté, le père et le fils se séparent afin que chacun retrouve sa liberté.

Au quotidien, le satyre adulte maîtrise son appétit sexuel grâce à la mandragore. Née de sa semence, la fleur lui sert à étouffer le désir qui parfois peut lui jouer de très mauvais tours. Le satyre la fume ou la réduit en poudre. Une telle fleur est rare, chère et permet à un satyre de « s'abstenir » durant près d'un mois.

Rôles :

Le satyre joue de la séduction dans tous les domaines. S'il veut exercer un métier, il en choisira un qui se prête au voyage : parfumeur itinérant, colporteur, messager ou même simple soldat dans une armée de campagne. Le satyre ne garde jamais le même métier très longtemps et les pratique presque tous. Arrivé dans une ville, il peut décider de travailler dans une auberge puis, après une conquête, vivre auprès d'une femme riche jusqu'à ce qu'il s'en lasse.

Mais ce qu'il préfère, c'est devenir un artiste : vendre ses toiles d'un manoir à l'autre, jouer d'un instrument pour divertir le seigneur local, fonder une troupe de théâtre avec d'autres satyres et monter des pièces paillardes, devenir conteur et déclamer des odes amoureuses sur la place des villages. Les plus pervers choisiront de faire fortune de leur corps en jouant de la flûte sous le balcon des dames. Courtisan idéal, il manie si bien la flatterie que certains seigneurs les engagent pour cela...

Implantation :

Le satyres évitent la Province liturgique, bien entendu, où ils sont traqués comme des bêtes sauvages mais aussi Lyphane et les Parages. En revanche, ils se font une joie de sillonner les Communes princières où le plaisir est un art, la perversion, une règle de vie. S'ils se rendent dans l'Enclave boucanière, c'est avant tout pour emprunter un navire et écumer les côtes en compagnie des pirates. S'ils pénètrent dans l'empire de Keshe, ils s'oublient dans les bras des courtisanes ou fournissent aux harems des califes les plus belles femmes de la région. Ils apprécient le royaume d'Urguemand et la Janrénie mais évitent la République mercenaire où les femmes ne sont guère respectées à moins d'être catins... Ils adorent, en revanche, s'enfoncer dans les Terres veuves pour séduire les méduses, y profiter du climat et du bon vin. Tout comme dans la Marche modéhenne, dont ils savourent les prodiges végétaux au cœur des villes.

Enjeux :

– **La Virilité** : elle est un enjeu majeur pour le satyre. La perdre vous condamne à mourir, à être victime d'un mal baptisé la « petite mort ». La « petite mort » frappe parfois les vieux satyres et tous ceux qui ont eu le malheur d'être castrés. Bien souvent, la « petite mort » se traduit par une accélération du processus de vieillissement. Le satyre choisit alors de s'enfoncer dans la forêt et d'y attendre la mort. D'autres, au contraire, basculent dans une folie meurtrière avant de se suicider ou d'être pendu...

– **La Mère** : une légende raconte que des femmes satyres pourraient naître dans les arbres-rois qui datent de la Flamboyance. Des rumeurs évoquent l'une d'entre elles, une femme d'une beauté extraordinaire qui hante les ruelles des cités modéhennes. Des satyres s'évertuent à la rechercher depuis des siècles.

DÉSAVANTAGE DU SATYRE

Le satyre est tout de même beaucoup guidé par son appétit sexuel. Si ce dernier ne le résume pas, une jolie femme peut acquérir un immense pouvoir sur lui et lui faire accomplir bien des choses en échange d'un baiser, d'une nuit d'amour et d'une bonne bouteille partagée sur les bords d'un canal romantique, à la pleine lune...

CONSEIL DE JEU

Jouer un satyre ne se résume pas à des commentaires gaillards. Même si l'appétit sexuel d'un satyre est source de nombreuses intrigues, cela ne doit pas l'y réduire. Sans doute faut-il songer à la séduction, au sens le plus large. Caméléon social, le satyre s'adapte à toutes les situations, à tous les caractères. Son charisme agit aussi bien sur les femmes que sur les hommes. Il gagne des amis fidèles, des jalousies féroces, des larmes, des nuits passionnées. Épicurien par essence, il se lasse de tout et ne redoute qu'une seule chose : la monotonie.

2 ~ Saison de l'Été

L'ogre

La Figure

Caractéristiques physiques :

L'ogre est une créature humanoïde. Il mesure en moyenne 4 coudées pour un corps massif et musculeux d'un poids moyen de 100 kilos. Les traits épais et la mâchoire prognathe, il arbore souvent des scarifications qui sont des tatouages ou des cicatrices héritées du combat.

Son espérance de vie est supérieure à celle d'un humain et avoisine en théorie les 70 ans. Seulement, la plupart d'entre eux se consacrant à la guerre, ils sont bien peu à dépasser la quarantaine. En revanche, l'ogre résiste mieux à la maladie et aux dommages physiques en général.

Caractère :

L'ogre est un saisonin de l'Été, batailleur et impulsif. Il s'emporte facilement et réagit avec une spontanéité qui peut parfois lui jouer de mauvais tours. Individualiste par nature, il consent néanmoins à obéir si la situation l'exige. En tant que soldat ou mercenaire, il se distingue par son sens aigu de la discipline. Il aime jouer, boire et apprécie la compagnie des femmes, en particulier des méduses. L'ogre met un point d'honneur à amasser des richesses et à les dilapider aussi vite. Seuls quelques-uns prennent du recul pour se hisser dans la hiérarchie et devenir des seigneurs.

L'ogre respecte tout ce qui est plus grand que lui et méprise tous ceux qui sont plus petits que lui. Il n'aime pas les lutins, il se limite à des relations commerciales avec les farfadets (pour l'obtention des Danseurs notamment) et se méfie des fées noires. Les nains l'indifèrent et les satyres l'amusent. À l'inverse, il s'attache à la destinée des minotaures et des géants, dont il apprécie la compagnie.

L'ogre préfère la cité à la campagne pour une raison fort simple : la ville offre bien des potentialités en termes de fortune. C'est une raison pratique, justifiée par la présence des corporations, des guildes et des grandes institutions auprès desquelles il peut louer ses services.

À une exception près, l'ogresse a un profil similaire. En revanche, lorsqu'elle tombe enceinte, son rôle change du tout au tout. Non seulement les ogres s'attacheront à la protéger, mais elle sera elle-même bien plus dangereuse. L'ogresse se transforme en véritable furie lorsqu'il s'agit de veiller sur l'enfant qui grossit dans son ventre. Il n'y a pas, dit-on, de plus grand guerrier qu'une ogresse enceinte...



Pouvoirs spéciaux :

– **L'Embrasie** : sensible à la présence du soleil qu'il tient comme une force d'inspiration, l'ogre bénéficie d'un avantage particulier lorsque le soleil est au zénith. Rien de pire que de combattre un ogre à cette heure-là et ce, quelle que soit la saison. Dans ces combats au corps à corps, l'ogre bénéficie d'un bonus de +3 à son attaque en été (cumulatif avec le bonus de la saison), de +2 en automne et au printemps et de +1 en hiver. Ce pouvoir ne suppose pas que l'ogre soit obligé de voir le soleil. L'effet est valable entre 11h30 et 12h30. L'Embrasie se manifeste par une température excessive du corps de l'ogre, pareille à une forte fièvre. Durant l'Embrasie, le corps peut atteindre une température de 40°. Il n'y a jamais assez de lumière pour un ogre. Enfin, il ne peut être ébloui.

– **La Furie** : ce pouvoir s'applique uniquement aux ogresses enceintes. Cette furie est possible si et seulement si elles sont menacées. Dans ce cas, elles peuvent plonger dans un état de Furie qui leur permet d'ignorer les malus dus aux blessures, et ne s'effondrent que lorsqu'elles ont perdu, dans les négatifs, deux fois leur Résistance en points de vie.

Alignement :

L'ogre n'a qu'une seule obédience : la Dame de l'Été. Par conséquent, il s'oppose par tous les moyens aux saisonins de l'Automne. Excepté cette affinité saisonine, les ogres n'ont pas de maître attitré. Ils servent ceux qui paient le mieux. Toutefois, si l'Ombre n'est pas considérée comme un ennemi à part entière, l'ogre réfléchira à deux fois avant d'accorder sa confiance à une créature du Masque. En règle générale, il évite de fréquenter ses sbires.

Perception de la magie :

L'ogre considère l'Emprise comme un moyen. Le Danseur est utile à condition de devenir Éclipsiste ou Obscurantiste. Le Jorniste est une exception, du fait même que l'ogre ne croit pas que le Danseur soit autre chose qu'un instrument, au

DÉSAVANTAGE DE L'OGRE

Il n'y a pas de désavantage à jouer un ogre.

CONSEIL DE JEU

L'archétype de l'ogre ressemble à un adolescent impétueux, crâneur et belliqueux. Il est de toutes les rixes dans les auberges, de toutes les guerres et adore crier plus fort que les autres. « Grande gueule » et immature, il manque souvent de discrétion et de subtilité. Néanmoins, la pratique de la guerre a aiguisé sa ruse et ses facultés d'adaptation. De fait, l'ogre à la guerre et l'ogre au repos sont deux créatures très différentes. Lorsqu'il revêt l'armure, il devient un saisonin redoutable, craint de tous. Lorsqu'il dépense son or et se saoule dans une auberge, il devient vulnérable et embarrassant.

même titre qu'un cistre pour pratiquer l'Accord. S'il s'attache à un Danseur, c'est bien souvent parce qu'il l'a payé fort cher...

L'Art magique est également un moyen mais les Harmonistes sont peu nombreux. En règle générale, l'ogre préférera l'emploi du tambour pour l'Accord, ignorera la Geste, utilisera éventuellement la Cyse pour améliorer ses aptitudes au combat. Pour le Décorum, l'ogre ne choisira que la voie de l'Été et sa pratique en Art libre. L'ogre qui pratique une autre saison du Décorum deviendra un traître aux yeux de ses congénères.

L'Espèce

Coutumes :

Aux origines, les ogres avaient adopté des structures tribales, une culture du clan qui n'existe plus aujourd'hui. Cette pratique a perduré sous une autre forme, dans des fratries que les ogres créent spontanément à la veille d'une bataille ou sous la conduite d'un chef. Ces fratries comptent des ogres et des ogresses et se déplacent toujours ensemble. On reconnaît ces ogres-là aux scarifications qu'ils ont en commun sur le visage ou la poitrine. Il n'existe pas de nation ogre proprement dite. Le peuple s'exprime par chacun de ses individus. L'ogre se fond dans la société humaine avec d'autant plus de facilité qu'il partage avec elle de nombreuses caractéristiques physiques. L'ogre est donc un solitaire par nature, un individu qui ne reconnaît qu'un seul parent : sa mère. Il est rare qu'une ogresse ait un seul partenaire, de sorte que la culture ogre ne prend pas en considération la fonction du père. En revanche, la mère a une importance cruciale et assure le développement de l'enfant jusqu'à ce qu'il soit en âge de se débrouiller seul. Pendant une dizaine d'années, l'enfant va vivre avec sa mère, partager son quotidien et apprendre à se battre. Par la suite, aux alentours de dix ans, il la quittera pour parcourir le monde.

Rôles :

Les ogres se consacrent principalement aux métiers de la guerre. Mercenaires par excellence, ils participent aux grandes batailles où ils forment souvent un corps d'élite, ils protègent des personnalités influentes, ils deviennent pirates de l'Enclave boucanière ou bien encore maîtres d'armes.

Les meilleurs d'entre eux fondent des collèges de guerre ou se retrouvent à la tête d'un Domaine. Seuls quelques-uns choisissent de développer la magie, que ce soit celle de l'Emprise ou celle des Arts magiques. On trouve ainsi de grands Harmonistes du tambour dont le moindre coup de baguette peut fissurer les murs d'une forteresse, des Harmonistes du Décorum qui voyagent à travers les tableaux-mondes de l'Été et peuvent, avec leurs poudres, embraser des forêts entières, des Obscurantistes puissants qui louent leurs services dans les pays en guerre et même des Éclipsistes qui deviennent les maîtres de célèbres guildes de voleurs...

Implantation :

Les ogres sont nombreux, bien plus que les géants ou les minotaures. Avec les nains et les farfadets, ils font partie des saisonins qui se sont le mieux adaptés à la société humaine. Aujourd'hui, on ne fait guère de différence entre l'humain corpulent et l'ogre.

L'ogre est un voyageur et souffre de la sédentarisation. Seuls ceux qui « réussissent » en devenant seigneurs d'un Domaine ou d'une guilde font ce choix. La règle veut qu'un ogre n'ait pas d'attache, qu'il arpente les routes des royaumes et ne thésaurise jamais.

À travers l'Harmonde, les ogres ont néanmoins des royaumes de prédilection. La République mercenaire est une terre d'accueil, tout comme les Communes princières qui achètent leurs services et offrent d'excellentes opportunités pour dépenser sa fortune. Ils sont également très présents dans l'Enclave boucanière où les fortunes se font et se défont d'un jour à l'autre. Vis-à-vis de l'empire de Keshe, l'attitude des ogres révèle un passif historique, cet incident magique qui fit naître le désert de Keshe. De nombreux ogres s'y rendent pour accomplir des pèlerinages et rendre hommage à la Dame de l'Été.

Les ogres montent rarement jusqu'à Lyphane où ils redoutent la présence des fées noires, sans compter que les chances d'y faire fortune sont très faibles. Ils s'aventurent rarement dans les Parages à moins d'y accomplir une quête au trésor sur la foi d'une carte ou du récit d'un Génie. Le royaume d'Urguemand et celui de Janrénie sont, à leurs yeux, des pays neutres où l'on peut tenter sa chance.

Enjeux :

Seuls quelques nostalgiques s'emploient à faire revivre l'idée d'une nation ogre en s'efforçant, sans succès, de réunir les fratries. Les ogres se reconnaissent surtout dans la quête de la Dame de l'Été. Tous ont fait le rêve d'être un jour à ses côtés afin que sa beauté les irradie et inspire leurs rêves. En pratique, seuls les Harmonistes du Décorum s'emploient réellement à rechercher la Dame endormie en voyageant à travers les tableaux-mondes.

Le minotaure

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le minotaure est une créature humanoïde d'une taille moyenne de 5 coudées (2,50 m) pour un poids moyen de 200 kilos. Masse musculaire, le minotaure est néanmoins moins agile que l'ogre. Sa résistance exceptionnelle à tous les types de dommage en fait l'une des plus puissantes créatures guerrières parmi les saisonins.

Le visage d'un minotaure croise la gueule d'un taureau et les caractéristiques d'un visage humanoïde. Ses cornes sont faites d'onyxium, une matière brute de la couleur de l'onyx et extrêmement solide, qui se trouve uniquement dans les Abysses. L'espérance de vie d'un minotaure peut dépasser les 90 ans. Il en existe plusieurs qui auraient dépassé le siècle mais ces derniers demeurent dans les Abysses.

Caractère :

Les minotaures se divisent en deux catégories : ceux qui peuplent les Abysses et ceux qui ont choisi de fuir les Abysses pour devenir des Renégats.

Le Renégat est un minotaure mu par un désir profond de liberté. En quittant les Abysses, il a fait un choix qui l'engage pour la vie. À ce titre, il compte bien profiter de son passage à la surface de l'Harmonde. Il n'a pas de maître et n'obéit qu'à lui seul. Il apprécie la discipline, l'ordre et la rigueur. Il déteste le chaos et se plie volontairement aux lois qui régissent un pays ou une région donnée. En revanche, il veut jouir de tous les plaisirs que peut lui offrir l'Harmonde et ne s'en prive pas. Il a un tempérament curieux et se livre corps et âme à ceux qu'il considère comme amis ou alliés. S'il accorde sa confiance à quelqu'un, il le fera jusqu'au bout et personne n'a jamais pu remettre en cause la fidélité d'un minotaure. Prompt à la vengeance, le minotaure est également « fidèle » à ses ennemis...

Reste que les minotaures, du fait de cette origine, commencent le jeu avec 10 points de Ténèbre (voir Livre IV : L'Ombre).

Pouvoirs spéciaux :

– **L'encorne** : le mot désigne la charge d'un minotaure qui tente d'encorner son adversaire. Cette attaque peut être extrêmement meurtrière si elle aboutit. En termes de règle, le minotaure obtient automatiquement les bonus de charge, même s'il ne charge pas, lorsqu'il décide d'encorner.

– **La nyctalopie mineure** : un atavisme abyssal veut que tous les minotaures sachent mieux voir dans le noir. Les règles qui s'appliquent au malus dans l'obscurité sont décalées d'un cran : « obscurité totale » devient « ténèbres nocturnes » et « ténèbres nocturnes » devient « pénombre », cette dernière étant purement et simplement ignorée.

Alignement :

Le minotaure entretient des rapports ambigus avec l'Ombre. Il a fui les Abysses mais ne renonce pas à l'Invocation. Peu importe qu'il soit ou non Inspiré, il range l'Ombre parmi ses ennemis. Excepté bien sûr les Démons qu'il invoque lui-même et qui, par obligation, lui sont fidèles. À l'égard du Masque, le minotaure est plus réservé et travaillera parfois avec ses agents pour approcher l'Ombre. Envers la Dame de l'Été, les minotaures sont prudents et craignent que le réveil de l'Été puisse provoquer la disparition de l'Ombre et donc des Démons. Ceux qui choisissent de la servir ont généralement délaissé l'Invocation.

Perception de la magie :

À l'égard de l'Emprise, le minotaure préférera toujours l'Obscurantisme aux autres voies. À ses yeux, l'Éclipsisme se concilie mal avec sa personnalité et le Jornisme n'est pas dans sa nature. Certains minotaures développent d'ailleurs des sorts où les cornes jouent un rôle dans le Supplice.

Envers les Arts magiques, les minotaures sont réservés. Ils n'apprécient guère l'Accord, ils s'essaient rarement à la Cyse, ils délaissent la Geste et pratiquent éventuellement le Décorum de l'Été.

DÉSAVANTAGE DU MINOTAURE

Vous avez choisi de jouer un minotaure, une créature très puissante, très dangereuse... mais non sans inconvénients. Un minotaure est une créature de grande taille : son AGI limitée ne provient pas du fait qu'il soit moins adroit qu'un autre saisonin, mais de ce que sa démesure ne l'aide pas dans un certain nombre de cas. Notamment lorsqu'il s'agit de crocheter une serrure avec ses gros doigts ou de circuler dans un tunnel bas de plafond. Dans certaines situations, l'Éminence Grise doit prendre en compte que l'être humain moyen a la tête au niveau de la ceinture du minotaure, de sorte que ses cornes touchent bien souvent le plafond. Vous avez déjà vu un minotaure solidement assujetti par ses deux cornes qu'il vient de planter dans la poutre maîtresse du bâtiment ? Et il faut encore prendre en compte le poids de cette créature, qui est trois fois supérieur à celui d'un être humain...

L'Espèce

Coutumes :

À l'image des ogres, les minotaures n'ont pas d'organisation sociale proprement dite. Chaque minotaure construit sa propre vision de la vie à la surface de l'Harmonde. Toutefois, au fil des années, certains minotaures ont réussi à fédérer leurs compagnons au sein d'une organisation puissante et secrète baptisée la Renégade. La Renégade n'est pas un clan mais bien plus une philosophie fraternelle dans laquelle le Renégat se reconnaît. Ceux qui décident de rejoindre la Renégade s'engagent à venir en aide à leurs compagnons dispersés dans le monde, à œuvrer pour que les minotaures puissent un jour avoir des enfants



à la surface de l'Harmonde (voir ci-dessous) et à monter des expéditions au sein des Abysses pour convaincre leurs frères du bien-fondé de leur lutte. La Renégade est encore un mouvement embryonnaire dont les membres se recrutent parmi les minotaures accomplis.

Sur l'Harmonde, les minotaures sont peu nombreux, si peu d'ailleurs que la véritable explication réside dans la manière dont ils se reproduisent. En effet, il n'existe pas de femme minotaure. Seuls des mâles voient le jour à condition que le père minotaure s'accouple avec une Succube. Les Succubes vivent aux Abysses en petit nombre. Elles demeurent les seules « femmes » à pouvoir porter un enfant minotaure dans leur ventre. Seulement, l'accouchement est très souvent fatal : les cornes déchirent le ventre de la mère qui succombe quatre fois sur cinq. Au sein des Abysses, le processus de reproduction est régi par des lois très précises. En revanche, à la surface, les Renégats sont condamnés à s'éteindre... Il est vrai que certains s'essayent à l'Invocation, mais rien n'oblige une Succube à se sacrifier pour ceux qui ont fui les Abysses. D'autres tentent parfois de monter des expéditions au cœur du royaume de l'Ombre pour enlever une Succube tandis que les plus puissants Harmonistes du Décorum pratiquent des expériences sur des Succubes « peintes » dans les tableaux-mondes...

Rôles :

Le minotaure n'exerce pas toujours un véritable métier. Les Renégats utilisent ponctuellement leur talent de guerrier afin de gagner le minimum pour subsister et poursuivre leur route. Itinérant par excellence, le minotaure demeure rarement aux mêmes endroits longtemps.

Ceux qui s'installent le font à regret ou pour des raisons très précises. Leur sens de la discipline est extrêmement prisé des écoles d'arme ou des seigneurs afin d'entraîner une troupe ou de la mener au combat. Il est difficile, en revanche, de voir un minotaure devenir seigneur. Dans de telles circonstances, un contexte historique précis l'aura conduit sur le trône. Les humains se méfient des minotaures qui sont obligés de composer avec les a priori d'une bonne partie de la population. Paradoxalement, de plus en plus de minotaures s'efforcent de fonder des empires marchands. Leur méticulosité et leur fidélité font d'excellents atouts et quelques-uns sont désormais à la tête d'immenses fortunes (certaines fournissent à la Renégade les moyens de ses ambitions).

Implantation :

Les minotaures se sont dispersés à la surface de l'Harmonde. Au nord, s'ils évitent la Province liturgique où l'Inquisition les considère comme des créatures de l'Ombre, ils sont nombreux à rallier la cité d'Abyme et, pour les plus courageux, à s'aventurer dans les Cornes. On peut également les croiser à Lyphane, le plus souvent à la tête de ces cohortes de cavaliers qui font des ravages aux frontières, ou même dans les Parages comme compagnons des tribus de barbares et de géants. À Urguemand, à la demande d'Agone de Rochronde, ils vinrent nombreux pour mettre leur

CONSEIL DE JEU

L'Inspiré ne pourra jouer qu'un Renégat. Un minotaure qui a abandonné les Abysses en porte forcément les traces. Non seulement sa fuite a pu lui coûter physiquement, mais surtout il découvre l'Harmonde avec les yeux d'un ancien gardien des Abysses. Dans un premier temps, les Renégats sont désorientés et cherchent conseil auprès de ceux qui ont gagné leur confiance. Ils aiment apprendre et s'intéressent à tout jusqu'à ce qu'ils soient en mesure de se débrouiller seuls. Jouer un minotaure, c'est endosser la personnalité d'un individu ambigu, tourmenté et ivre de liberté.

talent au service des grands collèges et sont aujourd'hui très largement intégrés. Les Urguemands se lient facilement d'amitié avec les ennemis des Liturges... Plus rares en Janrénie, ils sont nombreux à tenter leur chance dans l'Enclave boucanière où leur autorité fait merveille sur les navires. Dans l'empire de Keshe, les minotaures ne sont guère à leur aise et préfèrent pousser au sud, vers les Terres veuves où les méduses apprécient leur compagnie. Elles payent fort cher, dit-on, pour offrir à leurs filles un précepteur minotaure. Nul besoin, en tout cas, d'aller vers l'ouest et de s'aventurer dans la Marche modéhenne : le minotaure n'est pas le bienvenu. Mais il reste la République mercenaire où il a toutes les chances d'y faire fortune et d'y trouver l'aventure.

Enjeux :

– **La descendance** : certains Renégats sont persuadés que leur exil prendra un sens s'ils peuvent avoir des fils qui naissent à la surface de l'Harmonde. Même si l'événement est exceptionnel, il a déjà été rendu possible : des Succubes ont accepté de se sacrifier et d'enfanter un minotaure en dehors des Abysses, sans compter les rumeurs qui prétendent que des minotaures à une corne (qui saille entre les deux yeux) sont nés dans les tableaux-mondes...

– **L'onyxium** : nul ne sait comment cette étrange matière fit son apparition. D'ordinaire, elle s'extrait dans les profondeurs des Abysses. Sur l'Harmonde, on la prétend magique et dotée de pouvoirs. Les minotaures, eux, savent que l'onyxium n'a pas encore révélé toutes ses potentialités et les recherchent activement. Une chose est sûre : les cornes en onyxium ont une résistance égale à celle des Artefacts contenant de l'Éclat. À ce titre, certains forgerons peu scrupuleux offrent des fortunes aux tueurs de minotaure pour récupérer leurs cornes et en faire des armes.

– **La Renégade** : explicité ci-dessus, le mouvement de la Renégade s'emploie à faire triompher la cause des minotaures exilés à la surface de l'Harmonde.

Le géant

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le géant est le plus grand saisonin connu : 8 coudées en moyenne pour un poids de 600 kilos. Au visage épais, le géant est une créature extrêmement puissante et maladroite. Son corps a une résistance phénoménale au détriment de son agilité, souvent médiocre, et de sa faculté à se mouvoir rapidement. En revanche, sa foulée n'a pas d'égal et sa charge peut faire trembler une tour sur ses fondations. Il existe différentes sortes de géants liées à l'environnement dans lequel ils vivent. Ceux des forêts et des montagnes sont les plus répandus. Le géant de la forêt aura le plus souvent les yeux émeraude et les cheveux bruns. Celui des montagnes se distinguera par des yeux d'un bleu clair et des cheveux blancs. L'espérance de vie d'un géant avoisine les 150 ans. Certains doyens auraient frôlé les 200 ans.

Caractère :

Le géant est une créature liée à la nature. Par essence, le géant est un être bon et accueillant, serviable et parfois naïf. Il n'aime guère la foule et préfère les grandes étendues sauvages où il peut vaquer à ses occupations sans risquer de blesser quelqu'un. Il aime les animaux et s'en entoure même si la sélection naturelle est à ses yeux une loi impérative. À ce titre, il n'hésite pas à chasser et à accepter que d'autres que lui le fassent. En revanche, il ne supporte pas le gâchis et le mépris à l'égard de la nature. Ceux qui manquent de respect à une forêt en y chassant pour le plaisir deviennent des ennemis et encourent sa vengeance. Le géant n'hésite pas à recourir à la violence s'il la juge nécessaire. Sous ses dehors placides, le géant tient à sa liberté, à l'espace qui est le sien. Il peut devenir cruel si ses terres sont menacées.

Le géant est altruiste, dit-on, et les voyageurs savent qu'ils peuvent se placer sous sa protection lorsqu'ils se trouvent en difficulté. Il est franc et sincère, il déteste le mensonge et la félonie et respecte infiniment la vieillesse. Il attache beaucoup d'importance au jugement des « Anciens », quel que soit le peuple d'origine. Il arrive souvent qu'une fée noire exerce sur un géant une grande influence. La taille importe peu aux yeux du géant, qui considère bien plus la grandeur d'âme que le nombre de coudées...

Pouvoirs spéciaux :

– **L'empathie naturelle** : un géant qui évolue dans son milieu naturel a un « contact » privilégié avec la nature. À ce titre, il bénéficie d'un bonus de +2 sur les compétences liés à la nature (Herboristerie, Zoologie, etc.).

– **La béliade** : l'expression désigne la charge d'un géant sur un bâtiment. Dans ce cas précis, le géant doit prendre un élan suffisant pour menacer l'édifice. Il arrive souvent qu'une béliade fragilise le bâtiment, notamment lorsque le géant s'attaque à une forteresse. En revanche, sur des édifices plus fragiles comme une maison en bois, la béliade peut devenir dévastatrice. En termes de règle, un géant peut abattre n'importe quelle structure en bois en (20-FOR) tours, une structure en pierre mineure (maison, petite tour) en (30-FOR) tours, une structure de pierre massive (petite forteresse, falaise soumise à des glissements de terrain) en (30-FOR) heures ; en ce qui concerne les édifices plus importants (grande forteresse, solide tour à étages, mur de très forte épaisseur), l'efficacité du géant est indéniable, mais se matérialise au niveau d'un affaiblissement de la solidité de l'objet. Cela n'a pas d'effet sur le jeu, mais un mur sera lézardé, une tour bancale, une forteresse couverte de fissures et de trous laissés par des pierres tombées des murs... Si le géant dispose de temps, il pourra même parvenir à démanteler la structure en quelques jours, au prix d'efforts... gigantesques, bien sûr.

Alignement :

Le géant compte parmi les ennemis les plus farouches et les plus déterminés du Masque. Ce dernier a fort à faire avec les géants, qui haïssent ses sbires et les traquent sans répit dès lors qu'ils sont découverts. En principe, le Masque devrait avoir quelque facilité à duper un géant. Pourtant, ce dernier a appris à se méfier et il est rare, aujourd'hui, qu'un sbire du Masque parvienne à tromper le géant dans son environnement naturel. À l'égard de l'Ombre, l'attitude du géant est plus réservée. Il se méfie bien plus de l'Invocateur que du Démon lui-même, qu'il considère comme un instrument, et parfois même une victime. Au quotidien, le géant sera ennemi ou ami de l'Invocateur en fonction de sa personnalité.

Vis-à-vis des Dames des Saisons et plus particulièrement de celle de l'Été, le géant est un serviteur dévoué. Toutefois, contrairement aux ogres et aux minotaures, le géant milite pour une quête concertée des trois Dames endormies.

Perception de la magie :

De prime abord, on a tendance à penser que les gestes patauds d'un géant se marient bien mal avec l'usage d'un Danseur. Pourtant, l'histoire a démontré le contraire, même s'il faut reconnaître que les géants s'adonnant à la magie sont rares. Ceux qui choisissent l'Emprise le font pour des raisons personnelles. Bien souvent, ils ont quitté leur clan pour devenir Errant (voir ci-dessous) et rejoindre une académie du Cryptogramme-magicien. L'usage d'un Danseur par un géant passe généralement par la pratique du Jornisme, très rarement par celle de l'Éclipsisme et en aucun cas par celle de l'Obscurantisme. L'empathie naturelle d'un géant ainsi que sa bonté favorisent la complicité avec le Danseur.

Voir un géant pratiquer l'Harmonie est un phénomène peu courant. Si sa voix puissante aide parfois à la pratique de la Geste, il préfère l'Accord avec des instruments adaptés, le plus souvent la flûte et le tambour. Néanmoins, on peut croiser des géants qui usent de la viole dans les clairières... Pour le Décorum, les géants auront bien évidemment des dispositions à l'égard des fresques, de grandes peintures murales dont ils sont, dit-on, les spécialistes incontestés. Ils pratiquent le Décorum des trois Saisons, aussi bien en Art libre qu'en Art ancien.



L'Espèce

Coutumes :

En principe, les géants se regroupent en clan. Chaque clan est dirigé par un conseil des Anciens qui prend toutes les décisions, qu'elles touchent au quotidien ou à des situations exceptionnelles. Géants et géantes ont un statut similaire au sein du clan. Chaque clan compte de dix à cinquante individus en fonction de l'environnement, du pays dans lequel on se trouve et des alliances passées avec les puissances voisines. Chaque clan s'efforce avant tout de préserver les terres qui lui appartiennent, bien qu'il s'agisse souvent d'un traité passé entre le seigneur et le clan. Dans ce cas, en échange de la protection des géants, le seigneur leur octroie la jouissance d'une partie de ses terres.

Chaque clan se reconnaît dans un totem, un animal dont il a fait son emblème et qu'il s'évertue à protéger. On murmure d'ailleurs qu'il existe un clan dit « le clan du Haut Danseur » où chaque géant est un Mage de l'Emprise.

Parmi les géants, la naissance est considérée comme un événement exceptionnel. En effet, chaque géante ne peut enfanter qu'une seule fois au cours de sa vie. Cela explique pourquoi les géants ne sont pas si nombreux et que certains clans s'éteignent parfois, faute de femme pour les perpétuer.

Il est rare, en fin de compte, de rencontrer des géants appartenant à un clan (à moins de s'aventurer sur leurs terres). En revanche, il est fréquent de croiser la route d'un Errant.

L'Errant est un géant qui, pour des raisons particulières, a décidé de quitter le clan. À l'image du Renégat minotaure,

DÉSAVANTAGE DU GÉANT

Le géant est immense, colossal. D'un coup, il abat un homme. Il est si puissant qu'il ne résiste pas à sa propre force : un géant frappé par un autre géant encaisse quasiment directement des blessures graves. Il n'y a rien, en fait, de plus puissant que lui en dehors des créatures magiques : son corps ne pourrait tout simplement pas être plus volumineux sans l'aide de la magie. Plus lourd, le géant ne pourrait même pas supporter son propre poids. Un homme arrive au niveau du genou d'un géant !

En contrepartie, le géant est démesuré. Son AGI de 3 maximum représente cette démesure. Un géant qui fait un faux pas tue les gens sur qui il tombe. Lorsqu'il heurte par mégarde une maison, il en brise toutes les vitres et en défonce la façade. Lorsqu'il se déplace, il laisse des traces de près de trente centimètres de profondeur dans le sol. Qu'il coure sur une route et celle-ci devient impraticable. Mais surtout, les manipulations les plus fines (crocheter une serrure, réparer une armure humaine, administrer des premiers soins) sont pratiquement hors de portée du géant. Ses mains sont grosses comme le torse d'un homme... Pour lui, ouvrir une porte sans la défoncer est une épreuve d'agilité.

L'Éminence Grise est invitée à fermement jouer de cette démesure. Les scénarii en ville, dans des espaces clos, sont inaccessibles au géant, à moins qu'il n'arrache les toits et les plafonds pour assister aux scènes d'intérieur ou que tout soit prévu pour l'accueillir.

ce géant va arpenter l'Harmonde à la recherche d'un nouveau clan ou pour poursuivre des desseins personnels. Exilé ou animé par le désir de voyager et de faire fortune, l'Errant est considéré comme le meilleur compagnon du monde.

Rôles :

Les géants qui appartiennent à un clan ne remplissent pas un rôle spécifique dans la société dite « humaine ». Le clan s'efforce de vivre en autarcie et de distribuer les rôles au sein même du clan en fonction des attributs de chacun. Certains chassent, d'autres cueillent ou déboisent, d'autres encore construisent ou deviennent guérisseurs. Pour autant, les membres d'un clan remplissent régulièrement des missions pour le compte du voisinage. Il s'agit toujours d'une action ponctuelle : participation à de grands chantiers, transport de marchandises lourdes, aide à la guerre lorsqu'un seigneur qui les accueille fait appel à eux, déboisement, entretien d'une forêt, dressage, etc. Les géants ont l'habitude de mettre ainsi leurs compétences au service des humains à condition que cela ne soit pas systématique et que cela procède d'un échange amical.

Les Errants, eux, sont amenés à jouer des rôles spécifiques dans la société humaine. On en retrouve certains dans le métier des armes, en particulier dans les armées où ils deviennent de véritables machines de guerre. D'autres choisissent de se vendre au plus offrant dans les villes comme mercenaires ou auprès des architectes. Lorsqu'une forteresse, une cathédrale ou tout autre édifice d'importance se construit, il est fréquent de voir des géants s'y présenter pour trouver du travail.

Un Errant peut également devenir messager. La foulée puissante, il parcourt de longues distances et craint moins qu'un autre l'attaque des brigands.

CONSEIL DE JEU

Jouer un géant ne veut pas nécessairement dire jouer une créature maladroite et naïve. Encore une fois, l'Inspiré doit bien prendre en compte de la taille, un handicap majeur dans une ville ou dans tout autre habitat à l'échelle humaine. Bien souvent, un géant dormira dans la grange ou dans l'écurie si l'établissement n'est pas spécialement conçu pour accueillir des créatures de cette taille (des auberges, par exemple, se font fort de prévoir des chambres et une salle à manger pour le géant). Un Inspiré jouera le plus souvent un Errant, un géant qui a quitté son clan. Et l'Errant, lui, a appris à se débrouiller dans le monde des humains et des petites créatures. Il sera une « force tranquille », un individu dont on craint la colère et dont on apprécie l'amitié.

Un Errant s'engage aussi comme jardinier, en particulier dans la Marche modéhenne où nombre d'entre eux sont en charge des grands parcs et des arbres-rois. Quelques-uns s'installent à leur compte et fondent des herboristeries réputées.

Enfin, certains Errants harmonistes choisissent de fonder des corporations de peintres dont les compétences sont recherchées à travers l'Harmonde lorsqu'il s'agit de sublimer de grands édifices.

Implantation :

Au nord, les géants ont trouvé des terres particulièrement propices à leur développement. Ainsi, à Lyphane mais surtout dans les Parages, ils ont pu s'établir en nombre. On trouve la plus forte concentration de clans au cœur des immenses forêts des Parages où géants et barbares s'allient et se battent depuis plusieurs siècles. Tout comme les autres saisonins, les géants évitent la Province liturgique où ils sont considérés comme des esclaves. À Neuvêne, capitale de la Province, on croise régulièrement des Errants enchaînés, servant comme esclaves dans les riches demeures des dignitaires ou en partance pour les mines. Les Communes princières, elles, apprécient la compagnie des géants. De nombreux Errants viennent y chercher fortune, sans compter les clans établis dans les massifs montagneux du sud du pays. Plus bas, que ce soit en Janrénie ou dans le royaume d'Urguemand, on croise essentiellement des Errants. Quelques clans disparates survivent dans les montagnes. En revanche, l'empire de Keshe est une véritable terre d'accueil. Au fil des siècles, le peuple a vu naître les géants du désert, reconnaissables à leurs cheveux roux. Ils vivent dans le désert en clans qui comptent exceptionnellement une vingtaine d'individus au maximum. Les Errants de Keshe choisissent de s'établir dans les cités qui bordent l'Empire. En République mercenaire, seuls les Errants tentent leur chance. Les rares clans qui vécurent dans le pays ont renoncé face aux guerres incessantes et ont préféré migrer vers le nord. Au sud, les Terres veuves tolèrent la présence des géants avec méfiance. Les clans n'existent pas et seuls les Errants ont droit de citer. En revanche, chez leurs voisins de la Marche modéhenne, les clans sont nombreux et respectés. Ce sont eux, d'ailleurs, qui assurent la sécurité des frontières ainsi que celle des grandes villes.

Enjeux :

– **L'amour** : pour les géants, l'amour est indissociable de la sexualité. Un tel comportement est lié sans aucun doute au fait qu'une géante ne puisse avoir que trois enfants maximum. En pratique, géants et géantes n'auront qu'un seul partenaire sexuel durant leur vie. Pour les Errants, cette pratique est difficile à mettre en œuvre. Malgré tout, la plupart d'entre eux recherchent l'amour avec un soin très particulier et s'efforcent de ne pas multiplier les expériences...

– **La fondation d'une nation des géants** : parmi les clans des Parages, nombreux sont ceux qui pensent que ce pays peut devenir le berceau du peuple, un refuge où tous les géants de l'Harmonde pourront venir en paix. À l'heure actuelle, les conseils des Anciens tentent d'unifier leurs efforts afin de l'emporter sur les tribus barbares.

3 ~ Saison de l'Hiver

La fée noire

La Figure

Caractéristiques physiques :

La fée noire est une créature humanoïde d'une taille moyenne légèrement inférieure à 2 coudées (environ 90 cm) pour un poids de 40 kilos. Dans son dos, elle porte des ailes d'une envergure d'une demi-coudée. Le corps d'une fée noire est malingre et surtout vieilli. La peau parcheminée, d'une couleur grisâtre, elle sera nécessairement une femme âgée. De fait, son rythme de vie est extrêmement particulier. Apparemment, son peuple fut le plus exposé lors de la trahison de la Dame de l'Automne et la disparition de leur Marraine, la Dame de l'Hiver. Depuis, les fées noires sont victimes de la malédiction qui frappe leur Marraine. Elles s'endorment durant plusieurs décennies, se réveillent pour un temps donné, se rendorment, et ainsi de suite, chacune ayant son propre cycle. Visiblement, la fée noire vieillit mais ne meurt jamais. À certains de prétendre que la renaissance de la Dame de l'Hiver signifiera la mort des vieillardes et la venue d'une seule et unique fée noire, une enfant qui fera renaître le peuple.

Caractère :

La fée noire inspire la méfiance, la peur et parfois le respect. À chaque réveil, la fée noire se retrouve sans mémoire ou avec quelques lambeaux qui ressemblent à des rêves. Certains s'emploient d'ailleurs à rechercher leurs souvenirs dans les tableaux-mondes de l'Hiver (qui, dit-on, contiendraient les rêves du peuple tout entier).

La fée noire est une magicienne dans l'âme. Pour elle, la magie, qu'elle soit de l'Emprise ou des Arts magiques, représente le seul moyen de survivre sur l'Harmonde. Assimilée à une sorcière, elle craint le jugement des hommes et s'efforce de vivre à l'écart. Elle porte sur la vie un regard unique et s'emploie, durant ses phases d'éveil, à comprendre les mécanismes intimes de l'Harmonde et le secret de la malédiction qui frappe son peuple.

La fée noire est méfiante, animée d'une curiosité insatiable. Pour elle, chaque être, chaque chose font partie de l'Harmonde et, à ce titre, doivent être étudiés. Elle apprécie les ambiances propres à l'étude, les vastes bibliothèques et l'odeur des vieux parchemins.

En raison de ses infirmités, elle aime s'entourer de serviteurs dévoués ou d'amis qui veillent sur sa santé et gèrent son quotidien. Elle apprécie la compagnie des nains et surtout des méduses, qui sont ses meilleures alliées.

Pouvoirs spéciaux :

– **Le langage minéral** : chaque fée noire est capable de parler au minéral, d'en pénétrer les secrets. En pratique, par imposition des mains, elle entre en communication avec la matière. Indissociable de l'Art ancien de Cysèle, ce langage minéral permet d'exprimer une ou plusieurs sensations : en manipulant une pièce d'or, la fée noire verra quel est le dernier individu à l'avoir touché ; en posant ses mains sur la pierre, elle verra une scène du passé, etc.

Ce langage est complexe et très difficile à mettre en œuvre. Il se nourrit uniquement des émotions fortes (par exemple, dans le cas de la pièce d'or, il aurait fallu que son propriétaire en ait eu un besoin vital, qu'il ait parié dessus ou qu'il ait acheté de quoi se nourrir dans un contexte de famine). La fée noire « révèle » l'émotion en fonction des règles suivantes : elle doit faire un jet de PER+Cyse, à difficulté la résistance du matériau +5, plus les modificateurs donnés dans le tableau ci-dessous.

Elle obtiendra ainsi une image mentale de la ou des personnes qui ont possédé l'objet. Sur leur visage apparaîtra l'émotion que l'objet a emmagasinée. Les détails sont d'autant moins flous que l'émotion est intense : dans le cas de l'amour absolu, la personne apparaît habillée du costume qu'elle portait lorsqu'elle a ressenti l'émotion en question, avec l'arrière-plan devant lequel elle se tenait

LE LANGAGE MINÉRAL

Émotion très forte (question de vie ou de mort, d'amour absolu...)	-5
Émotion forte (haine, amour, jalousie, terreur...)	0
Émotion peu intense (orgueil, colère, peur)	+5
Émotion infime (amitié, joie simple, fierté)	+10
Possesseurs multiples	+2 par possesseur

vaguement visible derrière elle. Dans le cas de l'amitié, un simple visage un peu flou pourrait apparaître.

– **L'Éternité** : en pratique, la fée noire serait immortelle depuis la disparition des Dames des Saisons. Cela ne veut pas dire pour autant qu'elle est invincible. Elle meurt comme tout un chacun d'une blessure ou d'un sort violent mais elle ne peut mourir de vieillesse. Cela suppose aussi qu'elle peut ressentir, à chaque instant, le besoin de plonger en catalepsie, de s'endormir durant des années pour communier avec la Dame de l'Hiver. Ce temps-là est baptisé l'Appel. En jeu, l'Inspiré ne jouera qu'une fée noire dont l'Appel interviendra dans 10 ans + 3d10 ans. Ce jet est naturellement à la discrétion de l'Éminence Grise qui, si elle le souhaite, peut faire intervenir l'Appel bien plus tôt...

Alignement :

Inspirée ou non, la fée noire est l'ennemie déclarée du Masque et de l'Ombre. Pour elle, le Masque est l'incarnation de la Félonie, celui qui parvint à séduire la Dame de l'Automne et qui, par ses manœuvres, obtint la disparition des trois autres Dames. À ce titre, en devenant l'alliée du Masque, l'Ombre est également l'ennemie. La fée noire ne pactisera jamais avec un invocateur, elle s'en méfiera et elle-même refusera de pratiquer l'Invocation à moins d'y être forcée. De fait, la fée noie est obligée de se confronter au Masque et à l'Ombre afin de les comprendre et de découvrir ainsi la malédiction qui frappe son peuple. La plupart d'entre elles sont marquées par ces confrontations (voir avantage / désavantage de la fée noire page suivante).

Perception de la magie :

Par nature, la fée noire est une magicienne.

À l'égard de l'Emprise, elle adopte une position tranchée : l'Obscurantisme est une voie maudite parce qu'elle épuise les ressources magiques de l'Harmonde et elle fait le jeu du Masque en gaspillant de l'Éclat. En théorie, aucune fée noire ne devient Obscurantiste. L'Éclipsisme, en revanche, a toutes ses faveurs. Elle apprécie sa polyvalence, les moyens qu'elle met à sa disposition pour se cacher. Le Jornisme, enfin, est une voie noble. En ayant le droit de porter la gemme sur le front, une fée noire gagnera en charisme et en respectabilité auprès des humains et des autres saisonnins. En ce qui concerne les Arts magiques, la fée noire les pratique à tous les niveaux, quels qu'ils soient. Ses prédispositions la portent vers le Décorum de l'Hiver (où elle peut traquer la mémoire de ses vies antérieures), la Geste (pour la magie du temps...) et la Cyse.

L'Espèce

Coutumes :

Les fées noires sont peu nombreuses, si peu d'ailleurs que la mort de l'une d'entre elles précipite un peu plus le peuple dans l'oubli... En pratique, les fées noires adoptent des structures communes lorsqu'elles se trouvent dans une cité. Propice à l'exercice de l'Art magique, la ville représente à leurs yeux un endroit idéal pour apprendre



et demeurer dans l'ombre. Elles s'y regroupent en Cercles, des fratries qui réunissent une dizaine d'entre elles en moyenne. Un Cercle de fées noires s'installe généralement dans le cloaque ou les quartiers populaires de la cité. Des endroits où personne ne posera de questions, où elles auront toute liberté d'action. Le Cercle est une structure souple qui suppose surtout la concertation et le travail commun des fées noires dans une même ville. Lorsqu'elles se réunissent, elles évoquent la magie, les progrès réalisés dans leurs recherches, elles rendent hommage à l'une d'elles qui a ressenti l'Appel, elles organisent son sommeil dans un endroit bien caché, elles répertorient les voyages dans les tableaux-mondes, elles étudient leurs songes, etc. Un Cercle est toujours à l'écoute d'une fée noire qui arrive dans la ville. Cette dernière peut espérer auprès du Cercle une aide précieuse. Néanmoins, il existe des rivalités, certains Cercles se livrant une guerre sourde au nom de quelque querelle idéologique. Une fée noire n'appartient pas toujours à un Cercle. Certaines préfèrent la solitude, d'autres le voyage et l'aventure.

Rôles :

Il est rare qu'une fée noire exerce une fonction en dehors de la magie. En règle générale, les fées noires se retrouvent auprès des nains de l'Équerre

ou des architectes humains afin de les conseiller grâce au langage minéral et la pratique de la Cyse.

En revanche, une fée noire occupe souvent des postes d'importance au sein du Cryptogramme-magicien et des sociétés harmoniques. Les académies éclipsistes les plus célèbres sont dirigées par des fées noires tandis que certains ateliers où se pratique l'Art ancien doivent leur réputation à une fée noire. Par extension, elles sont souvent recherchées pour diriger ou administrer un patrimoine culturel. Des marchands richissimes les engagent pour profiter de leurs lumières sur l'achat d'œuvres d'art, des seigneurs les payent généreusement pour veiller sur les toiles de maître, etc. Lorsqu'une fée noire occupe un tel poste, elle le fait uniquement pour avoir l'opportunité d'approcher des Artefacts.

Implantation :

Au nord, les fées noires sont présentes à Lyphane. L'histoire les a conduites au cœur de ces terres sauvages où elles sont généralement considérées comme l'âme d'une tribu. Anciennes parmi les Anciennes, elles sont ignorées par leurs congénères qui leur reprochent de ne pas œuvrer contre la malédiction. En réalité, ces fées noires espèrent secrètement conduire les redoutables tribus lyphaniennes jusqu'en Province liturgique afin de pénétrer dans leurs immenses bibliothèques...

Dans les Parages, en Janrénie et bien évidemment dans la Province liturgique, les fées noires sont absentes ou prisonnières. En revanche, dans le royaume d'Urguemand, elles ont profité de la réputation d'Amertine, la fée noire qui servit Agone de Rochronde et qui, aujourd'hui, aurait répondu à l'Appel... En Urguemand, les Cercles sont donc nombreux et puissants. Dans les Communes princières, la situation est particulière : on y trouve surtout les fées noires pratiquant des Arts magiques aux frontières de la perversion. La décadence du pays rend possibles toutes sortes d'expériences et a depuis longtemps favorisé la naissance de Cercles mystérieux et « avant-gardistes ». Dans l'Enclave boucanière et l'empire de Keshe les fées noires sont rares, ainsi qu'en République mercenaire où le chaos n'est guère propice à l'étude. Elles préfèrent la Marche modéhenne (même si le règne du végétal s'oppose à leur sensibilité minérale) et surtout les Terres veuves. De nombreuses fées noires se rendent dans ce pays pour travailler ou servir des méduses, mécènes averties et puissantes.

Enjeux :

– **La malédiction de l'Hiver** : depuis la disparition des Saisons, les fées noires s'échinent à comprendre le mal qui les frappe, à découvrir dans quelle mesure il est possible de sauver leur peuple et d'échapper à l'extinction définitive.

– **Le combat contre le Masque et l'Ombre** : pour les fées noires, il est nécessaire d'approcher l'Ennemi, de l'étudier et de le comprendre afin de découvrir ses secrets.

– **La quête des mémoires** : pour celles qui pratiquent le Décorum, le nom désigne les recherches et les voyages dans les tableaux-mondes pour traquer leur mémoire. Celles qui parviennent à retrouver leur propre mémoire deviennent extrêmement puissantes.

AVANTAGE / DÉSAVANTAGE DE LA FÉE NOIRE

La fée noire vole. Assez mal, sur de courtes distances, mais cela peut lui rendre de grands services. En termes de règle, elle peut choisir d'effectuer son mouvement en volant à MV x 9. Mais elle ne peut le faire que trois tours d'affilée au maximum et doit se reposer deux fois pendant la durée de son vol.

En revanche la fée noire, du fait de sa nature particulière, commence automatiquement avec le défaut « Sang de l'Automne », qui rapporte 5 points de Ténèbre et de Perfidie. Ce défaut ne rapporte aucun point d'avantage. Par ailleurs, elle a les mêmes problèmes de taille que les lutins et farfadets, associés de plus avec une mauvaise réputation qui fait que les hommes font souvent exprès de ne pas la voir et de lui marcher dessus.

CONSEIL DE JEU

Jouer une fée noire est une gageure. Créature fragile et torturée, elle suppose un intérêt soutenu pour la magie, la mise en œuvre d'une personnalité victime d'une malédiction. Pour l'Inspiré, le choix d'une fée noire suppose la méfiance d'une bonne partie de la population, parfois même la haine. Endosser ce rôle, c'est accepter de se cacher, de vivre sous une capuche, de passer pour une enfant et de murmurer d'obscures litanies. La fée noire est un personnage sombre, cela va sans dire, dont la puissance ne tient qu'à la magie pratiquée. Au début, on ne saurait trop conseiller l'alliance objective avec un personnage puissant, un seigneur ou un saisonin de l'Été qui soit son compagnon et son garde du corps.

LA DÉCOUVERTE D'UNE MÉMOIRE

À chaque Appel, la fée noire plonge dans un sommeil de l'oubli. À chaque Appel correspond la mémoire d'une vie. Lorsqu'une fée noire découvre une ou plusieurs mémoires de ses vies passées, elle renoue avec l'ensemble des souvenirs et de l'expérience attachés à cette mémoire. Cela n'est possible qu'avec ses mémoires. Si elle rencontre celles d'une autre fée noire, elle pourra les « lire » mais jamais les faire siennes. Dans le cadre de la magie, la découverte d'une ou plusieurs mémoire suppose des progrès soudains et prodigieux.

Le nain

La Figure

Caractéristiques physiques :

Le nain est une créature humanoïde d'une taille moyenne de 3 coudées (environ 1,40 m) pour un poids de 70 kilos. Le nain est trapu, à forte corpulence et aux traits épais. La pilosité généreuse, il porte souvent la barbe et des tatouages. Sa résistance est supérieure à celle d'un humain, comparable parfois à celle d'un ogre. Le nain est habile, capable du meilleur pour tout ce qui touche à l'artisanat. Son espérance de vie avoisine les 80 ans (près de 100 pour une naine).

Caractère :

Le nain a un caractère bien trempé. Il est têtu, attaché à son travail, soucieux du détail et perfectionniste en tout. Ceux qui demeurent dans les montagnes sont prompts à la colère, contrairement à leurs congénères des villes, plus calmes et plus réservés. Le nain apprécie les valeurs d'amitié, de fraternité et de sérieux. Il aime l'ordre, les choses bien faites et pour ceux qui ont quitté les montagnes, l'art sous toutes ses formes. Le nain visualise l'espace bien mieux qu'un humain, il conceptualise rapidement et peut, d'un coup d'œil, juger de l'état d'un édifice, de ses défauts et de ses qualités. L'esprit rigoureux, le nain déteste être surpris et ne supporte pas l'improvisation.

Pouvoirs spéciaux :

– **Le jugement de la Ligne** : le nain peut rendre un « jugement de la Ligne » en présence de tout objet et de tout édifice. Cela signifie qu'il juge, après un regard exercé, de la qualité intrinsèque de l'objet ou du bâtiment : il distingue les faiblesses d'une muraille, il reconnaît la solidité d'une poterie, etc. Le jugement de la Ligne est pratiqué par tous les nains, de l'Équerre et d'ailleurs.

– **La Voie franche** : elle désigne un art du combat enseigné dans les montagnes, une véritable philosophie de la guerre enseignée depuis des siècles parmi les clans nains. La Voie franche se base sur des attaques extrêmement meurtrières qui, en cas d'échec, risquent de vous être fatales. Seulement, si l'attaque réussit, les dommages sont redoutables. La plupart des nains ont appris dans leur enfance les techniques de la Voie franche, à condition de se servir d'une hache, d'une masse ou d'un marteau.

En termes de règle, ils peuvent utiliser une technique spéciale, qui leur est réservée et ne peut être apprise que par les nains (voir le tableau ci-dessous).

Alignement :

Les nains haïssent viscéralement le Masque. Sa duperie va à l'encontre de leurs principes et tous combattent son influence à travers l'Harmonde. En revanche, les nains estiment que l'Ombre est une victime au même titre que les Dames des Saisons. Les Démons ne sont pas responsables de la trahison du maître des Abysses et, à ce titre, peuvent être des alliés. À l'égard des Saisons, les nains observent une attitude prudente. La plupart estiment que le réveil des Saisons suppose une alliance objective avec l'Ombre. En la soustrayant à l'influence du Masque, les Saisons renaîtront sur l'Harmonde.

LA VOIE FRANCHE (ACTION)

Nécessite une hache, une masse ou un marteau (quel que soit son type).

Att. : +5, Dom. : +10

Le nain offre un bonus de +10 à son adversaire, uniquement pour le toucher, au prochain coup (par exemple si après avoir utilisé la Voie franche on change de tour et que le nain dispose de l'initiative, de sorte que son opposant ne peut porter de coup, ce bonus est perdu pour l'adversaire).

Perception de la magie :

Les nains pratiquent bien plus les Arts magiques que l'Emprise. À leurs yeux, le Danseur est une créature chaotique à laquelle il est difficile, voire dangereux de se fier. Lorsqu'un nain décide de rejoindre le Cryptogramme-magicien, il renonce bien souvent à son clan ou à l'Équerre. De ce fait, ils sont très peu nombreux à faire ce choix. Ceux qui s'y risquent choisiront généralement le Jornisme ou l'Éclipsisme.

Vis-à-vis des Arts magiques, les nains accordent une très haute importance à la Cyse, en particulier l'Art ancien. Puis, dans une moindre mesure, à l'Accord, avec le tambour et le cistre. La Geste et le Décorum sont rarement pratiqués.

L'Espèce

Coutumes :

Les nains appartiennent à l'Équerre ou aux montagnes. Ces derniers vivent en clans de 50 à 150 individus, femmes et hommes en proportions égales. Les clans ont généralement une longue et précieuse histoire qui les lient à un massif montagneux, à ses ressources minières, sa faune et sa flore. Durant les siècles passés, de puissantes forteresses se sont édifiées à même la roche et ont la réputation d'être imprenables. Les armées qui parfois sont obligées d'emprunter un col tenu par les nains payent un droit de passage, tout comme marchands et voyageurs. De toute façon, les clans se mêlent le moins possible aux affaires humaines ou à celles des autres saisonins. À condition de ne pas les importuner, ils seront accueillants et garderont toujours un feu allumé pour le voyageur perdu dans les montagnes.

Les nains des cités, eux, se rassemblent derrière un seul nom : l'Équerre. Cette institution, vieille de plusieurs siècles, compte parmi les corporations les plus puissantes de l'Harmonde. Elle représente un pouvoir avec lequel les rois eux-mêmes sont obligés de composer.

L'Équerre possède des collèges dans la plupart des grandes villes. Elle y forme les futurs artisans et les futurs architectes nains dont la réputation n'est plus à faire. À la tête d'une fortune colossale, l'Équerre intervient dans tous les domaines : elle offre des logements, tient des hospices, possède des collèges où l'on enseigne la Voie franche, finance la construction des forteresses et des palais, etc.

Le nain qui envisage de quitter son clan ou qui naît au sein d'une famille de l'Équerre n'est pas obligé d'appartenir à la corporation. Le choix lui appartient et s'il refuse, il devra simplement se débrouiller seul. En revanche, s'il décide d'apprendre auprès des maîtres de l'Équerre, il bénéficiera de nombreux avantages, tant au niveau de la formation que des facilités pour fonder un foyer, obtenir de l'argent et tout autre service que l'Équerre est en mesure de rendre. Pour autant, cette corporation n'est pas omnipotente. Si chaque nain formé en son sein lui restitue 10 % de ses gains aux solstices, elle ne peut se substituer au pouvoir local. Par l'entremise du maître qui la représente dans la ville, elle essaiera simplement de rendre la vie du nain plus facile.



Rôles :

Par excellence, le nain de l'Équerre devient architecte ou artisan. Dans ces deux domaines, nul n'est en mesure de rivaliser avec le savoir-faire des nains. Leur rôle suppose également un sens sacré du secret : les plans d'un édifice sont toujours brûlés sous les yeux du propriétaire une fois l'édifice achevé. Dans l'artisanat proprement dit, le nain sera enclin à devenir forgeron et, pour les plus talentueux d'entre eux, à user de l'Art ancien de la Cyse. Le nain sera également serrurier ou horloger, deux domaines où il excelle. Le nain des montagnes, lui, n'aura d'autre rôle que celui qu'il occupe au sein du clan. Gardien d'une forteresse, chasseur ou mineur, il exercera son métier pour et avec le clan.

Implantation :

Au nord, les nains sont absents, du moins en Lyphane et dans les Parages. En revanche, des clans tiennent depuis des siècles les montagnes au sud des Communes princières ainsi que celles qui bordent le nord de l'empire de Keshe. Dans la Province liturgique, les nains de l'Équerre se sont implantés durablement, en particulier pour servir les architectures de verre prônées par la Liturgie. En Janrénie en revanche, les nains ne sont guère appréciés et préfèrent s'installer à Urguemand où, au cours du règne d'Agone de Rochronde, l'Équerre a joué un rôle prépondérant. En outre, des clans prennent petit à petit possession des montagnes qui séparent la Janrénie du royaume d'Urguemand avec l'aval de ce dernier. En République mercenaire, on ne croise que des nains exilés, séparés d'un clan ou de l'Équerre pour des raisons personnelles. Dans la Marche modéhenne, l'Équerre est reconnue et développe, en compagnie des Modéhens, des architectures audacieuses mêlant le minéral et le végétal. Dans l'Enclave boucanière, l'Équerre inspire la forme des plus rapides et des plus puissants navires. Enfin, les nains évitent les Terres veuves où ils sont rarement les bienvenus.

DÉSAVANTAGE DU NAIN

Il n'y a pas de désavantage particulier à jouer un nain.

CONSEIL DE JEU

Selon que l'on joue un nain des montagnes ou un nain de l'Équerre, la physionomie du jeu est très différente. Le nain des montagnes est plus rustre, plus fier et plus robuste que son frère des cités. Il n'apprécie guère le bruit et la puanteur des villes et leur préfère le vent, les rigueurs de l'hiver et les longues marches dans les montagnes. Le nain de l'Équerre, lui, s'est depuis longtemps familiarisé avec la société humaine et passe, aux yeux de tous, pour un humain plus petit que les autres...

Enjeux :

– **L'architecture ésotérique** : le nom désigne l'ensemble des édifices dont la construction participe à la magie. Cela peut prendre des formes différentes : l'utilisation de l'Éclat, le choix des angles en fonction des ombres portées pour l'usage de l'Invocation, l'intégration d'éléments vivants liés à l'Art ancien de la Cyse, etc. Cette architecture ésotérique s'entoure de secrets et se pratique au sein de l'Équerre, par le biais d'architectes harmonistes et initiés à l'Invocation.

– **Le règne des montagnes** : parmi les nains des montagnes, des voix de plus en plus nombreuses s'élèvent pour que les clans s'unissent derrière un roi. Ce dernier les réunirait tous afin que les montagnes deviennent le royaume des nains.

La méduse

La Figure

Caractéristiques physiques :

La méduse est une créature humanoïde, en taille tout comme en poids, à ceci près que ses cheveux sont constitués de serpents.

Une méduse est nécessairement une femme. Les méduses se différencient en fonction de la nature de leurs serpents. Les espèces sont variées et se transmettent de mère en fille depuis des siècles. L'espèce du serpent détermine généralement les aptitudes physiques de la méduse. S'ils sont fragiles et rapides, l'enfant méduse calquera son comportement sur ces caractéristiques. De fait, la méduse a une conscience aiguë des serpents. Son esprit entretient une relation empathique permanente avec eux. À l'âge de huit ans, elle est capable de les différencier (et de leur donner un nom au cours d'une cérémonie).

L'espérance de vie d'une méduse est supérieure à celle d'un humain et peut atteindre 70, voire 80 ans.

Caractère :

Si le caractère d'une méduse obéit à celui de ses serpents, on peut dégager plusieurs traits de caractère spécifiques à l'ensemble du peuple. La méduse est une personne aimable, du moins en apparence. La plupart d'entre elles sont éduquées dans des écoles exigeantes et sévères. Cultivée et accorte, la méduse est familière des ambiances surannées, des discussions de salon et de la séduction. En effet, la méduse est très souvent séduisante. Charmante ou ravissante, elle use de tous les artifices pour charmer son interlocuteur. À cet égard, la méduse est souvent narcissique. Elle apprécie le luxe et déteste la saleté ou le désordre. L'esprit rigoureux, le geste adroit, elle sait tout aussi bien coudre que se battre.

Néanmoins, la méduse n'aime pas recourir à la force. Elle lui préfère les mots et les complots. De fait, la méduse est passée maître dans l'art de la félonie. Personne ne peut délibérément lui faire confiance, les marchands sachant mieux que les autres combien il est difficile de faire commerce avec les Terres veuves.

La méduse est condescendante, en particulier avec les humains qu'elle considère comme une simple main-d'œuvre. Elle supporte mal la compagnie des hommes et s'en accommode à regret si elle y est forcée.

Pouvoirs spéciaux :

En fonction des serpents qui vivent sur son crâne, la méduse peut bénéficier d'un avantage qui prend deux formes : le poison ou la drogue. Certains serpents peuvent en effet distiller à l'intérieur de son corps une drogue aux effets variés ou avoir la capacité de cracher du poison. Ci-dessous, vous trouverez des exemples parmi lesquels l'Inspiré peut en choisir un. Ces exemples ne sont bien évidemment pas limitatifs. Une concertation entre l'Éminence Grise et l'Inspiré peut donner lieu à toutes sortes d'effets.

– **Crachat d'acide** : les serpents peuvent tirer un acide peu puissant en direction d'un adversaire (POT 5). Cet acide peu attaquer le fer ou la pierre, ce qui rend ce type de méduse difficile à enfermer... Portée : 1 mètre, nombre de coups : 3. Il faut une journée à chaque groupe de serpents responsable du tir pour regarnir ses glandes à venin. Par exemple, si une méduse tire deux coups de suite, elle retrouvera sa pleine capacité de tir le lendemain, puisque chaque groupe de serpents ayant tiré a disposé d'une journée pour « recharger ».

– **Crachat de venin** : les serpents crachent un venin qui peut aveugler la victime. Celle-ci doit faire un jet de 2 x AGI difficulté 10, dont la MR sera ajoutée à la difficulté du jet de toucher. Si la méduse touche, la cible est aveuglée MR tours. Si le nombre de tours ainsi obtenu est supérieur à la RÉS de la victime, la cécité est définitive (PER -6). Portée : 1 mètre, nombre de coups : 4. Il faut une demi-journée à chaque groupe de serpents pour regarnir ses glandes à venin.

– **Venin paralysant** : la méduse peut projeter sa chevelure dans la direction de son adversaire, occasionnant de nombreuses blessures par morsure (Init. -1, Att. +3, Dommages +0, sans armure). Le venin a un POT de 10+MR. En cas de réussite du jet de résistance, la cible est à -2 sur toutes ses actions physiques ; en cas d'échec, elle est paralysée.

– **Venin tueur** : la méduse peut attaquer la victime selon le même procédé que pour le venin paralysant. Cette fois, le venin a un potentiel de 15+MR et fait des dommages normaux.

– **Euphorisant** : les serpents peuvent mordre leur maîtresse afin de lui diffuser un euphorisant qui l'immunise contre la peur.

– **Calmant** : les serpents peuvent injecter un venin qui atténue la douleur, absorbant 4 points de malus dus à cette souffrance.

– **Soporifique** : les serpents peuvent injecter un puissant soporifique (POT 10, éventuellement +MR) à la méduse ou à une cible (selon le même processus que le venin paralysant). Ce venin induit un malus de -2 à toutes les actions (physiques et mentales) si la cible réussit sa résistance, ou le sommeil en cas d'échec de ce jet.

Alignement :

Parmi les saisonins, les méduses ont sans doute l'attitude la plus ambiguë. À leurs yeux, le Masque demeure

EXEMPLES DE CHEVELURE DE MÉDUSE

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD
Acide	+1	+2	-	Spé
Aveuglant	+1	+2	-	Spé
Paralysant	-1	+3	-	0
Tueur	-1	+3	-	0
Soporifique	-1	+3	-	Spé

un ennemi. Néanmoins, ses pouvoirs les fascinent. Elles consacrent du temps et de l'énergie à l'approcher, à l'étudier et à se confronter avec lui afin d'en apprendre le plus possible. Vis-à-vis de l'Ombre, les méduses affichent un mépris à peine voilé. Elles considèrent les Démons comme des êtres répugnants et évitent par tous les moyens de les fréquenter. Il est extrêmement rare qu'une méduse fasse le choix de l'Invocation.

Enfin, les méduses sont très attentives aux quêtes et aux intrigues qui se nouent autour de la disparition des Dames des Saisons. Elles se persuadent que cette disparition est à l'origine de la perte du pouvoir qui était le leur jadis : la pétrification par le regard (voir « Enjeux », ci-dessous).

Perception de la magie :

Les méduses ont beaucoup de difficulté à user de l'Emprise. En effet, l'empathie du Danseur entre le plus souvent en conflit avec celle des serpents. Ces derniers se laissent dépérir lorsqu'une méduse s'attache à un Danseur. C'est sans doute pour cette raison que la plupart d'entre elles choisissent de devenir des Obscurantistes. Notons toutefois que l'excès inverse peut parfois transcender le Danseur. Il s'agit d'un cas exceptionnel, lorsque le Danseur et les serpents entrent en résonance. Dans ce genre de situation, la méduse a toutes les chances de devenir un grand Mage de l'Emprise, par la voie du Jornisme ou de l'Éclipsisme.

En revanche, les méduses ont d'excellentes prédispositions aux Arts magiques. Elles peuvent les pratiquer tous, avec une petite préférence pour la Cyse. Éduquées dans l'amour de l'art, les méduses passent pour des esthètes et seront souvent amenées à pratiquer sérieusement deux, voire trois Arts magiques.

L'Espèce

Coutumes :

Les méduses ne respectent guère d'autre peuple que le leur. À l'égard des humains, mais aussi de la plupart des saisonins, elles témoignent d'un dédain tout juste voilé. Hormis quelques-uns qui deviennent parfois leurs alliés ou leurs amis, les mortels ne sont destinés qu'à devenir leurs esclaves...

Pour avoir des enfants, les méduses s'accouplent avec des humains. Lorsqu'un garçon naît, il est généralement supprimé... à moins de devenir un Bâtard, un de ces mâles que les méduses éduquent pour en faire des esclaves privilégiés, des hommes de mains qui ne les quitteront plus jusqu'à leur mort. Une méduse choisit généralement de conserver auprès d'elle un seul Bâtard formé comme un contre-assassin. La naissance d'une fille est en revanche une célébration. La mère veillera jalousement sur l'enfant jusqu'à ce qu'elle soit en âge de se débrouiller toute seule.

Les méduses sont les seules à avoir fondé une nation, les Terres veuves. On distingue donc les méduses qui résident dans ce royaume, et les autres, toutes celles qui ont quitté les Terres veuves. Les premières sont amenées à diriger un Domaine tandis que les secondes passent pour des femmes terriblement dangereuses, de véritables « mantes religieuses » qui arpentent l'Harmonde en quête de fortune.

La vieillesse joue un rôle important dans la vie d'une méduse. À l'âge de 60 ans, en moyenne, la méduse décide de rallier une Tour noire. Ces tours d'onyx s'élèvent dans les montagnes et abritent des clans de vieilles méduses qui passent le plus clair de leur temps à étudier et à pratiquer les Arts magiques. Elles sont considérées comme des Harmonistes puissantes et explorent de nouvelles voies magiques.



Chez les méduses, le mécénat est une vertu. Toutes apprécient les arts, et bien évidemment ceux qui naissent des Arts magiques. Les méduses offrent des ponts d'or aux artistes pour qu'ils s'installent dans les Terres veuves ou travaillent simplement à leur service. On prétend que les méduses possèdent les plus grandes collections d'œuvres d'art de l'Harmonde.

Rôles :

Les méduses occupent souvent un rôle d'intendance. Elles sont parfaites pour gérer un Domaine et nombre de seigneurs apprécient les talents d'une méduse pour diriger leurs gens. Elles font également des intrigantes talentueuses. À ce titre, certaines deviennent espionnes ou vivent de leurs charmes auprès des rois et des princes. D'autres encore s'emploient à travailler sur les poisons et les drogues. Parmi elles, il y a celles qui fondent des établissements luxueux dont la variété des drogues fait la réputation, celles qui œuvrent dans les guildes d'assassins et celles qui fondent des compagnies marchandes en vendant drogues et poisons.

Les méduses sont également très recherchées pour diriger un collège. La réputation des collèges de jeunes filles dans les Terres veuves n'est pas usurpée. Les notables font donc souvent appel à des méduses pour prendre la tête d'un collège et former la jeunesse du pays.

Les méduses dirigent également de vastes demeures où les artistes viennent pour créer et vendre leur art. Le commerce de l'art est largement dominé par les méduses.

Enfin, il existe des méduses qui deviennent de célèbres courtisanes, capables de prodiguer le plaisir avec leurs serpents...

Implantation :

Aucune méduse ou presque ne vit à Lyphane ou dans les Parages. Les rares exceptions se concrétisent aux extrêmes : elles y sont prisonnières ou vivent dans l'entourage des grands chefs de tribu. Aucune méduse ne s'aventurerait dans la Province liturgique alors qu'elles sont nombreuses à s'installer dans les Communes princières. Elles y manipulent les Princes et vivent dans des palais remplis d'objets d'art. Celles qui choisissent l'Enclave boucanière le font souvent pour s'engager sur un navire, devenir corsaire et faire fortune. En Janrénie et à Urguemand, elles sont rares. En revanche, certaines tentent leur chance dans la République mercenaire pour y devenir châtelaines, tout comme dans l'empire de Keshe où elles fondent de vastes compagnies marchandes sur le commerce de la drogue. Les Modéhens, eux, observent une méfiance historique à l'égard des méduses, qui préfèrent éviter ce royaume. Enfin, les Terres veuves sont par excellence le royaume des méduses, qui le dirigent depuis des siècles.

Enjeux :

– **Le secret de la pétrification** : depuis la disparition des Dames des Saisons, les méduses ont perdu leur pouvoir de pétrification par le regard. Dans les Tours noires, les vieilles méduses s'emploient à retrouver ce secret perdu et à chercher les Dames des Saisons.

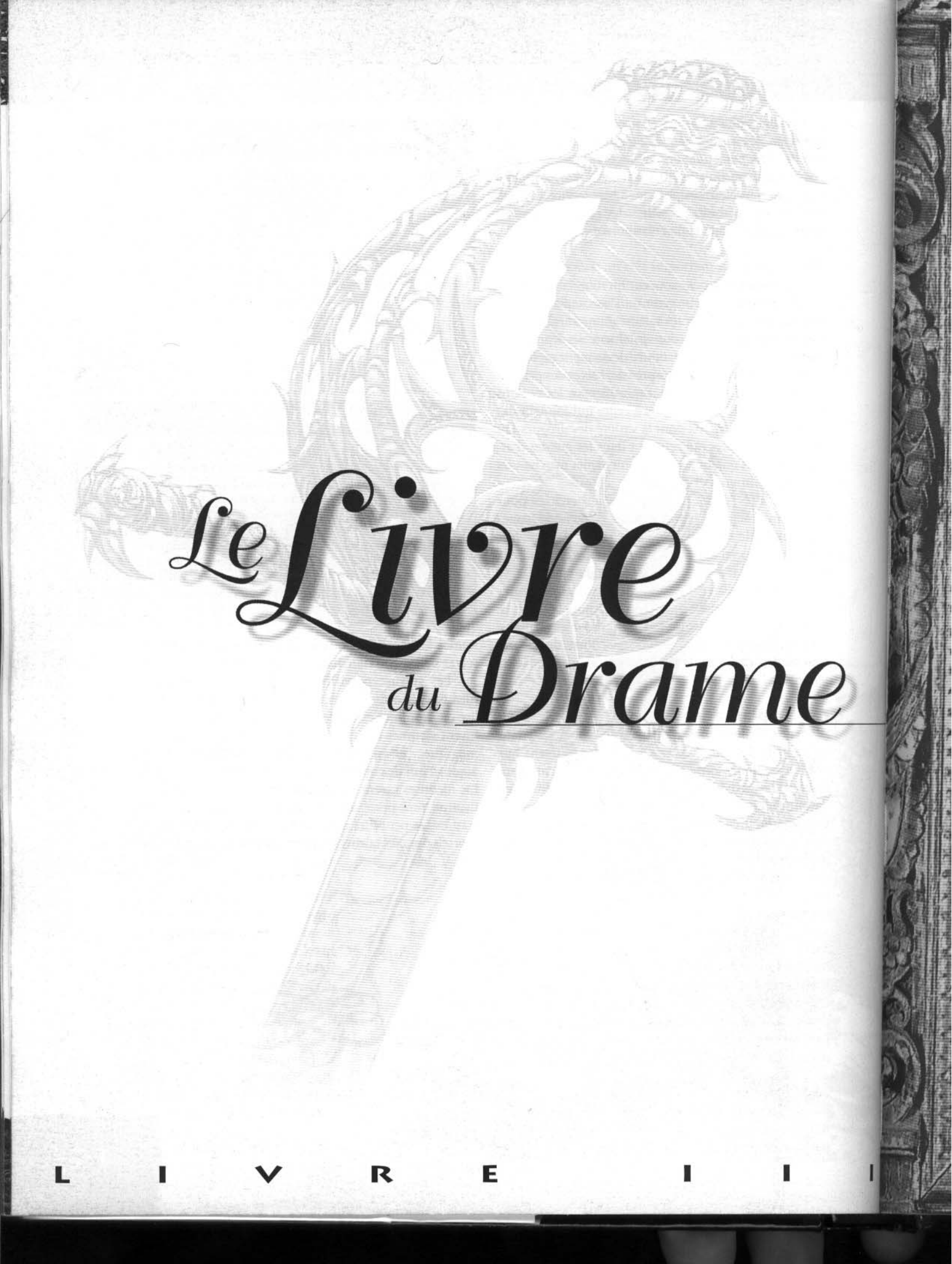
– **Les statues pétrifiées** : dans les collections des méduses, il existe de nombreuses statues qui sont en réalité des hommes et des femmes de la Flamboyance qui furent victimes de la pétrification. La pratique des Arts magiques (et en particulier de la Cyse) permettrait aujourd'hui de communiquer avec ces acteurs de jadis. Les méduses savent que, le jour où le secret de la pétrification sera percé, elles pourront redonner vie à ces statues (et peut-être créer une nouvelle génération de mortels dont les talents seront égaux à ceux des Génies...).

DÉSAVANTAGE DE LA MÉDUSE

La méduse ne peut pas tomber amoureuse. Elle n'aime que ses serpents et ceux-ci sont souvent jaloux, toujours possessifs. Elle doit s'occuper d'eux, les choyer, montrer qu'ils sont sa première préoccupation. Elle ne pourra jamais être plus qu'une amie avec qui que ce soit, à moins qu'elle ne choisisse d'abandonner son héritage pour rentrer dans l'humanité... Dans ce cas, les serpents se meurent rapidement, avec des réactions variables : s'ils ont des capacités offensives, ils les utilisent sur leur ancienne maîtresse et tentent de la tuer. Dans ce cas, le résultat de leurs attaques est automatiquement une MR +20. Si la méduse survit, les serpents dépérissent très vite. Si leur venin n'est pas dangereux, ils se laissent simplement mourir et agressent occasionnellement l'objet de leur jalousie, mais sans conviction.

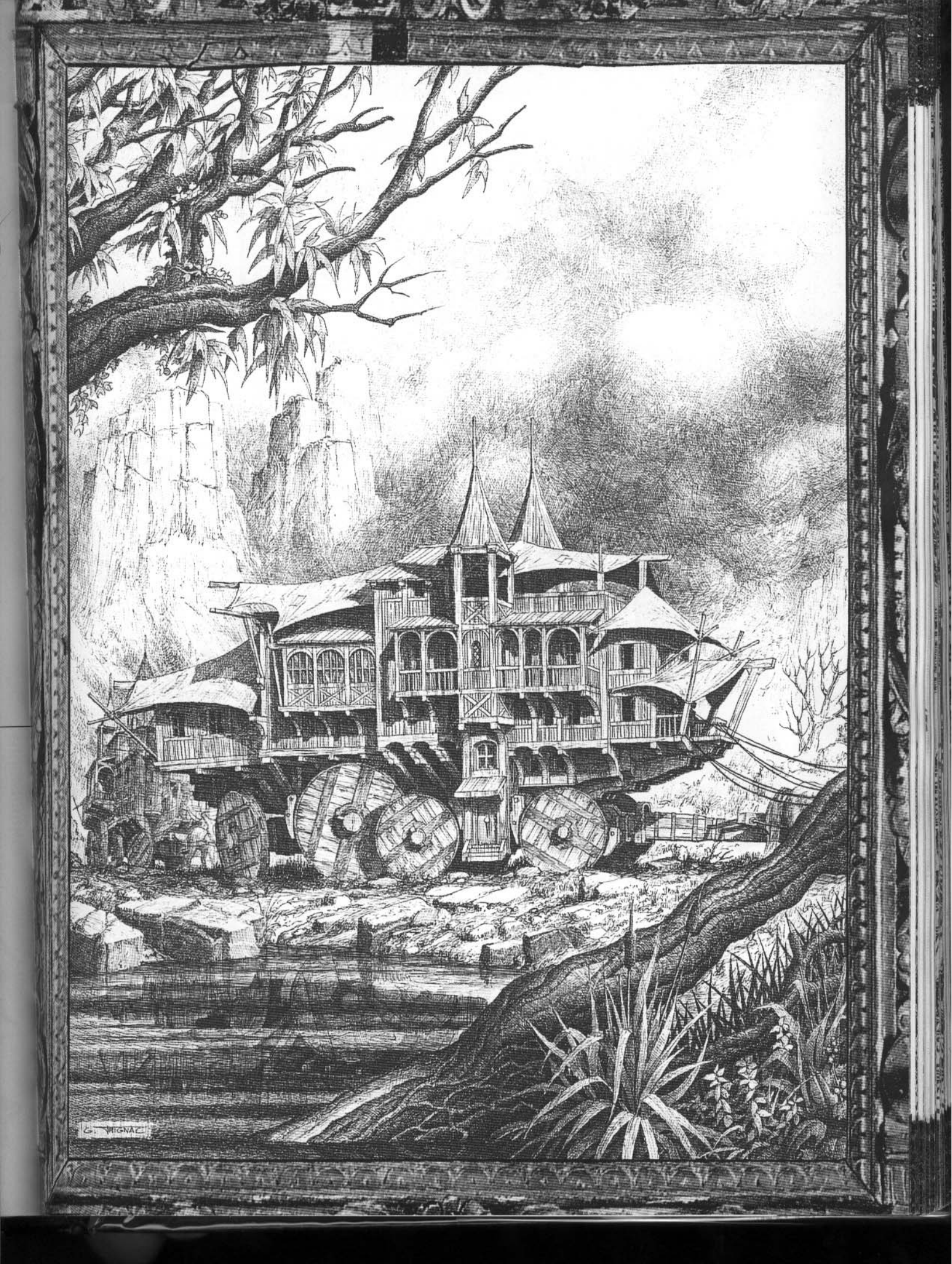
CONSEIL DE JEU

La méduse est une intrigante, une femme que la violence répugne, qui estime que rien n'est impossible par la séduction. Manipulatrice, elle saura être douce et accorte mais aussi sévère et cruelle. Jouer une méduse, ce n'est pourtant pas incarner une courtisane. La méduse doit apparaître comme un personnage troublant auquel il est difficile d'accorder sa confiance. Certains se laissent abuser par son charme, d'autres s'empêtrent dans les fils de ses intrigues et nul n'est à l'abri. Pour jouer une méduse, il faudra sans doute élever le mensonge au rang d'un art, briller par son éloquence et faire acte de séduction en toute circonstance...



Le Livre du Drame

LIVRE III





C'est maintenant que tout se joue.
Toi, mon ami, mon frère, tu es une Éminence grise,
tu as dans les mains les clés des actes et des échecs.
Tout ce que les Mortels tentent de vivre,
tu es capable de l'évaluer, de le provoquer et
de faire en sorte que ce soit palpitant,
unique, extraordinaire.
Tu te dois de maîtriser les événements,
car ils seront cruciaux, et d'être juste.
Rien ne doit t'être étranger : les Épreuves,
la Maraude, la Société, le Savoir, l'Occulte.
C'est ainsi que nous autres, Éminences,
essayons de régler les rencontres et les confrontations,
le combat et les soins, le voyage et la halte, la mort
même, si elle doit advenir. Ainsi que les arcanes
étranges réservés aux magiciens, ceux de l'Éclat,
des Danseurs, des Génies, des Arts magiques
et de l'Emprise…
Car le Drame, à l'origine, est l'imitation
et la représentation des actions des mortels.
C'est le Masque, notre immense adversaire,
qui l'a inventé afin d'étendre son pouvoir.

À nous de nous en servir pour déjouer ses plans.

1 ~ Règles de simulation

Les principes de base

Afin de mieux mettre en scène des aventures dans l'Harmonde, il convient de définir un système de jeu afin de modéliser les capacités des personnages, de simuler le résultat de leurs actions et de déterminer le déroulement de l'intrigue.

Les dés

Pour introduire un élément aléatoire, le système d'AGONE fait intervenir un dé à 10 faces, utilisé de deux manières : le dé fermé ou le dé ouvert. (Dans certaines situations, on sera amené à employer plusieurs dés.)

Pour un **dé fermé**, le résultat d'un tirage est utilisé tel quel : le « 1 » vaut 1 et le « 0 » vaut 10.

Pour un **dé ouvert**, le résultat peut devenir négatif ou supérieur à 10. En effet, si le tirage d'un dé ouvert est un « 0 », on relance le dé jusqu'à obtenir un tirage différent de « 0 ». Le résultat du dé ouvert est alors le dernier tirage auquel on ajoute 10 autant de fois qu'un « 0 » a été tiré.

Si le tirage d'un dé ouvert est un « 1 », on relance le dé jusqu'à obtenir un tirage différent de « 0 ». Le résultat du dé est alors 1 moins le dernier tirage, auquel on soustrait 10 autant de fois qu'un « 0 » a été tiré.

Exemple : un joueur tire un « 0 » puis un « 1 », le résultat de son dé ouvert est 10+1 = 11. S'il tire un « 1 » puis un « 6 », le résultat final est 1-6 = -5. S'il tirait « 1 », « 0 » puis « 2 », le résultat serait 1-10-2 = -11.

Les dés fermés sont utilisés dans des situations simples et claires mettant en jeu un nombre restreint de paramètres : la part d'incertitude y est alors réduite car les différentes possibilités de résultats sont facilement concevables.

Les dés ouverts sont utilisés dans des situations plus incertaines car ils permettent de donner une part beaucoup plus importante au hasard : l'éventail des résultats possibles est beaucoup plus large et l'issue est donc moins prévisible.
Quel que soit le jet, c'est l'EG qui décide, en fonction de la situation, si c'est un dé fermé ou un dé ouvert qu'on lancera.

Les jets

Le système d'Agone est basé sur l'utilisation de « jets d'action ». Le principe des jets d'action est de comparer le score du jet à une Difficulté. Le joueur fait un jet pour chaque action incertaine qu'il veut tenter. Plus le jet est élevé, plus l'action est effectuée convenablement.

La valeur du jet d'action est la somme d'une Base et d'un dé.

Le jet pouvant être ouvert ou fermé, on note : 1d10 (F) pour indiquer que le jet est fermé. Dans tous les autres cas, le jet est ouvert.

Il existe deux types de jet : les **jets d'action** et les **jets opposés**.

Les actions les plus élémentaires sont déterminées par un jet d'action. En fonction des conditions, l'EG détermine une Difficulté.

Parfois, dans les actions impliquant deux personnages, le seuil de Difficulté d'une action ne peut être défini qu'en fonction du résultat d'une autre action. C'est en général le cas dans des situations d'opposition : quand un attaquant tente de passer la parade d'un adversaire, quand un voleur cherche à échapper à la surveillance d'un garde, quand un escroc veut convaincre un client d'acheter quelque chose... On procède alors à un jet opposé. L'EG détermine qui est l'agent actif ; chacun effectue un jet, puis l'EG calcule une marge de réussite (MR, voir plus bas) en faisant la différence entre le jet « actif » (de l'attaquant, du voleur, de l'escroc...) et le jet « passif » (du défenseur, du garde, du client...).

La Base

Pour un jet de caractéristique, la Base est égale à deux fois la caractéristique.

Pour un jet de compétence, la Base est la somme d'une caractéristique et d'une compétence.

En fonction des circonstances, un malus ou un bonus peuvent s'ajouter ou se soustraire à la Base lors du jet. Les bonus et les malus sont cumulables (pénombre de -2 + Blessure grave de -2 + matériel supérieur de +1 = -3). N'oubliez pas que pour un Inspiré ou un Damné, on ajoute toujours à la Base le bonus d'Aspect associé à la caractéristique concernée (voir plus bas, la Flamme).

Le choix de la caractéristique est le premier élément à choisir pour déterminer la Base. Les huit caractéristiques primaires sont les plus couramment utilisées, mais les caractéristiques secondaires (MÊL, TIR, EMP ou ART) peuvent également intervenir. Le choix de la compétence vient ensuite.

Exemple : deux Inspirés, Lidunya la Fixe et Kerton Sang-Gris, approchent du manoir d'Yssenville dans lequel ils veulent récupérer discrètement un parchemin compromettant. Arrivant en vue du manoir en pleine nuit, Lidunya veut écouter la conversation de soldats postés non loin. L'EG décide qu'elle doit faire un jet : il détermine que la caractéristique est la PER, à laquelle sera ajoutée la compétence Vigilance. Lidunya a 7 en PER, 7 en Vigilance et +1 en bonus de Corps, ce qui lui donne donc une Base de 15. Comme il fait nuit, l'EG détermine un malus de -4 pour une Base finale de 15-4 = 11.

Cas particuliers

Compétence par défaut

Dans le cas où un Inspiré ne disposerait pas de la compétence dont il a besoin :

- Si la compétence appartient aux familles Épreuves, Maraude ou Société, il subit un malus de -3 (et bien sûr, la Base est égale à la caractéristique seule).
- Si la compétence appartient aux familles Savoir ou Occulte, le jet est impossible.

COMPÉTENCES SIMILAIRES

Pour toutes les compétences devant recevoir un domaine d'application, l'EG est libre de considérer qu'il y a une similarité entre certains des domaines qui les composent. Dans ce cas, le score additionné à la caractéristique pour calculer la Base, pour un Inspiré n'ayant pas la compétence en question, est de 0.

Exemple : les armes à une main effectuant des dommages tranchants pourraient être considérées comme similaires, les différents types de boucliers aussi, ou la pratique de langues relativement proches...

COMPÉTENCES MULTIPLES

Dans le cas où plusieurs compétences sont applicables, l'une d'entre elles est considérée comme la compétence principale, qui servira à calculer la Base, les autres seront des limitantes : la plus basse limite le niveau de la plus haute (y compris et surtout de la compétence principale).

Exemple : Lidunya veut grimper discrètement le mur d'enceinte du manoir. L'EG décide que, pour ce jet, la caractéristique associée est AGI et que la Discrétion est un limitant de l'Escalade. Les scores de Lidunya sont AGI 9, bonus de Corps +1, Escalade 7 et Discrétion 5. Sa Base pour ce jet est donc de 15 (et non de 17). En effet, cette Base aurait dû être calculée de la manière suivante : 9 (AGI) + 1 (bonus de corps) + 7 (Escalade). Cependant, comme le score de Discrétion est plus bas que celui d'Escalade, on aura : 9+1+5 (le niveau de Discrétion) = 15.

La Difficulté

C'est l'EG qui détermine la Difficulté de tous les jets d'action. En fait, il doit appliquer les modificateurs dus aux circonstances au résultat du jet et calculer la Difficulté comme si les circonstances étaient normales.

Par exemple, si l'EG tient compte des malus d'encombrement et de luminosité en donnant un malus cumulé de -6 au jet, il ne doit pas en plus augmenter la Difficulté à cause de ces mêmes critères : il doit simplement évaluer la Difficulté de l'action dans des conditions normales, car sinon il compterait deux fois les pénalités.

La Difficulté est parfois abrégée en « DIF ».

Difficulté libre

Pour un certain nombre de jets, la Difficulté est « libre » : c'est au personnage lui-même de déterminer la Difficulté de

LA DIFFICULTÉ

Difficulté de la tâche	Score à atteindre
Facile	10
Moyen	15
Difficile	20
Très difficile	25
Quasi impossible	30

son action. C'est souvent le cas pour la préparation d'une œuvre, par exemple : l'artiste fixe le niveau de Difficulté qu'il veut atteindre et le jet détermine s'il réussit effectivement à remplir ses exigences ou s'il échoue.

Certains objets peuvent ainsi avoir un score en « qualité » : c'est la Difficulté que leur créateur a choisi de vaincre pour les fabriquer.

Les modificateurs au jet

C'est à l'EG d'apprécier quels modificateurs s'appliquent à quel jet. Ainsi, un individu normal subirait un malus de -2 en cas de pénombre, mais les minotaures, du fait qu'ils sont nyctalopes, ne le subiront pas.

MODIFICATEURS DE SITUATION

Luminosité	
Lumière trop vive	-1
Pénombre	-2
Ténèbres nocturnes	-4
Obscurité totale	-10
Poids	
Charge quotidienne	-2
Demi-charge	-4
Charge maximale	-8
Santé	
Blessure grave	-2, -6, -12
Blessure critique	voir tableau p. 177-178
Milieu	
Très favorable	+2
Favorable	+1
Défavorable	-2
Très défavorable	-4
Équipement	
Matériel supérieur	+1
Matériel médiocre	-1
Pas de matériel adapté	-4

La marge de réussite (MR)

La marge de réussite (ou MR) d'un jet est la différence entre le résultat du jet d'action et le seuil de Difficulté. Elle indique le degré de réussite de l'action.

Si le jet d'action est supérieur à cette Difficulté (MR positive), alors l'action est réussie. Si la MR est négative, l'action est ratée. Si la MR est nulle, on est dans une situation équivoque. En général, l'équivoque indique une réussite mitigée, un demi-succès et l'EG est libre de l'interpréter comme il le souhaite.

Exemple : *Reprenons notre exemple, où Lidunya escalade discrètement le mur d'enceinte. Sa Base est de 15. L'EG détermine que la Difficulté est moyenne, soit 17. Il fait nuit, ce qui implique un malus de -4. Au total, sa Base est donc de 15-4 = 11. Elle jette son dé, obtient 7. Le résultat du jet est donc 18. La marge de réussite est de 18-17 = 1. Elle réussit à se hisser de justesse sur le mur (sa marge est très faible).*
Si elle avait obtenu 2, son jet aurait été de 11+2 = 13, soit une marge de 13-17 = -4. Ce serait un échec. Elle ne parviendrait pas à atteindre le rebord mais elle ne tomberait pas et ne ferait pas de bruit.
Si elle avait obtenu un 0 sur son dé, celui-ci aurait été relancé pour donner un 3 par exemple. Dans ce cas, son jet aurait été de 11+10+3 = 24. Sa marge de 24-17 = 7 lui aurait permis de réussir son action avec brio.

Lors d'un jet opposé, si la MR est strictement positive, c'est le personnage « actif » qui l'emporte. Sinon, c'est le défenseur. Pour les jets opposés, la règle est donc de considérer que l'équivoque profite toujours au défenseur, sauf en combat, où elle profite à l'attaquant. Par exemple, le garde aperçoit le voleur au dernier moment, le client a des doutes et préfère ne rien acheter...

LA MARGE DE RÉUSSITE

La marge de réussite (MR) d'un jet est égale à :

Base + score du dé - Difficulté.

Exemple de jet opposé : *Pour parvenir jusqu'au manoir, Lidunya et Kerton ne peuvent éviter de passer près d'une petite patrouille.*
Ils font tous deux un jet de Discrétion opposé à la Vigilance des gardes (l'EG choisit de faire un seul jet pour tous les gardes). La Base de Lidunya est 13 (PER 7 + Discrétion 6), celle de Kerton est 16 (PER 7 + Discrétion 9). La Base des gardes est 13 (PER 6 + Vigilance 7). L'EG décide que la situation nécessite des dés ouverts et que, à cause de l'obscurité nocturne qui les dissimule, Lidunya et Kerton ont un bonus de +2 à leur jet.
Lidunya tire un 8 sur son dé et Kerton un 2. Les gardes font 6. Les jets des Inspirés sont donc (13+8+2) = 23 et (16+2+2) = 20 contre (13+6) = 19 seulement pour les gardes. Nos deux voleurs se faufilent vers leur objectif sans être repérés.

La MR permet également d'estimer le degré de réussite d'une action. Dans la plupart des cas, la MR strictement positive suffit, mais l'EG peut avoir besoin d'apprécier un degré de réussite entre deux jets ou même sur un seul (par exemple, pour savoir qui remporte une course, qui découvre les documents les plus intéressants, et plus généralement pour toutes les actions qui ne sont pas opposées mais doivent quand même être évaluées entre elles). Cela ne doit pas remplacer l'échelle des Difficultés ou la qualité (notamment en magie : un individu décidant de réaliser une Œuvre simple et obtenant une MR énorme restera toujours en deçà d'un concurrent qui aurait choisi une DIF bien supérieure).

Le tableau qui suit donne quelques indications pour évaluer le degré de réussite.

DEGRÉ DE RÉUSSITE

MR	Évaluation
0	Raté de toute justesse
1	Réussi de justesse
5	Bien réussi
10	Excellent
15	Brillamment réussi
20	Réussite extraordinaire
21+	Du jamais vu !

Les fumbles

Échouer avec une marge négative de 15 ou obtenir « 1 » puis « 10 » (peu importent les chiffres tirés par la suite) implique une catastrophe. En termes de jeu on parle alors de *fumble*. C'est un échec aux conséquences graves, souvent même désastreuses pour le personnage.

Si la marge est responsable du *fumble*, c'est l'Inspiré lui-même qui en est la cause, soit qu'il n'ait pas les capacités nécessaires pour accomplir ce qu'il a entrepris, soit qu'il ait combiné malchance et maladresse. Si c'est le dé, l'échec est dû à un incroyable manque de chance.

Selon l'importance de la MR négative ou du jet négatif, les conséquences sont plus ou moins graves :

- Si le résultat du jet de dé est de -10 ou moins, on lit le résultat directement sur le tableau en bas de page.
- Si la marge est de -15 ou moins, on y ajoute 5, avant de se reporter au tableau comme précédemment.
- Si le jet de dé et la marge pouvaient l'un et l'autre provoquer un *fumble*, on prend en considération le résultat ayant les pires conséquences (toujours en ajoutant 5 dans le cas de la marge).

Exemple : si le résultat du jet de dé est -12 (tirage : 1, puis 0, puis 3), que la Base du personnage était de 7 et la Difficulté de 20, le résultat est un fumble *où la marge et le jet de dé sont responsables. On utilisera donc le résultat le plus défavorable, soit : 7-12-20 = -25, +5 (puisque c'est un* fumble *dû à la marge) = -20 et non -12 (le résultat du dé, qui suffit pourtant à provoquer un* fumble*). On lira enfin quelle catastrophe intervient dans le tableau approprié, à la ligne « -20 à -24 ».*

Reste ensuite à déterminer quel type d'effet catastrophique est provoqué. Pour cela, ce tableau par famille de compétences (Épreuves, Maraude, Savoir, Société, Occulte) donne des idées de conséquences. Celles-ci sont complètement indicatives, l'EG est libre de les appliquer ou non, d'en inventer d'autres, etc.

TABLE DES FUMBLES

CATASTROPHES D'ÉPREUVES

-10 à -14 Conséquence fâcheuse, mais sans danger (lâcher son arme).
-15 à -19 Ridicule, entraînant la perte de quelques points de vie (chute de faible hauteur, 1d10 de dommages).
-20 à -24 Potentiellement dangereux, entraînant une Blessure grave (frapper un de ses alliés ou soi-même).
-25 à -29 Très dangereux, susceptible d'entraîner une Blessure critique (s'empaler sur une arme).
-30 et moins Suicidaire. L'échec a des conséquences potentiellement mortelles (chuter d'une très grande hauteur, 10d10 de dommages).

CATASTROPHES DE MARAUDE

-10 à -14 Maladroit mais sans conséquence (se faire repérer).
-15 à -19 Conséquences restreintes (se faire ridiculiser au cours d'un complot d'intrigues).
-20 à -24 Conséquences importantes (perdre toute sa fortune au jeu).
-25 à -29 Conséquences majeures (s'administrer à soi-même le poison, par erreur).
-30 et moins Mortel. L'échec a des conséquences définitives et irrémédiables (le complot est dévoilé et constitue un crime de lèse-majesté).

CATASTROPHES DE SAVOIR

-10 à -14 Ridicule. L'échec n'a pas de conséquence grave (le savant pense qu'il a affaire à un imbécile, mais le prend en pitié).
-15 à -19 D'un ridicule achevé. L'échec a des conséquences sensibles, mais pas encore graves (l'herbe censée guérir est un laxatif très puissant).
-20 à -24 Grave. L'échec peut avoir des conséquences dangereuses (prétendre qu'une bataille gagnée par un pays l'a été par son ennemi de toujours).
-25 à -29 Gravissime. L'échec implique des croyances potentiellement très dangereuses (pour guérir la fièvre, il faut exposer le malade à une très forte température).
-30 et moins Absurde. L'échec implique que le personnage est devenu fou, d'une manière ou d'une autre. À la discrétion de l'EG.

CATASTROPHES DE SOCIÉTÉ

-10 à -14 Grossier. L'échec est fâcheux, mais sans conséquence (le personnage s'embrouille dans son raisonnement et convainc ses interlocuteurs qu'il ne sait pas parler en public).
-15 à -19 Très grossier. L'échec est complètement ridicule (le baratin ne prend pas, mais en plus l'interlocuteur pense qu'on se moque de lui).
-20 à -24 Jusqu'au duel. L'échec est dangereux (tous les témoins de l'impair se sentent obligés d'ignorer l'importun ; l'un d'entre eux lui déclare un duel au premier sang pour « sauver la face »).
-25 à -29 Impardonnable. L'échec a des conséquences extrêmement graves (confondre le roi avec un laquais).
-30 et moins Historique. L'échec a des conséquences définitives (le diplomate déclenche une guerre dont il est la première victime).

CATASTROPHES D'OCCULTE

-10 à -14 Ridicule. L'échec implique un résultat inverse à celui espéré (confondre un Éclipsiste avec un Jorniste).
-15 à -19 Lamentable. L'échec est dangereux mais non mortel (le Danseur se blesse).
-20 à -24 Terrible. L'échec est très dangereux et implique des conséquences à long terme (prendre un Moucheur pour un lépreux).
-25 à -29 Désastreux. L'échec a des conséquences très graves (une fausse note provoque un effet d'art perverti).
-30 et moins Cataclysme. L'échec a des conséquences effroyables (invoquer un Haut Diable à la place d'une Succube et lui faire des avances).

Les caractéristiques

La Flamme

La Flamme est l'essence même qui différencie un Inspiré d'un Terne. Elle est composée de trois Aspects : le Corps, l'Esprit et l'Âme.

Chaque Inspiré a donc trois scores d'Aspect clair : le Corps, l'Esprit et l'Âme. Chacun est compris entre 0 et 10.

Le score de Flamme est égal au plus petit des trois scores.

La Flamme noire est la contrepartie obscure de la Flamme. Elle aussi est divisée en trois Aspects : le Corps noir, l'Esprit noir et l'Âme noire. Le score de Flamme noire est égal au plus petit des trois scores d'Aspects noirs.

Pour simplifier l'écriture, on note parfois ensemble les scores clairs et les scores noirs en les séparant par un « / ».



Inspiré et Damné

Tant que la Flamme d'un personnage reste supérieure à sa Flamme noire, il est Inspiré. Quand sa Flamme noire excède sa Flamme, il n'est plus un Inspiré mais devient un Damné, au service des forces obscures. Les personnages qui deviennent des Damnés sont remis à l'EG qui devra désormais les gérer... À moins qu'une circonstance particulière ne leur offre une chance de rédemption.

Quand la Flamme et la Flamme noire sont égales, le personnage garde son statut, Inspiré ou Damné. C'est seulement quand un score dépasse l'autre que le personnage change de nature.

Exemple : Lidunya a 1/0 en Corps, 1/2 en Esprit et 2/0 en Âme. Elle a donc 1/0 en Flamme, c'est une Inspirée.

Les bonus d'Aspect

La Flamme affecte toutes les actions de ceux qui la possèdent. C'est le rôle des bonus d'Aspect. Ils affectent tous les jets utilisant une caractéristique primaire ou secondaire à laquelle ils sont associés. Le mode de calcul des bonus d'Aspect n'est pas le même pour les Inspirés que pour les Damnés.

Les bonus d'Aspect représentent la rencontre entre l'inspiration que les Muses offrent aux hommes à travers la Flamme et une forme d'expérience transcendée qui dépasse la mémoire pour atteindre une sorte d'instinct de la manière de procéder la plus adéquate selon les circonstances. L'essence de Diurne assure la synthèse entre l'inspiration des Muses et l'expérience des hommes ; sans elle, l'Inspiré serait consumé par sa propre Flamme.

Le bonus d'Aspect Corps représente à la fois une coordination mieux maîtrisée, une meilleure compréhension du point de vue physique de l'Harmonie intrinsèque du monde tel que les Muses l'ont créé à l'origine. Cette compréhension se manifeste dans chacune des actions de l'Inspiré : il n'est pas plus agile – sa coordination ou son adresse innée ne sont pas augmentées par la Flamme – mais il comprend plus précisément comment il doit effectuer chacun de ses mouvements ; il n'est pas plus fort mais applique sa force de manière plus efficace ; ses sens ne sont pas améliorés, mais il ressent instinctivement ce qu'il doit regarder, entendre, sentir ; il n'est pas plus résistant, mais réagit mieux aux agressions dont il est l'objet, dont il perçoit désormais la logique intrinsèque.

Le bonus d'Aspect Esprit est dû à des capacités mentales mobilisées plus harmonieusement et avec plus de pertinence. L'inspiré n'est pas plus intelligent, mais il utilise plus efficacement son intelligence, car il possède une sorte d'instinct de la manière dont le monde est organisé, du grand projet d'Harmonie des Muses, de la manière dont il fonctionne : de même, sa volonté n'est que renforcée, pas grandie, par le fait que les agressions mentales possèdent toutes une logique interne, voulue par les Muses, qu'il perçoit et peut utiliser à son avantage.

Le bonus d'Aspect Âme est sans doute celui qui est le plus directement influencé par la Flamme : l'Âme n'est finalement que l'expression de la compréhension à la fois de la beauté de l'Harmonde (c'est ce que représente la Créativité) et de la sienne propre en tant que créature de l'Harmonde (c'est ce que représente le Charisme). Comprenant mieux cette beauté, l'Inspiré est bien sûr plus à même

de l'exprimer, de la mobiliser pour ses propres buts. En termes clairs, connaissant ce qu'il y a de beau en lui, l'Inspiré peut mieux se mettre en valeur ; sachant ce qu'il y a de parfait dans le monde, il peut mieux le montrer, que ce soit au travers de l'art ou d'autres activités impliquant la Créativité.

Les bonus d'Aspect noir reposent sur le même principe, mais dans la direction très exactement opposée : ils sont la perception de ce qu'il a de sombre, de raté, de difforme, de disgracieux dans l'Harmonde. Lorsqu'un Inspiré mobilise cette forme de perception, il tente non plus d'exploiter les forces de l'Harmonde, mais ses faiblesses. Avec cette nuance que, contrairement aux Aspects clairs, cette mobilisation implique des sacrifices, une volonté de se rendre moins parfait, dans l'objectif final de disposer de plus de choses à exploiter, du moins dans le cadre de cette nouvelle et terrible perception.

LES BONUS D'INSPIRÉS

Pour un Inspiré, les Aspects noirs se soustraient aux Aspects clairs pour calculer le bonus ou le malus d'Aspect appliqué aux caractéristiques qu'ils influencent. Le bonus de Corps d'un Inspiré est égal à (Corps - Corps noir), son bonus d'Esprit est (Esprit - Esprit noir) et son bonus d'Âme est (Âme - Âme noire).

Un Inspiré qui a un bonus d'Aspect négatif peut inverser la règle de calcul (Aspect - Aspect noir) afin d'avoir un bonus positif pour une action.

- Pour utiliser cette inversion en Corps, il doit perdre un nombre de PdV égal à sa RÉS.

Cette perte de points de vie est due à une forme de mutilation volontaire, pas forcément sanglante, d'ailleurs. L'Inspiré se déplace dans une posture anormale, plus efficace certes, mais que son corps n'est pas prévu pour prendre ; ou encore il se brise un ou deux petits os afin de permettre à sa musculature de prendre des positions anormales.

- Pour utiliser cette inversion en Esprit, il doit gagner un point de Ténèbre.

Ce gain de points de Ténèbres représente une lente descente dans les recoins les plus sombres de l'esprit, ceux qui abritent les pulsions les plus destructrices, là ou se cache, finalement, la folie qui ronge chacun d'entre nous.

- Pour utiliser cette inversion en Âme, il doit gagner un point de Perfidie.

Ce gain de points de Perfidie représente non seulement l'acceptation de l'imperfection du monde, mais surtout une participation personnelle à cette difformité, en en devenant soi-même la source.

> ***Exemple :*** *Lidunya a un bonus de Corps de +1, un bonus d'Esprit de -1 et un bonus d'Âme de +2. Si elle fait un jet utilisant la caractéristique FOR, elle aura donc +1 car la FOR dépend du Corps. Pour utiliser l'Emprise, elle aura -1 à ses jets car l'EMP dépend de l'Esprit. Elle aura +2 à ses jets de Charisme car le CHA dépend de l'Âme. Lidunya peut, pour un jet, transformer son bonus d'Esprit de -1 en +1, mais son score de Ténèbre augmentera alors d'un point.*

LES BONUS DES DAMNÉS

Pour les bonus d'Aspect d'un Damné, les Aspects (clairs ou noirs) agissent à l'inverse des Inspirés. Le bonus de Corps d'un Damné vaut donc (Corps noir - Corps), le bonus d'Esprit est égal à (Esprit noir - Esprit) et le bonus d'Âme est (Âme noire - Âme).

Un Damné qui a un bonus d'Aspect négatif peut inverser la règle de calcul (Aspect noir - Aspect) afin d'avoir un bonus positif pour une action.

Un Damné, comme vous pouvez le constater en consultant la liste des Peines sombres ou perfides du Livre IV, est une créature à la fois difforme, démente et fondamentalement malsaine. Lorsqu'il décide d'utiliser les Aspects clairs, il va finalement à l'encontre de ce qu'il est devenu et doit effectuer les mêmes opérations qu'un Inspiré, mais cette fois, pour éliminer les défauts qu'il a acquis en s'enfonçant dans la damnation.

- Pour utiliser cette inversion en Corps, il doit perdre un nombre de PdV égal à sa RÉS.
- Pour utiliser cette inversion en Esprit, il doit perdre un point de Ténèbre.
- Pour utiliser cette inversion en Âme, il doit perdre un point de Perfidie.

> ***Exemple :*** *Ellias de Lorgol, Inspiré (pour l'instant, mais il est sur la mauvaise pente), a 1/4 en Corps, 2/2 en Esprit et 2/1 en Âme. Il a donc 1/1 en Flamme. Ellias a un bonus de Corps de -3 (1-4), un bonus d'Esprit de 0 (2-2) et un bonus d'Âme de +1 (2-1).*
> *Si Ellias gagnait un point en Âme noire, il passerait à 1/2 en Flamme et deviendrait un Damné, puisque son score de Flamme noire excéderait son score de Flamme. Le calcul de bonus serait inversé (Aspect noir - Aspect clair) et il passerait à +3 en bonus de Corps (4-1), il aurait un bonus d'Esprit de 0 (2-2) et un bonus d'Âme de 0 (2-2).*

Flamme et Héroïsme

La Flamme n'intervient pas qu'au travers des bonus d'Aspect. Les points d'Héroïsme permettent à des Inspirés de réaliser des actions exceptionnelles. Un Inspiré possède au plus autant de points d'Héroïsme que son score en Flamme multiplié par deux. Un Damné a au maximum autant de points d'Héroïsme que son score en Flamme noire multiplié par deux.

> ***Exemple :*** *On a dit que Lidunya, en tant qu'Inspirée, a une Flamme de 1/0. Elle a 1/0 en Corps, 1/2 en Esprit et 2/0 en Âme. Elle a donc 2 points d'Héroïsme.*

On ne peut dépenser qu'un seul point d'Héroïsme pour une même action. Ce point peut être utilisé comme suit :

- Avant de lancer un dé, il apporte un bonus de 5 au résultat du jet d'action.
- Après un jet d'action, il permet d'annuler le résultat de ce premier tirage et de relancer le dé (y compris dans le cas d'un jet de vieillesse. L'Inspiré est obligé d'accepter ce second résultat.

Un point d'Héroïsme peut empêcher la mort d'un Inspiré : ses points de vie tombent à -RÉS+1, mais l'Inspiré survit, bien qu'il se trouve aux portes de la mort.

Régulièrement, entre les aventures, les Inspirés connaissent le Regain : ils regagnent tous leurs points d'Héroïsme en se reposant et en passant quelque temps à se détendre, à reprendre confiance en eux. Exceptionnellement, l'EG peut autoriser un Regain en cours de partie, notamment si le scénario est particulièrement long et éprouvant, toujours à condition que les Inspirés se ménagent une période de calme et de tranquillité.

Ténèbre et Perfidie

Plusieurs dangers guettent l'intégrité des Inspirés et de leur Flamme. Deux types de corruption sont évalués par des scores qui évoluent entre 1 et 100. La Ténèbre mesure à quel point l'Ombre influence le personnage et la Perfidie évalue combien il est marqué par le Masque. Pour les conséquences, se reporter aux chapitres sur le Masque et l'Ombre dans le Livre IV.

Les pouvoirs

La Flamme n'est pas qu'une notion sans applications pratiques. De même que la corruption permet aux serviteurs de l'Ombre et du Masque d'accomplir d'étranges choses, les Inspirés qui cultivent leur Flamme peuvent obtenir de stupéfiants pouvoirs, des capacités qui vont les faire entrer dans la légende.

Chaque fois qu'un Inspiré gagne un point de Flamme au-delà de 1, il peut choisir un des pouvoirs listés dans l'encadré donné en page suivante. Certains sont des capacités définitives, d'autres demandent de sacrifier des points d'Héroïsme. Un pouvoir ne peut être pris plusieurs fois que s'il génère des effets différents (se rendre insensible à la faim, puis à la soif par exemple).

Les Inspirés qui deviennent Damnés ne perdent pas ces pouvoirs et peuvent toujours faire appel à eux. En revanche, une diminution de la Flamme empêche de se servir des pouvoirs qu'elle a déjà accordés. Ceux-ci n'ont pas disparu, mais ils sont simplement inutilisables et ne redeviendront effectifs que lorsque le niveau de Flamme aura remonté jusqu'au seuil nécessaire pour les obtenir. Dans l'intervalle, seuls ceux qui sont en dessous de ce seuil sont accessibles. Par exemple, si un Inspiré voyait sa Flamme diminuer de 2 points, passant de 5 à 3, il ne lui resterait plus que les deux premiers pouvoirs accordés par la Flamme. Il regagnerait l'usage du troisième en faisant remonter sa flamme à 4, celui du quatrième lorsque cette caractéristique aurait atteint 5. De même, un Damné obtient des Bienfaits à mesure que ses scores de Ténèbre et de Perfidie augmentent.

Les caractéristiques primaires

Les caractéristiques primaires déterminent les capacités physiques et mentales d'un personnage. Elles sont comprises entre 0 et 10, ce score indiquant le degré d'aptitude.

ÉCHELLE D'APPRÉCIATION DES CARACTÉRISTIQUES

Niveau	Caractéristique (Corps, Esprit, Âme)
0	**Inutilisable.** La personne est handicapée (tétraplégique, plante, machine).
1	**Catastrophique.** Indique un grave problème (maladie musculaire, simple d'esprit, iconoclaste obtus).
2	**Problématique.** Indique un problème mineur (faiblesse congénitale, bêtise, sans éducation artistique).
3	**Minable.** La personne n'est pas douée (elle est faible, un peu stupide, ne comprend pas à quoi sert l'art…).
4	**Pas terrible.** On ne peut pas appeler ça un problème, mais… (est un gringalet, n'est pas une lumière, ne s'intéresse pas à l'art mais sait quand même quand c'est beau).
5	**Médiocre.** Sans problème particulier.
6	**Moyen** mais peut mieux faire (athlète du dimanche, et encore, pas tous, aime bien les mots croisés mais c'est dur, artiste amateur).
7	**Plutôt bon** (athlète prometteur, personne cultivée, jeune espoir d'un art précis).
8	**Doué !** (athlète professionnel, enseignant de bon niveau, artiste accompli maîtrisant plusieurs domaines).
9	**Un des meilleurs…** (vraiment très très fort, extrêmement cultivé ou maître dans plusieurs arts).
10	**LE meilleur** (Hercule, Sherlock Holmes ou Léonard de Vinci).
11	**À peine concevable** (imaginez : il est plus fort que dans les exemples cités plus haut).
+	**Monstre.** À partir de maintenant, il n'y a plus d'échelle de comparaison. Un géant soulève 600 kilos, un minotaure peut défoncer un mur de bois à poings nus comme si c'était du papier… Ces caractéristiques sont si importantes qu'elles commencent à générer des problèmes (on chasse les nymphes et les sirènes pour leur beauté, un géant doit faire attention à ce qu'il fait sous peine de tout casser…).

Les caractéristiques peuvent atteindre, chez certains saisonins, des niveaux bien supérieurs à 11. Pour un humain, de tels extrêmes ne représentent plus rien, mais pour les êtres qui en sont dotés, les échelles de comparaison restent applicables. En termes de simulation, seul le score permet de s'en faire une idée.

Description des caractéristiques

RÉSISTANCE (RÉS)
La Résistance représente l'endurance. C'est aussi la capacité à survivre à tous les dommages physiques.

FORCE (FOR)
La Force évalue la tonicité, les capacités musculaires et la puissance physique.

AGILITÉ (AGI)
L'Agilité mesure à la fois la souplesse et la dextérité. C'est aussi l'habileté à contrôler les mouvements de son corps et l'aisance naturelle à se déplacer dans l'espace.

PERCEPTION (PER)
La Perception évalue les capacités sensorielles. C'est aussi la vivacité d'une personne, sa rapidité de réaction et sa capacité d'attention.

POUVOIRS DE FLAMME

Passage de Flamme
La Flamme de l'Inspiré commence à irradier suffisamment pour que son entourage puisse en ressentir les effets. L'Inspiré peut utiliser ses points d'Héroïsme pour aider un Terne ou l'un de ses camarades inspirés qui n'en aurait plus.

Âme de Flamme
L'Inspiré est insensible à la peur. Il ne sait plus ce que recouvre ce concept et raisonne par exemple uniquement en termes de dommages en ce qui le concerne. Cela peut se révéler un lourd handicap...

Ami du jour
Les zones de jour ou fortement éclairées donnent un bonus de +1 à l'Inspiré sur tous ses jets (on entend par « jour » un soleil radieux, par « fortement éclairé » une débauche de lumière).

Viveflamme
L'Inspiré réagit toujours plus vite et plus intelligemment que ses camarades. Il ignore la surprise et obtient un bonus à l'initiative égal à son score de Flamme.

Lumière de la connaissance
L'Inspiré divise ses temps d'apprentissage par son score de Flamme.

Flamme de l'inspiration
L'Inspiré peut, s'il dispose de temps et d'élèves ou d'apprentis, leur transmettre une partie de son inspiration. Tous ceux qui travailleront sous sa direction et feront usage de ses conseils avisés pourront utiliser son bonus d'Âme pour les jets impliquant la CRÉ.

Immolation
L'Inspiré peut révéler sa Flamme. Ses points de vie tombent immédiatement à -RÉS, ce qui suffit à le tuer. Tout ce qui l'entoure encaisse autant de points de dommages que ce qu'il vient de perdre. Pour chaque mètre de distance, ce potentiel de Flamme diminue d'un point. L'EG peut autoriser, si les circonstances s'y prêtent (le sacrifice était à la fois nécessaire et héroïque, par exemple), l'Inspiré à dépenser un point d'Héroïsme afin de survivre (dans ce cas, celui-ci est à -RÉS + 1 PdV).

Bouclier du jour
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut générer un cercle de lumière pour un nombre de minutes et un diamètre, en mètres, égaux à son score de Flamme. Dans les limites de ce périmètre, les créatures de l'Ombre (comme un Démon ou un minotaure des Abysses) seront repoussées. L'Inspiré fait un jet de (Flamme x 2) + 1d10 contre VOL x 2 de la créature (ou son score de Ténèbre / 5 si elle n'en a pas) + 1d10. La MR donne le nombre de tours pendant lesquels la créature ne peut pénétrer dans le cercle de lumière.

Vision dans les flammes
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut reconnaître les créatures inféodées à l'Ombre. Il fait un jet de Flamme+PER, à Difficulté 20. En cas de réussite, l'EG lui communique le chiffre des dizaines du score de Ténèbre de la créature ciblée.

Brûloir des armes
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut réchauffer son arme à la chaleur de sa Flamme. L'arme doit être au moins en partie en métal (une masse, une hache ou une épée pourraient être utilisées, pas un gourdin ou un bâton), et gagne un bonus aux dommages égal au score de Flamme de l'Inspiré. Ce bonus dure jusqu'à ce que l'arme soit rengainée. Avec un score de 2, l'arme est chauffée au rouge, de 4 au blanc, de 6 elle est parcourue de flammèches, de 8 elle se transforme elle-même en une flamme, de 10 elle irradie une lumière aveuglante. L'Inspiré est immunisé contre la chaleur de son arme.

Insensibilité
L'Inspiré choisit un type de dommage (feu, armes tranchantes, armes perforantes, noyade...). Au prix d'1 point d'Héroïsme, il peut se rendre insensible à celui-ci. Les dommages sont divisés par 3, et ce pouvoir perdure une scène ou un combat durant.

Langue de feu
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut se mettre à parler une langue étrange, que tous ses interlocuteurs parlent et comprennent. Ce dialecte paraît curieux, mais semble tout à fait naturel à ceux qui l'emploient, même s'ils seraient bien en peine de dire où ils l'ont appris et quelle est son origine. Ce pouvoir dure le temps d'une conversation, tant que l'Inspiré y participe.

Substantifique Flamme
L'Inspiré choisit un type de besoin corporel parmi la respiration, la soif et la faim. Au prix d'1 point d'Héroïsme, il peut se rendre insensible à ce type de besoin pendant respectivement 1 heure, 3 jours ou 1 semaine.

Discours enflammé
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut enflammer une foule. Il bénéficie d'un bonus de +15 sur tous les jets d'Éloquence ou de Baratin impliquant d'exacerber un sentiment violent identique chez ses auditeurs, tant que ceux-ci peuvent l'entendre. Ce pouvoir dure jusqu'à ce que les sentiments impliqués aient explosé (en émeute, en bataille rangée, en duel...).

Furie guerrière
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut entrer dans une transe guerrière redoutable. Il bénéficie d'un bonus égal à son score de Flamme sur ses jets d'attaque et de dommages et ignore les malus dus aux Blessures graves ou critiques jusqu'à hauteur de son score de Flamme. En échange, il ne peut cesser le combat tant qu'un de ses adversaires vit encore, ne peut utiliser ni botte ni manœuvre et a un malus égal à son score de Flamme sur toutes ses actions défensives. La furie s'apaise avec le combat.

À la vitesse d'un incendie
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut multiplier son MV par son score de Flamme divisé par 3, tant qu'il maintient son allure.

Volonté trempée dans la Flamme
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut, avant de jeter les dés, réussir automatiquement un jet de VOL avec une marge égale à son score de Flamme.

Crache-feu
Au prix d'1 point d'Héroïsme, l'Inspiré peut cracher des flammes. Leur POT est égal à sa RÉS, leur portée à sa FOR. Le cône peut toucher jusqu'à FOR/3 personnes à condition que celles-ci ne soient pas éloignées de plus d'un mètre les unes des autres.

VOLONTÉ (VOL)
La Volonté mesure la force mentale. C'est la capacité de concentration, la faculté d'un esprit à résister à des influences extérieures et à garder son intégrité. La Volonté évalue aussi la force de caractère et la solidité des opinions.

INTELLIGENCE (INT)
L'Intelligence représente les capacités rationnelles. C'est surtout une mesure de la capacité de mémoire, de réflexion et d'utilisation de la logique.

CHARISME (CHA)
Le Charisme représente à la fois la présence, le charme et l'aura. C'est l'aptitude naturelle à se faire comprendre et à se faire obéir. Le Charisme joue un rôle essentiel dans les relations entre personnes, depuis la première impression jusqu'aux discussions les plus poussées.

CRÉATIVITÉ (CRÉ)
La Créativité mesure l'imagination et les capacités artistiques. Elle est importante pour tout ce qui concerne les domaines esthétiques, émotionnels et créatifs.

Caractéristiques secondaires

Les huit caractéristiques primaires ne suffisent pas à définir toutes les facultés d'un personnage. Lors du calcul des caractéristiques secondaires, les bonus liés à la Flamme NE SONT PAS PRIS EN COMPTE. Seules les caractéristiques impliquées (FOR, RÉS, etc.) interviennent. Les moyennes sont toujours arrondies à l'inférieur. La formule de calcul suit l'intitulé de chaque caractéristique secondaire ci-après.

MÊLÉE (MÊL) : [FOR + (AGI X 2)] / 3
La Mêlée évalue les aptitudes au combat rapproché. Elle représente la coordination et la capacité à utiliser sa force afin de porter un coup correctement mais aussi avec une puissance suffisante.
La Mêlée est considérée comme une caractéristique de Corps.

TIR (TIR) : (AGI + PER) / 2
La capacité de Tir évalue la coordination, les capacités de concentration et d'évaluation des distances. Elle joue un rôle essentiel dès qu'il faut projeter un objet dans la direction adéquate et à la distance prévue. Elle sert dans toutes les situations impliquant de lancer (aussi bien le couteau que le tabouret de bar) ou de viser (avec les armes de trait).
Le Tir est considéré comme une caractéristique de Corps.

EMPRISE (EMP) : INT OU VOL OU (INT + VOL) / 2
L'Emprise mesure la capacité à manipuler les Danseurs. Selon la voie choisie, elle est égale à l'INT (jorniste), à la VOL (obscurantiste) ou à la moyenne des deux (éclipsiste).
L'Emprise est considérée comme une caractéristique d'Esprit.

ART (ART) : (CHA + CRÉ) / 2
L'ART est la faculté de pratiquer les Arts magiques. L'ART est considéré comme une caractéristique d'Âme. La fée noire fait exception : en raison de sa nature solitaire et prédisposée à la magie, sa caractéristique d'ART est égale à sa CRÉ.

TAILLE (TAI) (VOIR TABLEAU « TAILLES »)
La TAI représente globalement la taille et la corpulence. Elle est déterminée selon le peuple d'origine (et modifiée par certains avantages et défauts).
Les créatures de taille supérieure ou inférieure comportent leur score de TAI spécifique dans leur description.

MOUVEMENT (MV) (VOIR TABLEAU « MOUVEMENT »)
C'est une mesure de la capacité du personnage à se déplacer rapidement. Par exemple, le Mouvement indique le nombre de mètres qu'un personnage peut parcourir en un tour sans subir de malus. Le MV dépend directement de la TAI.

BONUS DE DOMMAGES (BD) (VOIR TABLEAU CI-CONTRE)
C'est une évaluation de la puissance des coups portés par un personnage. Le BD varie en fonction de la somme de la FOR et de la TAI.

POINTS DE VIE (PDV) :
BPDV + (RÉS X 3) + 1D10 (F)
Les points de vie évaluent l'état de santé d'une personne. Chaque blessure fait perdre des points de vie. Pour calculer le maximum de PdV, on ajoute la base de points de vie (BPdV) qui dépend de la Taille, à trois fois la Résistance. Ce total est encore majoré d'1d10 (fermé).
Un géant aurait donc 100 + (RÉS x 3) + 1d10 PdV (le géant moyen obtient 151 PdV).
Le total courant de PdV varie quand le personnage est blessé ou soigné, mais il ne peut pas dépasser le maximum de PdV. À 0 PdV, un personnage tombe inconscient. À (-RÉS) PdV, il meurt.

SEUIL DE BLESSURE GRAVE (SBG) : PDV / 3
Si une blessure inflige plus de points

TAILLES

Peuple	TAI
Fée noire	-2
Nain	-1
Lutin	-1
Farfadet	-1
Humain	0
Ogre	0
Méduse	0
Satyre	0
Minotaure	+1
Géant	+3

MOUVEMENT

TAI	MV
-2	1
-1	2
0	3
+1	4
+3	8

Cas particulier : lorsque la fée noire vole, son MV est de 9.

BONUS DE DOMMAGES

FOR + TAI	BD
-1	-6
0	-4
1	-2
2, 3	-1
4, 5, 6	0
7, 8	+1
9	+2
10	+4
11	+6
12	+8
13	+10
14	+12
15	+15
16	+18
17	+21
18	+24
19	+27
20	+31
21	+35
22	+39
23	+43

Au-delà, voir table dans le livre III.

BASES DE POINTS DE VIE

TAI	BPdV
-2	10
-1	20
0	25
+1	45
+3	100

MODIFICATEURS DE POIDS

TAI	Mod. de Poids
-2	x 4
-1	x 6
0	x 7
+1	x 10
+2	x 15
+3	x 20

de dommages que le seuil de Blessure grave, le personnage reçoit une Blessure grave qui le handicape.
La première Blessure grave donne un malus de -2 à tous les jets d'action d'un personnage, jusqu'à ce qu'elle soit soignée. La suivante donne -4 cumulable (pour total de -6). La suivante donne -6 cumulable (pour un total de -12) et réclame un jet de VOL à Difficulté 10 (ne pas prendre en compte le malus de blessures) : c'est le moment de s'accrocher à la vie. En cas d'échec... c'est la fin du chemin.

SEUIL DE BLESSURE CRITIQUE (SBC) : PDV / 2
Le SBC est égal au maximum de points de vie divisé par deux. Si une blessure inflige plus de dommages que le SBC, une Blessure critique est infligée. Cette blessure a des effets dramatiques.

POIDS PORTABLE :
(FOR + RÉS) X MOD. DE POIDS
Charge maximale = poids portable.
Demi-charge = poids portable / 2.
Charge quotidienne : poids portable / 4.

Le poids portable s'exprime en kilos. Il définit la charge maximale qu'un individu peut soulever et déplacer sur quelques mètres, avec un modificateur de -8 à tous ses jets physiques.
La demi-charge (poids portable divisé par deux) indique ce qu'un individu peut transporter sur une distance plus longue (jusqu'à quelques centaines de mètres) avec un malus de -4 à toutes ses actions physiques.
La charge quotidienne (poids portable divisé par quatre) indique ce qu'un individu peut transporter en permanence avec un modificateur de -2. Les poids en dessous de cette valeur n'induisent aucun malus. C'est à l'EG qu'il appartient de déterminer la durée ou la distance que peuvent parcourir des individus en fonction de leur degré de charge. D'une manière générale, on peut considérer que la charge maximale autorisera un déplacement basé sur le mouvement en mètres (1 à 10 fois suivant l'importance de la charge) ; la demi-charge se basera sur le mouvement en centaines de mètres et la charge quotidienne n'inflige pas de restriction de déplacement. Se déplacer en portant une charge d'un type donné implique une dépense physique maximale : le personnage fait de son mieux. Si le personnage souhaite se ménager, il ira bien sûr moins vite...
Il est à noter que ce qui est transporté directement sur soi, c'est-à-dire les vêtements ou les armures (pas les armes ou les sacs à dos), ne compte pas dans cette limite : les malus dus à leur encombrement sont déjà pris en compte ailleurs (voir Équipement).

Les compétences

Les compétences sont classées en 5 familles : Épreuves, Maraude, Savoir, Société et Occulte.

La famille **Épreuves**, associée aux carrières de combattant ou d'athlète et symboliquement à l'Été, regroupe la plupart des compétences physiques et sportives.

La famille **Maraude**, associée aux carrières de voleur ou d'espion et symboliquement à l'Automne, regroupe les compétences de discrétion et de débrouillardise.

La famille **Savoir**, associée aux carrières d'érudit ou de sage et symboliquement à l'Hiver, regroupe les compétences de connaissance et de science.

La famille **Société**, associée aux carrières de voyageur ou de marchand et symboliquement au Printemps, regroupe les compétences de communication et de culture.

La famille **Occulte** regroupe les compétences magiques et ésotériques.

Chaque personnage peut avoir une spécialité (et une seule) associée à chaque compétence qu'il possède au niveau 5. La spécialité apporte un bonus de +1 à la compétence lorsque les circonstances s'y prêtent.

Exemple : *Lidunya a 8 en compétence Baratin avec la spécialité « clamer son innocence ». Si elle tente de convaincre une sentinelle de la laisser rentrer dans le manoir d'Yssenville, elle utilisera son score de 8. Si par contre elle veut expliquer à un garde en patrouille qui la découvre près du château qu'elle n'a rien à se reprocher et qu'il n'a aucune raison de l'arrêter, elle utilisera un score de 9 car elle est dans sa spécialité.*

Pour chaque compétence, quelques exemples d'utilisation (caractéristique associée, Difficulté) et de spécialités sont donnés, mais la liste n'est bien sûr pas exhaustive. Chaque EG est libre d'inventer et de répertorier d'autres utilisations, d'autres associations entre caractéristiques et compétences (en utilisant MÊL au lieu de FOR ou AGI, par exemple), d'autres spécialités, etc. Les Difficultés proposées sont bien sûr à modifier en fonction des conditions d'utilisation.

* : Les compétences suivies d'un astérisque nécessitent de spécifier un domaine d'application : « Arme », par exemple, doit se voir préciser un domaine particulier, comme « épée », « masse » ou toute autre arme en particulier. Si vous voulez maîtriser plusieurs domaines d'application de la même compétence, vous devez acheter ladite compétence plusieurs fois.

Acrobatie
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence permet d'exécuter des figures acrobatiques de toutes sortes : sauts périlleux, sauts de mains, équilibres... Pour certaines figures, Athlétisme est utilisé comme limitant.
• CRÉ + Acrobatie : mettre au point un enchaînement inédit (DIF libre).
• AGI + Acrobatie : amortir une chute (DIF variable selon la hauteur).
Spécialités : sauts, funambulisme, chutes, contorsions...

Alphabet*
FAMILLE : SAVOIR
Cette compétence permet de lire et d'écrire une langue.
• INT + Alphabet : comprendre un texte (DIF 10 pour un paragraphe imprimé, DIF 25 pour un long manuscrit archaïque).
• CRÉ + Alphabet : faire de la calligraphie (DIF 15 à 25 selon le matériel et le texte).
• AGI + Alphabet : imiter une écriture à partir d'un original (DIF 19).
Domaines : Moden-Hen, Septentrien, Armgarde.
Spécialités : calligraphie, imitation d'écriture, un type d'écrit...

Arme*
FAMILLE : ÉPREUVES
Cette compétence permet de manier des armes en combat, que ce soit pour attaquer ou pour se défendre.
• MÊL + Arme : porter un coup, parer un coup (voir les règles de combat.
• INT + Arme : connaître l'origine d'une arme (DIF 10 pour une arme courante, 20 pour une arme culturelle), connaître un maître d'armes capable d'enseigner une botte (DIF suivant la botte, voir le combat).
Domaines : épée, masse, hache, rapière, espadon, épée à deux mains, maillet ogre, hallebarde... (voir liste d'armes).
Spécialités : sa propre arme, armes improvisées, une manœuvre...

Astronomie
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance de la mécanique qui régit les astres.
• PER + Astronomie : s'orienter d'après les étoiles (DIF 12 pour trouver le nord avec un ciel dégagé).
• INT + Astronomie : identifier une constellation par son nom (DIF 10 à 15 selon la constellation).
Spécialités : orientation, prévision des mouvements stellaires...

Athlétisme
FAMILLE : ÉPREUVES
Cette compétence rassemble toutes les activités sportives comme la course de fond, le sprint, les sauts en hauteur ou en longueur...
• RÉS + Athlétisme : course d'endurance (jets opposés).
• AGI + Athlétisme : saut en hauteur.
Spécialités : saut, endurance, vitesse...

Baratin
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est l'art de mentir sans en avoir l'air et de convaincre son interlocuteur. Par extension, cette compétence permet aussi de développer une argumentation pour contrer ceux qui cherchent à vous convaincre. Si la discussion est liée à des problèmes d'argent ou de politique, les compétences Négoce ou Diplomatie peuvent être des limitants.
• CHA + Baratin : embobiner (jet opposé à VOL + Baratin), séduire (jet opposé contre VOL).
• CRÉ + Baratin : jouer la comédie (DIF 10 à 25).
Spécialités : théâtre, bluffer pour intimider, mentir aux autorités, tromper sur la marchandise, séduction...

Camouflage
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence permet de dissimuler des objets ou même de se cacher en utilisant des éléments du décor.
• INT + Camouflage : trouver une cachette pour un objet dans une pièce (DIF libre à opposer à PER + Chercher), se cacher soi-même (DIF libre à opposer à PER + Vigilance), monter une embuscade (jet opposé à PER + Vigilance).
• AGI + Camouflage : cacher rapidement un objet sur soi (DIF libre à opposer à PER + Vigilance).
Spécialités : un type d'objet (armes, bijoux...), en extérieur, sur soi, se cacher soi-même...

Chasse
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence regroupe toutes les activités spécifiques du chasseur : tendre des pièges, suivre des pistes, détecter une proie...
• INT + Chasse : identifier une proie d'après ses traces (limitant Zoologie, DIF 10 à 20 selon l'animal).
• AGI + Chasse : construire un piège (DIF 15 pour un collet, 20 pour une fosse couverte).
• PER + Chasse : suivre une piste (DIF 13 dans le désert ou dans la neige, 17 en forêt, 22 en montagne rocheuse, à moduler selon la taille des traces).
• CHA + Chasse : dresser un animal (DIF variable).
Spécialités : un type de terrain, un type d'animal, pistage, pièges...

Chirurgie
FAMILLE : SAVOIR
C'est l'art de pratiquer des opérations, de remettre en place des fractures, de recoudre des blessures, de cautériser des plaies et de traiter des hémorragies. La Chirurgie obtient des résultats plus conséquents que les Premiers soins mais nécessite plus de temps et du matériel.
• INT + Chirurgie : déterminer l'opération nécessaire à un blessé (DIF 12).

• AGI + Chirurgie : procéder à une opération (DIF variable.
Spécialités : matériel de fortune, amputation, cicatrices rituelles...

Culte*
FAMILLE : SAVOIR
Ce groupe de compétences permet de connaître les croyances religieuses, les rites et les textes fondateurs d'un culte particulier.
• INT + Culte : se rappeler un détail précis de la liturgie (DIF 22).
• CHA + Culte : réciter une prière identifiable par un fidèle (DIF 11).
Domaine : Selon la localité (liturgie, Morkh...).
Spécialités : cérémonies, théologie, personnalités marquantes...

Déguisement
FAMILLE : MARAUDE
C'est l'art de modifier son apparence, sa démarche et sa voix pour se faire passer pour quelqu'un d'autre ou dissimuler son identité.
• INT + Déguisement : se déguiser de manière à ne pas être reconnu au premier coup d'œil (DIF 18).
• PER + Déguisement : se déguiser pour ressembler à quelqu'un de précis (DIF 20 à 28, selon le matériel et la ressemblance initiale).
• CRÉ + Déguisement : rendre une tenue (un uniforme par exemple) méconnaissable sans pour autant l'abîmer (DIF 21).
Spécialités : maquillage, changement de voix, costumes...

Diplomatie
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Cette compétence permet de comprendre les rapports de force entre factions, d'organiser des accords ou des traités, de proposer des compromis et de réduire les tensions. Cela représente aussi le réseau d'influences dans les hautes sphères du pouvoir. « Intrigue » est un limitant dans ce dernier cas de figure.
• CHA + Diplomatie : faire entendre raison à un idéaliste (jet opposé à VOL + Baratin), faire appel à un contact (DIF suivant contact).
• INT + Diplomatie : découvrir la vraie raison d'une querelle (DIF 19).
Spécialités : un type de relations (famille, religion, politique...), problèmes internationaux...

Discrétion
FAMILLE : MARAUDE
La Discrétion est l'art du camouflage en mouvement. Il s'agit d'allier à la fois le mouvement et la dicrétion, ce qui est tout à fait différent du Camouflage, action statique par excellence.
• AGI + Discrétion : échapper à une surveillance (jet opposé à PER + Vigilance).
Spécialités : un type de milieu (forêt, rue, intérieur...), filature...

Éloquence
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est l'art du discours. De la rhétorique jusqu'à la scansion, l'Éloquence est la compétences des orateurs, mais c'est aussi le propre des chefs militaires ou religieux.
• INT + Éloquence : préparer un discours bien organisé (DIF 18, permet d'avoir un bonus au moment de faire le discours en public).
• CHA + Éloquence : faire un discours convaincant (DIF libre).
Spécialités : un type d'émotion collective (haine, calme, peur, ordre...), un type de public (militaire, religieux, noblesse...)...

Équitation
FAMILLE : ÉPREUVES
Cette compétence permet de monter un animal et de contrôler ses mouvements, mais aussi d'effectuer tout ce qui

concerne l'activité équestre : harnacher une monture, veiller à son entretien...
• CHA + Équitation : sauter un obstacle avec une monture (DIF 16 à 25 selon l'obstacle).
• AGI + Équitation : faire une acrobatie d'écuyer (DIF libre, 20 minimum).
• INT + Équitation : connaître les besoins (nourriture, sommeil, soins...) d'une monture (DIF 17).
• PER + Équitation : évaluer la qualité d'une monture (DIF 16 normalement, 22 dans le cas d'une escroquerie bien camouflée).
Spécialités : un type de monture, en combat, saut d'obstacle...

Escalade
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la capacité de grimper des parois, que ce soit pour monter en haut d'un arbre, d'un rocher ou d'un mur, ou pour descendre dans un gouffre.
• AGI + Escalade : grimper à un arbre (DIF 10 à 18).
• FOR + Escalade : escalader une paroi rocheuse le long d'une corde (DIF 15).
• RÉS + Escalade : rester accroché à des prises pendant 5 minutes (DIF 17).
Spécialités : murs, falaises, arbres, descente...

Esquive
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la faculté d'éviter les coups et de s'éloigner du danger.
• AGI + Esquive : esquiver une attaque de mêlée.
• PER + Esquive : trouver rapidement un endroit à couvert (DIF 13 dans une forêt, 23 dans une plaine), esquiver une attaque à distance (DIF variable).
Spécialités : contre un type d'arme (arme de jet, épées...)...

Étiquette*
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est l'art de s'adapter à un milieu social, de connaître les usages et les règles de politesse propres aux différents groupes sociaux. Cette compétence peut se révéler utile aussi bien dans la haute société que dans les bas-fonds d'une ville.
• INT + Étiquette : connaître le titre adapté pour parler à une sommité (évêque, baron, censeur...) (DIF 15).
• CHA + Étiquette : adapter son vocabulaire et son attitude (DIF 18), se faire un nouveau contact (DIF selon contact, « Intrigue » est un limitant dans ce cas).
Domaines : bas-fonds, paysans, artisans, bourgeois, marchands, nobles, très haute noblesse...
Spécialités : titres, argot, en négociation, pour trouver du matériel illégal...

Fouille
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence évalue la capacité à découvrir des choses cachées, que ce soit en fouillant un corps, un meuble ou une pièce, en tâtant un mur ou autre...
• PER + Fouille : trouver un double fond dans un tiroir (DIF 17).
• CRÉ + Fouille : découvrir un détail étrange dans une œuvre d'art (DIF 15).
Spécialités : un type de fouille (vêtements, meubles), passages dérobés, recherche en aveugle...

Géographie
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance des différents royaumes et de l'Harmonde, mais également des régimes en place et des relations internationales. Pour des questions locales, la compétence « Us & coutumes » propre à un royaume peut servir de limitant.
• INT + Géographie : connaître le nom d'une commune (DIF 11 pour une capitale, 16 pour une grande ville, 25 pour un village bien situé).
• CRÉ + Géographie : dessiner une carte approximative d'une région connue (DIF 21).
• PER + Géographie : reconnaître un site géographique particulier (DIF 14 à 24 selon le site).
Spécialités : un royaume, politique, commerce...

Herboristerie
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance des plantes et de leurs propriétés. Cela inclut les vertus médicinales et la manière de préparer des remèdes à base de plantes.
• INT + Herboristerie : identifier une plante (DIF rareté de la plante).
• PER + Herboristerie : trouver des plantes utiles (DIF selon la région).
• AGI + Herboristerie : préparer un remède à base de plante (DIF libre).
Spécialités : recherche, un type de remède (cataplasme, tisane...)...

Histoire & légendes
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance des événements passés et des mythes. Pour des questions locales ou typiques, la compétence « Us & coutumes » propre à un royaume peut servir de limitant. De même, « Cryptogramme » peut être un limitant pour les questions liées à cet Ordre.
• INT + Histoire : se souvenir d'un événement important (DIF variable).
Spécialités : un royaume, un thème (guerre, art, magie...)...

Intendance
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est la capacité à gérer un Domaine, à faire des comptes et à organiser une structure de manière à dégager des bénéfices.
• INT + Intendance : étudier les comptes d'un Domaine (DIF 16 à 21 selon la taille du Domaine).
• CHA + Intendance : se faire obéir sans question par ses gérants (jet opposé à VOL + Intendance).
Spécialités : un type de ressource, comptabilité, organisation du travail...

Intrigue
FAMILLE : MARAUDE
Cette compétence évalue en premier lieu la capacité à se servir des réseaux de contacts d'un individu. Elle peut

aussi bien servir à les construire qu'à les entretenir ou à s'en servir. Cette compétence permet également d'évaluer l'étendue des contacts du personnage avec le milieu dans lequel il évolue. L'utilisation d'Intrigue nécessitant souvent des dépenses financières, la compétence « Négoce » peut parfois servir de limitant.

• INT + Intrigue : se renseigner sur le « passé » de quelqu'un (DIF 14 à 21), engager un agent pour accomplir une sale besogne (DIF 16 pour faire peur à un paysan, DIF 26 pour assassiner un riche marchand).

• CHA + Intrigue : convaincre quelqu'un d'accepter un pot-de-vin (jet opposé à VOL + Négoce).

Spécialités : rumeur, corruption, contacts...

Jeu

FAMILLE : MARAUDE

C'est la maîtrise des jeux de toutes sortes (dés, cartes...) mais aussi des probabilités, des paris, des pronostics.

• PER + Jeu : évaluer le niveau d'un adversaire (jet opposé à CHA + Jeu).

• INT + Jeu : connaître les règles d'un jeu (DIF 13 à 18 selon le jeu).

• AGI + Jeu : tricher à un jeu (jet opposé à PER + Jeu).

Spécialités : tricher à un type de jeu (cartes, dés...), règles...

Langues*

FAMILLE : SAVOIR

C'est la capacité à parler et à comprendre une langue.

• PER + Langue : identifier un accent (DIF 12 pour le royaume, 15 pour la région, 18 pour le milieu social).

• CHA + Langue : se présenter (nom, titre, profession) (DIF 11).

• INT + Langue : connaître les formules de politesse typiques (limitant « Us & coutumes », DIF 15).

Domaines : le kiéménite, le kosaki, le nordik, l'argot boucanier, le bokkori, le keshite, l'ophidien, le modéhen, le mercerin, l'urguemand, le janrénien, la langue sacrée liturgique.

Spécialités : un type de vocabulaire (scientifique, commercial, militaire...), un accent...

Lois

FAMILLE : SAVOIR

C'est la connaissance des lois, des systèmes législatifs en place et, par extension, des moyens d'y échapper. Pour des questions locales, la compétence « Us & coutumes » propre à un royaume peut servir de limitant, de même que la compétence « Intrigue » lorsqu'il s'agit de trouver un homme de loi corruptible.

• INT + Lois : connaître les rouages de la justice (DIF 16).

• CHA + Lois : intimider quelqu'un en faisant appel à la loi (jet opposé à VOL + Lois).

Spécialités : un type de crime, un royaume...

Médecine

FAMILLE : SAVOIR

C'est la connaissance du corps et l'art de guérir les maladies.

• PER + Médecine : identifier la cause de la mort en examinant un corps (DIF 10 à 20).

• INT + Médecine : veiller un malade, diagnostiquer une maladie.

Spécialités : anatomie, autopsie, diagnostic, remèdes, maladie d'une région donnée...

Musique*

FAMILLE : SOCIÉTÉ

Cette compétence permet d'exécuter des pièces musicales, de lire une partition, de composer une œuvre et de connaître l'histoire de la musique...

• PER + Musique : identifier l'origine d'une œuvre (DIF 12 à 24).

• INT + Musique : connaître l'histoire et les œuvres d'un artiste (DIF 14 pour un artiste très célèbre, 19 pour un artiste important, 26 pour un artiste méconnu).

• CRÉ + Musique : créer une œuvre (DIF libre).

Domaines : cistre, viole, harpe, flûte, tambour, clavecin...

Spécialités : un type d'œuvre, un compositeur, l'histoire d'un instrument, composition...

Natation

FAMILLE : ÉPREUVES

C'est la maîtrise des déplacements dans l'eau.

• FOR + Natation : épreuve de rapidité (jets opposés).

• RÉS + Natation : épreuve d'endurance (jets opposés).

• AGI + Natation : plonger de 3 mètres (DIF 14).

Spécialités : plongeon, contre-courant, apnée, longueur...

Navigation

FAMILLE : SAVOIR

C'est la capacité à diriger une embarcation et à la mener à bon port. C'est aussi la connaissance des routes maritimes, la faculté d'utiliser des cartes marines et des instruments de navigation, la connaissance de la météorologie appliquée aux mers...

• INT + Navigation : utiliser un sextant (DIF 14).

• CHA + Navigation : commander un équipage et en tirer le meilleur parti (jet de VOL en opposition).

• PER + Navigation : prévoir les trajectoires des embarcations voisines (DIF 16).

Spécialités : orientation, combat marin, problèmes météorologiques...

Négoce

FAMILLE : SOCIÉTÉ

C'est l'art du commerce : acheter au prix le plus bas et vendre au plus cher, troquer, marchander, échanger. C'est aussi la capacité à estimer la valeur marchande d'un objet.

• INT + Négoce : estimer le prix d'un objet (une compétence liée à la nature de l'objet [Savoir-faire, Équitation, Poisons...] peut servir de limitant, DIF 14 pour un bien courant, 23 pour un bien de luxe).

• CHA + Négoce : marchander un objet (jet opposé à VOL + Négoce).

Spécialités : un type de marchandise, évaluation, vente...

Passe-passe

FAMILLE : MARAUDE

C'est la maîtrise des techniques de prestidigitation et de

manipulation d'objets.
• PER + Passe-passe : identifier les trucs d'un prestidigitateur (jet opposé à AGI + Passe-passe).
• AGI + Passe-passe : dérober une bourse (jet opposé à PER + Vigilance).
Spécialités : un type d'objet (cartes, pièces...), spectacle...

Peinture
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Cette compétence permet d'exécuter des œuvres picturales, d'obtenir des couleurs à partir de pigments et de connaître l'histoire de la peinture...
• PER + Peinture : identifier l'origine d'une œuvre (DIF 12 à 24).
• INT + Peinture : connaître l'histoire et les œuvres d'un artiste (DIF 14 pour un artiste très célèbre, 19 pour un artiste important, 26 pour un artiste méconnu).
• CRÉ + Peinture : créer une œuvre (DIF libre).
Spécialités : un type d'œuvre, un peintre...

Poésie
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Cette compétence permet de rédiger des poèmes ou des œuvres en prose et de connaître l'histoire de la littérature... Pour la lecture d'une œuvre, « Alphabet » est utilisé comme limitant.
• PER + Poésie : identifier l'origine d'une œuvre (DIF 12 à 24).
• INT + Poésie : connaître l'histoire et les œuvres d'un artiste (DIF 14 pour un artiste très célèbre, 19 pour un artiste important, 26 pour un artiste méconnu).
• CRÉ + Poésie : créer une œuvre (DIF libre).
Spécialités : un type d'œuvre, un poète ou un écrivain, l'histoire d'un courant, bibliophilie...

Poisons
FAMILLE : MARAUDE
C'est la connaissance des poisons, de la manière de se les procurer, de les administrer, de leur résister... Pour les poisons végétaux, la compétence « Herboristerie » peut être un limitant.
• PER + Poisons : reconnaître un poison (DIF rareté du poison).
• INT + Poisons : savoir comment obtenir un poison (DIF rareté du poison).
Spécialités : un type d'effet (somnifère, paralysant, mortel...), antidotes...

Premiers soins
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la capacité à soigner sommairement des blessures. C'est la maîtrise de toutes les techniques de secourisme et de médecine rudimentaire.
• AGI + Premiers soins : soigner une blessure (DIF variable,).
• INT + Premiers soins : déterminer la gravité de l'état d'un blessé (DIF 15), veiller un blessé (DIF variable).
Spécialités : sur un champ de bataille, matériel improvisé, soins de longue durée...

Saisons*
FAMILLE : SAVOIR
Ce groupe de compétences permet de connaître les particularités associées à chaque Saison : les saisonins, la magie, les symboles...
• PER + Saison : identifier une manifestation de magie des Saisons (DIF 15).
• INT + Saison : connaître un mythe saisonin (limitant « Histoire & légendes », DIF 18).
Domaines : Printemps, Été, Automne, Hiver.
Spécialités : un type de saisonin, une Dame, mythologie des Saisons...

Savoir-faire*
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Ce groupe de compétences rassemble tous les artisanats, ainsi que la connaissance des grands artisans ou des œuvres mythiques. Cela recouvre aussi les apprentissages d'une corporation ou d'un compagnonnage tels que la cuisine, la taille de pierre ou la boucherie...
• AGI + Savoir-faire : créer une œuvre (DIF libre).
• PER + Savoir-faire : évaluer la qualité d'une œuvre (DIF 15).
• INT + Savoir-faire : connaître une œuvre célèbre (DIF variable)
Domaines : architecture, charpenterie, forge, lutherie, orfèvrerie, tissage, verrerie...
Spécialités : un type d'œuvre, un type d'instrument...

Sculpture
FAMILLE : SOCIÉTÉ
Cette compétence permet de réaliser des sculptures, de connaître les grands sculpteurs et l'histoire de la sculpture et de sélectionner les matériaux adéquats...
• PER + Sculpture : identifier l'origine d'une œuvre (DIF 12 à 24).
• INT + Sculpture : connaître l'histoire et les œuvres d'un artiste (DIF 14 pour un artiste très célèbre, 19 pour un artiste important, 26 pour un artiste méconnu).
• CRÉ + Sculpture : créer une œuvre (DIF libre).
Spécialités : un type d'œuvre, un sculpteur célèbre, un type de matériau...

Serrurerie
FAMILLE : MARAUDE
C'est la maîtrise des petits mécanismes métalliques, principalement les serrures.
• INT + Serrurerie : concevoir des mécanismes (DIF libre).
• AGI + Serrurerie : crocheter une serrure (DIF variable).
Spécialités : serrures rudimentaires, serrures piégées...

Stratégie
FAMILLE : SAVOIR
C'est l'art de la guerre du point de vue des chefs militaires : augmenter les chances de victoire en contrôlant tous les paramètres stratégiques (choix du terrain, placement des unités...).
• INT + Stratégie : mettre au point un plan de bataille (DIF libre).
• PER + Stratégie : évaluer les forces ennemies (DIF 14 normalement, en opposition si l'ennemi cherche à brouiller les cartes).
Spécialités : places fortes, un type d'unité (infanterie, cavalerie...)...

Survie
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la connaissance des milieux naturels et la capacité à en exploiter les ressources pour satisfaire ses besoins vitaux.
• INT + Survie : allumer un feu sans outil (DIF 14 avec du bois sec, 19 avec du bois vert, 26 sous la pluie).
• PER + Survie : trouver de quoi subsister sur le terrain (DIF 13 dans une forêt verdoyante et giboyeuse, 25 dans un désert).
Spécialités : un type de milieu, trouver de l'eau, pièges naturels...

Us & coutumes*
FAMILLE : SOCIÉTÉ
C'est la connaissance de la culture et des coutumes propres à un peuple ou un royaume. Cette compétence représente aussi les liens qu'un personnage a pu tisser avec un peuple et elle peut donc servir de limitant pour tous les jets qui concernent spécifiquement la culture ou le royaume associés.
• INT + Us : reconnaître un aspect typique (plat, chanson, vêtement) (DIF 14).
Domaine : Communes princières, Lyphane, Parages, Bokkor, empire de Keshe, Terres veuves, Marche modéhenne, République mercenaire, Urguemand, Janrénie, Province liturgique.
Spécialités : règles d'hospitalité, repas et gastronomie...

Vigilance
FAMILLE : ÉPREUVES
C'est la faculté de garder ses sens en éveil à chaque instant et de ne pas être surpris.
• PER + Vigilance : percevoir une intrusion (jet opposé à AGI + Discrétion).
Spécialités : embuscade, la nuit...

Zoologie
FAMILLE : SAVOIR
C'est la connaissance de la faune, de son comportement, de son origine géographique...
• INT + Zoologie : connaître les habitudes alimentaires et le comportement d'un animal (DIF rareté de l'animal).
• PER + Zoologie : identifier un animal (DIF rareté de l'animal).
Spécialités : un type d'animaux (oiseaux, reptiles, insectes...), la faune d'une région...

Les compétences Occultes

Arts magiques*
Domaines : Accord, Décorum, Geste, Cyse.
Spécialités : dans l'urgence, un Sort en particulier...

Connaissance des Danseurs
C'est la connaissance des Danseurs, de leurs habitudes, de leurs goûts... Elle ne permet pas de pratiquer la magie mais joue un rôle essentiel pour tous ceux qui chassent, achètent ou gardent des Danseurs.
• PER + Conn. Danseurs : repérer une difformité ou un comportement typique chez un Danseur (DIF 20).
• CHA + Conn. Danseurs : se faire accepter par un Danseur (DIF 20, 25 s'il n'est pas marqué).
• INT + Conn. Danseurs : connaître les mœurs des Danseurs (DIF 15).
Spécialités : comportements, difformités, lieux de passage...

Cryptogramme
C'est la connaissance du Cryptogramme-magicien et de son organisation. Cette compétence évalue aussi les contacts du personnage au sein du Cryptogramme. Elle sert aussi bien aux individus faisant partie de l'Ordre qu'à ceux qui en ont une connaissance théorique et extérieure.
• CHA + Cryptogramme : nouer une intrigue au sein de l'ordre (DIF 20 à 30), se faire un nouveau contact (DIF selon contact). « Intrigue » est un limitant dans ces deux cas.
• INT + Cryptogramme : reconnaître une fonction à ses insignes (DIF 15).
• PER + Cryptogramme : exhumer un article de loi dans une bibliothèque (DIF 17).
Spécialités : histoire, règlement, contact...

Démonologie
C'est la connaissance de l'Ombre et de ses serviteurs, les Démons. (Voir L'Ombre dans le livre IV)
Spécialités : un type de Démon, contrat, hiérarchie démoniaque...

Harmonie
Cette compétence mesure la compréhension et la connaissance de l'organisation magique du monde, de sa géographie occulte, des interactions entre ses différents composants surnaturels, de sa cosmologie...
• PER + Harmonie : repérer un phénomène surnaturel (DIF 20).
• INT + Harmonie : se souvenir d'un événement mythique (DIF variable selon notoriété de l'information). « Mythes & légendes » est un limitant.
• CHA + Harmonie : approcher une Merveille ou une Excellence (DIF selon créature).
Spécialités : architecture ésotérique, une Muse en particulier, un Éternel, une Merveille, une Excellence...

Résonance*
Cette compétence représente la capacité à utiliser un Danseur pour faire de la magie.
Domaines : Résonance jorniste, Résonance éclipsiste, Résonance obscurantiste.
Spécialités : un Danseur en particulier, Danseurs non marqués...

Cas particulier : le mouvement

Les déplacements peuvent être réalisés de différentes manières et dans différents milieux, qui ont chacun leurs propres règles.

Course

Un individu se déplace à deux fois son MV sans se presser, ce qui signifie qu'un homme avance à une vitesse d'environ 4 km/h. Lorsqu'il décide d'aller plus vite, il convient d'appliquer les règles de course.

Pour savoir à quelle vitesse un être peut se déplacer, il suffit de lui faire tirer un jet d'AGI + Athlétisme (pour les courses de vitesse) ou de RÉS + Athlétisme (pour les courses de fond) à la Difficulté indiquée dans le tableau « Course ».

Dans le cadre d'une course de vitesse, ce jet doit être effectué chaque tour. Dans le cadre d'une course de fond, ce jet doit être tenté toutes les dix minutes. Dès qu'un échec est obtenu, le coureur est forcé de descendre d'un cran, jusqu'à ce qu'il atteigne une vitesse de MV x 1, qu'il peut maintenir indéfiniment. On ne peut pas obtenir de *fumble* sur ce jet.

Saut

Le jet de saut s'effectue avec FOR + Athlétisme. Suivant la distance à sauter, la Difficulté varie. Si le sauteur ne prend aucun élan, elle est incrémentée de 10.

On ne peut pas sauter plus de MV x 3 mètres, ce qui représente tout de même 24 mètres pour un géant... La fée noire, du fait qu'elle vole, réussit automatiquement tous les sauts en longueur (dans la limite de son autonomie en vol).

Nage

La nage réclame un jet de FOR + Natation ou de RÉS + Natation, suivant que l'individu doit nager vite ou longtemps. Dans le cadre d'une course de vitesse, ce jet doit être effectué chaque tour. Dans le cadre d'une course de fond, ce jet doit être tenté toutes les dix minutes.

Il est effectué à la Difficulté de son choix, sachant que chaque fois que le nageur échoue, il doit rétrograder d'une vitesse. Contrairement à la course, un fumble a les conséquences habituelles. Par ailleurs, si le nageur ne peut plus rétrograder, il se noie, automatiquement, des suites de l'épuisement (à moins qu'on ne lui vienne en aide).

Les créatures aquatiques utilisent les règles de course et non de nage afin de déterminer leur vitesse. Bien sûr, elles ne peuvent se noyer.

Vol

Le vol est régi par les règles de course. Simplement, les malus de conditions sont dus à la météorologie et jamais au terrain.

SANGUINE

« Cette taverne que fréquenta Agone dans sa jeunesse et après son passage au Souffre-Jour existe toujours. Son propriétaire, la dénommée Sanguine, a fait récemment l'objet d'un édit cryptogrammiste. En effet, on la soupçonne d'avoir, à intervalles réguliers, remplacé son sang par celui des Danseurs afin de lutter contre les ravages de la vieillesse. Cette hypothèse, si fantaisiste soit-elle, a pourtant motivé une enquête conduite par un Censeur. Et si nous en ignorons encore les conclusions, force est de constater que si la chose est possible, il y a là l'espoir d'une immortalité extrêmement dangereuse pour l'avenir des Danseurs.
Sanguine est aujourd'hui en fuite. Profitant de ses appuis à Lorgol, elle aurait trouvé refuge dans un tableau-monde dont les Censeurs devront déterminer la signature et les origines pour remonter jusqu'à elle. Quoi qu'il en soit, les rumeurs la concernant ont été étouffées avec la plus grande célérité. Si d'aventure, d'autres voulaient l'imiter, l'avenir des Danseurs serait compromis. »

SAUT

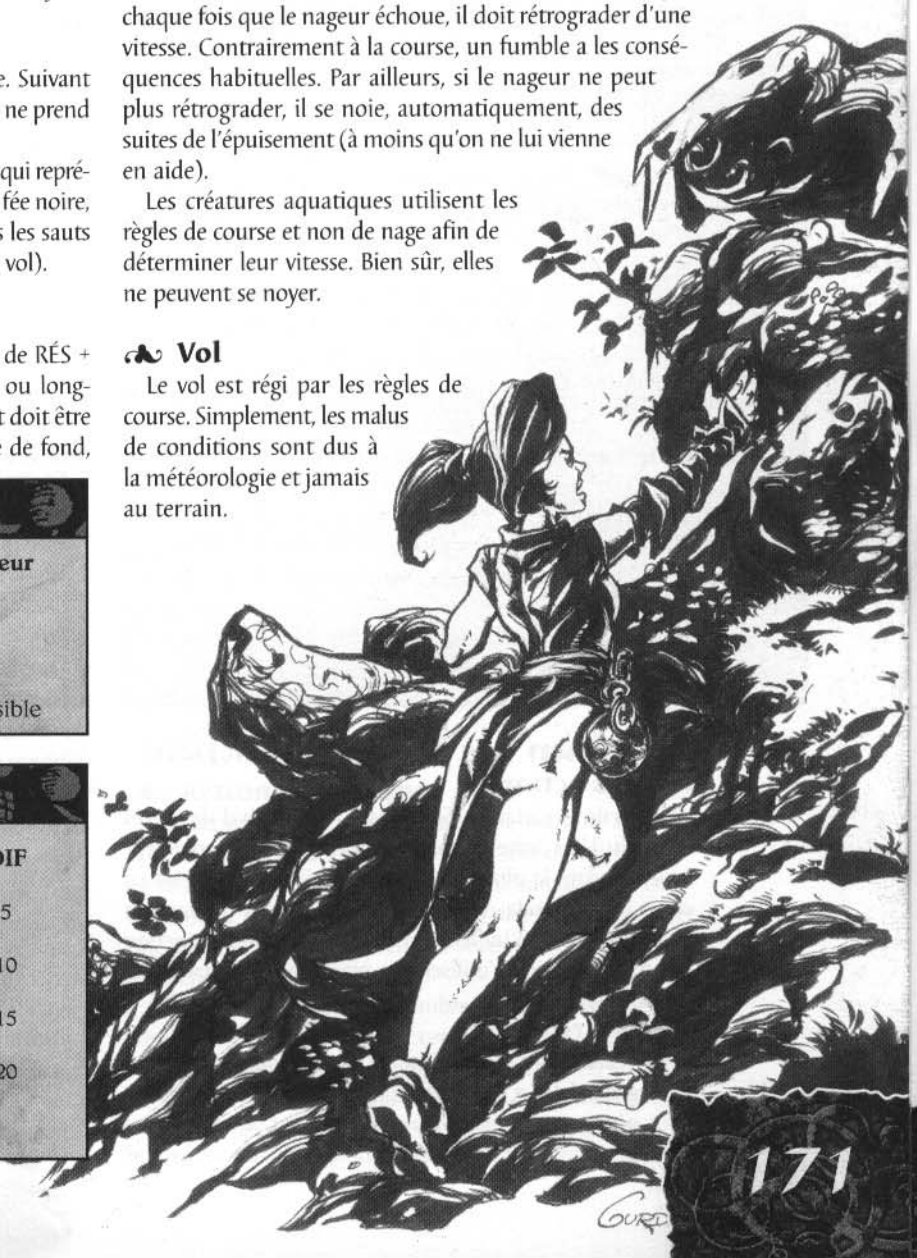
Distance à sauter	DIF longueur	DIF hauteur
MV x 1/4	/	5
MV x 1/2	/	10
MV x 1	5	15
MV x 2	15	20
MV x 3	30	impossible

COURSE

Vitesse	DIF
MV x 2	5
MV x 4	10
MV x 6	15
MV x 8	20
MV x 10	25
MV x 12	30

NAGE

Vitesse	DIF
MV x 1/4	5
MV x 1/2	10
MV x 1	15
MV x 2	20



Le combat

Les combats sont souvent des moments clés d'une aventure, pendant lesquels la vie des Inspirés est menacée. Ces situations particulières sont régies par des règles spécifiques : pendant un combat, le déroulement du temps prend une importance cruciale.

Afin de mieux structurer l'enchaînement des actions, on découpe les situations de combat en tours de 6 secondes. Une minute contient donc 10 tours.

Le tour est l'unité de base pendant un combat. Chaque tour de combat est organisé en trois phases : l'initiative, la déclaration des actions, la résolution (ordre, actions, réactions, dommages).

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE COMBAT

Initiative
PER + AGI + bonus arme + bonus de Corps + 1d10 (fermé).

Déclaration
Par ordre croissant d'initiative.

Résolution
Définition de l'ordre de résolution
Par ordre décroissant d'initiative, modifié par les manœuvres et les changements d'intention.

Actions
• Attaque au contact : MÊL + Arme + bonus à l'attaque de l'arme + 1d10 +/- modificateurs applicables contre DIF Défense.
• Attaque à distance : TIR + Arme + bonus à l'attaque de l'arme + 1d10 +/- modificateurs applicables contre DIF Défense.
• Lancers de Sorts, Œuvres et autres (Premiers soins, etc.).

Réactions
• Défense : MÊL + Arme + bonus à la parade de l'arme + 1d10 +/- modificateurs applicables.
• Ou : AGI + Esquive - malus armure + 1d10 +/- modificateurs applicables.

Dommages
MR + BD + bonus aux dommages de l'arme.

Définition des actions et réactions

Les actions

Les actions (attaque, Sort...) sont en général des actes offensifs. Elles doivent être pleinement précisées, avec leur cible, pendant la phase de déclaration. Si elles changent en cours de tour, cela constitue un changement d'intention (voir plus bas). Un individu normal n'a qu'une seule action par tour (à moins d'utiliser une manœuvre qui spécifie le contraire).

Les réactions

Les réactions (parade, feinte de corps, esquive...) sont en général des actes défensifs, qui se décident au moment où une action intervient. Elles ne sont pas annoncées pendant la phase de déclaration, mais au moment où une action est entreprise contre quelqu'un. Un individu normal n'a qu'une seule réaction par tour (à moins d'utiliser une manœuvre qui spécifie le contraire).

L'initiative

On détermine dans quel ordre les différents protagonistes d'un combat agissent au cours d'un tour grâce à des jets d'initiative : chaque personne désirant exécuter une action fait un jet de AGI + PER, modifié en fonction de l'arme utilisée pour attaquer (le bonus/malus à l'initiative des armes de parade n'est utilisé que si l'un des combattants s'en sert pour frapper). Le jet de dé effectué pour déterminer l'initiative est toujours fermé.

Si l'arme utilisée par le combattant n'était pas prête, c'est-à-dire qu'il ne la tenait pas à la main ou, dans le cas d'un arc, que la flèche n'était pas encochée et l'arc bandé, il subit un malus de -5, qui peut éventuellement l'empêcher de frapper.

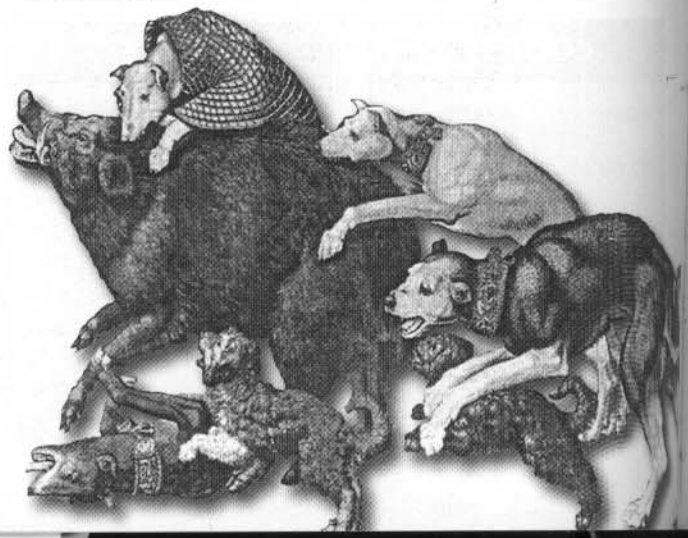
Avant de lancer l'initiative, il faut choisir au moins ce qu'on va utiliser (un Sort, une arme, etc.). Les changements d'intention impliquant un nouveau bonus à l'initiative, supérieur à celui d'origine, (par exemple lancer un Sort : +10 et changer d'avis pour utiliser une rapière : +2) sont impossibles.

Par ailleurs, l'initiative des Sorts dont les effets n'interviennent pas dans le tour où ils sont lancés est calculée dès que le choix de les employer a été fait, même si celle-ci ne s'appliquera qu'a posteriori, dans un tour encore à venir.

Égalité d'initiative

En cas d'égalité d'initiative, celui qui a le plus grand score d'AGI l'emporte. En cas de nouvelle égalité, on jette un dé fermé auquel est ajouté le bonus de Corps, rejeté jusqu'à ce que l'un des deux protagonistes l'emporte et obtienne donc l'initiative sur l'autre.

Exemple : *Lidunya et Kerton tombent nez à nez avec une patrouille composée d'un sergent et d'une jeune recrue alors qu'ils tentent de pénétrer dans le manoir d'Yssenville. L'EG détermine que tous les combattants étant surpris, personne n'obtiendra de bonus ou de malus. Le combat commence. Lidunya et Kerton manient respectivement une rapière et une masse, Kerton dispose d'un écu. Le sergent et sa recrue sont tous deux armés d'une hache et d'une targe.*



Lidunya (AGI 9, PER 7) a une base d'initiative de 16 + 2 (rapière) + 1 (bonus de Corps) = 19, Kerton (AGI 6, PER 7) de 13 + 2 (bonus de Corps) = 15, le sergent (AGI 5, PER 6) de 11 + 1 (hache) = 12, et la jeune recrue (AGI 5, PER 5) de 10 + 1 (hache) = 11.
Lidunya tire un 8 sur le dé, Kerton 5, le sergent 0 et la recrue 7. L'ordre de déclaration est donc : recrue (7+11 = 18), Kerton (15+5 = 20), sergent (10+12 = 22) et Lidunya (19+8 = 27).

La surprise

Si l'un des combattants est surpris, il ne peut entreprendre aucune action ou réaction. Son score de défense sera, par défaut, AGI + 1d10 - malus armure.

Un combattant est considéré comme surpris s'il ne peut percevoir une action entreprise contre lui. Par exemple, s'il subit une attaque de dos, il ne peut pas parer, puisqu'il est incapable de voir l'attaque. De même, il ne peut riposter, faute de savoir où se trouve son adversaire – à moins qu'il n'ait la possibilité de se retourner.

La déclaration

Chacun révèle, dans l'ordre croissant des initiatives, l'action qu'il compte entreprendre au cours de ce tour. Si une manœuvre est utilisée, c'est le moment de l'annoncer et éventuellement de modifier l'ordre de résolution. Le fait d'entreprendre une manœuvre plus lente ou plus rapide n'indique pas que celle-ci diminue les capacités de réaction d'un individu, mais qu'il mettra plus ou moins de temps à réaliser son action. L'ordre de déclaration n'est donc pas modifié par les malus d'initiative dus à une manœuvre.

Exemple : *Lidunya s'entraîne contre Kerton à la manœuvre « renversement ». Son initiative est de 19, mais la manœuvre occasionne un malus de -3. Elle déclarera donc ses intentions en 19, mais ne résoudra sa manœuvre qu'en 16.*

Le changement d'intention

Une fois que chacun a annoncé ses intentions pour le tour, il est encore possible de les modifier. Un combattant peut ainsi changer ses intentions pour s'adapter à des annonces qu'il n'avait pas anticipées. Mais l'action modifiée subit un malus de -3 sur son ordre de résolution et sur le jet d'action, cumulable dans le cas où elle est modifiée plusieurs fois.

Exemple : *continuons le combat entre Lidunya, Kerton et la patrouille, au manoir d'Yssenville. Les combattants sont maintenant arrivés à la phase de déclaration. C'est la recrue (initiative : 18) qui déclare la première : elle frappera Kerton. Puis vient le tour de ce dernier (initiative : 20), qui décide d'attaquer la recrue dans l'espoir de la neutraliser avant que celle-ci ne puisse le frapper. Le sergent (initiative : 22) décide de frapper Lidunya, cette dernière (initiative : 27) indique qu'elle attaquera le sergent.*

La résolution

Les actions seront résolues dans l'ordre décroissant des scores d'initiative, éventuellement modifié par les malus/bonus dus à une manœuvre ou un changement d'intention.

En cas d'égalité dans l'ordre de résolution, on procédera de la même manière qu'en cas d'égalité d'initiative.

Si l'ordre de résolution d'une action est négatif ou nul (en raison des malus), alors l'action en question est purement et simplement annulée.

En ce qui concerne les Sorts et les Œuvres, ils sont tributaires de l'initiative de leur lanceur mais prennent effet avec un bonus de résolution de +10.

Enfin, dans le cas où un combattant disposerait de plusieurs actions, celles-ci interviennent toutes en même temps.

MODIFICATEURS À L'ORDRE DE RÉSOLUTION

Changement d'intention	-3 (cumulable)
Sort et Œuvre	+10

Exemple : *Kerton, qui pense que le chef de l'escouade est un gros morceau pour Lidunya, décide de changer d'intention : il frappera finalement le sergent. Mais il ne le fera qu'en 17 (20-3, à cause du changement d'intention). Sa place dans l'ordre de déclaration n'a pas changé (20) ; en revanche, sa place dans l'ordre de résolution est passée à 17.*

Les actions

La plupart des actions sont résolues en opposant le score d'attaque au score de défense. Les autres cas sont traités plus bas, dans le paragraphe « Cas particuliers ».

Les mouvements

Pendant chaque tour, un individu peut se déplacer d'un nombre de mètres égal à son MV sans pénalité. S'il veut effectuer un déplacement plus important, il doit alors déclarer une action à part entière.

Un combattant tombé au sol peut utiliser une action pour se relever : il lui suffit de réussir un jet de AGI x 2 contre une DIF de 10. S'il reste au sol, il a -3 à ses jets d'attaque et de défense.

Actions pacifiques

Ces actions sont toutes celles qui ne peuvent avoir un effet direct sur le combat : jeter un Sort de soins (puisqu'une telle action ne permet pas de se consacrer au combat, que ce soit pour attaquer ou se défendre), crocheter une porte, apporter les premiers secours à un blessé sont des actions pacifiques.

Ces actions prennent un nombre de tours laissé à la discrétion de l'EG (à moins que cette durée ne soit spécifiée, comme dans le cas de la magie) et subissent toutes un malus de -4 (milieu très défavorable) dû aux déplacements erratiques des combattants et à la nécessité de se garder des coups perdus.

Magie

La magie est utilisée comme indiqué dans les chapitres qui lui sont consacrés si elle a une action directe sur le combat. Un individu peut se téléporter hors de portée, détruire une arme, embarrasser un combattant. Si le Sort ou l'Œuvre n'a pas d'action directe sur le combat, voir plus haut « Actions pacifiques ».

Les scores d'attaque

Les jets d'attaque se font avec des jets ouverts, étant donné le stress inhérent aux situations de combat.

ATTAQUE AU CONTACT :

La caractéristique utilisée est la MÊL, associée à une compétence Arme : domaine de l'arme utilisée (une arme de mêlée) + 1d10, modifiée par les bonus et malus applicables. La DIF est fixée par le résultat du jet de défense de l'adversaire.

MODIFICATEURS PARTICULIERS AUX ATTAQUES

(Les modificateurs normaux s'appliquent si nécessaire)

Bonus à l'attaque de l'arme	variable
Mauvaise main*	-5
Attaque à plusieurs*	+2 cumulable par attaquant
Attaquant au sol	-3
Changement d'intention	-3 cumulable par changement
Arme non prête (dégainée dans le tour)	-4

* : Voir « Cas particuliers ».

CAS PARTICULIERS DES ATTAQUES AU CONTACT

Plusieurs attaquants sur une même cible

Les attaquants obtiennent un bonus à leur jet d'attaque de 2 fois le nombre d'attaquants. S'ils sont deux, ils obtiennent +4, s'ils sont huit, +16, etc.

Mauvaise main

Par « mauvaise main », on entend celle avec laquelle le combattant n'est pas habitué à manier l'arme qu'il tient. Le bouclier ou la main gauche, par exemple, se manient toujours de la main opposée à celle qu'utilise le combattant en général, mais n'induisent aucun malus : s'il sait manier la main gauche, il a appris à le faire avec sa « mauvaise main » et est capable de s'en servir normalement.

Combat monté

Quand un guerrier veut combattre à cheval, il doit utiliser la compétence Équitation comme limitant pour tous ses jets.

À moins de vouloir tomber de sa selle, il utilise sa compétence d'Esquive avec un malus de -5. De plus, pour tous les mouvements, seules les caractéristiques de la monture interviennent. Par exemple, si le combattant ne peut réagir à une attaque, on calculera sa défense naturelle en additionnant AGI de la monture + 1d10, et non AGI du cavalier.

ATTAQUE À DISTANCE

La caractéristique utilisée est le TIR, associée à une compétence Arme : domaine de l'arme utilisée (une arme de trait ou de lancer) + 1d10, modifiée par les bonus et malus applicables.

La Difficulté n'est pas calculée en fonction de la défense de l'adversaire, mais suivant la distance qui sépare le tireur de sa cible. Il est à noter que les modificateurs ci-contre ne prennent pas en compte les actions du défenseur si celui-ci tente d'éviter d'être touché. Ce cas est traité dans la partie « défense à distance ».

DIFFICULTÉ DU TIR

Portée	DIF
Courte (entre 0 et Portée / 4)	10
Moyenne (entre Portée / 4 et Portée / 2)	15
Longue (entre Portée / 2 et Portée x 1)	20
Extrême (entre Portée et Portée x 2)	25

MODIFICATEURS PARTICULIERS AUX ATTAQUES À DISTANCE

(Les modificateurs normaux s'appliquent si nécessaire)

Bonus à l'attaque de l'arme	variable
Viser*	+2 par tour
Arme non prête (rechargée dans le tour)	-5
Tireur au sol	-3
Tireur en mouvement	-2
Tireur en mouvement rapide, tireur monté	-4
Tireur engagé en mêlée	-4
Taille de la cible	TAI de cible (-2 à +3)
Cible à moitié visible (torse et tête ou à genoux)	-2
Cible à peine visible (tête ou membre ou à plat ventre)	-4
Ténèbres (aucune lumière)	tir impossible

* : Le bonus cumulé ne peut dépasser la compétence d'Arme du tireur.

CAS PARTICULIERS DES ATTAQUES À DISTANCE

Cible montée

Pour le calcul du score de défense face aux attaques à distance, c'est l'AGI de la monture qui intervient (voir plus bas « défense à distance »).

Par ailleurs, la TAI de la monture est sommée avec celle du cavalier (les TAI négatives valent 0) afin de déterminer la Difficulté du jet, à moins que le tireur ne spécifie qui il vise, auquel cas tout est calculé normalement. S'il touche sans avoir visé, la victime du tir est déterminée au hasard sur 1d10 : 1 à 7 c'est la monture, 8 à 10 c'est le cavalier. La TAI du cavalier est ajoutée au jet.

Exemple : Un archer tire sur une fée noire montée sur une jument. La TAI de la fée noire est de -2 et celle du cheval de +2. Le bonus au toucher devrait être de -2+2 = 0. Comme la fée noire a une TAI négative, celle-ci n'entre pas en compte dans le calcul et on la considère comme étant égale à 0. Le bonus au toucher sera donc de +2 (la TAI du cheval). En revanche, si l'archer touche alors qu'il ne visait pas spécifiquement la fée noire, il détermine aléatoirement la victime de son tir en jetant 1d10, cette fois modifié par la TAI de la fée noire. Il ne la touchera donc que s'il obtient un « 10 » (10-2 = 8).

Les réactions

Une réaction est annoncée juste après qu'une action a été entreprise contre le défenseur.

Les scores de défense

DÉFENSE AU CONTACT

Les scores de défense en mêlée font intervenir un jet ouvert.

Il existe une réaction défensive « passive » (défense naturelle) et deux réactions défensives « actives » (esquive et parade).

S'il ne reste plus de possibilité de réaction au défenseur, il utilise sa défense naturelle. Son score de défense est de : AGI + 1d10 - malus d'armure.

Les deux réactions défensives « actives » sont : l'esquive (ou feinte de corps), qui consiste à éviter le coup, et la parade, qui se contente de le bloquer ou de le dévier à l'aide de son arme.

Si une réaction est tentée contre l'attaque, alors le score de défense active est de :

- pour une esquive, AGI + Esquive - malus armure + 1d10
- pour une parade, MÊL + Arme + bonus à la parade de l'arme + 1d10.

En choisissant d'esquiver une attaque, le défenseur décide de tenter d'éviter un coup. C'est l'option la plus prudente contre des créatures trop puissantes qui se jouent de la parade du fait des dommages formidables qu'elles assènent. Si le score d'esquive n'est pas égalé (l'attaquant obtient une MR supérieure ou égale), aucun dommages n'est infligé.

La parade est l'option la plus classique. Lorsqu'un défenseur pare, l'attaquant effectue son jet normalement, mais les dommages sont ajoutés à la MR, de sorte que l'attaquant peut, malgré une parade réussie, effectuer des dommages. Cela signifie par exemple que l'épée à deux mains ne se pare pas : elle fracasse l'épaule du défenseur qui a tenté la parade (elle touche beaucoup plus facilement, puisque les dommages sont ajoutés à la MR même si celle-ci est négative). Ne parlons pas du géant qui foudroie tout net la majorité des créatures osant le parer.

DÉFENSE À DISTANCE

Pour pouvoir espérer réagir à une attaque à distance, il faut disposer d'un moyen de se déplacer de manière à gêner le tir : dans un couloir étroit, il n'y a rien qui puisse être tenté, par exemple. Dans le cas où le défenseur n'est pas conscient de l'attaque, l'EG choisit quels modificateurs sont appliqués au tireur (voir le tableau ci-contre).

MODIFICATEURS PARTICULIERS À LA DÉFENSE

Bonus à la parade de l'arme	variable
En selle (esquive seulement)	-5
Arme non prête (dégainée dans le tour)	-5
Mauvaise main*	-5
Attaque de côté	-1
Attaque de dos	-8
Défenseur surpris	parade et esquive impossibles
Défenseur au sol	-3
Défenseur surélevé	+2
Attaque et parade avec la même arme	-1
Changement d'intentions	-3 (cumulable)

* : Le malus de « mauvaise main » s'applique si le défenseur n'est pas entraîné à se battre avec la main en question. Dans le cas d'un bouclier, par exemple, la « mauvaise main » est la droite pour un droitier, puisqu'il ne se porte jamais au bras d'arme.

MODIFICATEURS PARTICULIERS À LA DÉFENSE À DISTANCE

Mouvement normal	-2
Mouvement rapide	-4
Esquive	-(AGI+Esquive)/2

Les résultats

L'attaque échoue

Si l'attaque n'atteint pas la Difficulté fixée par la défense, elle n'effectue pas de dommage. Si elle échoue avec une marge négative supérieure ou égale à 15, ou bien si le jet de dé obtient un résultat de -10 ou inférieur, c'est un fumble. Quoi qu'il arrive, l'attaque échoue automatiquement, même si l'attaquant avait pu porter son coup en dépit de son résultat lamentable.

L'attaque réussit et fait des dommages

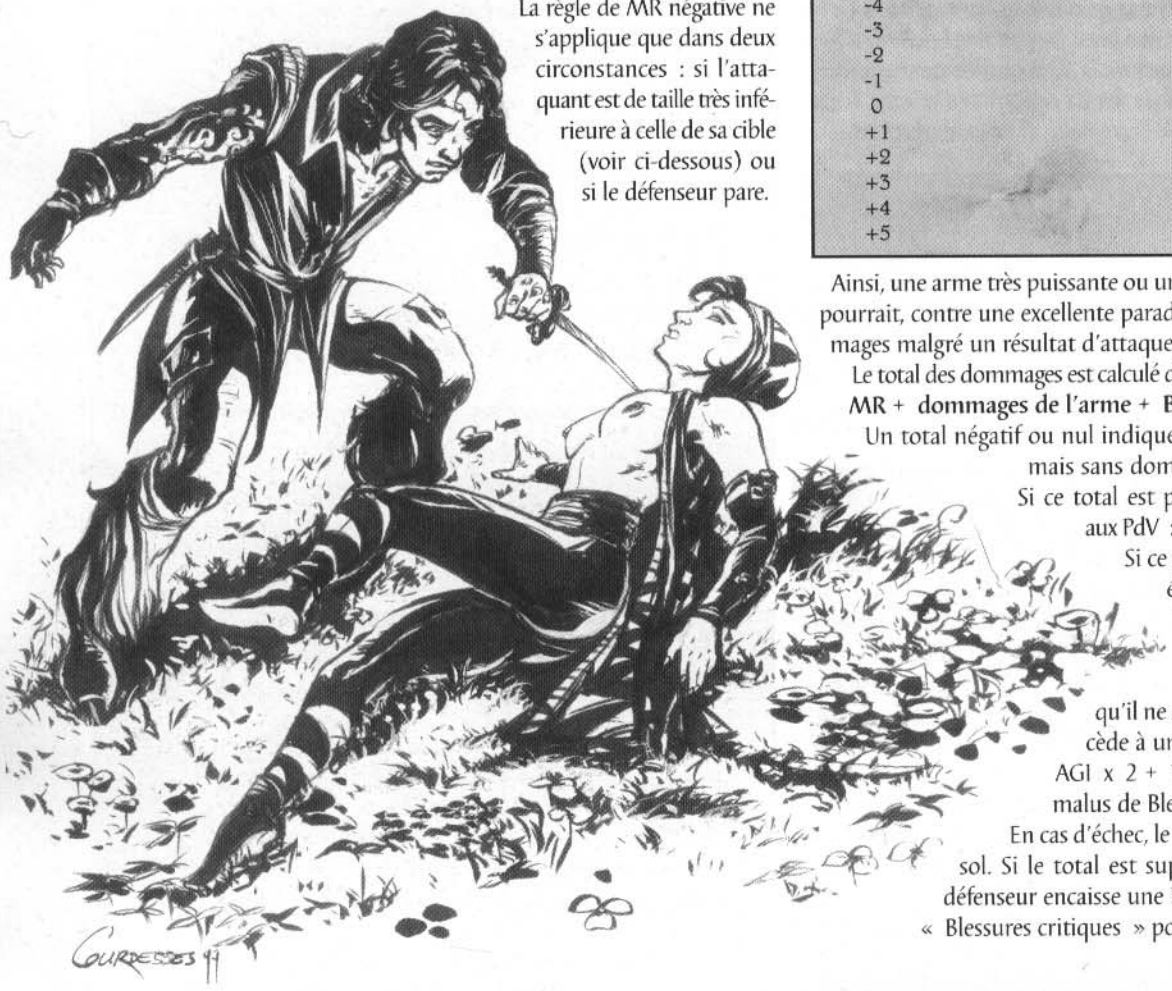
L'attaque est réussie si l'attaquant obtient une MR au moins égale à celle requise pour toucher :

- Dans le cas général, la MR doit être positive ou nulle.
- La MR minimale pour toucher n'est supérieure à 0 que si l'attaquant est de taille très supérieure à celle de la cible (voir tableau des écarts de taille ci-après).
- La MR minimale pour toucher peut être négative (si l'attaquant est d'une taille très inférieure ou si le

défenseur a paré). De ce fait, la MR va donc diminuer les dommages.

Une MR de -15 et moins génère toujours un échec critique. L'attaquant n'y ajoute pas ses dommages, même s'il est un géant faisant +48 de dommages de base.

La règle de MR négative ne s'applique que dans deux circonstances : si l'attaquant est de taille très inférieure à celle de sa cible (voir ci-dessous) ou si le défenseur pare.



ÉCARTS DE TAILLE

Écart	MR pour toucher
-5	-10
-4	-8
-3	-6
-2	-4
-1	-2
0	0
+1	+2
+2	+4
+3	+6
+4	+8
+5	+10

Ainsi, une arme très puissante ou un combattant très fort pourrait, contre une excellente parade, effectuer des dommages malgré un résultat d'attaque médiocre.

Le total des dommages est calculé de la manière suivante : **MR + dommages de l'arme + BD - armure.**

Un total négatif ou nul indique que le coup a porté mais sans dommage.

Si ce total est positif, il est soustrait aux PdV : le défenseur est blessé.

Si ce total est supérieur ou égal à son SBG, le défenseur encaisse une Blessure grave. À moins qu'il ne soit déjà au sol, il procède à un jet d'équilibre : AGI x 2 + 1d10 contre DIF 10 + malus de Blessure grave.

En cas d'échec, le personnage tombe au sol. Si le total est supérieur à son SBC, le défenseur encaisse une Blessure critique (voir « Blessures critiques » pour les conséquences).

ASSOMMER

Init : -1, Att. : -2

Cette manœuvre consiste à se servir de son arme pour tenter de neutraliser son adversaire plutôt que pour le tuer, en se servant par exemple du plat de sa lame. Si une Blessure grave est infligée, l'adversaire ne la reçoit pas mais est assommé pendant les 5 prochaines minutes. Les points de vie sont tout de même perdus et si une Blessure critique devait résulter de cette manœuvre, ses effets interviendraient effectivement, mais sur la table des armes contondantes.

Les armes effectuant des dommages de type C (contondants) bénéficient d'un bonus de +5 aux dommages lorsqu'elles sont utilisées dans le cadre de cette manœuvre.

C'est la seule manœuvre que nous vous conseillons d'intégrer au jeu, même si vous ne souhaitez pas faire usage des règles de combat avancé.

DISPROPORTION DE TAILLE

Les attaques à distance utilisent simplement la TAI de la cible comme modificateur.

En revanche, les différences de taille jouent un rôle essentiel pour déterminer à quelles conditions une attaque au contact est réussie. Pour qu'une créature réussisse une attaque sur une créature de même taille, il suffit d'avoir une MR minimale de 0. Mais les écarts de taille favorisent les créatures les plus petites.

L'écart est calculé de la manière suivante :
(TAI de l'attaquant) – (TAI du défenseur).

Attention : soustraire un chiffre négatif revient à l'additionner.

La créature de taille inférieure voit sa MR minimale pour toucher diminuer de 2 par point d'écart, alors que la MR minimale pour toucher de la créature de taille supérieure augmente de 2 par point d'écart. C'est-à-dire que la créature de taille inférieure peut toucher malgré un résultat qui devrait impliquer un échec (MR négative). À l'inverse, la créature de taille supérieure ne touche pas forcément malgré un résultat qui devrait impliquer une réussite (MR positive mais inférieure à celle requise par l'écart de taille).

Exemple extrême : Une fée noire attaque un géant. La TAI de la fée est de -2 et celle du géant de +3. L'écart de taille donne donc : (-2)-(+3) = -5, soit, -10 pour la fée noire (-5x2). Pour le géant, l'écart de taille donne : (+3)-(-2) = +5, soit, selon le tableau, +10 (+5x2). La fée noire porte un coup à son gigantesque adversaire.

Son jet d'attaque est de 15. Celui de la défense du géant est de 25. La fée noire devrait avoir complètement raté. Cependant, comme sa MR minimale pour toucher n'est pas de 0 mais de -10, elle touche de justesse (15-25 = -10). Mais comme la MR s'ajoute aux dommages, ceux-ci seront sans doute nuls. À l'inverse, le géant ne touchera que s'il obtient une marge d'au moins 10 (les résultats inférieurs sont ignorés). S'il touche, il tuera sans doute la fée, mais ce ne sera pas facile.

DOMMAGES AUX OBJETS

Pour briser un objet, il faut lui infliger un nombre de points de dommages égal à sa Solidité. Cette Solidité varie en fonction du matériau et de la taille de l'objet. Un objet de TAI inférieure à 0 lira son score de Solidité (TAI) plus haut dans le tableau. Un objet de TAI supérieure à 0 lira son score de Solidité (TAI) plus bas dans le tableau

Exemple : Un coutelle (TAI –2), bien qu'il soit en métal, aura la Solidité du bois. Une cuillère de géant en bois (TAI 1) aura une Solidité équivalente à une cuillère de pierre.

Matériaux	Solidité
Papier	1
Tissu	2
Verre	3
Bois	5
Pierre	10
Métal	20
Présence d'éclat	+ Richesse

Les Blessures critiques

Rappel : les Blessures graves occasionnent les malus cumulables suivants : -2, -6, -12.

Si l'EG le désire, elle peut tenir compte des Blessures critiques. Plus handicapantes que les Blessures graves, les Blessures critiques ont souvent des conséquences terribles, voire mortelles.

Les Blessures critiques demandent en général des soins magiques, un chirurgien inspiré extraordinairement expérimenté ou une longue période de convalescence, c'est pourquoi l'EG devra peser l'influence qu'elles peuvent avoir sur le rythme du jeu.

Les Blessures critiques dépendent du type de dommages de l'arme (contondante, de taille, de perforation). Si l'arme inflige plusieurs types de dommages, c'est à l'attaquant de choisir celui qu'il a utilisé. On détermine dans le tableau adéquat la blessure en jetant 1d10 (fermé).

Si l'attaquant est beaucoup plus petit que le défenseur, ou si celui-ci est en hauteur, l'EG peut décider de diviser le résultat du jet de dé déterminant la Blessure critique par la différence de TAI entre l'attaquant et le défenseur (avec un minimum de 1).

Exemple : Une fée noire attaque un géant. Avec une marge stupéfiante de 87, elle parvient à lui infliger une Blessure critique. Elle lance le dé sur la table des Blessures critiques et obtient un 10. Comme la différence de TAI entre elle et sa victime est de 5, son jet de 10 devient un 2. Si elle avait obtenu 7 sur le dé, le résultat arrondi à l'inférieur aurait été de 1 (7 divisé par 5). Si elle avait obtenu 2 sur le dé, le résultat aurait été 1 (le minimum possible). Peu impressionnant, mais qu'espérait-elle faire à un géant ?

BLESSURES CRITIQUES DE CONTUSION

(armes contondantes, C)

1	**Jambe brisée.** Le défenseur encaisse une Blessure grave, tombe au sol et ne peut plus se servir de sa jambe pendant les trois prochains mois (au moins). Jet de Premiers soins pour la remettre en place, ou le défaut « Boiteux » est acquis.
2	**Jambe brisée, fracture ouverte.** Même chose qu'en 1, mais le défenseur subit une hémorragie mineure (1 PdV par tour).
3	**Articulation fracassée.** Même chose qu'en 2, mais l'hémorragie est moyenne (3 PdV par tour). De plus, l'articulation ne pourra être réparée. Le défenseur obtient gratuitement le défaut « Boiteux » !
4	**Bras brisé.** Comme en 1, mais c'est le bras qui est touché.
5	**Bras brisé, fracture ouverte.** Comme en 2, mais c'est le bras qui est touché.
6	**Articulation fracassée.** Comme en 3, mais c'est le coude ou le poignet qui est touché. Le défenseur obtient le défaut « Articulation endommagée ». Il est à -5 pour tout ce qui concerne l'usage de son bras et perd un point en AGI (cela ne change pas le maximum de la caractéristique).
7	**Coup au ventre, hémorragie interne.** Le défenseur est au sol, incapable d'agir pour les 10 prochains tours. Il crache un peu de sang et perd définitivement 1d10 PdV supplémentaires, qui diminuent d'autant son total maximal de PdV.
8	**Coup au torse, lésion pulmonaire.** Les côtes sont défoncées, la douleur est terrible. Le défenseur est au sol et encaisse deux Blessures graves. Il a un malus de -4 supplémentaire pour toute action physique. Une des Blessures graves est permanente.
9	**Coup à la tête.** Si le défenseur a un casque, il s'effondre, assommé pour les 30 prochaines minutes. Dans le cas contraire, la fracture du crâne l'expédie dans un coma de 20-RÉS mois.
10	**Coup à la nuque.** Le bruit est inquiétant, mais cela n'importe plus du tout au défenseur, qui s'effondre, foudroyé.

BLESSURES CRITIQUES DE TAILLE

(armes frappantes de taille T)

1 **Large entaille à la jambe.** Hémorragie moyenne (3 PdV par tour), nécessite plusieurs points de suture (Chirurgie, DIF 10) ou MV-1 définitivement.

2 **Énorme entaille à la jambe.** L'hémorragie est importante (6 PdV par tour), elle ne peut être arrêtée que par un jet de Chirurgie (DIF 15). MV-1 définitivement.

3 **Jambes pratiquement tranchées.** L'hémorragie est mortelle (12 PdV par tour) et nécessite un jet de Chirurgie pour être arrêtée (DIF 15). Le défenseur obtient gratuitement le défaut « Membre en moins » !

4 **Large entaille au bras.** Comme en 1, mais c'est le bras qui est touché. Au lieu de MV-1, ce sont toutes les compétences nécessitant l'usage de ce bras uniquement qui auront un malus de -1.

5 **Entaille et fracture du bras.** Hémorragie importante (6 PdV par tour), bras inutilisable, l'os doit être remis en place sous peine d'obtenir un malus permanent de -2 à toutes les actions requérant l'usage de ce bras (même dans le cas où les deux sont utilisés). Cela réclame un jet de Chirurgie DIF 15.

6 **Bras tranché.** Comme en 3, mais c'est le bras qui est touché.

7 **Coup en travers du torse.** L'arme frôle la cage thoracique et trace un énorme sillon en crissant sur les côtes. L'hémorragie est mortelle (12 PdV par tour), et quelle cicatrice !

8 **Ventre ouvert.** Les intestins se dévident sur le sol. Le combattant est hors d'état de nuire. Il faut un jet de Chirurgie (DIF 20) pour remettre tout cela en place (ou le blessé meurt dans les deux jours). Une Blessure grave permanente.

9 **En pleine tête.** Si la victime a un casque fermé (armure complète), elle est assommée net et souffre d'un traumatisme crânien (-4 à toutes les actions mentales pour les 2 prochains mois). Sinon l'arme ravage le visage, faisant sauter un œil. Le blessé obtient les défauts « Défiguré » (CHA-2, maximum baissé de deux points), « Mauvaise vue » (Tir-1), il est bien sûr hors combat. Ne peut être soigné par Chirurgie.

10 **Le torse est fendu en deux de l'épaule au sternum.** Du sang partout, l'arme est complètement coincée dans la cage thoracique (la victime est morte !).

BLESSURES CRITIQUES DE PERFORATION

(armes perforantes, P)

1 **Mollet transpercé.** Hémorragie faible (1 PdV par tour), jet de Chirurgie (DIF 10) pour arrêter le sang, MV - 2 jusqu'à guérison, une Blessure grave.

2 **Cuisse transpercée.** Hémorragie importante (6 PdV par tour), jet de Chirurgie (DIF 15) pour l'arrêter, MV - 2 jusqu'à guérison. Une Blessure grave.

3 **Artère fémorale tranchée.** Hémorragie mortelle (12 PdV par tour), jet de Chirurgie (DIF 20) pour arrêter le sang. En cas d'échec, complications infectieuses, gangrène, perte de la jambe (mort ou gain du défaut « Membre en moins »). Dans tous les cas une Blessure grave définitive, impossibilité de se déplacer le premier mois (ou l'hémorragie reprend, tout est à refaire), MV-4 jusqu'à guérison.

4 **Main transpercée.** L'arme est au sol, avec un doigt. -1 définitif pour tout ce qui requiert l'usage de tous ses doigts.

5 **Muscle de l'avant-bras transpercé dans la longueur.** Hémorragie importante (6 PdV par tour), jet de Chirurgie (DIF 15) ou graves problèmes musculaires (-4 définitif à toute action impliquant l'usage du bras).

6 **Tendons du poignet ou du coude tranchés.** Le bras ne sert plus à rien. La victime a le défaut « Membre en moins ».

7 **Bas-ventre transpercé.** Jet de RÉS contre DIF 10 ou mort par infarctus. Stérilité (mais l'appareil fonctionne encore), le combattant est au sol et pleure de douleur. Ne peut être soigné par Chirurgie.

8 **En plein cœur.** Mort instantanée.

9 **Joue transpercée.** Casque fermé (armure complète) : l'arme passe au travers du menton et cloue la langue au palais. Difficultés d'élocution, -2 pour tout jet en rapport avec la parole. Casque ouvert ou pas de casque : les deux joues lacérées, muscles tranchés, la mâchoire pend lamentablement. Jet de Chirurgie DIF 25 ou définitivement muet. En cas de réussite, difficultés d'élocution (voir ci-dessus).

10 **Pan dans l'œil !** Mort instantanée.

Exemple de combat :

Rappelons les forces en présence : Lidunya (initiative : 27) frappe le sergent (initiative : 22) qui la frappe en retour. Kerton (initiative : 20) frappait la recrue mais a changé d'intention et frappe maintenant le sergent. La recrue (initiative : 18) frappe Kerton.

On passe à la résolution.

C'est Lidunya qui commence, puisqu'elle a la meilleure initiative, donc la première place dans l'ordre de résolution. Le sergent décide de parer (c'est sa réaction). Lidunya tire 10 puis 5 au dé. Elle obtient donc 7 (MÊL) + 6 (compétence « Arme : rapière ») + 2 (bonus à l'attaque de la rapière) + 1 (bonus de Corps) + 15 (le chiffre du dé) + 2 (elle frappe le même adversaire que Kerton), soit 33.

De son côté, le sergent tire 2 au dé, il obtient donc 6 (MÊL) + 7 (« Arme : targe ») + 3 (bonus à la parade de la targe) + 2 (le chiffre du dé), soit 18. Lidunya inflige donc 21 points de dommages au sergent : 33 + 2 (BD) + 1 (bonus de Corps) + 3 (bonus aux dommages de l'arme) - 18 (la parade du sergent). Le sergent (qui a 45 PdV, SBG 15, SBC 22) encaisse une Blessure grave, fait un jet d'équilibre, qu'il rate, et tombe au sol.

Le sergent attaque à son tour plutôt que de se relever. Lidunya indique qu'elle esquive. Le sergent obtient un 7 au dé, soit 6 (MÊL) + 7 (« Arme : hache ») + 7 (chiffre du dé) - 2 (malus de Blessure grave) - 3 (malus au sol) = 15. Lidunya obtient un 3 au dé, soit 9 (AGI) + 7 « Esquive ») + 1 (bonus de Corps) + 3 (dé) = 20. Le sergent ne fait que fouetter l'air.

La recrue attaque maintenant Kerton. En effet, celui-ci ayant changé d'intention, a subi un malus de -3 dans l'ordre de résolution, et passe donc à 17, derrière la recrue. Elle a une Base de 11, Kerton a une Base pour esquiver de 14. Le soldat tire un 8, pour un total d'attaque de 11+8 = 19, et Kerton un 3, pour un total d'esquive de 14+3-3 (le malus dû au changement d'intention s'applique aussi à la réaction) + 1 (bonus de Corps) = 15. Le soldat a une MR de 19-15 = 4. Pour calculer les dommages que prend Kerton, on ajoute +6 (bonus aux dommages de l'arme) : Kerton prend donc 6+4 = 10 points de dommages, moins son armure (veste de cuir protection 2) soit 10 - 2 = 8 points de vie perdus.



C'est enfin au tour de Kerton, qui attaque le sergent. Avec une Base de 19 (MÊL 7 + « Arme : Rapière » 9 + bonus attaque de la rapière 2 + bonus de Corps 1) + 7 (son jet de dé) - 3 (le changement d'action) + 2 (il frappe le même adversaire que Lidunya), il obtient 25. Le score de défense du sergent est mauvais : 5 (AGI) - 3 (malus au sol) + 4 (le dé), soit 6. Kerton, avec une MR de 25-6 = 19, touche largement. Ses dommages sont de 26 : 19 (MR) + 3 (bonus aux dommages de l'arme) + 4 (BD). Le sergent encaisse une Blessure critique (son SBC est de 22), mais peu importe car il vient de passer la barre du 0 point de vie et s'évanouit.

Ce premier tour de combat s'est plutôt bien passé pour les Inspirés : ils n'ont reçu qu'une blessure mineure à eux deux et mis hors circuit le sergent.

Exemple (suite) :

Un peu plus tard, Lidunya et Kerton, en fuite, sont repérés par une autre patrouille composée d'un minotaure et d'un ogre, tous deux armés d'un arc long. L'EG décide de ne pas tirer l'initiative car les Inspirés ne savent pas qu'ils ont été découverts. Les deux tireurs ont tous deux 13 en AGI + « Arme : arc long » mais, à cause de la nuit, ils ont un malus (-2 pour le minotaure qui est nyctalope et -4 pour l'ogre). L'arc long ne leur donne pas de bonus, ce qui fait une Base de 11 pour le minotaure et de 9 pour l'ogre.

Lidunya et Kerton sont à portée moyenne (30 mètres environ). Ils ne savent pas qu'ils sont découverts et ils cherchent encore à avancer discrètement (et donc lentement). L'EG décide que le score à atteindre sera 15 (portée moyenne, pas de malus dû au déplacement de la cible).

Le minotaure vise Lidunya et tire un 7, ce qui lui fait un total de 18. Il a une MR de +3 (18-15), ce qui est assez pour toucher. L'arc long ajoute 6 points de dommages, pour un total final de 9.

L'ogre tire sur Kerton. Il obtient 1 puis 7 au dé, pour un total de +3 (9+1-7). Avec une MR de -12 (3-15), l'ogre rate complètement son tir et manque de peu le fumble.

Les deux humains se mettent à courir en zigzagant. L'EG indique que cela occasionnera un malus de -4. Les deux tireurs tentent encore un tir avant que les deux intrus ne disparaissent dans l'obscurité, mais ne parviennent pas à toucher.

Combat avancé

Les règles de combat avancé permettent de gérer plus précisément le combat, notamment en fournissant aux combattants des options plus variées, en détaillant certaines techniques très particulières comme les bottes secrètes, etc.

Les manœuvres

Les manœuvres sont des actes de combat particuliers que connaît n'importe quel combattant un tant soit peu expérimenté. Cela signifie qu'elles sont accessibles dès qu'on dispose d'un score dans le domaine utilisé de la compétence d'Arme.

Le format de description est le suivant :

- **Les conditions particulières** nécessaires afin de pouvoir utiliser la manœuvre. Ces conditions doivent toutes être réunies.

« **Init.** : +/- X » indique quel malus/bonus est appliqué à l'initiative de l'utilisateur de la manœuvre. Ce malus/bonus n'intervient que pour l'ordre de résolution de l'action, pas pour la déclaration.

« **Att.** : +/- X » indique quel malus/bonus est appliqué à la compétence d'Arme de l'utilisateur.

« **Déf.** : +/- X » indique quel malus/bonus est appliqué à la compétence de défense de l'utilisateur (esquive ou parade, suivant les possibilités offertes par la manœuvre).

« **Dommages** : X » indique de quelle manière est modifié le score de dommages obtenu en réalisant cette manœuvre. « Dommages réduits à 0 » indique que, quel que soit le résultat obtenu, aucun dommage n'est infligé à la cible.

Exemple : pour réaliser la manœuvre « charge montée », il faut (bien sûr) disposer d'une monture et avoir remporté l'initiative, et enfin avoir une arme de longueur suffisante (TAI 1). Si l'une de ces trois conditions n'est pas remplie, la manœuvre ne peut pas être tentée. Cette action offre l'avantage suivant : les dommages sont augmentés de 3, plus la TAI de l'attaquant chargeant, plus la TAI de la monture, auxquelles on ajoute encore le MV de cette dernière.

Liste des manœuvres

ASSOMMER (ACTION)

INIT : -1, **ATT.** : -2

Cette manœuvre consiste à se servir de son arme pour tenter de neutraliser son adversaire plutôt que pour le tuer, en se servant par exemple du plat de sa lame. Si une Blessure grave est infligée, l'adversaire ne la reçoit pas mais est assommé pendant les 5 prochaines minutes. Les points de vie sont tout de même perdus et si une Blessure critique devait résulter de cette manœuvre, ses effets interviendraient effectivement, mais sur la table des armes contondantes.

Les armes effectuant des dommages de type C (contondants) bénéficient d'un bonus de +5 aux dommages lorsqu'elles sont utilisées dans le cadre de cette manœuvre.

POUSSER SON AVANTAGE (ACTION)

Condition : obtenir une MR de +5 au moins.

Dommages : réduits à 0.

La MR est conservée pour le prochain tour où elle s'additionnera à la nouvelle MR si celle-ci est positive. Cette manœuvre peut être retentée : les deux MR sont encore conservées, toujours à condition que la suivante soit positive, et ainsi de suite. Si la MR obtenue est négative, la manœuvre échoue (les bonus sont perdus).

ESQUIVE TOTALE (RÉACTION)

Le défenseur sacrifie toutes ses actions au profit de son esquive. Celle-ci est valable pour toutes les attaques du tour, peu importe leur nombre ou leur provenance.

CHARGE (ACTION)

Condition : avoir l'initiative.

Dommages : +3 + TAI + MV. **Déf.** : -4.

Le combattant prend son élan en courant sur au moins MV mètres avant de porter violemment son attaque.

CHARGE MONTÉE (ACTION)

Conditions : avoir une monture, avoir l'initiative, arme de TAI 1 ou plus.

Dommages : +3 + TAI + TAI [de la monture] + MV [de la monture].

Le combattant doit prendre son élan sur une distance égale au moins au MV de la monture. Il va alors percuter sa cible avec une violence accrue par l'inertie de cette dernière.

COUP EN PASSANT (ACTION)

Conditions : avoir une arme de TAI 0 ou plus, avoir l'initiative, avoir une monture.

Att. : -4.

Le combattant frappe en mouvement et s'éloigne aussitôt afin d'éviter la riposte. Le MV de la monture est ajouté à l'esquive, qui est calculée avec AGI + Équitation + MV [de la monture] + 1d10 et non AGI + Esquive + 1d10. On ne peut pas parer un coup « en passant », mais en échange, les malus d'esquive en selle (-5 normalement) sont ignorés.

PLEINE ATTAQUE (ACTION)

Init. : +1. **Att.** : +3. **Dommages** : +2.

Le combattant sacrifie toutes ses réactions pour se concentrer sur son attaque.

JEU DÉFENSIF (ACTION)

Condition : arme à bonus de parade de 0 ou plus.

Init. : -X. **Att.** : -X. **Déf.** : +X.

Le combattant sacrifie une partie de son potentiel offensif pour se protéger. Il perd en attaque un nombre X, inférieur à sa compétence d'Arme, subit un malus de X sur son initiative et son attaque. En contrepartie, il a un bonus de +X qu'il peut diviser entre tous ses scores de défense au contact.

POINT FAIBLE (ACTION)

Condition : avoir une arme perforante.

Init. : -2. **Att.** : -4.

Le combattant place son coup de manière à passer la protection de son adversaire. S'il touche, il divise par 2 l'armure de son adversaire. (Ne fonctionne pas sur une armure d'origine magique.)

TENIR EN RESPECT (ACTION)

Conditions : avoir une arme plus longue que son adversaire, avoir l'initiative.

Dommages : -10.

Le combattant utilise son attaque pour garder son adversaire à distance plutôt que pour le blesser. Si le coup porte, l'adversaire repoussé aura -10 à tous ses jets d'attaque contre le combattant.

PRESSER LE CONTACT (ACTION)

Conditions : avoir l'initiative, avoir une arme plus courte que son adversaire.

Déf. : -5.

Le combattant s'approche dangereusement de son adver-

saire de manière à l'empêcher d'utiliser son arme. Si le coup porte, l'adversaire pressé aura -10 à tous ses jets d'attaque contre le combattant tous les tours suivants, et ce tant que l'utilisateur de la manœuvre remporte l'initiative sur l'adversaire qu'il presse. Le malus à la défense ne s'applique bien sûr qu'au tour où la manœuvre est tentée : les tours suivants, seul le malus à l'attaque de l'adversaire est utilisé (si ce dernier ne remporte pas l'initiative).

RENVERSEMENT (ACTION)

Conditions : avoir une arme de taille ou contondante, cible d'une TAI supérieure au plus d'1 à celle de l'attaquant.
Init. : -3. **Att.** : -3. **Dommages** : +1.
Le combattant cherche à utiliser la force de son coup pour faire tomber son adversaire. Si le coup porte, la cible doit réussir un jet d'équilibre ou tomber au sol, même si elle n'encaisse pas de Blessure grave. Si elle en obtient une, elle tombe sans jet d'équilibre.

FEINTE (ACTION)

Condition : avoir une arme à une main.
Init. : -5. **Att.** : -5. **Dommages** : réduits à 0.
Le combattant essaie de forcer son adversaire à ouvrir sa garde. Si le coup porte, la feinte est réussie et, au tour suivant, l'attaquant frappe sans que son adversaire puisse parer. Si la feinte est ratée, l'attaquant aura un malus de -1 à l'initiative et à l'attaque au tour suivant.

DÉSARMER (ACTION)

Dommages : réduits à 0.
Le combattant utilise la force de son attaque pour arracher l'arme des mains de son adversaire.
La MR de la manœuvre doit être supérieure à FOR + bonus de défense de l'arme visée. Si le score est nul, l'équivoque profite au défenseur, qui garde donc son arme mais aura un malus de -2 à son initiative au tour suivant.

COUP ASSOMMANT (ACTION)

Condition : avoir une arme contondante.
Init. : -1. **Att.** : -5.
Si l'attaque touche, le défenseur perd seulement 1 PdV par tranche de 5 points de dommages. Par contre, si le score de dommages (pas le nombre de PdV perdus) excède le SBG, le défenseur est assommé.

COUP DE POINTE (ACTION)

Condition : avoir une arme perforante.
Init. : +X. **Att.** : -X. **Déf.** : -X.
Le combattant sacrifie une partie de sa précision et de son avantage défensif pour frapper le plus vite possible.

DOUBLE ATTAQUE (ACTION)

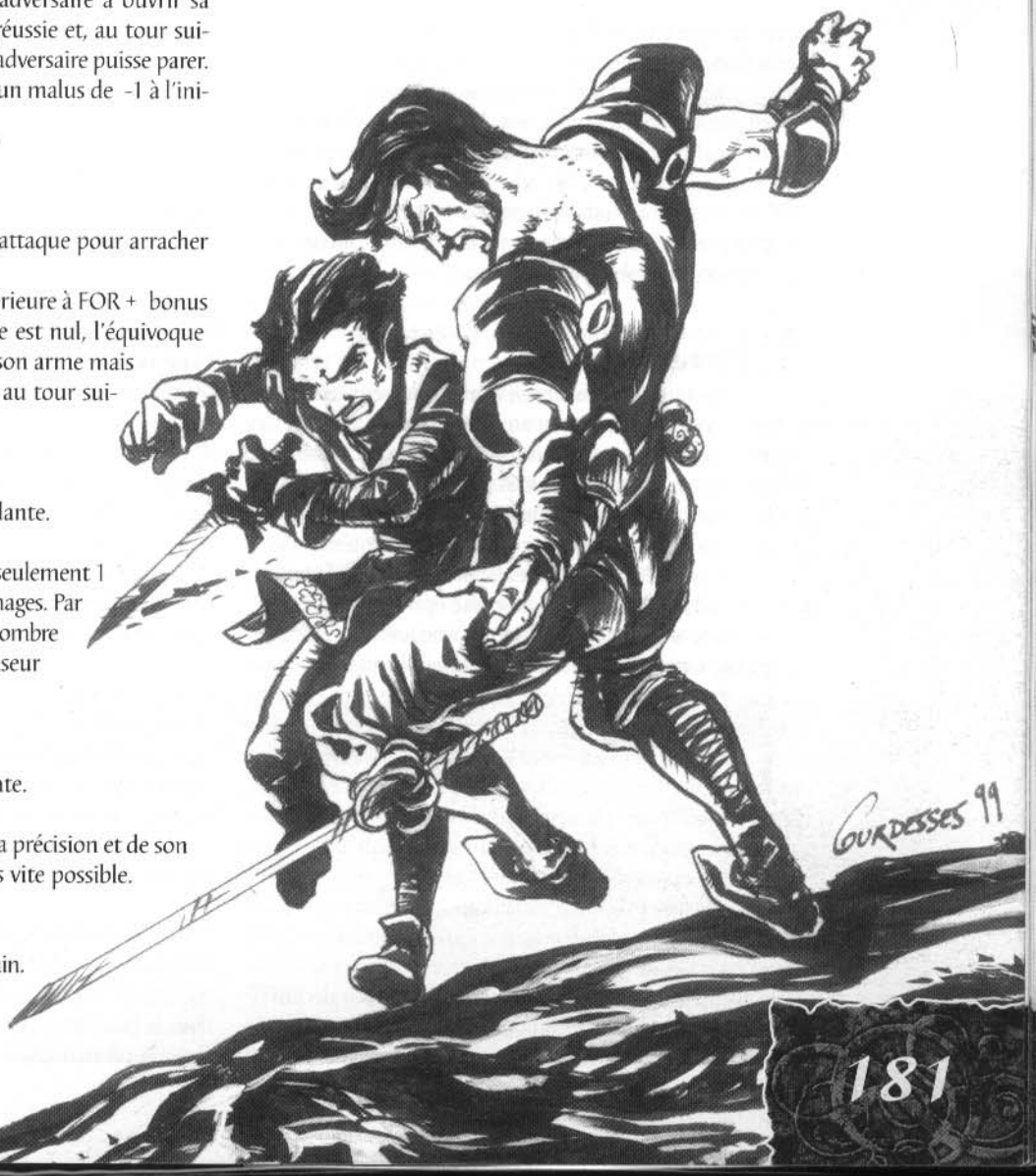
Condition : avoir deux armes à une main.
Att. : -10 à chaque jet d'attaque.
L'attaquant effectue deux attaques.
Si le défenseur n'a qu'une seule défense, c'est l'attaquant qui choisit laquelle des deux attaques est parée. Si l'attaquant est ambidextre, il ne fait que soustraire 5 à ses deux jets. Le malus « Mauvaise main » ne s'applique pas dans le cas de cette manœuvre.

DOUBLE PARADE (RÉACTION)

Condition : avoir deux armes possédant un bonus à la parade supérieur à 0.
Déf. : -10 à chaque jet de parade.
Le défenseur effectue deux parades. Si le défenseur est ambidextre, il ne soustrait que 5 à ses deux jets. Le malus « Mauvaise main » ne s'applique pas dans le cas de cette manœuvre.

ATTAQUE EN FORCE (ACTION)

Dommages : +FOR. Déf. : -8.
L'attaquant frappe de toutes ses forces dans l'espoir de placer un coup si dévastateur que son adversaire ne pourra le parer. Cela le laisse presque sans défense. S'il manie une arme à deux mains, il obtient un bonus de 5 aux dommages.



BRISER UNE ARME (ACTION)
Condition : avoir une arme de TAI supérieure à celle ciblée.
Att. : +1.
L'attaque se déroule normalement, mais les dommages ne sont pas appliqués à l'adversaire : s'ils sont supérieurs à 5 fois les dommages de l'arme du défenseur, celle-ci est brisée.

RIPOSTE (RÉACTION / ACTION)
Condition : obtenir une MR de 10 ou plus sur un jet de défense.
Le défenseur peut gratuitement tenter une attaque supplémentaire.

BALAYER (ACTION)
Condition : avoir une TAI supérieure de 2 points à celle de ses adversaires.
Init. : -1. **Att.** : +2. **Déf.** : -4. **Dommages** / 2.
L'attaquant frappe toutes les cibles remplissant les conditions (ennemis comme alliés) en même temps, en balayant le sol. Il n'effectue qu'un seul jet pour toucher tandis que chacune des cibles de la manœuvre peut faire un jet de parade ou d'esquive normal.

MUR DE FER (ACTION)
Condition : avoir une arme à bonus de parade inférieur à 2.
Déf. : + BD + bonus aux dommages de l'arme.
Le défenseur renonce à toutes ses actions pour effectuer une parade améliorée, en s'abritant derrière son arme qu'il manie en tous sens afin de tenir ses adversaires à distance. Le résultat final de sa parade est divisé entre le nombre d'adversaires, selon la méthode habituelle (ceux-ci peuvent toucher avec une MR négative, voir parade).

Les bottes secrètes

Certains coups particuliers en combat peuvent être appris dans des écoles d'escrime ou auprès de maîtres d'arme. Ces bottes secrètes demandent un entraînement spécifique pour être maîtrisées et seuls les initiés peuvent les utiliser.

Elles sont spécifiquement adaptées à une arme (un domaine de la compétence Arme) et ne peuvent être tentées qu'avec celle pour laquelle elles ont été conçues. Le coup de Jarnac, par exemple, doit être porté avec une épée.

Une botte ne peut être utilisée qu'une fois sur un même adversaire dans un même combat. Une fois que ce dernier l'a vue en action, il s'en méfie et s'efforce de faire en sorte que l'attaquant ne la replace pas (s'il en a l'occasion). Mais on peut tout à fait, au cours d'un même combat, la réutiliser sur une autre victime, de même que l'adversaire qui y a survécu pourra de nouveau en être la cible s'il affronte son utilisateur ultérieurement (dans un autre combat).

Dans les descriptions des bottes figurent entre crochets l'arme nécessaire et la rareté de la botte : apprendre une botte est un avantage qui doit être acheté à la création ou être développé en cours de jeu. Le chiffre de rareté représente la Difficulté du jet d'INT + Arme concernée pour découvrir un maître d'armes connaissant la technique – reste à le convaincre de l'apprendre à quelqu'un. Le chiffre de rareté divisé par 4 indique le nombre de points de création qu'il en coûtera à un personnage pour acheter l'avantage.

COUP DE JARNAC (ACTION) [ÉPÉE, 20]
Conditions : être au sol, obtenir une MR de 5 et plus.
La prochaine attaque occasionne automatiquement un coup critique « Tendon d'Achille sectionné, Blessure grave définitive et est au sol ». S'il survit, il a le défaut « Membre en moins » (jambe).

GRANDE BOUCLIADE (ACTION) [HACHE OGRE, 12]
Condition : l'adversaire doit avoir un bouclier. **Dommages** : réduits à 0.
À la place de frapper son adversaire, l'attaquant fracasse son bouclier. Celui-ci devient définitivement inutilisable.

BOTTE DE NEVERS (ACTION) [RAPIÈRE, 24], BAISER DU CYCLOPE (ACTION) [LANCE, 28]
Conditions : avoir l'initiative, obtenir une MR de 10 et plus, se battre contre un adversaire en armure dépourvue de casque.
L'adversaire est touché en plein front, ce qui lui occasionne une mort rapide et sans douleur.

SOUPE AUX DOIGTS (ACTION) [MASSE, 16], MAIN VOLANTE (ACTION) [SABRE, 16], BÉNÉDICTION REFUSÉE (ACTION) [CIMETERRE, 16]
Condition : l'attaquant obtient une MR de -10 ou moins.
Votre parade a un effet qui déplaît souverainement à l'adversaire : ses doigts viennent d'être fracassés, ou sa main est coupée au niveau du poignet. Dans tous les cas, il encaisse une Blessure grave et il vient de perdre l'usage de sa bonne main.

DOUBLE PHÉNIX (ACTION) [HACHE DOUBLE, 24], UNE-DEUX (ACTION) [HACHE GÉANTE, 28]
Condition : se battre contre deux adversaires (ou plus) de TAI inférieure à la sienne.
L'attaque s'effectue en prenant en compte la défense de celui des adversaires qui pare le coup, mais les frappe tous, pour le même montant de dommages. La hache décrit un grand huit, en général sanglant.

CONTRE-CHARGE (ACTION) [GRANDE LANCE, 12], CROC (ACTION) [HALLEBARDE, 16]
Condition : l'adversaire charge avec une arme moins longue.
L'Inspiré porte la botte avant l'adversaire qui charge, quel que soit l'ordre de résolution. Les bonus aux dommages que l'adversaire a obtenus par sa manœuvre « Charge » lui sont appliqués comme si c'était l'Inspiré qui avait chargé. Cette botte fonctionne aussi, sur le même principe, contre les manœuvres « Charge montée » et « Coup en passant » (dans ce dernier cas, l'attaquant perd tout l'effet de sa manœuvre et encaisse les dommages comme si l'Inspiré avait chargé).

PETITE BOUCLIADE (ACTION) [PILUM, 12]
Condition : l'adversaire doit avoir un bouclier.
Au lieu de frapper l'adversaire, l'attaquant plante son arme dans le bouclier de l'adversaire tout en dégainant une autre arme. Le pilum reste planté dans celui-ci, occasionnant un malus

de -5 à toutes les actions de l'adversaire tant que celui-ci ne se sera pas débarrassé de son bouclier – ce qu'il ne peut faire que s'il arrive à rompre le combat pendant deux tours.

PETIT GONG (ACTION) [MASSETTE, 16], BOTTE DU MUSICIEN (ACTION) [MARTEAU DE GUERRE, 16], GRAND GONG (ACTION) [MAILLET OGRE, 16]
Condition : l'adversaire doit avoir un bouclier et s'en servir pour parer.
Un coup magistral et magnifiquement placé frappe le bouclier de l'adversaire, qui vibre interminablement, manquant de déboîter l'épaule de son utilisateur et le sonnant à moitié. L'adversaire perd sa prochaine action et sa prochaine réaction.

POINÇONNADE (ACTION) [MARTEAU DE GUERRE, 12]
Conditions : se battre contre un adversaire en armure, obtenir une MR de 5 et plus.
Le coup de marteau porte magnifiquement, parfaitement à plat sur l'armure, qui est percée sans difficulté. La protection qu'elle offre est ignorée.

SERPENTINE (ACTION) [FLÉAU D'ARME, 16], GRANDE COMÈTE (ACTION) [ÉTOILE DE FER, 16]
Cette botte consiste à anticiper la parade de l'adversaire afin que la chaîne contourne son arme et que la boule le frappe tout de même. La parade ainsi contournée est minorée de 10.

L'équipement guerrier

Introduction : tailles et équipement

Les personnages de grande et de petite taille sont essentiellement des saisonins. Aucun d'entre eux n'a développé de culture vraiment avancée en termes militaires. Tous vivent en marge de la société humaine (en tout cas en ce qui concerne l'équipement guerrier). C'est pourquoi les différences de taille jouent à plein contre les saisonins. La possibilité d'une armure de plaques pour géant n'est pas à éliminer, mais aucun d'entre eux, du fait de leur naturel pacifique, n'a jamais songé à effectuer des recherches dans cette direction afin d'en mettre une au point. D'autant plus que l'équipement que les hommes lui proposent à l'occasion ou que les clans sont capables de mettre au point s'est jusqu'à présent révélé plus que suffisant.

Les armures

Les armures occasionnent un malus à leur porteur. Ce malus intervient dans les jets impliquant l'AGI comme caractéristique unique et est listé pour chaque type d'armure.

Une armure se décline sous trois formes : veste seulement, partielle et complète. Les deux dernières impliquent un malus à la PER du fait du port du casque.

- **Veste seulement** : ne protège que le torse et les bras.
- **Partielle** : -1 aux jets de PER. Protège les membres et la tête, mais ne dispose d'aucune protection aux articulations.
- **Complète** : -3 aux jets de PER. Comprend un heaume fermé, des ajouts de cuir ou de mailles aux articulations, etc.

Les armures destinées aux grandes TAI ou aux petites TAI fonctionnent de la manière suivante : lorsqu'un saisonin de TAI différente de 0 choisit son armure, il lit les caractéristiques de celle indiquée TAI lignes plus bas dans le tableau ci-après si sa TAI est supérieure à 0, ou TAI lignes plus haut si sa TAI est inférieure à 0.

__Exemple__ : une fée noire (TAI -2) porte une plaque partielle. On lit donc 2 lignes plus haut : elle obtiendra 9 points de protection et un malus de -6.
À l'inverse, un géant (TAI +3) revêtant une armure d'écailles lira les caractéristiques d'une armure de plaques (lecture 3 lignes plus bas). En effet, la petite épaisseur d'écailles qu'il porte est tout simplement colossale à l'échelle d'un homme.
De son côté, une fée noire en armure de plaques est revêtue d'une couche de métal tellement fine qu'elle ne protège pas du tout comme son homologue humaine.
Cela signifie aussi qu'un géant ne revêtira jamais de véritable armure de plaques ou de cottes de maille. Le forgeron qui inventera un métal suffisamment léger et résistant pour la fabriquer n'est tout simplement pas né.

Description des armures

Vêtements lourds : ils se composent de plusieurs épaisseurs de tissu matelassé, renforcé avec quelques ajouts de cuir. Le casque correspondant est en général constitué de cuir

ARMURES

	Veste seule		Partielle		Complète	
	Malus	Prot.	Malus	Prot.	Malus	Prot.
Vêtements lourds	0	1	0	1	0	2
Cuir	-1	2	-1	3	-2	4
Cuir et métal	-1	3	-2	5	-4	6
Écailles	-2	4	-4	7	-6	8
Lamelles	-3	5	-6	9	-10	10
Cotte de mailles	-4	6	-8	11	-12	12
Plaques	-5	7	-10	13	-14	14

UTILISATION D'UNE ARME DE MÊLÉE À DEUX MAINS

Utiliser une arme de mêlée à deux mains réduit de 2 points le seuil de FOR minimale et de 1 point le seuil d'AGI minimale. De plus, le bonus aux dommages est augmenté de 1 point. Par contre, le bonus d'initiative est réduit de 2 points.

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI
Arme (2 mains)	-2	0	0	+1/P	-2	-1

bouilli, voire, pour les modèles les plus sophistiqués, de protections en cotte de mailles.

Cuir : cette armure se compose de plusieurs épaisseurs de cuir souple, d'un plastron de cuir rigide et possède quelquefois des ajouts de métal aux articulations. Le casque correspondant est en général constitué de cuir bouilli, souvent renforcé de cotte de mailles.

Cuir et métal : similaire à l'armure de cuir, cette armure possède de plus des renforts métalliques sous forme de clous, d'anneaux ou de plaques. Le casque correspondant est en général constitué d'une simple calotte de métal ou d'un bassinet pourvu d'une nasale, d'une voilette de mailles pour protéger le devant du visage et d'un couvre-nuque de mailles également.

Écailles : cette armure est la version la plus lourde de l'armure de cuir et de métal. Le cuir est complètement recouvert d'éléments métalliques imbriqués permettant une certaine mobilité mais ne laissant aucune surface de cuir sans protection. Le casque correspondant est identique à celui de l'armure en cuir et métal.

Lamelles : l'armure de lamelles se compose de larges bandes de métal imbriquées les unes dans les autres horizontalement, de cuissardes et de brassards de cuir. Des ajouts plus modernes de mailles peuvent venir renforcer les articulations. Le casque correspondant est un heaume bassinet métallique qui ne comprend généralement pas de protection sur le visage, mais un couvre-nuque de métal. On peut porter un heaume complet afin de pallier ce défaut.

Cotte de mailles : elle se compose d'une épaisseur de tissu matelassé, sur laquelle on porte un haubert de mailles (une chemise comprenant une capuche et descendant jusqu'à mi-cuisses) tenu par une large ceinture de cuir. Les versions les plus lourdes de la cotte de mailles incluent des jambières et des brassards de cuir bouilli, un bassinet du même type que celui de l'armure de cuir et métal, ou un heaume fermé.

Plaques : l'armure de plaques, chef-d'œuvre de mécanique médiévale, se compose d'une cuirasse, de jambières et de brassards de plaques, d'un heaume fermé et de renforts de mailles à toutes les articulations. Les versions plus légères se contentent de la cuirasse et d'un heaume bassinet.

Les armes

Le format des armes

La caractéristique principale d'une arme est sa TAI.
Un individu de TAI T peut utiliser :

- ses armes naturelles
- les armes de mêlée de TAI T-1
- les armes de mêlée de TAI T à une ou deux mains
- les armes de mêlée de TAI T+1 à deux mains
- les boucliers de TAI T-1, T et T+1
- les armes de trait de TAI T-1, T et T+1 à deux mains
- les armes de lancer de TAI T-1 et T à une main.

Init. : le bonus ou le malus à l'initiative correspond à la longueur de l'arme et à la vivacité des techniques d'attaque. Une arme très longue comme la pique (3 mètres) a de fortes chances de frapper en premier. De même, la rapière, dont le jeu est essentiellement basé sur la vitesse d'exécution, obtiendra un bonus. À l'inverse, le coutelle, du fait de sa lame très courte, nécessitera que l'on s'approche de l'adversaire. Et la très lente et très puissante épée à deux mains demandera du temps pour être mise en action.

Att. : le facteur d'attaque, en revanche, représente la maniabilité de l'arme, qui découle souvent de son poids ou de ses dimensions.

Par. : le facteur de parade découle des mêmes principes que celui d'attaque ; il a cependant été différencié dans la mesure où certaines armes sont spécifiquement adaptées ou inadaptées à la parade.

Portée : la portée est exprimée en mètres. Elle peut soit être fixe (armes de trait), soit être indexée sur la FOR du tireur.

Dommages (T, P, C) : il existe trois types d'armes, les armes tranchantes, les armes perforantes et les armes contondantes. Ces trois catégories jouent un rôle dans les manœuvres spéciales et dans les règles de Blessures critiques. Certaines armes appartiennent à plusieurs catégories simultanément.

FOR, AGI : la plupart des armes requièrent une FOR et une AGI minimales pour être utilisées convenablement (les deux conditions sont requises). Un combattant qui manie une arme en ayant une FOR et/ou une AGI inférieure(s) au(x) score(s) requis a un malus correspondant au nombre de points manquants pour atteindre les seuils minimaux.

Exemple : Lidunya (FOR 4, AGI 9) veut utiliser une épée ogre (FOR min. 8, AGI min. 3). Comme il lui manque 4 points de FOR pour manier convenablement cette arme, elle aura un malus de -4 à tous ses jets d'attaque et de parade. Si elle utilise cette arme à deux mains, le score de FOR minimal baissera de 2 points mais elle n'aura qu'un malus de - 2.

Description des armes

ARMES DE MÊLÉE

Aiguillon : petite tige métallique pointue (de la taille d'une aiguille à tricoter).

Armes géantes : équivalent des armes de taille normale à l'échelle des géants, en général extrêmement rares.

ARMES DE MÊLÉE

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	-2	+2	-1	0/P	1	1	-3
Lamelle	-4	+1	-1	0/T	1	3	-3
Aiguillon	-2	+2	-1	0/P	1	3	-2
Coutelle	-2	+1	-1	+1/T	1	3	-2
Demi-hache	-2	0	-1	+3/T	2	2	-2
Matraque	-2	+1	-1	+1/C	1	1	-2
Canne	0	+1	+1	+2/C	2	1	-1
Coutelas	0	+1	0	+2/PT	2	3	-1
Dague	0	+2	0	+1/P	1	3	-1
Fouet	-1	0	-2	0/T	1	4	-1
Glaive	0	+1	0	+3/PT	2	3	-1
Hachette	-1	0	-1	+4/T	3	2	-1
Main gauche	0	0	+3	+1/P	2	4	-1
Massette	-1	0	-1	+3/C	3	1	-1
Cimeterre	+1	+1	0	+4/T	4	3	0
Épée	+1	+1	+1	+4/PT	5	3	0
Épée ogre	+2	+1	+1	+5/TC	8	3	0
Étoile de fer	0	-1	-2	+7/PC	6	6	0
Fléau d'arme	0	-1	-2	+6/C	5	6	0
Fleuret	+1	+2	+1	+2/P	3	4	0
Fourchon	+3	0	0	+4/P	5	2	0
Hache	+1	+0	-1	+6/T	5	2	0
Hache ogre	+1	0	-2	+8/T	7	2	0
Marteau de guerre	0	0	0	+5/PC	5	3	0
Masse	0	+1	-1	+4/C	4	1	0
Massue	0	+1	-1	+3/C	3	1	0
Rapière	+2	+2	+1	+3/P	4	6	0
Sabre	+1	+1	+1	+4/PT	5	3	0
Bâton ferré	+2	+2	+2	+4/C	4	3	+1
Espadon	+1	0	-1	+7/TC	8	3	+1
Grand fléau	+1	-1	-2	+8/C	7	6	+1
Grande lance	+5	0	-1	+4/P	5	2	+1
Hache double	+1	0	-1	+8/T	9	3	+1
Hallebarde	+4	0	-1	+10/T	8	3	+1
Lance	+4	0	-1	+4/P	4	2	+1
Lance de cavalier	+6	0	-2	+7/P	6	4	+1
Maillet ogre	+1	0	-1	+8/C	10	1	+1
Pilum	+3	0	-1	+4/P	4	2	+1
Pique	+6	0	-1	+4/P	6	2	+1
Trident	+3	0	0	+5/P	6	2	+1
Épée géante	+3	+1	+1	+8/TC	14	3	+2
Hache géante	+2	0	-1	+12/T	14	2	+2
Lance géante	+8	0	-1	+6/P	8	2	+2
Masse géante	+2	+10	-1	+8/C	12	1	+2
Tronc d'arbre	+3	+1	0	+6/C	12	1	+2
Maillet géant	+2	+1	-1	+12/C	17	1	+3
Pique géante	+10	0	-1	+6/P	13	2	+3

BOUCLIERS

	Init.	Att.	Par.	Dommages	FOR	AGI	TAI
Écu	-3	0	+4	+1/C	5	2	0
Pavois	-4	-1	+5	+2/C	8	1	1
Targe	-3	+1	+3	0/C	2	3	-1

ARMES DE TRAIT

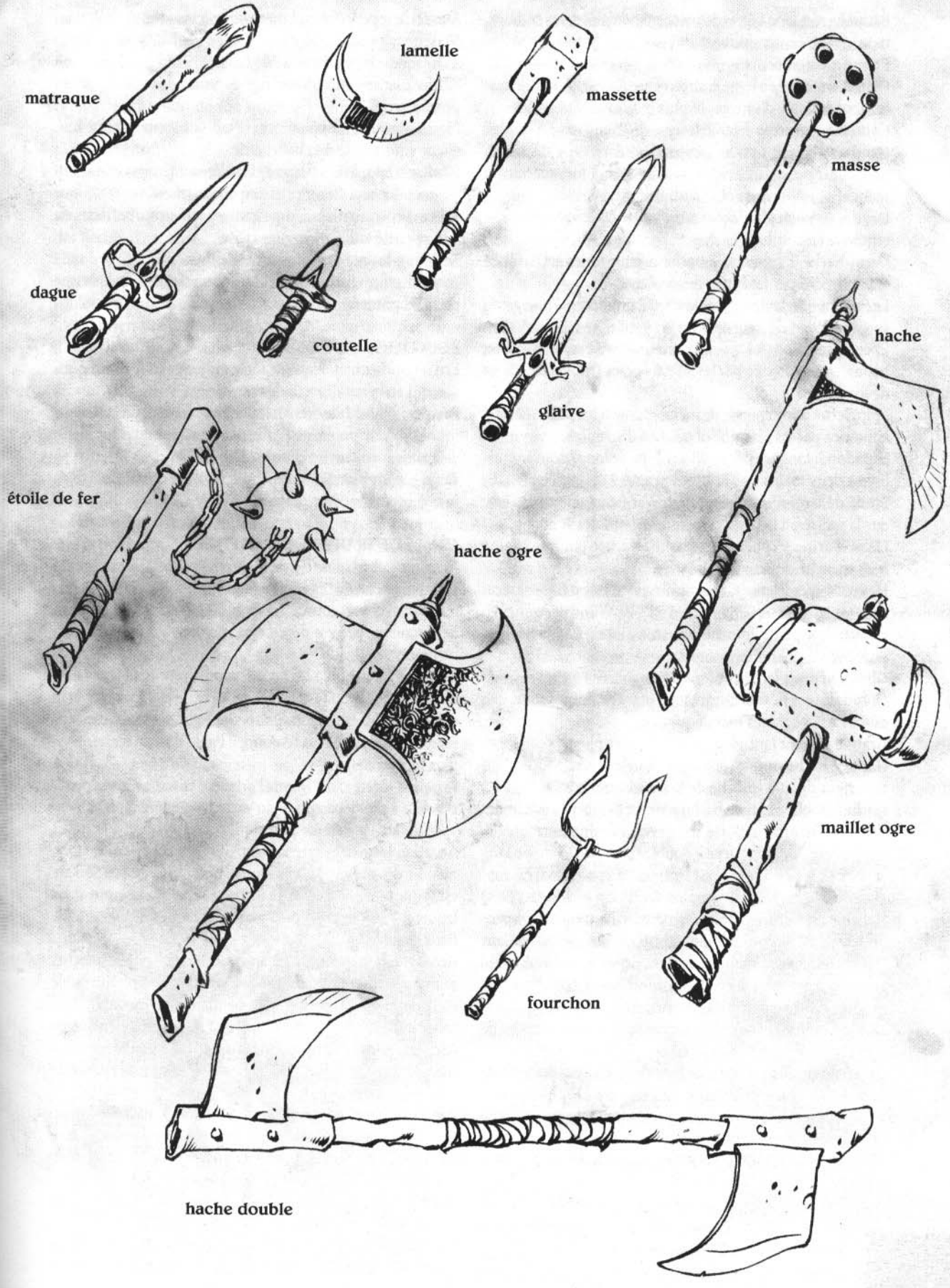
	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Arbalète farfadine	+5	0	40 m	+4/P	3	3	-2
Arc lutin	+4	0	40 m	+2/P	2	5	-2
Arbalète légère	+5	+1	60 m	+6/P	5	3	-1
Arc court	+4	0	60 m	+3/P	3	5	-1
Arc court composite	+4	0	80 m	+4/P	4	4	-1
Arbalète	+5	+1	120 m	+8/P	6	3	0
Arc	+4	0	80 m	+7/P	4	5	0
Arc composite	+4	0	100 m	+8/P	5	4	0
Arbalète lourde	+5	+1	150 m	+12/P	7	3	+1
Arc long	+4	0	150 m	+8/P	6	5	+1
Baliste	+5	+1	300 m	+16/P	17	3	+3

Notes :
– Utiliser une arme de trait de TAI supérieure à la sienne augmente de 2 points le seuil de FOR minimale et de 1 point le seuil d'AGI minimale.
– Recharger une arbalète (ou une baliste) nécessite 2 tours de combat.

ARMES DE LANCER

	Init.	Att.	Portée	Dommages	FOR	AGI	TAI
Épinglette	+2	0	FOR x 2 m	0/P	2	6	-3
Aiguillon	+2	0	FOR x 2 m	0/P	2	6	-2
Bille (fronde)	0	+1	60 m	+2/C	1	5	-2
Caillou	+2	+1	FOR x 4 m	0/C	2	2	-2
Caillou (fronde)	0	0	60 m	+2/C	1	5	-2
Demi-hache	+2	+1	FOR x 4 m	+3/T	3	5	-2
Boulet	+2	+1	FOR x 4 m	+4/C	8	2	-1
Dague	+2	0	FOR x 4 m	+1/P	2	6	-1
Hachette	+2	+1	FOR x 4 m	+4/T	3	5	-1
Javelot	+1	0	FOR x 6 m	+4/P	4	6	-1
Fourchon	+1	0	FOR x 4 m	+4/P	6	6	0
Hache de lancer	+2	+1	FOR x 4 m	+6/T	6	5	0
Lance	+1	0	FOR x 5 m	+4/P	6	6	0
Pierre	+2	+1	FOR x 4 m	+3/C	6	2	0
Boulet (fronde)	+0	+1	55 m	+6/C	11	5	+1
Filet	0	-1	FOR x 1 m	N.A.	3	5	+1
Hache double	+2	+1	FOR x 4 m	+8/T	14	5	+1
Pavé	+2	+1	FOR x 4 m	+4/C	8	2	+1
Pavé (fronde)	+0	0	55 m	+6/C	11	5	+1
Pique	+1	0	FOR x 5 m	+4/P	12	6	+1
Trident	+1	0	FOR x 4 m	+5/P	6	6	+1
Hache géante	+2	+1	FOR x 3 m	+12/T	18	5	+2
Lance géante	+1	+0	FOR x 4 m	+6/P	16	6	+2
Rocher	+2	+1	FOR x 2 m	+6/C	16	2	+2
Rocher (fronde)	+0	+0	20 m	+8/C	17	5	+2




matraque
lamelle
massette
masse
dague
coutelle
glaive
hache
étoile de fer
hache ogre
maillet ogre
fourchon
hache double

Bâton ferré : long bâton de bois cerclé de métal par endroits, tenu en son centre, souvent utilisé à deux mains.
Canne : bâton court.
Cimeterre : épée à lame courbe et aiguisée, plus lourde que le sabre et dotée d'une garde plus réduite.
Coutelas : couteau à lame longue (40 à 60 cm) à double tranchant, souvent utilisé par les chasseurs.
Coutelle : petite lame aiguisée à bout rond montée sur un manche court, comparable à un bistouri.
Dague : version plus légère du coutelas, appréciée pour son efficacité en combat.
Demi-hache : minuscule hache à manche court, utilisée couramment par les lutins des forêts.
Épée : grande lame à double tranchant, dotée d'une garde simple (1,5 m de long environ).
Épée ogre : épée à lame très large, souvent utilisée à deux mains, très appréciée par les soldats ogres (moins de 1,5 m de long).
Épinglette : fine épingle de métal munie d'un petit manche, appréciée par les fées noires pour sa discrétion.
Espadon : longue épée (environ 2 m de long), souvent utilisée à deux mains.
Étoile de fer : identique au fléau d'arme, avec cette nuance que la sphère est hérissée de pointes.
Fléau d'arme : sphère métallique attachée par une chaîne à un manche de bois.
Fleuret : épée à lame fine et flexible, destinée à frapper d'estoc.
Fourchon : petite fourche à deux pointes, très prisée des satyres.
Glaive : épée à lame courte et triangulaire.
Grand fléau : fléau d'arme à long manche, comportant une ou plusieurs sphères métalliques.
Grande lance : lance longue (2,50 m et plus).
Hache : hache simple (80 cm de long environ), dotée d'un tranchant unique (proche de la francisque).
Hache double : longue hache portant des fers à chacun des bouts du manche, typique des guerriers minotaures.
Hache ogre : lourde hache à double tranchant (1 m de long environ).
Hachette : petite hache (moins de 50 cm de long).
Hallebarde : arme d'hast à lame tranchante. Cette espèce de hache est redoutable en raison de l'immense ballant qu'occasionne son manche de 3 m de long.
Lamelle : petite lame en forme de croissant, tenue par une poignée centrale.
Lance : pointe métallique montée sur un long manche de bois (2 m environ).
Lance de cavalier : lance de bois de 3 m, souvent utilisée pour les charges montées.
Maillet ogre : lourde masse de pierre montée sur un manche de bois long et épais.
Main gauche : poignard à large garde et à coquille destiné à parer.
Marteau de guerre : masse métallique extrêmement pointue montée sur un long manche, comparable à une lourde pioche de combat.
Masse : massue à tête métallique.
Massette : petite masse métallique à manche de bois.
Massue : grossière masse en bois.
Matraque : petite massue de bois.
Pilum : lance courte à fer large et à manche épais (1,80 m de longueur).
Pique : arme d'hast à pointe métallique simple, d'une longueur équivalente à la hallebarde.
Rapière : épée à lame longue et effilée, appréciée par les escrimeurs pour son élégance et son efficacité.
Sabre : épée aiguisée à large garde, à lame courbe, destinée à frapper de taille.
Trident : lourde fourche à trois dents.
Tronc d'arbre : arme improvisée équivalente à une massue pour les géants.

BOUCLIERS

Écu : bouclier métallique de taille moyenne en forme d'écusson qui en général porte des armoiries.
Pavois : grand bouclier métallique rectangulaire ou ovale muni de deux poignées. On le plante souvent en terre afin de s'abriter contre les charges.
Targe : petit bouclier rond en bois conçu pour être fixé au bras ou tenu par une poignée centrale.

ARMES DE TRAIT ET DE LANCER

Arbalète : l'arbalète est un simple arc métallique monté sur un manche de bois perpendiculaire. Elle expédie des carreaux courts, très lourds... mortels. Mesurant environ 1 m de longueur, elle est dépourvue de tout système de réarmement.
Arbalète farfadine : les farfadets ont compensé leur faible taille par une grande ingéniosité. Cette arbalète de 30 à 50 cm d'envergure compense sa petite taille par un arc métallique très dur, que l'on remonte à l'aide d'un ingénieux système d'engrenages.
Arbalète légère : dérivée de l'arbalète farfadine, cette petite arbalète a été débarrassée du système d'engrenages et possède un arc métallique plus dur.
Arbalète lourde : cette arbalète de plus d'1,50 m de long expédie des projectiles très lourds, très loin, très vite. Son arc est si dur qu'elle est équipée d'un étrier à son extrémité dans lequel il faut passer le pied avant de la retendre à l'aide de deux manivelles...
Arc : grand classique, c'est une arme relativement précise, mais manquant de puissance face à l'arbalète. Son très faible coût de fabrication la rend cependant indémodable. Une fois bandé, il mesure entre 1 m et 1,50 m de longueur.
Arc composite : plus puissant que son homologue classique, il est aussi plus cher et souvent calibré à la force de son utilisateur.
Arc court : cet arc mesure entre 50 cm et 1 m de longueur. Les cavaliers l'apprécient pour son faible encombrement.
Arc court composite : version plus évoluée de l'arc court, il permet une plus grande puissance pour un encombrement sensiblement équivalent... et un prix beaucoup plus conséquent.
Arc long : avec ses 2 m de bois dur et élastique, cet arc est le roi des champs de bataille. Aussi puissant qu'une arbalète

mais d'un coût beaucoup plus modique, il équipe toutes les compagnies d'archers à pied.

Arc lutin : ce minuscule arc expédie des flèches de petite taille, guère plus dangereuses que le dard d'une sarbacane. On l'apprécie en raison de son extrême légèreté, de sa relative discrétion. Les poisons les plus divers sont en général associés à cette arme.

Baliste : originellement déployée sur les champs de bataille comme arme de siège, cette arbalète gigantesque a été remise au goût du jour par les géants. Une baliste peut aisément tirer des flèches d'arc long... avec la puissance d'une arbalète.

Filet : le filet lesté se contente d'empêtrer l'adversaire dans ses mailles. Souvent renforcé de fil d'acier, il est illusoire de vouloir en trancher les mailles. Une fois emprisonné dans le filet, l'adversaire se déplace à MV / 10 et ne peut plus faire d'actions ou de réactions tant qu'il n'a pas consacré MR actions à s'en dépêtrer.

Fronde : il existe trois tailles de fronde. La plus connue expédie des cailloux ou des billes rondes (les billes offrent un modificateur de +1 au toucher). C'est une simple lanière de tissu ou de cuir. La fronde ogre est fréquemment taillée dans un fragment de cotte de mailles. Elle fonctionne sur le même principe, mais expédie des projectiles plus gros, beaucoup plus dangereux : des pavés, taillés en cube pour faciliter le transport, ou des boulets, plus précis. Enfin, la fronde géante tire des blocs de rocher pouvant atteindre une cinquantaine de kilos. Elle est fabriquée à l'aide d'un maillage de chaîne de bonne taille.

La santé

L'état de santé d'un personnage est géré par deux paramètres : son nombre actuel de PdV et son nombre actuel de Blessures graves. Il est tout à fait possible de perdre des PdV sans récolter de Blessure grave. L'inverse est moins courant, mais possible également. En effet, les Blessures graves représentent avant tout un état de faiblesse, de fatigue du personnage, une somme de blessures qui, sans être mortelles, associent douleurs, difficultés de déplacement, fatigue permanente et ainsi de suite. Ce peuvent être des côtes fêlées, des doigts cassés, des foulures... Toutes ces blessures ne sont pas vraiment dangereuses, mais très handicapantes. Dans certains cas, on peut aussi récolter des Blessures graves sans perte de PdV sous l'action d'un poison ou d'une maladie.



Certaines de ces Blessures graves peuvent être « permanentes » : les soins normaux ne permettent pas de les guérir. Un poumon percé, un affaiblissement constant dû à une maladie peuvent induire cet effet. Seuls des soins magiques peuvent soigner les Blessures graves permanentes.

La mort

Un personnage meurt dans deux cas :

- Son total de PdV atteint -RÉS.
- Il a 3 Blessures graves et échoue à un jet de VOL contre DIF 10, ou il a 4 Blessures graves.

Dans le premier cas, son corps a tout simplement été trop malmené pour lui permettre de se maintenir en vie. Il souffre d'hémorragies multiples, de fractures nombreuses ou certains organes vitaux ne fonctionnent plus.

Dans le second cas, c'est la douleur qui tue la victime. Les blessures sont insupportables et le font sombrer dans l'inconscience, quelquefois dans la mort.

La guérison des blessures

Tous les gains de PdV se font dans la limite du maximum de PdV. Les points en excès sont perdus.

Guérison naturelle

LES PDV

À chaque journée de repos (au moins 12 heures d'affilée), un individu blessé régénère naturellement un certain nombre de points de vie. Ce nombre varie en fonction de sa RÉS.

RÉGÉNÉRATION

RÉS	PdV regagnés
1	1
2, 3	2
4, 5, 6	3
7, 8	4
9	5
10	6
11	7
12	8
13	9
14	10
15	12
16	14
17	16
18	18

LES BLESSURES GRAVES

Si un individu regagne son seuil de Blessure grave en points de vie, peu importe s'il les a effectivement perdus ou non, il élimine une Blessure grave, et ainsi de suite.

Un individu ayant été affamé pendant une dizaine de jours, par exemple, et qui aurait encaissé deux Blessures graves sans perte de points de vie, éliminerait pourtant ces blessures

au bout du temps nécessaire pour regagner un tiers de ses PdV.

Les Blessures graves permanentes ne peuvent pas, bien sûr, être guéries par ce moyen.

Les premiers soins

Effectué sur des blessures fraîches (moins d'une heure), un jet de AGI + Premiers soins peut permettre de réduire les dommages subis.

Les premiers soins ne peuvent être appliqués qu'une seule fois par blessé. On considère que toutes les blessures sont soignées lorsque les premiers soins sont appliqués. La seule autre possibilité consiste à utiliser la chirurgie (voir plus bas).

Il faut au minimum une minute par PdV manquant pour apporter les soins au patient.

Les premiers soins ne peuvent être utilisés sur des blessures qui ont été traitées par la chirurgie.

Les premiers soins peuvent également améliorer la guérison naturelle d'un patient. Chaque jour consacré au patient double sa régénération, à condition que le médecin dispose à la fois d'un minimum de matériel et d'une compétence d'au moins 3. Il n'y a pas de jet à faire.

La chirurgie

Utilisée sur des blessures récentes (moins d'un jour), la compétence Chirurgie peut permettre d'améliorer grandement l'état d'un blessé.

Le chirurgien a trois options : il peut soit choisir de rendre des points de vie au patient, soit choisir d'éliminer des Blessures graves, soit supprimer l'effet de Blessures critiques (si c'est possible : certaines Blessures critiques ne le permettent pas).

La chirurgie ne peut bien sûr pas soigner les Blessures graves permanentes.

PREMIERS SOINS

Jet	Effet
0-4	0
5-9	1 PdV
10-14	3 PdV
15-19	6 PdV
20-24	9 PdV
25-29	12 PdV
30 et +	20 PdV

La médecine

La compétence Médecine sert en général à diagnostiquer des maladies plutôt qu'à soigner les blessures, mais elle peut aider au rétablissement d'un blessé, selon les mêmes modalités que pour les premiers soins : chaque jour consacré au patient double sa régénération, à condition que le médecin dispose à la fois d'un minimum de matériel et d'une compétence d'au moins 3. Il n'y a pas de jet à faire.

CHIRURGIE

Jet	Effet	Durée
10	Rend MR x 5 points de vie	1 heure par 10 PdV rendus
15	Élimine une Blessure grave, 1 par 5 de marge	1 heure par blessure éliminée
30	Élimine l'effet d'une Blessure critique	1/2 journée et +

Les maladies

Les maladies ont des effets divers : elles sont en général accompagnées de diminutions (temporaires ou permanentes) de caractéristiques. Elles peuvent aussi causer des Blessures graves permanentes.

Toutes les maladies ont une Virulence (VIR) qui représente leur force.

Pour chaque jour d'exposition à une maladie, on effectue un jet de RÉS x 2 à DIF VIR.

Si la MR est positive ou nulle, le personnage résiste.

Si la MR est négative, il tombe malade et chaque point négatif constitue la Gravité de la contamination. Celle-ci servira à déterminer les effets de la maladie.

Une fois contaminé, le malade effectue un nouveau jet de RÉS x 2 contre la VIR de la maladie, la MR se soustrayant à la Gravité en fonction de la Périodicité de la maladie (indiquée dans la description de chacune d'entre elles).

Les éventuels modificateurs dus à des Blessures graves sont bien sûr utilisés, peu importe leur origine. Une Périodicité d'une semaine, par exemple, indique que le malade doit faire un jet par semaine.

Lors de la contamination, la VIR peut être modifiée de -5 à +5 en fonction de l'importance et de la longueur de l'exposition au vecteur de la maladie.

La guérison des maladies

GUÉRISON NATURELLE

Une fois la Gravité ramenée à zéro, le malade est guéri. Ses jets sont désormais augmentés de +5 contre cette maladie.

MÉDECINE

La compétence Médecine peut améliorer la guérison naturelle face à une maladie. Pour cela, le soigneur doit consacrer une demi-heure au malade et effectuer un jet de INT + Médecine à DIF la rareté de la maladie. Son résultat indique quel bonus le patient peut appliquer à ses jets de RÉS.

EFFET DE LA COMPÉTENCE MÉDECINE CONTRE LES MALADIES

Jet	Bonus pour le jet de guérison
0-4	0
5-9	+1
10-14	+2
15-19	+4
20-24	+6
25-29	+8
30 et +	+10

Comme prévenir vaux mieux que guérir, un médecin peut se préparer à affronter une maladie en effectuant par avance un jet de Médecine, de sorte que ses jets de RÉS afin de vérifier s'il est contaminé seront facilités.

Exemples de maladie

LA MORT-LENTE
Virulence : 20
Périodicité : une semaine
Rareté : 15
Pour chaque tranche de 5 points de Gravité, le malade a une Blessure grave permanente. Une fatigue persistante gagne le malade, qui se sent constamment épuisé et veut tout le temps dormir, bien que le sommeil ne le repose pas. Jusqu'au jour où il s'endort pour ne plus se réveiller.

LES MALADIES DÉBILITANTES
Virulence : 15
Périodicité : un jour
Rareté : variable
Il existe plusieurs types de maladies débilitantes. Chacune s'attaque à un type précis de caractéristique et porte un nom spécifique.
Les maladies débilitantes ont une VIR moyenne de 15, mais certaines sont plus ou moins offensives.
Pour chaque tranche de 3 points de Gravité, un malade perd 1 point de caractéristique. Si une caractéristique atteint 0, le personnage meurt.
Certaines maladies débilitantes rares, les pestilences, s'attaquent à plusieurs caractéristiques simultanément. La pestilence du Corps, la pestilence de l'Esprit et la pestilence de l'Âme s'attaquent respectivement à toutes les caractéristiques de l'Aspect associé. La pestilence noire, la pire de toutes, attaque les huit caractéristiques en même temps.

LES MALADIES DÉBILITANTES

Caract.	Nom	Rareté
FOR	la langueur froide	13
RÉS	le crève-cœur	15
AGI	la tremblante	15
PER	l'assensure	10
INT	l'oblivion	18
VOL	la fièvre d'hypnos	20
CHA	le ronge-charme	18
CRÉ	la mort-muse	20

EFFET DE LA COMPÉTENCE MÉDECINE CONTRE LES POISONS

Jet	Bonus au jet de résistance
0-4	-2
5-9	0
10-14	+2
15-19	+4
20-24	+6
25-29	+8
30 et +	+10

LE CRÉPUSCŒUR
Virulence : 20
Périodicité : une demi-journée
Rareté : 22
Pour chaque tranche de 2 points de Gravité, le malade voit son maximum de PdV réduit d'1 point. Lentement, le sang du malade vire au noir et devient de plus en plus épais.

Les poisons

Il existe des poisons de toutes sortes et chacun a ses spécificités. Chaque poison a une Virulence (VIR). Si la personne empoisonnée réussit un jet de (RÉS x 2) + 1d10 supérieur ou égal à la VIR, elle subit un effet mineur. Si elle rate son jet de résistance, elle subit le plein effet du poison. La MR du jet de résistance joue parfois un rôle déterminant dans l'importance de l'empoisonnement.

La VIR d'un poison peut varier selon la manière dont il est inoculé.

Soigner un empoisonnement

Une application de la compétence Médecine peut être utile contre un empoisonnement. Médecine peut améliorer la résistance naturelle face à un poison ou en diminuer les effets. Pour cela, le soigneur doit consacrer une demi-heure à la victime et effectuer un jet de INT + Médecine contre DIF la rareté du poison. Son résultat indique quel bonus le patient peut appliquer à ses jets de RÉS. Encore faut-il que le médecin ait le temps d'appliquer des soins (par exemple, dans le cas de la bile de wyvern, il ne dispose pas d'une demi-heure).

Exemples de poisons

L'ENDORINE
VIR : 20 (poison de lame) / 25 (poison ingestif)
Rareté : 12
L'endorine est un puissant somnifère qui agit en une demi-heure.

L'ENDORINE

MR	Effet
-10 ou moins	Sommeil de plomb
-9 à -5	Sommeil léger
-4 à -1	Endormissement (une Blessure grave temporaire pour une heure)
0 à 4	Aucun effet
5 ou +	Anesthésie (annule les malus d'une Blessure grave pour une heure)

LE FRISSON BLEU
VIR : 26 (poison de lame)
Rareté : 18
Le frisson bleu cause une chute soudaine de température chez sa victime, en une vingtaine de minutes.
Si elle résiste, elle perd 5 PdV. Si elle rate son jet de RÉS, elle perd un PdV supplémentaire par point négatif de MR.

LA RAIDURE
VIR : 30 (poison de contact)
Rareté : 15
La raidure paralyse sa victime. Les effets ont lieu dès le tour qui suit l'inoculation.
Si elle résiste, elle perd toutes ses actions (mais pas ses réactions) pendant un tour. Si elle rate son jet de résistance, elle perd toutes ses actions et ses réactions pendant un tour par point négatif de MR.

LA BERGLUE
VIR : 25 (poison ingestif)
Rareté : 19
La berglue se manifeste d'abord (après une heure) par une sensation de lourdeur dans les membres, puis, en une journée, par une gêne très nette au niveau musculaire.
Si la victime réussit son jet de résistance, elle subit un malus de -2 sur tous ses jets, dû à des difficultés musculaires. Si elle échoue, la paralysie la gagne en quelques heures et la tue par étouffement.

LE QATAM-SIIR
VIR : 28 (poison ingestif)
Rareté : 26
Si la victime résiste, elle est prise de vomissements violents dans les 5 minutes qui suivent l'ingestion. Elle perd 10 PdV et encaisse (en plus) une Blessure grave permanente.
Si la victime rate son jet de RÉS, elle tombe inconsciente après quelques minutes. Elle subit les effets déjà décrits (perte de 10 PdV et une Blessure grave) mais, en plus, elle devra refaire un jet de RÉS contre les effets du poison au bout d'une demi-heure.

LA BILE DE WYVERN
VIR : 30 (poison de lame)
Rareté : 30
La bile de wyvern provient du venin que distille la queue de l'animal. Neurotoxine foudroyante, elle induit un spasme musculaire très violent et la mort par dérèglement général du système nerveux, en quelques secondes. Si la victime réussit son jet de RÉS, elle encaisse autant de points de dommages que sa TAI et sa FOR cumulées, provoqués par un formidable spasme musculaire qui la jette au sol. Si elle échoue au test...

L'herboristerie

Les remèdes à base de plantes peuvent avoir de nombreux usages : améliorer la récupération d'un blessé ou d'un malade, contrer les effets d'un poison ou d'une maladie... En revanche, l'herboristerie nécessite impérativement de disposer d'herbes adaptées et de pouvoir les appliquer, ce qui peut être assez long.

Tous les remèdes ont une Puissance (PUI) qui détermine la force de leurs effets.

Quand un herboriste prépare un remède, il fait un jet contre une DIF fixée par la rareté de la mixture. Si le jet est réussi, la préparation est opérante, sa Puissance est augmentée de la MR. Si la MR est négative, la préparation échoue (l'herboriste a perdu les ingrédients mais est conscient que quelque chose n'a pas fonctionné).

La rareté des remèdes représente aussi la difficulté à obtenir leurs ingrédients (INT + Herboristerie, limitants : « Intrigue » ou « Étiquette : artisans »).

Exemples de remèdes

LA TISANE SAULE
Rareté : 12
PUI : 5
Pour chaque tranche complète de 5 points de PUI, ce remède à base de racines et d'écorce ajoute un bonus de +1 aux jets de guérison naturelle (blessure ou maladie). Son goût est atroce.

LA MÉLASSE DE GILVERT
Rareté : 18
PUI : 15
Ce remède à base de mousse et de résine, appliqué en cataplasme, a les effets d'une journée de guérison naturelle (pour les blessures uniquement), plus l'effet d'une journée par 5 points de PUI au-dessus de 15. Le remède met quatre heures à agir.
Il ne peut être utilisé qu'une fois tous les deux jours. Si on applique trop souvent ce type de cataplasme à un blessé, celui-ci risque de subir une Blessure grave due à une réaction allergique majeure.

LA GOMME DU JIZZZ
Rareté : 21
PUI : 10
Cette pâte verdâtre est utilisée pour atténuer rapidement la fièvre et la douleur. Elle provoque un léger état d'euphorie chez ceux qui la mâchent. Ces effets durent approximativement une heure avant de se dissiper. Une utilisation trop fréquente de la gomme jabbar peut causer une forte dépendance.
En termes de jeu, cette gomme annule le malus d'une Blessure grave, plus une autre par tranche de 10 points de PUI. Quelques très rares doses de cette gomme sont assez fortes pour affecter trois Blessures graves, ce qui permet d'obtenir automatiquement une réussite sur le jet de VOL en cas de troisième Blessure grave.

LE LULLE
Rareté : 11
PUI : 25
Cette pâte bleue doit être ingérée. Elle neutralise les effets de la berglue en quelques minutes. Si le jet de résistance a été raté, il est désormais considéré comme réussi. Si le jet avait été réussi, elle annule les effets néfastes. Prendre plusieurs doses provoque le phénomène exactement inverse.



La chute

En premier lieu, on regarde combien de fois la hauteur de base (déterminée par la TAI) est parcourue.

Tomber d'une fois cette hauteur de base cause 1d10 de dommages. La deuxième hauteur parcourue cause 2d10 de dommages supplémentaires pour un total de 3d10, la troisième 3d10 pour un total de 6d10, et ainsi de suite jusqu'à un total de 21d10 à partir de 6 hauteurs. Le calcul des hauteurs se fait par tranche entière : tomber de 4 mètres, pour un être de taille 0, n'occasionne aucun dommage, par exemple. Bien entendu, l'armure n'offre aucune protection contre ce type de dommages.

Un jet en AGI + Acrobatie peut réduire la gravité de la chute. La DIF à battre est fonction de la hauteur de chute.

Pour calculer les dommages, on tire le nombre de dés indiqué (tous fermés).

Normalement, on ajoute simplement le score de chacun des dés, mais :

- Si la surface est particulièrement dure, tous les scores inférieurs à 5 sont considérés comme des 5.
- Si la surface est spécifiquement prévue pour tuer (une fosse garnie de pieux, par exemple), tous les chiffres inférieurs à 7 sont considérés comme des 7.
- Si la surface est spécialement molle, tous les scores supérieurs à 6 sont considérés comme des 6.
- Si la chute finit dans l'eau, tous les chiffres supérieurs à 4 sont considérés comme des 4.

Exemple : Lidunya vient d'obtenir un fumble sur son jet d'Escalade. L'EG détermine qu'elle se trouvait à une hauteur de 11 m. Étant une humaine, elle a donc parcouru deux hauteurs. Elle encaisse ainsi 3d10 de dommages (1d10 pour la première hauteur, plus 2d10 pour la seconde). La cour pavée qui l'attend en bas ne lui fera pas de cadeau. Elle tente in extremis de retomber correctement et obtient un magnifique 24, de sorte qu'elle ne tombe plus que d'une hauteur. L'EG ne tire plus qu'un dé et obtient 1 ! Comme les pavés sont une surface dure, le 1 devient tout de même un 5.

HAUTEURS DE BASE

TAI	Hauteur
-2	3 mètres
-1	4 mètres
0	5 mètres
+1	7 mètres
+2	9 mètres

DOMMAGES DE CHUTE

Hauteur parcourue	Dommages	DIF au jet d'Acrobatie
1	1d10	10
2	3d10	15
3	6d10	20
4	10d10	25
5	15d10	30
6 et +	21d10	impossible



Feux et acides

Les feux et les acides ont un potentiel de dommages proportionnel à leur intensité.

Quand quelqu'un est exposé à ce type de dommages pendant un tour complet, il perd autant de PdV que le potentiel de la substance.

Le feu

Dans les situations où le contact prolongé avec les flammes peut être évité, des jets d'AGI + Esquive (DIF variable selon le contexte) peuvent permettre de diviser ce total par 2.

L'armure protège au premier tour d'exposition à la flamme. Au tour suivant, seuls la moitié des points d'armure sont efficaces contre le feu. Ensuite, l'armure ne protège plus du tout du feu, elle peut même être endommagée par les flammes si l'EG le désire.

TABLE DES FEUX	
Nature du feu	**Potentiel de dommage**
Chandelle	1
Torche	5
Petit feu, brasero	10
Grand feu, feu de joie	15
Bûcher	20
Incendie	25

L'acide

L'acide a les mêmes propriétés que le feu, l'intensité variant selon la concentration. En revanche, le POT d'acide diminue de moitié à chaque tour.

L'armure, comme pour le feu, ne protège que le premier tour, après quoi le produit s'infiltre peu à peu ou perce. Par ailleurs, la protection de l'armure est réduite d'1 point par tranche de 5 points de potentiel, dû à la corrosion qu'induit la substance. Nettoyer rapidement les surfaces exposées ou retirer les vêtements imbibés restent les meilleures parades contre ce type de dommages.

Faim, soif, asphyxie

Ces trois types de dommages fonctionnent d'une façon particulière dans la mesure où ils n'occasionnent que des Blessures graves et ne font pas perdre de points de vie. Ils agissent tous trois de la même manière, quoique à des vitesses différentes.

L'asphyxie se compte en tours, la soif en demi-journées, la faim en journées. Certains facteurs peuvent hâter ces processus (le désert, par exemple, pourrait faire passer en heures la périodicité de la soif).

Pendant RÉS unités de temps, rien ne se passe. En cas d'activité physique intense, l'EG est invité à réduire l'autonomie d'une unité de temps par unité d'activité. Après cette période, l'Inspiré doit réussir un jet ouvert de RÉS à DIF 10. S'il le réussit, il ne se produit rien, la MR indique le moment du prochain jet. S'il rate, il encaisse une Blessure grave fictive, qui se guérira en quelques tours / demi-journées / journées suivant le type de désagrément auquel il s'exposait. Le jet suivant a lieu à l'unité de temps immédiatement après et est incrémenté de 5 points, et ainsi de suite jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que la situation s'améliore.

Exemple : Lidunya, dans sa chute, a ameuté les gardes. Elle se cache dans un petit étang non loin du manoir. Malheureusement, un des soldats l'a aperçue et se poste au bord de l'eau.
Puisqu'il s'agit d'asphyxie, l'unité de temps sera le tour. Lidunya a une RÉS de 6. Les 6 premiers tours, rien ne se passe. Le septième, elle teste sa RÉS sans problème et obtient 19 contre DIF 10. Sa MR de +9 lui laisse encore 9 tours avant de retenter son jet, à DIF 15 cette fois-ci. Elle n'obtient que 14, ce qui est donc un échec. Elle encaisse une Blessure grave qui ne va pas faciliter le prochain jet, qui est pour le prochain tour, à DIF 20, +2 pour la Blessure grave.

Vieillissement

Le vieillissement dépend avant tout de la résistance. À partir de la moitié de la durée de vie moyenne de son espèce, un Inspiré commence à décliner (voir le descriptif des différents peuples saisonins. En ce qui concerne l'homme, sa durée de vie moyenne est de soixante ans). Une fois passé ce cap, un jet ouvert de RÉS doit être effectué tous les ans, à DIF 15. En cas d'échec, calculez la MR négative et consultez la table.

Dès qu'une caractéristique tombe à 0, le personnage meurt. Le choix des caractéristiques est laissé à la discrétion de l'EG, qui pourra les tirer au hasard, diminuer la plus forte, la plus faible (une option très dangereuse) ou même laisser choisir le joueur.

Dés qu'une caractéristique tombe à 0, le personnage meurt. Le cas des caractéristiques des saisonins est particulier : Si un saisonin tombe à 0 plus le bonus lié à son peuple, il meurt, et n'attend pas pour ce faire que la caractérisque impliquée atteigne zéro. Par exemple, si un géant tombe à 8 en FOR (0, sa caractéristique non modifiée, + 8, son bonus de géant), il meurt, bien qu'il n'ait pas, dans les faits, effectivement baissé jusqu'à une FOR de 0.

Les diminutions de caractéristique affectent le maximum de celle-ci.

TABLE DE VIEILLISSEMENT	
MR du jet de RÉS	**Effets**
-5 à -1	Aucun effet, la DIF des jets de vieillissement est définitivement incrémentée de 5
-10 à -6	Perte d'un point de caractéristique (Corps)
-15 à -11	Perte d'un point de caractéristique (Esprit)
-20 à -16	Perte d'un point de caractéristique (Âme)
-21 ou moins	Mort

Équipement et coûts

Tous les prix s'entendent en pièces d'or (PO). La pièce d'or keshite est reconnue pour sa très faible teneur en or, au profit du plomb qui en compose l'essentiel. Une pièce d'or représente une journée de vivre et de couvert dans des conditions minimales. Elle contient deux grammes d'or, et se subdivise en onze « bribes », qui sont des pièces d'or d'une valeur pratiquement négligeable (on les surnomme ironiquement « pièces de plomb »), uniquement utilisées par le petit peuple.

Les tarifs indiqués à l'aide de décimales utilisent donc la bribe. N'oubliez pas que onze bribes font une pièce d'or, ce qui signifie que 3,11 PO ne représentent pas 3 pièces d'or, 10 bribes et un dixième d'une monnaie de valeur inférieure (qui n'existe pas), mais 3 pièces d'or et 11 bribes, soit, en fait, 4 pièces d'or.

Ce système monétaire vous paraît compliqué et vous ne vous y retrouvez pas ? Ça tombe bien, c'est très exactement ce que recherchaient les marchands keshites qui l'ont mis au point.

Quelques salaires

Les chiffres qui suivent ne sont que des indications d'ordre de grandeur, des moyennes de prix et de coûts qui peuvent varier du dixième au centuple en fonction de la rareté de l'article, de son accessibilité et de la culture locale. Un marchand keshite manipule des sommes d'argent colossales, alors que certains nobliaux ruinés des baronnies ne connaissent de l'or que les souvenirs de leurs ancêtres impécuniers.

Les prix des professionnels ne sont pas toujours réglés en or. Un apprenti vaut le vivre et le couvert, ce que représente l'unique PO qu'il coûte. Il n'y a rien de surprenant à ce qu'il soit payé en nature. Certains de ces prix ne sont indiqués qu'à titre d'exemple des sommes dont dispose un individu moyen par jour, dans la profession concernée.

Par jour (apprenti / individu moyen / maître)

Ouvrier agricole, paysan :	1 / 1 / 3
Artisan spécialisé :	2 / 3 / 7
Artisan, campagne :	1 / 2 / 3
Artisan, ville :	1 / 2 / 4
Domestique :	1 / 2 / 5
Marchand (colporteur) :	2 / 5 / 7
Marchand (directeur d'une compagnie marchande) :	7 / 15 / 50
Noble :	12 / 25 / 60
MÊLBureaucrate :	1 / 2 / 5
Conducteur de chariot :	1 / 3 / 7
Cuistot :	2 / 3 / 7
Érudit :	2 / 4 / 7
Garde :	1 / 2 / 3
Sous-officier :	2 / 5 / 7
Officier :	10 / 20 / 40
Matelot :	1 / 6 / 20
Magicien :	1 / 15 / 45

Immeubles

Les biens immobiliers sont rarement à vendre. Une maison est souvent la seule possession d'un individu et surtout de sa famille. Les prix sont surtout indiqués à la construction.

Vente / Construction

Château	
- simple donjon avec palissade, hôtel particulier :	30 000
- double enceinte et nombreuses tours de guet, manoir) :	250 000
- énorme krak à quadruple enceinte, immense demeure seigneuriale :	1 000 000 et plus
Échoppe de marchand ou d'artisan :	1 000
Étable :	250
Fossé et rempart de 6 m de haut (le mètre) :	500
Grande demeure citadine :	2 500
Forge :	1 200
Grange :	350
Maison paysanne :	850
Moulin :	1 700
Palissade de 3 m (le mètre) :	100
Temple liturge :	jamais à vendre
Tour de guet :	1 500

Location

Pour une maison en ville, comptez un loyer égal au dixième de son coût d'achat, par mois. Ce chiffre varie selon le quartier où le bâtiment est construit. Dans les bas-fonds de Lorgol, les habitations sont à qui en voudra, tandis que dans les beaux quartiers de la capitale keshite, certaines demeures peuvent atteindre dix fois ces chiffres.

Le transport

Le transport ne comprend pas les indispensables escortes armées sans lesquelles les propriétaires refusent d'effectuer des voyages dans les régions dangereuses. Selon le degré de risque que comporte la région, le coût du transport peut se voir multiplier par dix, voire cinquante. Par ailleurs, les conditions de voyage influent elles aussi sur le prix : à fond de cale, ou en travaillant un peu dans l'organisation du voyage, ces prix sont à diviser par dix. Dans des conditions luxueuses (cabine du capitaine, un chariot uniquement pour soi), il faut au contraire les multiplier par dix.

Par jour, pour une personne ou 100 kg de matériel :

Transport par mer :	15
Transport fluvial :	10
Par la route :	12

Les matières premières

Ces prix s'entendent en amont, c'est-à-dire que ce sont les prix de vente obtenus par les producteurs ; les intermédiaires – en ville, notamment – peuvent multiplier par cinq les prix indiqués.

Blé, la tonne :	400
Bois, le stère :	50
Charbon, la tonne :	350
Épices exotiques, la pincée (1 gramme) :	25
Matériaux rares (onyxium, écailles de wyvern, os de Danseurs, Éclat), la pincée (1 gramme) :	1 250 et plus
Marbre, le bloc (1/2 tonne) :	600
Minerai de fer, la tonne :	700
Minerai de cuivre, la tonne :	450
Minerai d'or, le kilo :	500
Minerai d'argent, le kilo :	320

Les services

La corruption

Ces tarifs sont tout à fait indicatifs et peuvent varier énormément suivant l'endroit, la condition du criminel et celle de la victime. Un paysan encourt la mort

pour le braconnage en Urguemand, alors qu'un seigneur qui tue et viole ses paysans sera simplement déconsidéré.

Pour un acte sans grande importance

D'un fonctionnaire mineur (milicien...) : 2
D'une personne située en milieu de hiérarchie (officier) : 7
D'un individu haut placé (commandant) : 30

Pour quelque chose de grave

D'un fonctionnaire mineur (milicien...) : 50
D'une personne située en milieu de hiérarchie (officier) : 200
D'un individu haut placé (commandant) : 1 500

À l'auberge

Couchage, par nuit

Écurie : gratuit pour les clients qui mangent sur place, sinon 0,2
Salle commune : 1
Chambre individuelle : 3
Chambre, qualité supérieure : 6

Nourriture (un repas, pour la journée)

Ration de pain quotidienne : 1
Repas complet de mauvaise qualité : 2
Repas moyen, avec un peu de vin : 3
Repas plantureux, vin à volonté, plusieurs services : 5
Festin ou banquet : ..... 20 et plus
Rations séchées : 6

Vins et boissons

Bière, la chope : 0,2
Alcool local,
- la bouteille : 2
- le verre : 0,3

Alcool fort,
- la bouteille : 2,5
- le verre : 0,4

Bon cru,
- la bouteille : 5
- le verre : 1

Grand vin
- la bouteille : 50
- le verre : 10

Services divers

Bain,
- à l'abreuvoir : ..... gratuit
- chaud, dans une chambre : 0,5

Barbier : 0,7
Soins du cheval (bouchonnage, avoine, etc.) : 0,1/jour

Illégalités diverses

(sans garantie de résultat)

Assassin, contrat ordinaire : 40
Assassin, individu important et/ou protégé : ..... 50 et plus
Espion, la journée : 28
Faux papiers : 25
Indics, la consultation : 3
Prostituée, à l'abattage : 4
Prostituée, compétente : 9
Prostituée, courtisane méduse des Terres veuves : 400
Voleur, pour un casse sans complications : 12
Plusieurs voleurs, pour une opération délicate : 20/voleur

Soins

Premiers soins après blessure : 1
Consultation d'un médecin (maladie...) : 7
Opération longue et complexe : 15

Biens manufacturés et autres marchandises

Accessoires de voyage

Astrolabe : 15
Bâton de marche : 0,5
Batterie de cuisine de voyage : 5
Boussole : 14
Corde, 5 mètres : 1
Couverture : 0,7
Crampons : 0,8
Gourde (en bois), 2 litres : 0,5
Lanterne ordinaire : 1,5
Lanterne sourde : 2,5
Lit de camp : 1,5
Longue-vue : 15
Lutrin de voyage : 1,3
Malle : 3
Matériel de premiers soins (bandages, alcool, fil à suture, aiguille...) : 3
Marmite : 5
Moustiquaire : 0,7
Outre, 10 litres : 0,7
Sac à dos en cuir : 1,2
Sac de marin en toile : 1
Tente, 2 personnes : 3,2
Tente, 8 personnes : 7,5
Tente (grand tref, jusqu'à 20 personnes, occupe deux mules ou quatre porteurs) : 20
Trousse de maquillage : 1,8
Ustensiles de toilette (peigne en bois, brosse, morceau de savon) : 1,5

Animaux

Bœuf de labour : 35
Chat : 1
Chèvre : 15
Chien de compagnie : 1,5
Chien de garde : 4
Chien de chasse de race : 12
Cochon : 25

Faucon de chasse entraîné : 15
Mouton : 13
Oiseaux chanteurs exotiques : 80
Poulet : 0,5
Serpent de compagnie (importé des Terres veuves) : 65
Vache : 32

Au bonheur de l'érudit

Carnet de route vierge : 4
Cahier : 3,5
Encre (33 cl) : 2,2
Encrier de voyage : 2,5
Grande feuille de parchemin, idéale pour tracer une carte : 1
Papyrus, les 10 feuilles : 2
Parchemin, la feuille : 0,7
Plume d'oie, la dizaine : 0,5
Sceau et bâton de cire : 1,3

Aux délices du larron

Cartes à jouer : 1
Cartes marquées : 3
Dés à six faces, la paire : 0,5
Dés à six faces pipés, la paire : 2,5
Diamant coupe-verre : 3
Garrot : 0,6
Grappin : 3
Outils de crochetage : 10
Passe-partout : 6
Poivre 30 g (pour les chiens de garde) : 0,3
Sifflet : 0,4

Bijoux

Modèle nu, sans pierres précieuses
Métal vil (cuivre, bronze ou fer) / métal précieux (argent, or) / matériaux rares (écailles de wyvern, onyxium)

Boucle de ceinture : 3 / 450 / 5 000
Boucles d'oreilles, la paire : 1 / 100 / 2 000
Bracelet : 2,5 / 230 / 4 000
Broche : 1,8 / 250 / 4 300
Chaîne : 4 / 500 / 10 000
Couronne : 25 / 3 500 / 55 000
Diadème : 20 / 2 300 / 40 000
Masque : 5 / 2 600 / 45 000
Médaillon : 1,8 / 250 / 4 500
Pendentif : 1,5 / 120 / 2 500
Sceptre : 5 / 3 500 / 60 000

Pierres semi-précieuses, la pierre (assez grosse pour orner un bijou)

Agate œil-de-chat : 18
Aigue-marine : 15
Ambre : 12
Améthyste : 20
Corail : 10
Grenat : 10
Hématite : 15
Jade : 35
Jaspe : 25
Lapis-lazuli : 20
Malachite : 7
Pierre de lune : 25
Sanguine : 15
Serpentine : 17
Tourmaline : 18
Turquoise : 6

Pierres précieuses, la pierre (assez grosse pour orner un bijou)

Diamant : 280
Émeraude : 180
Rubis : 150
Saphir : 130
Topaze : 100

Accessoires de magie

Pigment (la pincée) : 50
Encre magique pour invoquer un Démon :
(Cercle I / II / III / IV / V) : 10 / 25 / 50 / 125 / 175
Œuvre d'Art ancien
- 10 point de Seuil : 1 000
- jusqu'à 20 points : points de Seuil x 2 500
- jusqu'à 30 points : points de Seuil x 10 000

Mentor dans les Arts magiques
- pour apprendre un Sort : 50 / jour
- pour améliorer un art profane : 7 / jour
- pour améliorer un Art magique : 15 à 45 / jour

Mentor dans l'Emprise
- pour améliorer Connaissance des Danseurs : 10 / jour
- pour améliorer Résonance : 15 à 45 / jour

Mentor en Démonologie ou en Faux Accord : 250 à 1 000 / jour Danseur
- Marquage d'un Danseur : le Cryptogramme-magicien offre une prime de 50 à tout mage présentant volontairement son Danseur au rituel
- sans marque, juste capturé : 250
- Marqué, sans entraînement : 500
- Marqué, entraînement minime (20 points de Seuil) : 800
- Entraînement normal (60 points de Seuil) : 1 850
- Danseur doué (sans entraînement, sinon introuvable) : 5 000 et plus

Chasse et pêche

Cage (petite / moyenne / grande) : 1 / 2 / 4
Cor de chasse : 2
Filet : 1,2
Hameçons et ligne : 0,2
Harpon (baleine) : 1,5
Harpon (pêche en rivière) : 0,8
Piège à ours : 4,5

Piège à renard : 2,5

Divers

Balance avec poids : 3
Barrique (300 litres) : 16
Bougies, les 10
(suif / cire d'abeille parfumée) : ..... 0,10 / 3,5
Cadenas : 10
Chandelle (suif, cire) : ..... 0,2 / 0,4
Foudre (1 000 litres, à peu près intransportable) : 50
Huile, le flacon de 25 cl : 0,6
Lampe à huile : 1,3
Loupe : 1,8
Miroir, mural : 2,5
Poison,
- rareté 10 : 100
- rareté 15 : 1 500
- rareté 20 : 5 000
- rareté 30 : ..... introuvable et presque jamais vendu, sinon pour des sommes colossales

Tonneau (100 litres) : 7,5
Tonnelet (20 litres) : 4

Équipement professionnel

Atelier de charpentier
(rabots, niveaux, scies, fil à plomb, etc.) : 105
Atelier de maçon (marteaux, ciseaux, etc.) : 110
Cuisine roulante (fourneaux, casseroles
et couverts pour 25 personnes) : 120
Échoppe d'écrivain public (papier,
encres de couleur, plumes, crayons, fusains) : 95
Forge (enclume, marteaux,
soufflet, pinces, etc.) : 160
Salle de torture tout équipée
(chevalet, brasero, pinces, poucettes, etc.) : 300

Équitation

Bride : 1
Cravache : 0,8
Étriers : 1,5
Fers à cheval, les 4 : 3
Fontes : 2 5
Harnais : 2,6
Selle : 7

Instruments de musique

Cistre : 10
Cor de chasse : 3
Flûte : 1,5
Harpe : 18
Tambour : 5
Tambourin : 2,3
Timbale : 13
Viole : 12

Meubles

Armoire : 12
Banc : 4
Bibliothèque : 6
Bureau : 14
(compartiments secrets en option : ..... + 20)
Fauteuil : 8
Tabouret : 3

Outils

Bâche (1m²) : 0,9
Bêche : 5
Burin : 4
Chevilles, la centaine : 1
Clous, la centaine : 1,3
Coin à fendre : 1,7
Échelle : 4
Hachette : 3,5
Lime : 3
Marteau : 2
Pelle : 5
Pierre à aiguiser : 1
Pince : 4
Pioche : 5,5
Poinçon : 0,9
Scie : 4

Vêtements

Bonnet : 0,5
Bottes : 5
Braies : 1
Cape : 0,9
Capuchon : 0,6
Ceinture : 1,2
Chapeau : 1,1
Chaussures de ville : 2,8
Chemise : 1
Coiffe : 0,6
Gants : 1,5
Manteau : 5
Pantalon : 3
Pelisse en fourrure : 10
Robe, à la dernière mode
des Communes princières : 35
Robe, commune : 3,5
Sandales : 0,8
Sous-vêtements, ordinaires : 0,7
Sous-vêtements, lingerie coquine : 6,5
Surcot : 3
Tablier : 1,2
Tenue bourgeoise : 15
Tenue d'apparat : 28
Tenue de voyage : 10
Uniforme de garde, pièce : 12

Moyens de transport

Transports terrestres

Âne : 20
Carrosse : 180
Chaise à porteurs : 18
Chameau : 65
Chariot, quatre roues : 85
Charrette, deux roues : 55
Cheval de bât : 75
Cheval de guerre entraîné : 140
Mule : 25
Palanquin : 35
Poney : 55
Roulotte : 100

Navires

Prix d'un navire neuf, apparaux non compris.

Barque : de 200 à 500
Chaloupe : de 400 à 700
Chebec : de 1 800 à 3 200
Corvette : de 4 800 à 7 000
Cotre : de 2 900 à 4 000
Frégate : de 9 000 à 12 000
Galère : de 3 900 à 5 900
Galion : de 4 100 à 8 000

Armures

(veste seule / armure partielle / armure complète)

Le prix des armures est fourni pour les modèles nus, sans ornementations particulières et pour une qualité moyenne. Des équipements de récupération (les détrousseurs de cadavres proposent souvent des occasions extraordinaires) peuvent valoir la moitié du prix mentionné. Des armures d'une qualité exceptionnelle ou particulièrement travaillées pourraient multiplier par dix voire cent les tarifs indiqués.

Cotte de mailles : 850 / 1 800 / 4 200
Cuir : 17 / 40 / 120
Cuir et métal : 50 / 120 / 250
Écailles : 150 / 350 / 750
Lamelles : 350 / 800 / 1 700
Plaques : 2 000 / 7 500 / 25 000
Vêtements lourds : 7 / 15 / 30

Armes

Mêmes remarques que pour les armures : les modèles proposés ici sont neufs et de qualité moyenne. D'occasion, ils valent moitié moins cher, de la meilleure facture et/ou rehaussés d'ornementation, ils peuvent valoir de dix à cent fois les valeurs indiquées ci-dessous.

Aiguillon : 2
Bâton ferré : 2,10
Canne : 1,5
Cimeterre : 15
Coutelas : 6
Coutelle : 3,7
Dague : 5
Demi-hache : 3,6
Épée : 16
Épée géante : 65
Épée ogre : 22
Épinglette : 2,2
Espadon : 60
Étoile de fer : 13
Fléau d'arme : 9
Fleuret : 14
Fourchon : 6
Glaive : 14
Grand fléau : 55
Grande lance : 30
Hache : 12
Hache double : 57
Hache géante : 63
Hache ogre : 18
Hachette : 3,10
Hallebarde : 49
Lamelle : 4,7
Lance de cavalerie : 12
Lance : 9
Lance géante : 60
Maillet géant : 19
Maillet ogre : 13
Main gauche : 11
Marteau de guerre : 13
Masse : 10
Masse géante : 50
Massette : 3,5
Massue : 1
Matraque : 1,7
Pilum : 8
Pique : 6
Pique géante : 30
Rapière : 17
Sabre : 15,5
Trident : 8
Tronc d'arbre : 4

Boucliers

Targe : 12
Écu : 21
Pavois : 45

Armes de trait

Arbalète : 25
Arbalète farfadine : 75
Arbalète légère : 20
Arbalète lourde : 55
Arc : 12
Arc composite : 36
Arc court : 7
Arc court composite : 21
Arc long : 18
Arc lutin : 6
Baliste : 340

L'expérience

L'apprentissage, qu'il soit le fruit de l'enseignement d'un maître, dû à une série d'expériences personnelles ou obtenu en autodidacte, est géré à l'aide de points d'Expérience qui vont permettre d'améliorer les paramètres des Inspirés.

Le système d'AGONE considère que l'expérience obtenue au cours des scénarios (c'est-à-dire en excluant les apprentissages effectués par le biais d'un professeur ou d'un livre) est le fruit à la fois de la volonté individuelle d'apprendre, à savoir le temps libre consacré par un individu à s'entraîner, en même temps que de l'expérience au sens propre du terme, c'est-à-dire les enseignements tirés de ses erreurs et de ses réussites.

Lorsqu'un joueur attribue ses points d'Expérience, il ne fait que refléter ce fait : soit il les répartit dans des caractéristiques, des compétences ou tout autre paramètre auquel ces points peuvent s'appliquer et qui lui ont servi au cours de l'aventure, ce qui reflète ce qu'il a appris par le bais du scénario lui-même ; soit il les attribue à des paramètres qui n'ont pas été d'une quelconque utilité pendant l'aventure, auquel cas il gère tous les temps morts, les soirées, les matinées, les moments d'inaction qu'il a passés à acquérir un gain d'expérience par l'entraînement individuel. Dans cette optique, un certain nombre de règles s'appliquent.

La répartition des points d'Expérience

Les points reçus à la fin d'un scénario doivent être intégralement répartis. Il n'est pas possible d'en garder en réserve pour obtenir soudainement une compétence dont on ne disposait pas et qui se révèle utile en cours d'aventure. L'expérience est le fruit de l'effort et de la volonté d'apprendre.

Les compétences des familles Savoir et Occulte

Ces compétences ne peuvent être augmentées par expérience, à moins que l'Inspiré n'ait eu accès à une source d'information susceptible de lui avoir appris quelque chose. On ne peut pas « s'entraîner » à la Géographie. Il faut disposer de livres, voyager, visiter ou recevoir l'enseignement d'une personne connaissant ce domaine.

Gain de points d'Expérience

A la fin de chaque scénario, l'EG est invité à attribuer individuellement, pour chacun des Inspirés, des points d'Expérience en fonction de son action sur l'aventure. Ainsi, un individu suractif tirera plus d'enseignement qu'un autre resté en retrait.

Un scénario complètement raté, auquel les Inspirés n'ont rien compris, devrait rapporter 4 à 5 points.

Un scénario réussi, sans plus, devrait en rapporter 10 à 20.

Enfin, un scénario réussi avec brio, au cours duquel l'un des joueurs s'est illustré de manière exceptionnelle, devrait en rapporter à l'Inspiré concerné de 20 à 30.

Attribuer les points d'Expérience

L'EG attribue ces points en fonction des accomplissements des Inspirés. Voici quelques exemples ; le scénario fourni à la fin du présent ouvrage en donne une illustration (les exemples en sont tirés).

Il est à noter que, dans des scénarios particulièrement longs et ardus ou dans le cadre de campagnes, ces points sont à attribuer pour chaque étape importante, et non à la fin du scénario ou de la campagne.

- Survivre au scénario : 3 à 4 points suivant les dangers rencontrés.
- Comprendre un des éléments majeurs du scénario et parvenir à l'exploiter (découvrir que ses camarades Inspirés sont sous l'emprise d'un Sort et le lever) : 4 à 5 points suivant l'opposition rencontrée.
- Accomplir un acte exceptionnel (remporter une joute) : 2 points.
- Idée brillante qui permet de résoudre l'intrigue d'une manière plus efficace (démasquer un drakonien avant qu'il n'ait le temps de mettre en place son plan) : 5 points.
- Interprétation du personnage hors norme (l'interprétation provoque le rire ou l'admiration de tout le monde) : 2 à 3 points suivant les dangers encourus à cause de cette interprétation.
- Accomplissement personnel (un Inspiré parvient à tirer quelque chose de hautement positif pour lui du scénario, comme un satyre nouant une intrigue amoureuse avec une Dame éminente) : 1 à 2 points suivant l'importance de l'accomplissement.
- Se comporter de manière héroïque (affronter en un corps à corps épique un individu dangereux) : 1 à 2 points suivant les dangers encourus.
- Apprendre quelque chose d'important pour son personnage (découvrir une œuvre d'Art ancien par le biais d'un Artefact alors que l'on est soi-même un passionné d'Arts magiques) : 1 à 2 points suivant l'importance des informations acquises.

L'abréviation de « points d'Expérience » est PX (prononcez pex ou pix). On les inscrit sur le Parchemin dans les cases à droite de celles réservées aux scores actuels.

Utiliser les points d'Expérience

Les points sont attribués à des Aspects, des caractéristiques, des compétences, des avantages ou des défauts.

En ce qui concerne les trois premiers, ils augmentent d'un point lorsque le nombre de points attribués atteint un certain nombre de fois le niveau suivant, comme indiqué dans l'encadré ci-contre. Ils ne peuvent être augmentés qu'une seule fois par scénario. Une fois qu'un nombre suffisant de points ont été attribués pour permettre d'augmenter d'un niveau, le reste doit être réparti ailleurs, dans un autre paramètre.

Néanmoins, des circonstances exceptionnelles peuvent justifier qu'un Inspiré améliore plusieurs fois le même paramètre (la participation à une immense bataille pendant cinq jours d'affilée pourrait permettre, par exemple, d'augmenter plusieurs fois une compétence d'Arme).

Les points d'Expérience ne peuvent être attribués aux compétences des familles Savoir et Occulte que si l'Inspiré qui souhaite le faire a eu l'occasion d'apprendre des choses concernant les compétences de ces familles qu'il souhaite améliorer. A savoir si le scénario lui en a fourni l'opportunité ou s'il passe tout son temps libre à lire des ouvrages sur le sujet (ce dernier point est à séparer des règles concernant l'apprentissage au travers des livres dans la mesure où l'Inspiré n'y consacre pas tout son temps).
On peut aussi acheter une spécialisation. Ce ne peut être fait que lorsqu'un Inspiré dispose d'au moins le niveau 5 dans la compétence et cela coûte 3 points d'Expérience. On ne peut disposer que d'une seule spécialité dans une même compétence, de sorte qu'il vaut mieux y réfléchir à deux fois avant d'en choisir une. Par ailleurs, l'acquisition d'une spécialité se fait au dépens de l'augmentation du niveau de la compétence : on ne peut pas augmenter la compétence, puis lui acheter une spécialisation ou l'inverse. C'est l'un ou l'autre.
Les avantages sont obtenus lorsque le nombre de points correspond à 10 fois leur valeur de points de création ; les défauts sont éliminés lorsqu'ils atteignent 5 fois leur valeur de points de création. Seules les caractéristiques primaires peuvent être augmentées, mais cette augmentation modifie, s'il y a lieu, les secondaires. De même, les altérations des bonus d'Aspect affectent la Flamme.

Exemple : *Mugl le minotaure vient de terminer avec brio un scénario assez difficile. Il a reçu 22 points d'expérience, qu'il répartit immédiatement comme il en a l'obligation.*
Il met 6 points en Géographie : Terres Veuves. Comme le scénario s'y est en grande partie déroulé, l'EG lui accorde le droit d'augmenter cette compétence de la famille Savoir (alors que normalement, il ne devrait pas pouvoir progresser par expérience, à moins d'avoir spécifiquement étudié cette matière). Son score était de 1. Pour passer au niveau suivant, il doit donc payer 2 (le niveau souhaité) x 3 (le multiplicateur spécifique aux compétences). Les 6 points qu'il vient d'investir lui permettent donc de progresser d'un niveau.
Il met encore 9 points en Discrétion, qu'il avait au niveau 2. Trois fois le niveau souhaité donnent, en l'occurrence, 9. Il progresse là encore d'un niveau.
Restent 5 points. Mugl les place en « Arme : hache ». Sa compétence est de 8, ce qui signifie qu'il faudra encore 22 points (9 x 3 = 27 points d'expérience pour augmenter ; moins les 5 qu'il vient d'y attribuer, restent 22). Il ne progresse donc pas cette fois.
Mugl n'est pas très discret. Cependant, dans la mesure où il ne peut augmenter une même compétence qu'une seule fois par scénario, il ne peut mettre plus des 9 points qu'il y a attribué, puisque ceux-ci suffisent déjà à lui permettre d'obtenir l'unique niveau auquel il a droit... pour ce scénario du moins.

L'apprentissage auprès d'un maître ou d'un ouvrage

L'apprentissage auprès d'une source d'information fonctionne de la même manière que le gain d'expérience en cours d'aventure, avec cette nuance que les points d'Expérience obtenus par ce biais ne proviennent que d'un professeur ou d'un ouvrage susceptibles d'apprendre quelque chose à l'Inspiré. Ces points doivent être investis dans le domaine où est prodigué l'enseignement. Un ouvrage traitant de géographie ne permettra pas d'apprendre grand-chose sur l'athlétisme.
Le maître doit avoir un niveau de compétence supérieur strictement à celui de son élève.
Le maître effectue un jet de CHA + la compétence enseignée contre DIF 15 (cette Difficulté peut baisser dans des conditions particulièrement favorables à l'enseignement ou au contraire être augmentée si les circonstances sont particulièrement défavorables). L'élève devra réussir un jet d'INT + la compétence enseignée contre DIF 3 x le niveau souhaité, moins la MR du maître.
Ensuite, pour chaque journée consacrée à étudier (au moins huit heures d'affilée), l'élève recevra 1 point d'Expérience, jusqu'à ce qu'il ait progressé d'un niveau dans la compétence ou qu'il cesse de suivre les cours (les points déjà obtenus sont conservés comme des points d'Expérience normaux). Le processus doit alors être repris depuis le début s'il souhaite continuer à suivre des cours dans la matière.

TABLEAU DES MULTIPLICATEURS DES POINTS D EXPÉRIENCE

Type de paramètre modifié	Multiplicateur (au niveau obtenu lorsque c'est applicable)
Aspect	x 7
Caractéristique	x 5
Compétence	x 3
Avantages	x 10
Défauts (pour en éliminer un)	x 5

Exemple : *Mugl le minotaure tente d'apprendre la compétence « Arme : cornes » auprès d'un de ses frères qui est prêt à la lui enseigner. Celui-ci n'est pas très bon pédagogue mais maîtrise cette arme à haut niveau. Sa Base est de 10 (2, son CHA, plus 8, sa compétence), il jette les dés et obtient un 8. Sa MR est donc de 3 (10+8 = 18 contre DIF 15). Mugl effectue son jet. Il a 5 en INT et 5 en « Arme : cornes ». Sa Difficulté est de 15 (3 multiplié par 6, le niveau qu'il souhaite atteindre, soit 18, moins la MR du professeur, à savoir 3, ce qui fait retomber la DIF de Mugl à 15). S'il réussit le jet, il lui faudra 18 jours, soit un peu plus de 3 semaines, pour obtenir un niveau supplémentaire dans la compétence. S'il s'interrompt, faute de temps, avant la fin de cette période, par exemple au bout de 10 jours, il n'aura pas complètement perdu son temps, puisqu'il aura tout de même obtenu 10 points d'Expérience dans la compétence « Arme : cornes ».*

Le processus d'apprentissage à l'aide d'un ouvrage est tout à fait similaire, avec cette nuance que le niveau du « maître » et la MR qu'il a obtenue sur son jet sont fixés par avance. Un livre de géographie pourrait ainsi avoir un « niveau » de 6, une MR de 5. Cela représente en fait la quantité d'informations contenues dans l'ouvrage (le niveau) et la clarté avec laquelle celles-ci sont exposées (la MR).

Les avantages et défauts

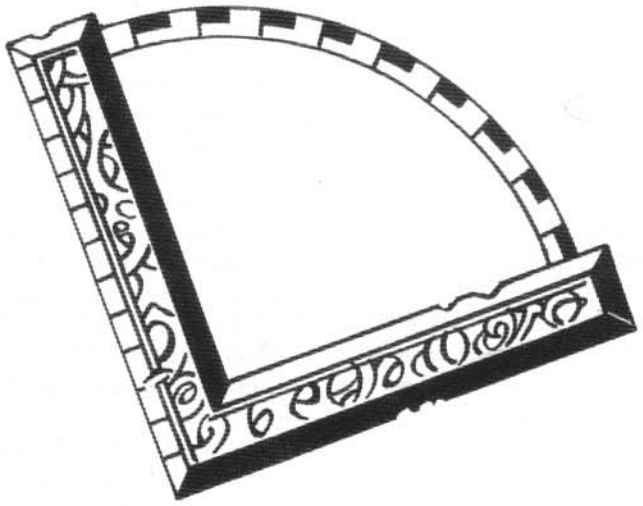
Il est possible, par le biais de l'expérience, d'éliminer des défauts ou d'acquérir des avantages. L'EG est laissé seul juge des possibilités envisageables. Il est bien entendu impossible à un unijambiste d'éliminer le fait qu'il lui manque un membre, de même qu'il est difficilement concevable de se découvrir subitement des sens extraordinairement aiguisés. Encore une fois, l'EG est l'ultime arbitre en la matière. Si elle juge possible qu'un unijambiste compense son défaut d'une manière ou d'une autre ou encore accepte qu'un maître dévoile les secrets de l'hyper-acuité sensorielle par la méditation transcendantale, rien ne s'y oppose.

Par ailleurs, il est tout à fait concevable qu'un avantage puisse être obtenu sans acquitter de points d'Expérience, notamment en ce qui concerne les Charges. Il n'y a rien à payer lorsque, au cours d'une aventure, on est nommé chevalier par un noble reconnaissant. Les coûts d'Expérience, en l'occurrence, ne représenteraient en effet que la somme de temps et d'efforts nécessaires pour approcher la bonne personne, la convaincre du bien-fondé de sa demande et obtenir satisfaction. Or, ceux-ci ont été joués pendant le scénario, finalement.

Bien entendu, il est impossible d'éliminer des Aspects noirs ou des Peines par expérience. Les moyens pour ce faire sont en général des quêtes ou des rituels magiques qui n'ont rien à voir avec l'apprentissage.

Les Sorts et les Œuvres

Ils ne peuvent être appris par expérience. C'est un processus d'apprentissage résolument différent, qui fait appel à une certaine forme d'intuition, à des qualités qui ne sont pas d'ordre intellectuel, mais bien à la sensibilité artistique des Inspirés. Le système permettant de les apprendre est fourni dans le chapitre concernant la magie.



2~La Magie

Généralités

L'enchantement du monde

La magie des Éternels

Les Éternels ont cédé à l'Harmonde des lieux et des créatures qui ont, pour certains, perduré jusqu'à nos jours. Nous les distinguons ci-dessous, en fonction de leur paternité.

LES MUSES

Aux origines, lorsqu'elles sillonnèrent l'Harmonde dans leur Quête de la Perfection, elles firent halte dans des lieux qui devinrent des Perfections. Relais gorgés d'Inspiration, ces Perfections vont, pour la plupart, disparaître au temps de l'Agonie. Certaines, pourtant, y survivront et sont aujourd'hui considérées comme des sanctuaires dédiés aux Muses. Rares, enfouies ou cachées, les Perfections se comptent en quelques dizaines.

Lors de la Quête de la Perfection, les Muses firent également naître des créatures. Certaines devinrent les Merveilles (comme les licornes et les sirènes), chargées de veiller sur les Perfections, d'autres devinrent les Excellences (comme les dragons et les phénix), soldats des Muses. Au cours du combat livré contre le Masque et l'Ombre, les Excellences furent décimées au point que des espèces entières s'éteignirent à jamais. Les Merveilles souffrirent également de la bataille mais parvinrent à sauver quelques-unes des leurs pour traverser le temps. Aujourd'hui, les sirènes sont considérées comme les Merveilles les plus répandues sur l'Harmonde (et qui, dit-on, se transmettraient le secret des chemins qui mènent aux Perfections).

DIURNE ET NOXE

Lorsque la nuit tapissa les failles de la terre et le sous-sol, elle creusa les Abysses et les Démons naquirent. Leur nature est évoquée dans le chapitre consacré à l'Ombre. Toutefois, prêtons l'oreille à cette légende qui évoque certains Démons baptisés les Déclins. Ils seraient des déchus, des Démons qui auraient renié l'héritage de Noxe devenu l'Ombre. Au fil du temps, les Déclins auraient fondé une fratrie, un mouvement de résistance au cœur des Abysses qui s'emploie à dénoncer le pacte qui lie l'Ombre au Masque. Ces créatures magiques ne peuvent être appelées par les Invocateurs à la surface de l'Harmonde. Leur magie s'exerce uniquement dans les Abysses.

Lorsque le premier jour se leva, Diurne naquit et avec lui ses serviteurs : les Lueurs. Chevaliers de lumière au même titre que les Démons étaient créatures de l'Ombre, les Lueurs ont été décimées durant l'Agonie. Elles ont affronté le Masque et ses alliés en première ligne et ont presque toutes disparu à cette époque. Toutefois, certaines ont survécu à la bataille. Blessées ou mourantes, elles se sont « endormies » pour récupérer leurs forces. Pour ce faire, elles ont tissé leur sang d'or pour prendre la forme de rayons de soleil. Parfois, à travers un vitrail ou même dans le reflet d'un carafon, on peut entendre une voix ou aperce-

AIRGUEIZ

Nature : Relique
Richesse : 5 (contenue dans la lame)
Émotion primaire : Jalousie
Émotions secondaires : Honte et Vengeance
Description : Il s'agit d'un poignard à la lame légèrement courbée. Sa garde représente un phénix figé dans l'or tandis que sa lame ambrée épouse la forme d'un jet de flamme provenant de la gueule de l'Excellence.
Histoire : Airgueiz fut l'instrument de la vengeance d'un ancien prince nomade qui parcourait ce qui deviendrait le désert de Keshe. Membre de la tribu Madjin, celui-ci découvrit que sa femme le trompait avec son adversaire du peuple Mountaquim depuis de nombreuses années. Ivre de colère, il lança toutes ses troupes dans l'attaque surprise d'un campement mountaquim afin d'en égorger un à un les occupants. Le prince madjin s'occupa personnellement de son rival en lui tranchant la tête méthodiquement à l'aide d'Airgueiz.
Pouvoir : Airgueiz confère un bonus de +4 à la compétence « Arme : poignard » de son porteur. De plus, elle a la faculté de refléter le vrai visage de la réalité. Autrement dit, une illusion de quelque origine qu'elle soit ne se reflète pas dans la lame d'Airgueiz.

voir le visage d'une Lueur. Pour prendre corps, les Lueurs auront besoin de Diurne et ce, malgré Janus qui veille sur elles. En revanche, elles peuvent parfois adresser un signe par le biais d'une surface réfléchissante. Il s'agira d'un signe qui s'esquisse sur le verre ou l'acier et qui, parfois, rend de précieux services aux Inspirés. Il existe même une lame si pure que les Lueurs s'y refléteraient en permanence, lui prêtant ainsi une puissance incomparable...

LES SAISONS

La magie des Saisons ne se résume pas uniquement au Décorum de l'Art magique (voir ci-après). Il existe une magie des Saisons transmise par les Dames elles-mêmes. Pour le Printemps, l'Été et l'Hiver, cette magie est exceptionnelle. Lorsqu'elle s'accomplit, il s'agit d'un lien ténu qui relie une Dame de la Saison correspondante à un saisonin. En règle générale, cette magie se transmet par le rêve et prend la forme de messages sibyllins. Dans des circonstances particulières, elle peut devenir opérante en investissant le corps du saisonin. Dans ce cas, elle devient le plus souvent une magie de la nature (par exemple, celle qu'exercera Émerod le lutin en ayant le pouvoir d'ensemencer la roche durant une seule et unique année...). En revanche, il existe des pouvoirs avérés que la Dame de l'Automne cède aux saisonins qui dépendent d'elles. Ces pouvoirs sont méconnus et se distinguent de la magie du Décorum de l'Automne.

JANUS

La magie exercée par Janus est une magie dite de la Sentence. Elle s'exerce par le biais de ses serviteurs, qui sont somme toute plus nombreux qu'on ne pourrait le croire : les créatures du Masque qui ont été arrachées à leur maître pour servir la Flamme et qui, à leur mort, passent également sous tutelle janusienne ; les éminences grises ; et les Lueurs, dont les messages sont souvent inspirés par Janus. La magie de la Sentence s'emploie, en toute circonstance, à émettre des jugements et à rétablir l'Harmonie.

La Flamboyance

LES VESTIGES ET LES RELIQUES

Au temps de la Flamboyance, lorsque les hommes étaient tous inspirés, jamais la magie ne s'exerça avec autant de puissance. Elle habitait les êtres et les lieux, elle étincelait dans les objets, elle inspirait les artistes et leurs créations. De la Flamboyance, l'Harmonde a hérité de Vestiges (lieux et éléments architecturaux) et de Reliques (tout objet de l'époque, de la poterie à l'épée).
Vestiges et Reliques se caractérisent par l'Éclat qu'ils contiennent. L'Éclat représente la magie de la Flamboyance qui s'est fossilisée au moment de l'Éclipse. Lorsqu'on évoque des Vestiges ou des Reliques, on sous-entend qu'ils contiennent de l'Éclat. Certains objets ou ruines datant de la Flamboyance peuvent être sans Éclat, mais ceux-là auront généralement disparu avec le temps.
À titre d'exemple, on peut citer les Mille Tours de la cité de Lorgol comme Vestige de la Flamboyance, ou bien Airgueiz, une Relique en forme de poignard (voir encadré).
Chaque Vestige et chaque Relique contiennent une part d'Éclat différent. Cela peut être le cœur de l'édifice, le pommeau d'une arme ou la lame tout entière. La teneur en Éclat définit la puissance de l'objet, sa permanence à travers le temps et les pouvoirs qu'il peut posséder (voir Éclat ci-dessous).

LES ERGASTULES

Le mot désigne des scènes de l'époque de l'Éclipse qui furent fossilisées sous la forme d'une fresque. L'œil profane confond souvent de vastes peintures murales avec les Ergastules. En réalité, celles-ci sont de véritables « instantanés » de l'époque, des espaces figés dans le temps que l'on peut, par la magie des Arts, délivrer de leur prison. Les Ergastules se créèrent spontanément au point culminant de l'Éclipse. Elles se sont formées là où l'Inspiration et le Génie de certains étaient si puissants que l'Éclat ne pouvait les résumer. Une Ergastule s'inscrit sur des supports différents : un mur, une toile, un objet. Le profane sera toujours stupéfait par la minutie de ces Œuvres, par le souci du détail. Mais une Ergastule n'est pas un tableau-monde. On ne peut pas voyager à l'intérieur ; on peut seulement faire venir certains de ses éléments (personnage, objet, décor) dans l'Harmonde. Ceux qui sont capables de percer le secret d'une Ergastule (et d'incarner ceux qui furent capturés à l'intérieur au moment de l'Éclipse) sont très rares. Un tel pouvoir est accessible aux plus grands Harmonistes, ceux qui pratiquent le Décorum et la Cyse à très haut niveau.

La magie d'aujourd'hui

L'Éclat

NATURE

L'Éclat est une magie fossilisée. Il est en quelque sorte une concrétion de l'Inspiration qui baignait l'Harmonde du temps de la Flamboyance. De couleur cuivrée et parfois veiné de rainures d'or, l'Éclat est la matière la plus résistante

connue sur l'Harmonde. On peut le trouver sous sa forme brute dans les Danseurs (leur structure osseuse), dans les Vestiges ainsi que dans les Reliques.
Dans des forges particulières, à la chaleur d'un feu magique et parfois de la Flamme de l'Inspiré, l'Éclat peut se fondre. À l'état liquide, sa consistance ressemble à celle du mercure. Il faut un savoir-faire particulier pour le forger. Non seulement il peut perdre son pouvoir dans l'opération, mais il peut également provoquer des réactions spontanées incontrôlables.

CARACTÉRISTIQUES DE L'ÉCLAT

Nature : l'Éclat peut être celui d'une Relique, d'un Vestige ou celui d'un Danseur.
Richesse : notée de 1 à 10, la Richesse de l'Éclat définit ses effets sur ceux qui le côtoient ou s'en emparent.
Pouvoir : ce sont les pouvoirs accordés par l'Éclat, qu'il s'agisse de bonus ou d'un effet magique.
Émotion principale : il s'agit de l'Émotion qui habite l'Éclat.
Émotions secondaires : il s'agit de deux Émotions spécifiques, liées à un contexte historique.

ÉMOTIONS

Chaque Éclat est porteur de trois émotions :

L'Émotion principale : elle exprime l'émotion fossilisée au moment de l'Éclipse, l'émotion d'un ou de plusieurs Inspirés. Cette Émotion n'est pas toujours active et peut avoir perdu de sa force au cours du temps. En règle générale, on parlera d'un Éclat de courage ou de haine en citant l'Émotion principale. Elle agit à des degrés différents en fonction de la puissance de l'Éclat (voir ci-dessous, « Pouvoir »).

Les deux Émotions secondaires : elles sont rares et s'expriment uniquement si une émotion « circonstancielle » est liée au Vestige ou à la Relique. Dans l'exemple de l'épée d'un roi, l'Émotion principale pourrait être le courage. Les Émotions secondaires pourraient être dans un cas la peur (éprouvée par le roi lorsqu'il affronta un Démon) et dans un autre cas la haine (à l'égard d'un ennemi). Ces Émotions secondaires se révèlent uniquement si l'Inspiré se trouve confronté à une situation similaire. Dans l'exemple ci-dessus, l'Inspiré sera particulièrement craintif lorsqu'il affrontera des Démons avec cette épée. L'Émotion secondaire est donc le plus souvent liée à des circonstances historiques.
Pour les Vestiges, il est important de noter que l'Émotion, principale ou secondaire, se révèle uniquement à des endroits spécifiques. Pénétrer dans des Vestiges ne signifie pas toujours être submergé par l'Émotion principale de l'Éclat. Elle se manifestera dans une pièce particulière, dans un couloir, sur un trône, etc. Les Émotions secondaires se manifesteront pour leur part en présence de certains événements liés à leur contexte historique.

Note : *ces Émotions principales ou secondaires ne sont pas liées aux principes de l'architecture ésotérique.*

LES ÉMOTIONS ET LE DANSEUR

Pour un Danseur libre, le cas se règle exactement comme pour un humain ou un saisonin, à la seule différence qu'il ne peut être affecté par un Éclat d'une Richesse inférieure à 5. En revanche, c'est tout à fait autre chose lorsqu'il s'agit d'un Danseur captif, lié à un Mage. Dans ce cas, l'EG effectue un jet en y ajoutant la Richesse de l'Éclat, à une difficulté égale à la Résonance du Mage plus l'Empathie du Danseur. Dans ce cas seulement le Danseur peut être affecté par un Éclat d'une Richesse inférieure à 5.

Jet : Richesse contre DIF (Empathie + Résonance)

Si le jet est réussi, le Danseur est soumis aux Émotions de l'Éclat comme un humain ou un saisonin.

INFLUENCE DES ÉMOTIONS

Il est nécessaire de bien distinguer les effets des Émotions principales et secondaires.

ÉMOTION PRINCIPALE

À partir d'une Richesse de 2, l'Émotion principale peut être ressentie par toute personne au contact de la Relique. S'il veut résister, le porteur devra réussir un jet ouvert de Volonté contre une difficulté égale à la Richesse de la Relique multipliée par 5.

Jet : VOL contre DIF Richesse x 5

S'il échoue, le porteur sera victime de l'Émotion principale au rythme indiqué dans l'encadré des effets de l'Éclat. Si la MR est comprise entre 0 et 9, le porteur ne souffrira que de la moitié de cette fréquence. S'il obtient une MR d'au moins 10, il ne souffrira aucunement de l'Émotion principale de la Relique. Ce jet ne doit être tenté qu'une seule fois par le porteur de l'objet et son résultat est toujours valable.

ÉMOTIONS SECONDAIRES

Toute Relique disposant d'une Richesse d'au moins 4 peut influencer son porteur avec ses Émotions secondaires. S'il veut résister, le porteur devra réussir un jet ouvert de Volonté contre une difficulté égale à la Richesse de la Relique multipliée par 3.

Jet : VOL contre DIF Richesse x 3

S'il échoue, le porteur sera victime des deux Émotions secondaires au rythme indiqué dans l'encadré des effets de l'Éclat. Si la MR est comprise entre 0 et 9, le porteur ne souffrira que de la première Émotion secondaire. S'il obtient une MR d'au moins 10, il ne souffrira d'aucune des deux Émotions secondaires de la Relique. Ce jet ne doit être tenté qu'une seule fois par le porteur de l'objet et son résultat est toujours valable.
Lorsqu'il est sujet à une Émotion quelle qu'elle soit, c'est l'Éminence grise qui guide le joueur dans l'interprétation de son personnage. L'EG juge des implications que pourrait avoir l'Émotion ressentie par le personnage dans son intrigue en fonction de sa personnalité. De plus, elle devra nuancer son interprétation en fonction de la Richesse de la Relique.

POUVOIRS

Les pouvoirs de l'Éclat sont, en théorie, innombrables. Chaque Éclat peut contenir en lui l'Inspiration d'un ou de plusieurs hommes de la Flamboyance. Cela suppose néanmoins que chaque Éclat a une « signature », un pouvoir particulier. Prenons par exemple une épée qui, au moment de l'Éclipse, servait dans la main d'un roi. Dans ce cas, l'Éclat aura contenu le courage de l'homme en question, peut-être même son talent. L'épée sera devenue une Relique et offrira à son propriétaire le courage et le talent d'un roi. Pour autant, cela ne signifie pas que l'Éclat a une véritable mémoire. Au moment de l'Éclipse, la mémoire de ce roi se sera transformée en Génie alors que la part innée, bouillonnante et émotionnelle de cet homme se sera concrétisée sous la forme d'Éclat.

PERCEPTION DE L'ÉCLAT

Un Terne ne peut se rendre compte de la présence d'Éclat avant une Richesse de 2. Par contre, un Inspiré peut tenter de percevoir l'Éclat à n'importe quel niveau de Richesse. Pour ce faire, il faut réussir un jet de PER+ Harmonie contre une difficulté de 20 moins la Richesse de l'Éclat.

Jet : PER + Harmonie contre DIF = (20 – Richesse)

Si le jet échoue, l'observateur ne verra qu'un métal cuivré prenant parfois l'apparence du mercure. Par contre, s'il réussit, il apercevra les veinures dorées qui le parcourent et ressentira toute l'essence magique qui se dégage du Vestige ou de la Relique.

EFFET DE L'ÉCLAT EN FONCTION DE SA RICHESSE

Chaque teneur en Éclat est accompagnée entre parenthèses de la fréquence du ressenti émotionnel (si le jet de Volonté est raté / pour une MR inférieure à –10).

Remarque : les Ternes ne peuvent apercevoir l'Éclat mais peuvent être sujets aux mêmes manifestations avec une sensibilité accrue, en tenant compte de cette règle : l'échelle est décalée d'un cran vers le bas. C'est-à-dire qu'un Terne sujet à l'influence d'un Éclat de Richesse 1 subira un effet équivalent à celui produit par un Éclat de Richesse 2.

1 : La présence de l'Éclat est presque imperceptible. Il s'agit de l'équivalent d'une goutte de pluie. L'EG pourra envisager un léger ressenti émotionnel au contact ou bien accorder à un artiste une meilleure inspiration (l'Éclat prendra par exemple la forme de quelques poils du blaireau d'un pinceau).

2 : À partir d'ici, la teneur de l'Éclat est perceptible par l'Inspiré. L'Éclat présent pourrait tenir dans un dé à coudre. L'EG pourra accorder un bonus à une arme et faire part d'un ressenti émotionnel plus fréquent (1 fois tous les quinze jours / 1 fois par semaine).

3 : L'Éclat aura un volume équivalent à celui d'un stylet et pourra manifester son Émotion principale sur quiconque s'en empare. Une arme investie d'un Éclat à la Richesse de 3 aura forcément un bonus applicable aux caractéristiques ou aux compétences (1 fois par semaine / 2 fois par semaine).

4 : L'Éclat peut avoir une influence directe sur l'Inspiré. L'Éclat a un volume équivalent à celui d'un verre. En outre, l'Inspiré peut percevoir les deux Émotions secondaires. C'est également le seuil minimal pour considérer des lieux comme des Vestiges. Si l'Éclat est inférieur à 4, il imprègne un objet du lieu, pas le lieu lui-même (2 fois par semaine / 1 fois tous les deux jours).

5 : C'est l'équivalent du Danseur. Le seuil est important puisqu'il suppose une véritable résonance avec l'Émotion principale. Elle est désormais omniprésente et habite l'Inspiré au sens où elle influence concrètement son caractère. Un Éclat de colère, par exemple, aiguisera le comportement agressif de l'Inspiré. Une Relique avec un Éclat de 5 suppose 4 points de bonus répartis selon les particularités de la Relique : ajustements de compétences, de caractéristiques, etc. (1 fois tous les deux jours / 1 fois par jour).

6 : Un tel Éclat peut être l'équivalent d'une épée courte. Les Émotions principale et secondaires commencent à habiter l'Inspiré qui utilise une Relique. Dans des Vestiges, il sera soumis à la même règle. Les bonus peuvent atteindre 5 à 6 points et s'appliquent surtout aux Arts magiques, qu'ils soient libres ou anciens (1 fois par jour / 2 fois par jour).

7 : L'Éclat présent sera l'équivalent d'une arme à deux mains. En théorie, une Relique ne peut dépasser le seuil de 7 à moins qu'il ne s'agisse d'un objet volumineux comme un trône ou une tombe. Au quotidien, l'Inspiré est sous l'emprise de la triple influence de l'Émotion principale et des Émotions secondaires. Une Relique fournira 7 à 8 points de bonus répartis entre caractéristiques, compétences et celles d'Arts magiques : Cyse, Accord, Décorum et Geste. Une telle Relique suppose également qu'un Danseur à proximité sera sujet à l'Émotion principale. (1 fois toutes les 12 heures / 1 fois toutes les 6 heures.)

8 : À ce niveau, l'Éclat est forcément présent dans une Relique volumineuse ou dans un Vestige. Aucune arme, excepté deux ou trois armes de géant, ne peut atteindre ce seuil. Un seuil de 8 correspond le plus souvent à un Vestige particulièrement important du temps de la Flamboyance. Dans un tel lieu, l'Inspiré peut être victime d'une Émotion secondaire à vie (1 fois par heure / permanent).

9 : Les Ergastules ainsi que certains Vestiges atteignent ce seuil. Tout comme le seuil supérieur, l'Éclat ne peut être fondu ou séparé du lieu qu'il enchante. Dans un tel endroit, les Ternes seront victimes à jamais des trois Émotions de l'Éclat. L'Inspiré, lui, risque d'être victime à vie des deux Émotions secondaires. (permanent / permanent.)

10 : Cela représente le seuil maximal et ne concerne bien évidemment que les Vestiges de la Flamboyance. Il n'y a pas d'équivalent de volume. À un tel niveau, l'Éclat imprègne le ou les matériaux de construction à tel point qu'il en est indissociable. Cela signifie qu'on ne peut se servir de cet Éclat à d'autres fins, qu'on ne peut le fondre pour le forger et en faire autre chose. En certains endroits d'un Vestige, l'Émotion principale peut submerger votre esprit. Par exemple, un voleur sera soumis à un tel sentiment de mélancolie qu'il se laissera mourir sur place… (permanent / permanent.)

Dans de tels Vestiges, les Harmonistes sont rois. La pratique de l'Art ancien sera sublimée, les créations artistiques seront pratiquement à la hauteur de celles qui virent le jour au temps de la Flamboyance. À bien des égards, on peut considérer que vivre dans de tels Vestiges équivaut à vivre au temps de la Flamboyance.

Car non seulement l'Éclat n'a pas de conscience, mais il lui arrive souvent de mélanger les influences, de s'être fossilisé en imbriquant l'Inspiration de plusieurs personnes. Dans l'exemple ci-dessus, on peut imaginer que le forgeron influence les caractéristiques de l'arme.
Bien que magique, l'Éclat reste un matériau et n'est en aucun cas vivant. Son utilisation permet à l'EG toutes les libertés pour façonner des Reliques et des Vestiges à sa convenance. En jeu, l'Éclat sera défini par un seul chiffre de 1 à 10 baptisé « Richesse ». La Richesse de l'Éclat mesure l'ampleur de ses pouvoirs.
L'échelle qui figure ci-dessous a pour but de fournir un canevas, un moyen de définir la puissance de l'Éclat contenu dans un objet ou dans un lieu.

Le Génie

Le Génie est la forme achevée de la Flamme. On entendra par Génie celui ou celle dont les trois Aspects atteignent un score de 10. Avec ce chiffre en Âme, en Corps et en Esprit, l'Inspiré devient un Génie.
La caractéristique principale d'un Génie est d'avoir conservé un certain nombre de souvenirs et de pouvoirs d'antan. Même si la « mémoire » des défunts peut se transmuer en Revenants depuis l'Éclipse, les Génies conservent des bribes du passé. S'ils ont été forcés de se redécouvrir, si nombre d'entre eux cherchent à reconstituer leurs souvenirs, tous les Génies connaissent au moins des morceaux de leur histoire, des scènes marquantes qui les hantent. C'est pour cette raison que certains Ternes qui connaissent la nature des Génies s'emploient à les chasser pour tenter de les interroger sur leur passé. Leur histoire est parfois synonyme de richesse. Ce présupposé a poussé des Ternes à devenir Chasseurs de Génies. Mercenaires de talent, ils les traquent pour obtenir des secrets sur des trésors cachés, sur des lieux riches en Éclat, etc. D'autre part, à l'égard des Inspirés, cette mémoire défaillante ou subsistant sous forme de bribes suppose nombre de quêtes. Un Génie qui fut un célèbre voleur pourra par exemple lancer la Compagnie sur les traces d'un trésor qu'il avait enfoui du temps où il vivait encore à la surface de l'Harmonde.
Les pouvoirs d'un Génie sont identiques à ceux qu'ils pouvaient avoir avant sa mort. Il peut désormais pratiquer les Arts magiques sans avoir recours aux accessoires et exercer les trois obédiences de l'Emprise. Il garde les pouvoirs de la Flamme ainsi que les points d'Héroïsme. En revanche, il n'est plus en mesure de devenir Conjurateur puisqu'il a perdu sa part de Ténèbre et de Perfidie au moment où il est devenu un Génie.

LES ORIGINES

Au terme de l'Agonie, les Muses créèrent le Centresprit, le royaume des Génies. Ce lieu magique abritait la Flamme des Inspirés et perpétuait le cycle voulu par les Muses en se réincarnant. Au temps de la Flamboyance, les Génies étaient d'une certaine manière reconnus et célèbres pour leurs talents. De nos jours, ils sont considérés comme des dieux.
Lors de l'Éclipse, certaines Flammes qui montaient vers le Centresprit en furent empêchées et retombèrent sur l'Harmonde sous forme de Génies. À ce moment-là, chaque Génie représentait l'héritage que les Muses ont laissé en chacune des Flammes qui ne purent atteindre le Centresprit. Tout comme le Jour fit les Danseurs et la mémoire fit les Revenants, cet héritage des Muses fit les Génies. Pendant plusieurs dizaines d'années, certains Génies errèrent sur l'Harmonde à la recherche de leur mémoire et de l'essence de Diurne. Intuitivement, ils tentaient de reformer les Flammes qui avaient été fragmentées au moment de l'Éclipse. Cette quête s'avéra vaine et périlleuse. Certains Génies périrent au cours de ces années, parfois du seul chagrin d'être « incomplets ». Pour autant, d'autres se résignèrent à cette existence et, dès lors, trois grandes familles de Génie coexistèrent et coexistent encore aujourd'hui à la surface de l'Harmonde.

LES GÉNIES ERRANTS

Ces Génies incarnent une personnalité lumineuse dont la vocation est de voyager, de parcourir l'Harmonde pour lutter contre les ennemis des Muses et lever le voile sur le Centresprit. Chacun de ces Génies abrite une personnalité complexe, l'essence même de l'Inspiration. Leurs talents sont tels que les Ternes les prennent le plus souvent pour les héritiers des dieux, des prophètes au comportement mystérieux et parfois inquiétant.
Le Génie errant se déplace sous la forme d'une entité lumineuse. Son corps d'origine – celui du dernier Inspiré à avoir porté la Flamme dont il est issu au moment de l'Éclipse – flotte au cœur d'un halo de lumière bleu pâle. Rares et passés maîtres dans la pratique de l'Emprise et des Arts magiques, les Génies errants apprennent à se dissimuler, à voyager discrètement sous toutes les formes. Certains se transforment en vieillards, d'autres préfèrent se muer en animaux. Empreints de sagesse, les Génies usent de leurs talents et de leurs pouvoirs avec beaucoup de prudence. L'enjeu, pour eux, est d'amasser le plus de connaissances possibles sur les Éternels afin de déjouer les plans du Masque, de soustraire la Dame de l'Automne à son influence et de rétablir ainsi le lien entre le Centresprit et l'Harmonde.
Les Génies errants mènent ce combat de l'ombre avec prudence. Ils se veulent archivistes de la connaissance sur les Éternels et s'emploient à transmettre leur savoir aux Inspirés et à tous ceux qui luttent corps et âme contre le Masque.
La Compagnie aura sans doute l'occasion de croiser un Génie errant au cours de ses aventures. Il apparaîtra tel un guide lorsque tout semble perdu, comme un guerrier des temps anciens lorsque l'ennemi menace de l'emporter...
Pour autant, les Génies errants sont loin d'être des entités tutélaires et omniscientes. Ils sont puissants, certes, mais risquent comme tous les Inspirés d'être les victimes du Masque et de ses alliés. Ces Génies préfèrent demeurer au cœur des forêts, étudier dans les grottes et les caves, voyager sous la forme d'un aigle et observer l'Harmonde pour percer le secret de son salut. Ils savent qu'à eux seuls, ils ne pourront le sauver, qu'ils ont besoin des Inspirés, que la lutte doit être menée par tous pour avoir une chance de triompher du Masque. À ce titre, leurs attitudes sont parfois mal comprises des Ternes. De toute évidence, le Génie errant se doit d'être le mentor, le guide et l'allié de la Compagnie.



LES NOUVEAUX GÉNIES

Par nouveau Génie, on entend tous ceux qui le sont devenus indépendamment de l'Éclipse. Cela signifie que ce sont des Inspirés qui ont réussi à atteindre le score de 10 dans les trois Aspects et qu'à leur mort, ils sont devenus des Génies. Ne pouvant rallier le Centresprit, ils ont été obligés de demeurer à la surface de l'Harmonde et ont rejoint les autres Génies dans leur lutte contre le Masque et l'Ombre.

Toutefois, on les distingue des Génies errants et fondateurs pour la simple et bonne raison que la majorité d'entre eux ont une philosophie fort différente de celle de leurs aînés. À la sagesse et l'étude prônées par les errants, les nouveaux Génies préfèrent l'engagement, la lutte à outrance. À l'image des chevaliers de la Table Ronde, ils tentent de s'unir pour fonder une véritable armée, une légion des Génies qui puisse défaire le Masque au cœur de son repaire.

Cette philosophie n'est pas une fatalité. Parmi les nouveaux Génies, certains pensent que l'action des errants est bien plus juste. Ils reprochent aux tenants de la guerre une vision à court terme, un combat qui risque d'épuiser leurs forces.

À l'inverse, les Génies belliqueux pensent que l'Harmonde court à sa perte, que le temps est compté et qu'il faut s'armer pour combattre le Masque et ses alliés. Ils s'efforcent de convaincre les Inspirés du bien-fondé de la lutte et s'emploient à recruter les meilleurs pour les aider dans leur tâche. Le halo de ces Génies a pris au cours des années une teinte rougeâtre.

LES GÉNIES FONDATEURS

Parmi les Génies, certains ressentent le besoin de s'ancrer dans l'Harmonde. Héritiers privilégiés des Muses, ils incarnent cette Quête de la Perfection menée par les Muses aux origines de l'Harmonde. En pratique, chacun de ces Génies porte en lui l'architecture et les pouvoirs magiques d'un futur Sanctuaire.

La plupart des Génies fondateurs datent de l'Éclipse. Il est extrêmement rare qu'un nouveau Génie ressente le besoin de devenir « fondateur ». Concrètement, le Génie a choisi un endroit particulier pour s'endormir, pour plonger dans un état cataleptique qui puisse le mettre en résonance avec l'Harmonde. Les lieux sont souvent inaccessibles pour les Ternes, cachés ou bien protégés. Qu'il s'agisse d'une clairière au cœur d'une immense forêt, d'une grotte dissimulée derrière le rideau d'une cascade ou encore d'une crypte, le lieu devient un havre magique où le Génie fondateur apprend peu à peu l'empathie avec l'Harmonde, avec le pouvoir originel des Muses qui le façonnèrent.

Lorsque la Compagnie ou tout Inspiré aura découvert les moyens de fonder un Sanctuaire, ils « exprimeront » ce pouvoir de création qui anime les Génies fondateurs. Ces derniers seront capables de faire naître une architecture magique, de modeler l'espace pour créer le Sanctuaire. Les Génies fondateurs sont bien évidemment rares et infiniment précieux pour mener à bien le combat contre le Masque. La quête d'un Génie fondateur deviendra l'un des enjeux majeurs de la Compagnie.

Le Danseur

Définition

Le Danseur est l'unique créature permettant d'exercer la magie de l'Emprise. Il est un vecteur indispensable pour envisager la pratique des trois obédiences de l'Emprise : le Jornisme, l'Éclipsisme et l'Obscurantisme.

Le Danseur est une créature humanoïde qui mesure entre 8 et 12 cm. Son corps longiligne a une couleur laiteuse qui peut légèrement s'altérer en fonction de la magie pratiquée. Il est asexué, son visage n'a ni bouche, ni oreilles. Ses yeux ont la taille d'un chas d'aiguille et sont uniformément noirs. Il a une structure osseuse comparable à l'humain excepté la couleur : les os sont argentés et représentent la part d'Éclat qui inspire chaque Danseur. Sur les os se tisse un réseau inextricable de veinules, de petits filaments dorés baptisés « rets » qui assurent au corps son élasticité. Le Danseur n'a pas d'autre organe interne hormis le cerveau, une sphère lisse et transparente qui ressemble à une gemme. Ce sont elles qui sont utilisées par le Cryptogramme-magicien pour permettre à ceux qui n'ont pas la Flamme de pratiquer la magie de l'Emprise.

Lorsqu'une blessure physique est infligée au Danseur, il saigne une substance baptisée « sanguine ». La sanguine de certains Danseurs passe pour être un élixir.
En théorie, le Danseur est immortel, du moins en termes de vieillissement. Le Danseur ne vieillit pas et ne craint que les morts violentes, par l'esprit ou le corps. Sa résistance est supérieure à celle d'un Terne. Il s'agit même d'une résistance magique équivalente à celle d'un Artefact. Cette résistance se nuance si le Danseur vient à servir un Mage, en particulier lorsqu'il s'agit d'un Obscurantiste. En effet, un Obscurantiste est capable de blesser un Danseur, de le mutiler sans difficulté. Cela s'explique par la relation entre le Mage et le Danseur. D'une certaine manière, l'empathie entre le Mage et la créature lève sa résistance et permet à l'Obscurantiste de pratiquer le Supplice sur son Danseur. On distinguera donc, par la suite, le Danseur en liberté du Danseur captif.

Les origines

Le Danseur est né au temps de l'Éclipse, de manière spontanée. Lorsque le Masque parvint à séduire la Dame de l'Automne et à voiler le Centresprit, certaines Flammes furent coupées en plein vol. Ces Flammes tronquées retombèrent sur l'Harmonde en traits de feu et devinrent Danseurs. À ce moment précis, ils représentaient la part de Diurne, la part de Jour contenue en chaque Flamme. Tandis que la mémoire devenait Revenant et l'inspiration devenait Génie, le Jour choisissait de s'incarner sous la forme d'un Éclat vivant : le Danseur. Tous les Danseurs naquirent à ce moment-là. Pour expliquer cette transformation, les hommes de l'époque évoquèrent une alchimie de la chute : les essences de Diurne tournoyèrent dans le ciel et se muèrent en Danseurs au gré des vents. Cette notion de mouvement est fondamentale pour justifier l'apparition du Danseur. Dès sa création, cette créature recherchera le mouvement sous toutes ses formes et en toute circonstance. À certains de prétendre que les Danseurs sont tous animés par le rêve d'Icare, que leurs Danses ressemblent à des pantomimes pour s'élever dans le ciel et rejoindre le Centresprit (voir légende des Danseurs ailés).

Le Danseur en liberté

Particularités physiques

Un Danseur en liberté n'a pas la même résistance qu'un Danseur affilié à un Mage. Tant qu'un lien n'est pas tissé avec le Mage, la résistance du Danseur est comparable à celle d'un Artefact. Aucune maladie humaine ou animale ne peut l'affecter. Cette résistance explique sans doute pourquoi les Danseurs ont survécu ainsi à travers l'histoire et n'ont redouté, en somme, que la pratique de l'Obscurantisme. Pour autant, cela ne veut pas dire que le Danseur est invincible. Le Terne aura sans doute des difficultés à attraper et à assassiner un Danseur mais il peut y parvenir. Jeté dans un brasier ou du haut d'une falaise, la créature subira des dommages conséquents.
En liberté, le Danseur craint rarement la fatigue. De fait, ses besoins physiologiques se limitent au sommeil. Il dort la nuit, environ un jour sur sept. Mis en présence d'Éclat (sous la forme d'autres Danseurs, de Reliques ou de Vestiges notamment), il peut rester éveillé près de deux semaines d'affilée. Les organes internes d'un Danseur en liberté sont bien plus prisés que ceux des Danseurs captifs. Non seulement l'Éclat de leurs os est plus pur mais les rets sont également les seuls à conserver leur élasticité et leur résistance. Ils sont utilisés de manière exceptionnelle pour tisser des habits, pour tendre les cordes d'un arc ou d'une arbalète, pour devenir des cordelettes à l'usage des voleurs, etc.

Caractère

Le Danseur en liberté est par essence un être d'innocence. Il ne conçoit pas les principes du bien et du mal et ne vit que pour la Danse. Émotif et incapable de mentir, il se laisse porter par ses envies, ses impulsions. D'une nature profondément chaotique, le Danseur n'obéit à rien ni personne. Il évolue au gré de l'Éclat qu'il trouve sur son chemin, il cherche la résonance avec cet Éclat et se laisse submerger par toutes les Émotions qu'il est capable de ressentir.
On peut lui trouver le caractère d'un enfant, une forme de naïveté qui parfois lui joue des tours. En réalité, la personnalité d'un Danseur se construit en fonction de son passé. Il ne faut surtout pas oublier qu'ils vivent tous depuis l'Éclipse. Cette longue histoire construit et affine la personnalité de chaque Danseur. Certains ont connu la captivité et ont retrouvé la liberté, à une ou plusieurs reprises, certains sont demeurés en liberté depuis leur création, d'autres dépérissent depuis la perte de leur maître, etc. Le caractère de chaque Danseur a donc sa spécificité. Les Danseurs partagent uniquement l'innocence, l'appétit insatiable de la Danse et leur capacité de Mémoire.

Comportement

Un Danseur en liberté recherche nuit et jour les reliefs qui puissent lui permettre d'improviser de nouvelles Danses ainsi que la présence de l'Éclat. Ce dernier justifie le fait que les Danseurs aiment se rassembler autour des Vestiges et de tout ce qui peut contenir de l'Éclat. D'une façon générale, ils trouvent du plaisir à évoluer parmi les architectures complexes. Pour cette raison, ils apprécient la ville, les environnements urbains dont la richesse du « relief » leur permet de danser à loisir. On constate qu'ils choisissent souvent de vivre sur les toits, d'évoluer dans les gouttières et sur les saillies des cheminées. La complexité du feuillage d'un chêne est tout aussi valable pour motiver leur Danse mais il est rare qu'ils y trouvent de l'Éclat.
Le Danseur en liberté voyage beaucoup et se lasse vite d'un endroit. Lorsqu'il se décide à quitter un lieu, il choisira de voya-

LA LÉGENDE DES DANSEURS AILÉS

« Beaucoup pensent qu'il s'agit d'une légende, mais moi, je les ai vus. Oui, croyez-moi, je les ai vus errer dans les tableaux-mondes, pareils à des papillons… Ce sont des Danseurs ailés, ceux qui ont puisé dans la magie de la Muse Nuence le pouvoir de voler. Pourquoi ? Parce qu'ils veulent rejoindre le Centresprit, bien sûr. Le jour où ils pourront échapper à leur prison, le jour où un Harmoniste parviendra à peindre la porte qui mène à l'Harmonde, ils laisseront les tableaux-mondes derrière eux et seront parmi nous. Guettez ce jour, mes chers disciples, car les Danseurs ailés peuvent être notre salut. »

ger la nuit afin d'éviter la compagnie des hommes. Bien souvent, les Danseurs entreprennent leur migration en groupes d'une dizaine d'individus. Ces groupes n'empruntent presque jamais les routes et les sentiers ouverts par les Ternes. Ils préfèrent passer à travers champs ou s'aventurer dans les forêts. Ils craignent bien moins les bêtes sauvages que les Ternes. À l'égard des animaux, le Danseur développe en effet une relation empathique qui le met bien souvent à l'abri. S'il s'avère que l'animal est effrayé ou affamé, le Danseur produira spontanément de petites étincelles pour se protéger et faire fuir son agresseur.

Sentiments

Un Danseur éprouve des sentiments. Confuses et intuitives, ses émotions bouillonnent jour et nuit et peuvent changer du tout au tout en fonction des circonstances. Le Danseur est un écorché vif. Non seulement il est soumis au jeu constant de ses propres émotions, mais il est également perméable à celles des autres, quels qu'ils soient.

En pratique, le Danseur est inconstant. Il peut être maussade le matin, enthousiaste l'après-midi et triste le soir venu. Pour autant, il manifeste le plus souvent ce que les Ternes nomment l'insouciance. Aux yeux du Danseur, cette insouciance est en réalité une raison de vivre, une véritable philosophie. À l'image d'un feu follet, il est à l'écoute de l'émotion, il se laisse guider par elle et n'obéit qu'à ses impulsions.

Le Danseur captif

On entend par Danseur captif celui qui lie une relation avec un Mage de l'Emprise, qu'il soit jorniste, éclipsiste ou obscurantiste.

Particularités physiques

Lorsqu'un Danseur est capturé, ses caractéristiques physiques sont mises en péril. Tant qu'il demeure dans une cage et qu'il n'a pas été lié à un Mage, il conserve les mêmes caractéristiques que le Danseur en liberté. En revanche, dès qu'il est lié à un Mage, sa résistance s'amoindrit. La Résonance entre lui et le Mage (peu importe l'obédience de l'Emprise) le rend plus fragile aux attaques physiques et mentales.

Caractère et comportement

Lorsqu'un Danseur est lié à un Mage, son caractère change en profondeur. Tout dépend bien évidemment du caractère du Mage et surtout de l'obédience de l'Emprise qu'il pratique. Confronté à un Jorniste, le Danseur découvre peu à peu l'amitié ou l'amour qui peuvent l'unir à un Inspiré ou à un Terne. Dès lors, il maîtrise mieux ses émotions, il est capable de se discipliner. La relation est de toute façon à double sens : le Mage offre au Danseur l'opportunité de danser autrement, de découvrir des pas moins chaotiques et finalement plus aboutis. Le Danseur aime que les étincelles crépitent sur son corps et adore que son maître tente d'improviser des Sorts, d'essayer de nouvelles Danses. À l'égard d'un Éclipsiste, le caractère d'un Danseur varie en fonction du Mage. Certains font preuve d'une attention comparable à celle d'un Jorniste tandis que d'autres considèrent le Danseur comme un familier. En règle générale, le Danseur d'un Éclipsiste conserve un côté sauvage, une propension à la spontanéité telle qu'elle régissait sa vie lorsqu'il était encore en liberté. Lorsque le Danseur se retrouve dans les mains d'un Obscurantiste, il est confronté à la torture et à une pression morale qui lui sont parfois fatales. Le comportement du Danseur sera celui d'une victime, d'une créature prisonnière dont seule la force de caractère lui permettra peut-être un jour d'échapper à son bourreau.

La magie du Danseur

Lorsque le Danseur est capturé, il révèle un certain nombre de Sorts qu'il avait en mémoire. Chaque Danseur dispose d'une quantité donnée de points de Mémoire. Cette Mémoire détermine le nombre de Sorts qu'il peut connaître. Elle peut évoluer au cours du temps. Un Sort peut disparaître au profit d'un autre, certains peuvent être oubliés ou effacés, d'autres naître spontanément (le fait de pratiquer régulièrement un Sort en magie Intuitive fait qu'à un moment donné le Danseur finit par l'intégrer). Ce point sera détaillé dans le supplément consacré à la magie. Autant de circonstances particulières qui expliquent pourquoi les Danseurs sont l'objet d'un commerce fructueux. Un Mage de l'Emprise recherchera toujours le meilleur Danseur, avec un fort potentiel de Mémoire et des Sorts qui l'intéressent. Le temps et la relation qui se noue entre le Danseur et le Mage jouent également un rôle dans l'évolution de la Mémoire. Plus ils s'attachent l'un à l'autre, plus la Mémoire est susceptible d'augmenter. Cela est également vrai dans l'autre sens puisqu'il arrive que certains Danseurs dépérissent une fois capturés, ce qui provoque le déclin de leur Mémoire.

La Marque

Lorsqu'un Danseur est capturé, il doit être « marqué » dans une académie du Cryptogramme-magicien. Cette marque permet de recenser les Danseurs, de connaître leur origine et leur provenance. Chaque obédience adopte une Marque différente même si toutes sont magiques et théoriquement inviolables. Ces marques peuvent prendre la forme d'un tatouage, d'une rune invisible, etc. En marge de cette tradition, un marché noir a vu le jour afin de fournir des Danseurs à certains Mages renégats.

L'expérience du Danseur

Lorsque le lien tissé entre le Mage et le Danseur devient particulièrement fort, il arrive que les esprits se croisent, qu'il soit possible d'établir un véritable échange entre la créature et le Mage. Cette gémellité peut ainsi permettre au Mage de prendre sur lui les dommages infligés au Danseur. Ce dernier pourra aussi assumer une part de la Ténèbre ou de la Perfidie qui ronge son maître... Cette expérience survient après plusieurs années, voire plusieurs dizaines d'années de coexistence entre le Mage et le Danseur. Encore méconnue, cette perfection de la Résonance ne sera pas accessible pour l'Inspiré avant longtemps, à moins qu'il n'ait eu une relation avec son Danseur depuis son jeune âge.

Les Arts magiques : généralités

L'Art magique désigne la magie héritée des Muses. Cette magie utilise les arts du Décorum (la peinture), de la Cyse (la sculpture), de l'Accord (la musique) et de la Geste (la poésie). En conséquence, les « sortilèges » s'appellent des Œuvres. Chacun de ces arts se pratique sous deux formes distinctes : l'Art ancien et l'Art libre. Ceux qui pratiquent l'Art magique sont appelés les Harmonistes. Étant une émanation des Muses elles-mêmes, les Arts Magiques ne peuvent être utilisés que par les individus Inspirés, et jamais par les Ternes. Les Arts magiques ont été créés par les Inspirés afin d'entretenir le souvenir des Muses et de contribuer ainsi à leur retour. Pour les Harmonistes, la pratique des Arts magiques sert à rétablir la communication avec le Centresprit et participe à l'édification d'un temple immatériel pour les Muses. Nous présentons ici les quatre Arts magiques légués par les Muses. Les principes combinatoires de ces magies seront abordés dans le supplément consacré à la magie.

Introduction

Pour pratiquer les Arts magiques, il faut nécessairement être un Inspiré ; peu importe que la Flamme soit celle de l'Inspiration ou celle d'un Damné. Ceux qui possèdent une Flamme peuvent tous pratiquer l'Art ancien et l'Art libre. En théorie, il est possible de pratiquer plusieurs Arts magiques, mais la plupart des Harmonistes préfèrent se spécialiser dans un seul Art.

L'Art ancien

Il suppose la pratique des Arts à l'aide d'Artefacts ou de matériaux particuliers. L'Art ancien est difficile à mettre en œuvre. Il exige du temps, de l'espace et des instruments. Il se pratiqua surtout du temps de la Flamboyance, à une époque où l'Inspiration était commune à tous les mortels. Aujourd'hui, l'Art ancien a été délaissé pour l'Art libre, plus facile à pratiquer. Pour autant, ceux qui vivent à l'écart du monde et se consacrent à des Œuvres d'importance sont de nos jours parfaitement capables de pratiquer l'Art ancien. Celui-ci permet des effets d'une puissance redoutable mais il reste lourd à mettre en Œuvre. Toutes les informations nécessaires à l'utilisation de cet Art des Artefacts seront présentées dans le supplément consacré à la magie.

L'Art libre

Il est né à la fin du Deuxième Âge, sous la conduite des Génies qui ont poussé les Inspirés à pratiquer une forme spontanée des Arts magiques. La menace qui plane sur l'Harmonde a motivé la naissance de l'Art libre. Il s'est bâti par tâtonnements, de façon parfois chaotique, mais il est à présent parvenu à maturité. Cette nouvelle magie ne passe donc plus par les Arts proprement dits. Elle s'inspire des Œuvres passées, elle puise en eux et s'exprime d'une manière plus légère, plus spontanée, au détriment de la puissance de ses Œuvres puisque l'Art libre ne peut égaler la magie de l'Art ancien.

NOMS DES SORTS ET ŒUVRES

Il est à noter que les noms des Sorts et des Œuvres ne sont que des appellations génériques. Chaque peuple, chaque royaume, quelquefois chaque Domaine, possède ses propres dénominations, qui varient grandement en fonction des académies qu'ils abritent, du degré d'unification de l'enseignement des sciences occultes etc.
Par exemple, « Voir à travers un mur » se nomme « Le mensonge du miroir sans tain » dans les Terres veuves alors que les Républiques mercenaires le connaissent sous l'appellation « Les murs ont des yeux ».

RÉSISTANCE MAGIQUE

N'importe quel individu ciblé par un effet magique, peu importe qu'il soit lui-même capable d'en générer un, est suceptible d'y résister. La résistance est un choix qui doit être effectué ; on peut très bien décider de se soumettre à un effet. La résistance magique est spontanée et ne coûte aucune action ou réaction au Mage.
Pour résister, la cible doit faire un **jet de VOL x 2 ou CRE x 2 contre une DIF égale au Seuil du Sort.** Si la MR obtenue sur ce jet est supérieure strictement à celle obtenue par le Mage ou l'Harmoniste lorsqu'il a généré l'effet magique, la cible n'y est alors pas soumise.
Le système fonctionne aussi contre les Arts pervertis. En ce qui concerne les pouvoirs accordés par l'Ombre ou le Masque, il n'existe pas, à la date d'aujourd'hui, de méthode connue pour résister à la corruption générée par ces deux Éternels.

DÉTECTION DES EFFETS MAGIQUES

Lorsqu'un Sort est jeté ou qu'une Œuvre est exécutée, il est possible de le détecter en faisant un **jet de PER + Harmonie contre DIF 20.** Le même procédé peut être répété pour la majorité des phénomènes surnaturels tels que architecture ésotérique, Artefact d'Art ancien, Excellence, Merveille, influence des Muses etc. La détection des manifestations de l'Ombre (Ténèbre, Démons) n'est possible que pour les Ténébreux disposant des Bienfaits « Détecter les Démons » et « Détecter la Ténèbre ». Quant aux manifestations du Maître du Semblant, elles sont, par nature, indétectables. Le Masque est l'ultime comédien...

Les quatre Arts magiques

Le Décorum

La magie de la Peinture est née sous les pinceaux, les plumes et les stylets des peintres inspirés. À l'origine, du temps de la Flamboyance, les Œuvres réalisées par les peintres devenaient de véritables mondes à part entière, des mondes où l'on pouvait se réfugier, voyager et parfois même vivre. Il peut s'agir d'un crayonné au fusain, d'une peinture murale ou d'une toile – le Décorum admet la plupart des supports à partir du moment où le dessin et la peinture sont à l'œuvre. Les outils employés n'influencent pas la création de la magie à moins d'être eux-mêmes magiques. Il arrive que des Harmonistes du Déco-

rum emploient des Artefacts de la Flamboyance, comme une plume dont la pointe serait faite d'Éclat.
Humains et saisonins ne s'entendent pas sur les fondements du Décorum. Aux yeux des saisonins, le Décorum est une magie des Saisons puisque chaque Œuvre est définie en fonction d'une teinte qui correspond à une Saison. Des tableaux ont donc une teinte d'Hiver, d'Été, de Printemps ou d'Automne. Ce désaccord n'a pas de répercussion particulière sur la pratique du Décorum. Il s'agit d'une querelle d'école qui a pour principale conséquence de pousser les saisonins à préférer le Décorum aux autres Arts magiques.

ART ANCIEN
L'Art ancien du Décorum s'exprime à travers les tableaux-mondes. Ce vocable désigne une Œuvre dont le décor et les personnages représentés peuvent interagir avec l'Harmonde. Aujourd'hui, les Harmonistes se perdent en conjectures sur la puissance et les potentialités des tableaux-mondes. Des quatre Arts magiques, l'Art ancien du Décorum est sans doute celui que l'on connaît le moins, dont les secrets n'ont pas encore tous été levés. La particularité de ces tableaux est qu'ils représentent réellement un espace virtuel dans lequel il est possible de pénétrer pour se cacher ou même se déplacer d'un tableau à l'autre par les liens mystiques qui les unissent. Les Harmonistes utilisent également les tableaux-mondes pour acquérir une sapience restée figée au moment de l'Éclipse et encore inconnue des profanes.

ART LIBRE
Pour permettre l'Art libre du Décorum, les Génies ont inventé un principe alchimique basé sur la pigmentation. Né à la suite de la disparition des Dames des Saisons, cet Art magique suppose que l'Harmoniste jette une ou plusieurs poudres de couleur afin que l'Œuvre prenne effet. Ces poudres ont été baptisées « Pigments ». Au même titre que les tableaux-mondes, ces Œuvres se réfèrent aux Saisons. Pour qu'une Œuvre d'Art libre soit effective, elle doit tirer son pouvoir d'une Œuvre d'Art ancien. En d'autres termes, certains tableaux-mondes sont porteurs de plusieurs effets magiques en fonction de leur teinte, c'est-à-dire de la Saison à laquelle ils correspondent. Lorsque l'Harmoniste utilise des Pigments, il les choisit de couleur similaire à ceux du tableau-monde. Les Arts Improvisés s'inspirent plus librement des Arts anciens et font surtout appel à la capacité de création de l'Harmoniste. C'est pour cette raison qu'ils sont plus difficiles à mettre en place.
Chaque Saison définit une famille d'effets dont voici une liste qui ne se veut pas exhaustive. L'Éminence Grise et l'Inspiré seront à même de définir ensemble des effets liés aux Saisons.

- **Pigment de l'Été** : la chaleur, le feu, l'aridité, la lumière.
- **Pigment de l'Automne** : le vieillissement, la décrépitude, le poison.
- **Pigment du Printemps** : la naissance, le soin, la luxuriance.
- **Pigment de l'Hiver** : la glace, le froid, la mort.

Certains Harmonistes très puissants parviennent à mélanger ces Pigments, même si le dosage doit être extrêmement précis sous peine de s'exposer à des réactions incontrôlées. À titre d'exemple, on citera cet étrange artificier d'Abyme qui enfermait l'âme de ses victimes dans des fusées d'artifice aux couleurs de l'Hiver et de l'Été...
De nos jours, les Pigments peuvent être achetés à certains marchands saisonins. Chaque peuple saisonin dispose des Pigments liés à sa saison. On murmure que les saisonins se ravitailleraient en Pigments en allant les chercher dans certains tableaux-mondes mythiques.

La Cyse
La magie de la Sculpture consistait avant tout à fabriquer des objets magiques qui, après l'Éclipse, sont devenus des Artefacts. L'Art ancien suppose l'emploi d'un matériau tandis que l'Art libre permet aujourd'hui de modeler un objet par le geste.

ART ANCIEN
Il permet la création des Artefacts. L'Art de la Cyse classe les matériaux en cinq catégories qui regroupent l'ensemble des matières altérables : le verre, la pierre, le bois, le métal et le tissu. Chacun de ces matériaux s'apparente à une véritable famille artisanale.
On dénombre deux voies dans la pratique de l'Art ancien de la Cyse. La voie de l'Animé consiste à utiliser un matériau pour créer une entité, une créature qui servira l'Harmoniste. L'Inanimé permet de créer des Artefacts très puissants qui sont là encore influencés par le matériau employé.

ART LIBRE
Il se fonde sur le principe de l'altération. L'Harmoniste qui pratique la Cyse en Art libre devient capable d'altérer la consistance d'un objet, sa forme autant que son poids. Naturellement, la résistance de l'objet est fondamentale dans la pratique d'un tel Art. Il convient en effet de faire la distinction entre une simple table dans une auberge et un cristal riche en Éclat...
En pratique, l'altération nécessite le geste et le toucher. Par geste, on entend plusieurs mouvements des mains autour de l'objet afin que l'Œuvre prenne effet. Par toucher, on entend l'obligation de toucher l'objet pour pouvoir l'altérer. Contrairement à l'Art ancien de la Cyse, l'Art libre ne se subdivise pas en fonction des familles de matériaux mais selon une échelle de progression liée aux matériaux. Un Harmoniste qui connaît mal son Art commencera par altérer le tissu tandis que les meilleurs seront capables de modifier la pierre et le métal.

L'Accord
L'Harmoniste de l'Accord, baptisé communément « Accordé », pratique la magie de l'esprit à l'aide d'un instrument de musique. Initié par un Génie dénommé Lucine, l'Art libre de l'Accord est né dans une chapelle. Un lieu isolé, dont l'acoustique avait enchanté le Génie et où, un jour, six musiciens trouvèrent refuge. De leur rencontre avec Lucine naquirent les six familles de l'Accord telles qu'on les connaît aujourd'hui.
De fait, l'Accord n'existe que par l'Art libre puisque l'Art ancien ne concerne que la fabrication des instruments qui servent aux Harmonistes. En réalité, du temps de la Flamboyance, les six familles de l'Accord étaient à même de jouer en harmo-

nie, de donner des concerts magiques d'une puissance incomparable. Séparées depuis l'Éclipse, les six instruments de l'Accord sont aujourd'hui pratiqués par de nombreux Harmonistes qui apprécient leur Richesse magique et la facilité avec laquelle on peut dissimuler leur mise en œuvre.
Il est important de noter que les instruments présentés ci-dessous ne sont pas exhaustifs. Si l'on prend le tambour, cela suppose que l'on joue d'un tambour de guerre, d'un tambourin keshite ou même de simples baguettes frappées contre un mur. L'instrument est donc entendu au sens large, excepté pour le clavecin. En effet, cet instrument est maudit en lui-même.

ART ANCIEN

Le clivage entre Art ancien et Art libre n'existe pas dans l'Accord. En effet, les Accordés pratiquent souvent les deux afin d'être en mesure de posséder un instrument magique. Pour autant, l'Art ancien ne se limite pas à cela. Il concerne également certaines partitions écrites par des Inspirés, notamment celles qui s'efforcent de combiner les instruments afin de générer des Œuvres nouvelles.
Les Harmonistes aiment fabriquer un instrument qui les accompagnera toute leur vie, un instrument qui contienne de l'Éclat et qui permette d'augmenter la puissance de l'Œuvre.

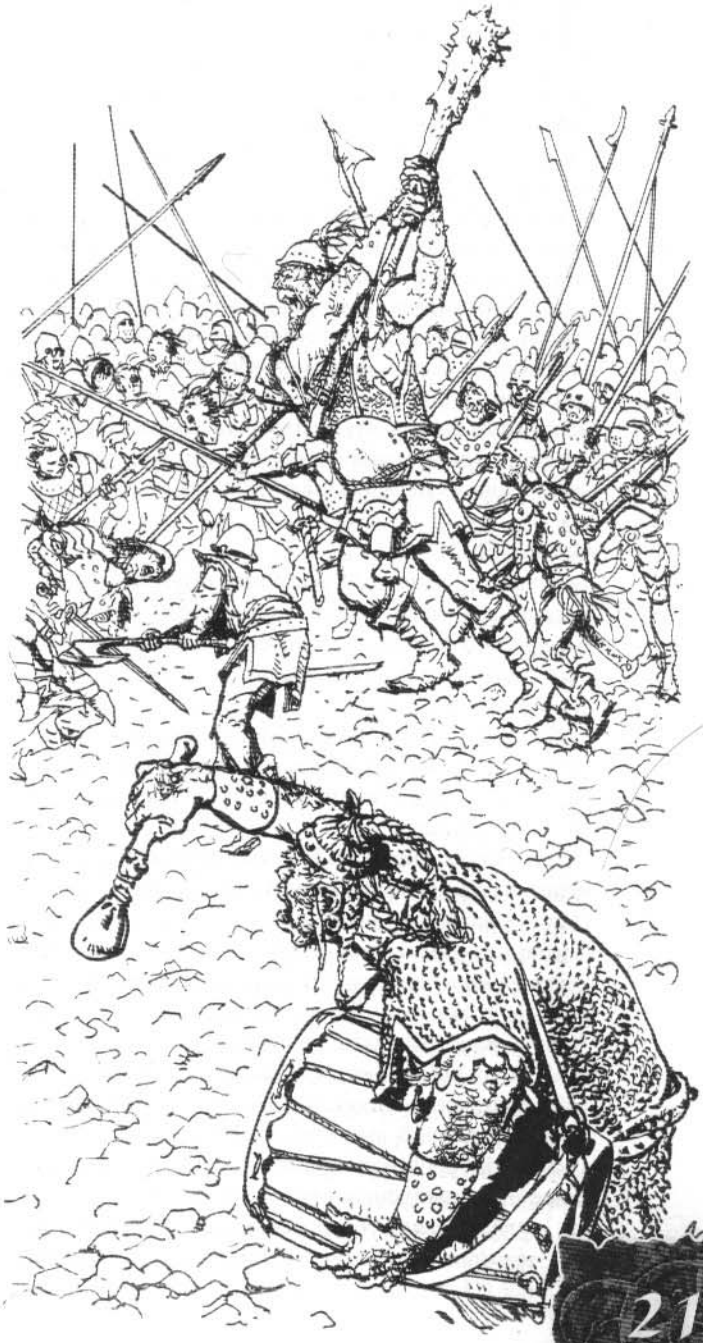
ART LIBRE

Il existe six familles d'instruments, dont une seule ne peut être pratiquée par l'Inspiré : le Clavecin. Cette famille a depuis longtemps choisi de servir les desseins du Masque et de ses alliés. Sa musique est celle de la dissonance, une musique qui s'emploie à combattre les autres et à explorer de nouveaux horizons. Les Accordés du clavecin sont extrêmement dangereux. Les Harmonistes et en particulier les Accordés des cinq autres familles ont appris à s'en méfier et à redouter la manière dont ils peuvent détruire leurs Œuvres...
Pour pratiquer l'un des cinq instruments possibles, l'Inspiré devra comprendre qu'il existe une fraternité particulière entre les Accordés d'un même instrument. Les Flûtistes aiment ainsi se retrouver entre eux, apprendre et enseigner auprès de leurs compagnons. Cette fraternité dépasse parfois le cadre de l'Inspiration. En rejoignant une famille de l'Accord, on accorde sa confiance, on devient membre d'une fratrie qui ne tolère pas la trahison et vient toujours au secours des siens. Pour autant, il n'existe pas de structure fédérant l'ensemble des Accordés. Ces derniers se reconnaissent plutôt dans une sensibilité commune et un amour immodéré de la musique.

Le cistre : ancêtre de la guitare, le cistre et les autres instruments du même type permettent la manipulation de l'esprit. Considéré comme le plus dangereux mais aussi le plus puissant des cinq instruments, il offre la possibilité de pénétrer dans l'esprit de l'autre, de s'immiscer dans sa mémoire et ses souvenirs. La manipulation de l'esprit suppose également certaines Œuvres capables de produire des hallucinations. Au collège du Souffre-Jour, Agone de Rochronde fut amené à se réfugier par l'esprit dans un espace virtuel qu'un Accordé avait créé à l'aide de son instrument. Ce lieu avait été puisé dans la mémoire d'Agone et démontre qu'il ne s'agit pas d'une création proprement dite, mais d'un espace qui « existe » comme peut exister celui d'un tableau-monde. Il s'agit toujours d'une illusion générée par l'esprit.

La harpe : l'Harmoniste jouera de la harpe pour la bénédiction et le charme. La harpe est par exemple l'instrument favori de ceux qui n'ont pas leur pareil pour attiser le désir chez un membre du sexe opposé (ou du même...).

Le tambour : l'Harmoniste utilise le tambour pour agir sur deux principes : la folie et le moral. Les deux se combinent parfois pour générer des effets « berserk ». Les Inspirés qui privilégient l'usage des armes apprécient cet instrument. Par de petits coups simples et répétés sur le bord d'une table, on peut apprendre à générer des Œuvres, certes minimes, mais parfois très utiles.



La flûte : l'Harmoniste utilise la flûte pour hypnotiser et envoûter ses victimes. L'envoûtement se distingue des charmes de la harpe. Ses effets sont plus subtils mais souvent plus puissants. L'envoûtement pourra pousser une personne au suicide alors que le charme ne le permet pas.

La viole : ce lourd instrument est capable de manipuler la faune et la flore, de créer une résonance avec les animaux et les plantes. Les effets sont variés, de la croissance soudaine du lierre permettant au voleur de s'introduire dans une maison à la mélodie lancinante attirant dans une clairière les animaux d'une espèce particulière.

La Geste

Des quatre Arts magiques, la Geste est la seule à entretenir un rapport fondamental avec l'écrit, la parole et le temps. Les Harmonistes de la Geste choisissent de se tourner vers les grimoires, les alphabets et les langues anciennes qui ont essaimé le savoir magique à travers le temps. Cette magie se veut celle de l'étude, de la solitude et de la patience.
L'écrit peut revêtir des formes très diverses, et c'est là toute la difficulté de la maîtrise de cet Art. Il ne suffit pas d'être poète pour pratiquer la Geste. En vérité, l'Harmoniste devra être un homme de savoir, animé par la curiosité des langues et des secrets qu'elles contiennent. Pour exceller dans cet Art, il faut maîtriser plusieurs langues, les mortes comme les vivantes, prendre le temps d'écumer les bibliothèques afin d'exhumer les Œuvres cachées dans les livres.
Les Œuvres de la Geste concernent toutes le temps : prédication, faculté de jouer avec le temps pour le ralentir ou l'accélérer, capacité de faire vieillir une personne, etc. Elles se déclinent comme toutes les autres sous la forme d'Art ancien et d'Art libre.

ART ANCIEN

Par Art ancien, on entend le patrimoine magique de l'écrit : grimoires, parchemins, codex, rouleaux d'écorce – peu importe le support du moment que l'Œuvre est écrite et s'apprend à la lecture. Par Art libre, on entend la voie orale, la lecture des Œuvres à voix haute.
L'Art ancien a deux visages distincts : d'une part, la lecture approfondie des vieux grimoires, qui permet l'apprentissage de certaines Œuvres ; et d'autre part, l'écriture proprement dite de ces grimoires.
De nos jours, la plupart des Harmonistes se consacrent à la lecture. Bien peu entreprennent de rédiger eux-mêmes une Œuvre, exercice long, parfois fastidieux et condamné régulièrement à l'échec. L'étude des grimoires, elle, est tout aussi longue puisque les Œuvres sont rarement accessibles à la première lecture, mais elle permet d'apprendre des Œuvres d'une puissance redoutable. Les Harmonistes de la Geste qui se consacrent à l'Art ancien sont respectés par leurs pairs. Lorsqu'ils maîtrisent des Œuvres de l'Art ancien, ils sont capables de plier le temps à leur volonté... Pour autant, de telles Œuvres sont périlleuses à mettre en place. Il ne suffit pas de lire un grimoire pour être en mesure de pratiquer l'Œuvre qu'il contient. Pour qu'elle se réalise, il faudra comprendre le texte, pratiquer l'exégèse à n'en plus finir afin que l'Œuvre livre ses secrets.

ART LIBRE

La voie orale passe pour être la plus facile. Effectivement, on aurait tendance à croire que la récitation est un Art accessible à tous, qu'il suffit d'une mémoire et d'une voix pour que l'Œuvre prenne effet. En pratique, l'exercice de la Geste n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Tout comme l'Art ancien, il passe par la lecture. Mais il s'agit ici de textes courts, de parchemins et de vélins qui peuvent se retenir. Par la suite, il faudra également apprendre à moduler sa voix, à savoir lui donner la juste intonation pour que l'Œuvre prenne effet. L'Intonation est une notion importante de la Geste. Le murmure ou l'exclamation ne produiront pas les mêmes effets. Notons aussi que cet Art libre est en perpétuelle mutation, qu'il existe aujourd'hui des Harmonistes capables d'enseigner des Œuvres par l'oral, sans avoir recours au support écrit. Il arrive qu'autour d'un feu, alors que l'on croit entendre une légende, une Œuvre soit en train de s'accomplir ou d'être enseignée.

L'Emprise : généralités

L'Emprise consiste à maîtriser les Danseurs pour élaborer et lancer des Sorts. De fait, l'Emprise n'existe pas sans Danseur. En revanche, la manière dont on use de ce Danseur est fondamentalement différente selon que l'on est jorniste, éclipsiste ou obscurantiste. Le premier emploie l'Empathie, le deuxième l'Impulsion et le troisième le Supplice.
En théorie, l'obédience d'un Mage à l'une de ces trois voies magiques signifie qu'il utilise son Danseur d'une manière particulière, qu'il pratique une magie spécifique et qu'il obéit aux préceptes du Cryptogramme-magicien correspondant. Il est indispensable de le découvrir pour prendre la mesure de l'Emprise. Pour autant, cela ne signifie pas toujours qu'un Mage soit affilié au Cryptogramme-magicien. L'exception existe puisque des Mages renégats parcourent l'Harmonde en reniant les préceptes du Cryptogramme. Cela ne signifie pas, en revanche, que ces renégats puissent échapper à l'une des trois obédiences. Ils seront forcément Jornistes, Éclipsistes ou Obscurantistes mais ne respecteront pas la morale et les préceptes qui accompagnent ces différentes façons de pratiquer l'Emprise.
En outre, contrairement aux Arts magiques, il n'est pas possible, en théorie, de pratiquer deux obédiences de l'Emprise au même moment. On peut en renier une pour se consacrer à une autre, excepté pour l'Obscurantisme, qui s'apparente à une impasse et ne permet pas de devenir éclipsiste ou jorniste par la suite. Cela n'empêche pas des Mages très puissants de pouvoir, dans des cas extrêmes, pratiquer certains Sorts d'une obédience différente de la leur, d'exiger du Danseur un Sort similaire. Seule la manière de le faire naître demeurera différente.

Le Mage inspiré, le Mage terne

La nuance est de taille puisque, contrairement aux Arts magiques, le Terne est en mesure de pratiquer l'Emprise.

Pour cela, il doit porter la Gemme, autrement dit le cerveau du Danseur, qu'une académie du Cryptogramme-magicien veillera à incruster dans sa chair. Cette Gemme se porte sur le front pour les Jornistes, au poignet pour les Éclipsistes et sur la poitrine pour les Obscurantistes.
La Gemme permet aux Mages mortels de créer une résonance avec le Danseur. Sans elle, ils ne pourraient exprimer la magie d'un Danseur.
Pour les Inspirés, le problème est différent. L'usage veut que la Gemme soit autant un moyen qu'un signe de reconnaissance et d'obédience à l'égard du Cryptogramme-magicien. En réalité, les Inspirés n'ont pas besoin de porter la Gemme pour pratiquer l'Emprise. Certains le savent, d'autres non. De toute façon, ils sont rares à prendre le risque de retirer la Gemme, un geste qui passe pour une violation des préceptes du Cryptogramme-magicien. Arracher une Gemme est un motif suffisant pour que les Censeurs (les juges du Cryptogramme-magicien) vous arrêtent.
En pratique, bon nombre d'Inspirés portent la Gemme afin de se fondre parmi les Ternes. De fait, si quelqu'un s'aperçoit que vous pratiquez la magie de l'Emprise sans porter la Gemme, il saura que vous n'êtes pas comme les autres. Pour ceux qui connaissent les Inspirés, cela équivaut à une preuve.

La relation au Danseur

Devenir un Mage suppose une coexistence avec un ou plusieurs Danseurs. Votre obédience déterminera la manière dont vous vivez avec votre Danseur. Les Jornistes, par exemple, développent des relations d'amitié profondes et sincères avec leur Danseur. À l'inverse, les Obscurantistes ont des rapports de maître à esclave basés sur le supplice...
La relation au Danseur fonde les principes magiques de l'Emprise. La créature n'est pas un simple instrument mais un véritable compagnon sur lequel on doit veiller, auquel on s'attache (même les Obscurantistes sont « victimes » de cet attachement, de manière plus vicieuse, certes, mais tout aussi profonde). Un Mage doit prendre conscience que les Danseurs sont une énergie magique qui n'est pas inépuisable, qu'un jour peut-être, par la faute des Obscurantistes, des Ternes et surtout du Masque, les Danseurs risquent de disparaître et, avec eux, l'Emprise.

La Chorégraphie

Lorsqu'un Mage devient puissant, il peut contrôler bien plus de Danseurs que les autres. Quand on utilise plusieurs Danseurs pour le même Sort, on parle de Chorégraphie. La Chorégraphie magique est difficile à mettre en œuvre et exige une précision absolue. Non seulement il faut savoir accorder les Danseurs entre eux, mais il faut aussi orchestrer leurs mouvements afin de n'en obtenir qu'un seul. Les Chorégraphes passent pour être les plus grands Mages de l'Harmonde. Seuls quelques Censeurs sont capables de les affronter à armes égales. Les Inspirés ne pourront pas pratiquer la Chorégraphie avant un certain temps. Développée dans le supplément consacré à la magie, la Chorégraphie restera longtemps un privilège inaccessible.

Le Jornisme

Le Jorniste est un être de bonté, un individu aux vertus reconnues dont l'équité et la loyauté ne peuvent être remises en cause. Pour autant, le Jorniste n'est pas un naïf. Conscient des réalités du monde, il s'emploie simplement à pratiquer une magie tournée vers les autres, une magie de la nature, une magie qui protège. En consultant les types de Sorts accessibles au Jorniste, vous constaterez qu'il attache un soin particulier au Danseur, dont il est le plus ardent défenseur. Le Jorniste estime en effet que le Danseur est une créature sacrée. En pratique, cela se traduit par un lien empathique avec le Danseur, baptisé Empathie. Contrairement aux Éclipsistes et aux Obscurantistes, il n'est pas obligé de « toucher » le Danseur pour lui faire exécuter une Danse. Le lien s'opère par l'esprit, par une Résonance fondée sur la confiance mutuelle et l'amour. Le Jorniste ne se sépare jamais d'un Danseur sans ressentir une profonde tristesse. Compagnon de ses pensées, le Danseur occupe une place prépondérante dans sa vie. Cela vaut dans l'autre sens puisqu'il est arrivé qu'un Danseur se laisse mourir sur le cadavre de son maître.
En jeu, l'Inspiré qui choisit de devenir jorniste devra prendre conscience de ce lien qui l'unit au Danseur. Il devra également savoir que la magie Jorniste se veut franche, visible aux yeux du Terne. La présence de la Gemme sur le front atteste cette vocation. Tant que les circonstances le permettent, le Jorniste pratiquera sa magie sans se cacher et tentera toujours de convaincre les Ternes de respecter et d'aimer les Danseurs.
Être jorniste, c'est devenir un homme de compassion, un homme qui ne cesse de découvrir les Danseurs et qui obéit scrupuleusement aux préceptes du Cryptogramme-magicien. Ce dernier point a également son importance puisqu'il suppose une discipline de tous les instants et un attachement aux valeurs prônées par le Cryptogramme-magicien. Nul autre qu'un Jorniste ne s'emploiera aussi bien à faire appliquer les lois cryptogrammiques, à enseigner dans les académies et à se battre pour que les Danseurs puissent vivre en harmonie avec les Ternes. Ce respect des préceptes suppose une tolérance (plus ou moins bien assumée) à l'égard des Obscurantistes. Les Jornistes ont conscience qu'il s'agit d'un mal nécessaire, qu'on ne peut réécrire l'histoire et qu'il vaut mieux accepter les Obscurantistes pour mieux les contrôler...

L'Éclipsisme

Cette obédience rassemble ceux qui aiment se cacher, se dissimuler et jouer de l'illusion. Le voleur, parfois même l'assassin, seront les premiers à pratiquer cette magie de la discrétion et de l'ombre. Ni bonne ni mauvaise, la voie de l'Éclipse suppose une relation ambiguë avec le Danseur. Lorsque l'Éclipsiste veut exécuter un Sort, il pratique ce que l'on appelle l'Impulsion, un mélange entre le geste et le lien empathique.
Les Éclipsistes s'attachent à leurs Danseurs mais sont plus à même de s'en séparer si les Sorts d'un autre Danseur les intéressent. En réalité, le lien tissé entre l'Éclipsiste et le Danseur relève du caractère du Mage. Il peut soudain ressentir une profonde amitié pour son Danseur tout comme il peut le considérer comme un simple familier, un compagnon de route.

L'Éclipsiste est souvent un opportuniste, un homme de l'ombre qui préfère exercer sa magie à l'insu des Ternes. Il n'hésite pas à recourir au service des Petits Chasseurs pour acquérir un nouveau Danseur et estime que les Obscurantistes sont un mal nécessaire à condition qu'ils ne menacent pas l'espèce des Danseurs.
À l'égard du Cryptogramme-magicien, les Éclipsistes se réservent le droit à quelques entorses. Sachant qu'ils sont à l'origine de sa création et qu'ils occupent toujours les instances dirigeantes, certains s'emploient à contourner les lois, à débusquer leurs zones floues pour demeurer dans la légalité. L'Éclipsiste n'apprécie pas non plus le chaos. Ceux qui n'ont pas de rôle institutionnel estiment que le Cryptogramme-magicien est une structure adéquate, que les préceptes sont utiles mais que l'institution mériterait parfois d'être dépoussiérée... Les Éclipsistes ne sont pas animés par une volonté chaotique, mais c'est pourtant parmi eux que se révèlent la plupart des renégats. De nombreux Éclipsistes tolèrent mal le principe de la Marque (voir Le Danseur) et détestent que l'on mette le nez dans leurs affaires. Lorsque les Censeurs deviennent trop curieux, l'Éclipsiste choisit la clandestinité.

L'Obscurantisme

Cette obédience est un choix sans retour. Contrairement aux deux voies précédentes, l'Obscurantisme se distingue par le lien spécifique qu'il crée avec le Danseur. Baptisée Supplice, la pratique de l'Obscurantisme suppose en effet que l'effet magique naisse de la torture...
Bien souvent le supplice est physique, mais il est possible, pour de puissants Obscurantistes, de lancer des Sorts grâce à la souffrance morale. La souffrance physique passe pour un art. L'Obscurantiste doit faire preuve d'une précision chirurgicale pour blesser son Danseur sans jamais le tuer, pour profiter d'une fracture ou d'une estafilade.
Dans l'optique obscurantiste, la notion de « Danse » est avant tout synonyme de mouvement. Le Supplice est lui aussi une succession de mouvements susceptibles de générer des étincelles. C'est en quelque sorte une Danse forcée qui peut aboutir à la torture pure dans la mesure où le fait de blesser un Danseur provoque la libération forcée d'étincelles.
L'Obscurantisme oblige le Mage à connaître parfaitement la résistance de son Danseur, le temps que peut mettre une blessure à cicatriser, bref les limites que le Danseur peut atteindre. Le Supplice suppose bien évidemment un état d'âme, une absence de scrupule et un cynisme à toute épreuve. Au quotidien, le Mage entendra les plaintes de son Danseur, il vivra au côté d'une créature qui souffre et qui, parfois, implore la mort...
En théorie, un Obscurantiste ne peut se permettre d'éprouver un quelconque sentiment à l'égard de son Danseur. Pour autant, il arrive souvent qu'un lien fort naisse entre lui et le Danseur, comme cette complicité qui rapproche le bourreau de sa victime. L'Obscurantiste finit par s'habituer à la souffrance du Danseur, à comprendre la manière dont il supporte la douleur. Il pénètre ses mécanismes intimes et, lorsque la mort emporte la créature, le Mage ressent souvent une impression de manque intense.
L'Obscurantiste retient prisonnier son Danseur. Les plus puissants se passent des chaînettes et des cordelettes grâce à l'influence qu'ils exercent sur l'esprit de leurs Danseurs. Mais pour la majorité des Mages, le Danseur est souvent retenu par une chaînette afin qu'il ne tente pas de s'échapper.
À l'égard du Cryptogramme-magicien, les Obscurantistes ont un comportement étrangement similaire à celui des Jornistes. En effet, ils savent qu'en l'absence de l'institution, ils seraient victimes d'une véritable chasse aux sorcières, que Jornistes et Éclipsistes s'uniraient pour mettre fin à la pratique du Supplice. Les Obscurantistes ont donc intérêt à ce que le Cryptogramme-magicien existe. De plus, contrairement aux idées reçues, l'Obscurantiste se soucie des Danseurs. Au même titre que les Jornistes et les Éclipsistes, il n'a rien à gagner à ce que l'espèce s'éteigne. À ce titre, le sacrifice d'un Danseur, supplice ultime, est un acte rare auquel le Mage n'aura recours qu'en dernière extrémité.

Le Cryptogramme-magicien

Le Cryptogramme-magicien est une instance qui règle et cède la capacité d'user des Danseurs.

LA PRÉSENCE D'UN OBSCURANTISTE AU SEIN DE LA COMPAGNIE

Un Obscurantiste et un Jorniste peuvent pratiquer l'Emprise au sein de la Compagnie. Cette coexistence est possible si tous deux respectent la charte du Cryptogramme-magicien. En revanche, dans la pratique, un tel voisinage risque parfois d'influencer le succès d'un Sort. En effet, le ou les Danseurs du Jorniste et de l'Éclipsiste perçoivent la souffrance de l'un des leurs et en sont affectés. L'EG décidera dans quelle mesure un Supplice particulièrement violent peut entraîner une réaction incontrôlée du Danseur d'un Jorniste ou d'un Éclipsiste.

L'histoire

Le Cryptogramme-magicien fut fondé par des Éclipsistes, des hommes et des femmes qui avaient réussi à comprendre les mécanismes de l'Emprise après avoir découvert l'existence des Danseurs à la suite de l'Éclipse. Au cours d'un Symposium en l'an 30, ils fondèrent officiellement le Cryptogramme-magicien avec pour principal objectif de soustraire l'usage de la magie à la noblesse. Une charte établissait d'ores et déjà les préceptes cryptogrammiques pour ce Premier Âge. L'un d'eux, surtout, provoqua une levée de bouclier dans les rangs de la noblesse : les Mages n'avaient désormais plus le droit de s'intéresser aux affaires d'État et d'œuvrer pour le compte des rois et de leurs vassaux. Cette volonté d'indépendance déclencha une chasse aux sorcières sans précédent. Emprisonnés et exécutés, les Mages choisirent la clandestinité et le Cryptogramme-magicien survécut grâce à des cercles secrets disséminés sur l'Harmonde. Cet Âge sombre dura près d'un siècle, jusqu'à ce que les royaumes ne soient plus

capables de nier l'institution. Il eut l'avantage de fédérer les Mages dans l'adversité, de forger une véritable conscience cryptogrammique à travers l'Harmonde.

Le début du Deuxième Âge fut un âge d'or, une époque où les académies du Cryptogramme-magicien ouvrirent leurs portes à tous ceux qui rêvaient de pratiquer l'Emprise. Cet âge forma sans discernement des Mages dont les erreurs n'allaient pas tarder à provoquer de regrettables catastrophes. L'Emprise apparut comme une magie instable et chaotique et aiguisa la méfiance des profanes.

Lorsque les Mages avouèrent leur impuissance, lorsque les Danseurs furent menacés par cette pratique immodérée de la magie, le Cryptogramme-magicien annonça la tenue d'un nouveau Symposium. Au cours de cette assemblée, la charte fondatrice fut remaniée : l'Emprise redeviendrait un art réservé à une élite, une magie que seuls les plus compétents seraient en droit d'apprendre. Ce Symposium esquissa les principes du Cryptogramme-magicien tels que nous les connaissons aujourd'hui. Chaque royaume abriterait désormais un Cryptogramme-magicien dont l'autorité serait partagée entre Jornistes, Éclipsistes et Obscurantistes.

Dès lors, l'Emprise devint l'apanage de Mages reclus dans leurs académies, jaloux de leur savoir et prompts à appeler les Censeurs pour punir ceux qui désobéissaient aux préceptes cryptogrammiques. Cet Âge se prolongea jusqu'aux manigances de Lerschwin et l'épopée d'Agone de Rochronde, le premier à devenir à la fois Baron et Mage. Aujourd'hui, les institutions cryptogrammiques reconnaissent l'alliance de l'épée et de la magie.

Les fondements

Le Cryptogramme-magicien est né d'une seule volonté : protéger le Danseur et contrôler la magie qu'il permet de mettre en œuvre. Si l'histoire a, un temps, tenté de remettre en cause les principes de son élitisme, le Cryptogramme-magicien demeure une institution ésotérique.

Il se décline dans chaque royaume sous une forme différente. En d'autres termes, il existe un Cryptogramme-magicien par royaume où les Jornistes, les Éclipsistes et les Obscurantistes occupent une place plus ou moins importante. C'est là un aspect fondamental puisqu'un Éclipsiste de l'empire de Keshe n'obéit pas à la même institution qu'un Éclipsiste d'Urguemand.

Chaque Cryptogramme-magicien partage les mêmes préceptes fondateurs. En fonction des royaumes, il existe des tolérances mais aucune loi d'importance qui puisse remettre en cause la charte fondatrice. Pour les dirigeants, il s'agit d'un jeu diplomatique quotidien pour assurer l'indépendance du Cryptogramme-magicien à l'égard du pouvoir. En principe, l'institution est une enclave, un espace qui échappe aux lois du royaume. Aucun milicien keshite ne pourra pourchasser un Mage jusque dans une académie. Ce seront aux Censeurs de décider si le fugitif relève de la loi cryptogrammique ou doit être livré à la justice du pays.

Les rapports entre le pouvoir et le Cryptogramme-magicien sont la source de nombreuses intrigues. Le pouvoir aimerait s'assurer de sa fidélité tandis que les Mages ne veulent obéir qu'aux instances cryptogrammiques. Complots et luttes d'influences ne cessent de se tisser dans l'ombre des Cryptogrammes-magiciens.

L'organisation

Les trois obédiences sont désignées traditionnellement par le sceau du Trait : le Trait blanc pour les Jornistes, le Trait gris pour les Éclipsistes et le Trait noir pour les Obscurantistes.

Le Cryptogramme-magicien s'incarne sous deux formes distinctes : la Haute Demeure et les académies. La Haute Demeure abrite les dirigeants du Cryptogramme-magicien et administre l'ensemble des académies disséminées dans le royaume. C'est au cœur de la Haute Demeure que l'on prend les décisions à l'échelle du royaume, que l'on reçoit les dirigeants des autres Cryptogrammes, que l'on travaille sur l'évolution des préceptes, sur le Danseur, etc. De nombreuses légendes entourent ces édifices qui s'élèvent généralement dans la capitale du royaume. Mieux protégés que les rois, les dirigeants du Cryptogramme-magicien se savent intouchables au cœur de la Haute Demeure.

Les académies, elles, sont en moyenne une dizaine pour un royaume donné. Elles ressemblent à des monastères et forment entre leurs murs les futurs Mages du Cryptogramme-magicien. C'est dans les académies que l'on procède à l'incrustation de la Gemme, que l'on marque et que l'on recense les Danseurs. Chaque académie couvre une certaine région du royaume et constitue pour les Mages un véritable refuge.

Notons que, dans la Haute Demeure et les académies, tous les serviteurs sont des apprentis. Ceux qui ne sont pas Mages de l'Emprise ne dépassent jamais les salles où l'on consent à les recevoir.

La hiérarchie

La hiérarchie cryptogrammique se définit bien souvent en fonction du pays ou l'institution. Pour autant, il existe un schéma classique du maître et de l'apprenti. On distingue ceux qui enseignent, ceux qui dirigent, ceux qui apprennent et ceux qui voyagent.

- **Ceux qui enseignent :** la transmission du savoir cryptogrammique se fait du maître à l'apprenti. Qu'il s'agisse d'apprendre l'Empathie, l'Impulsion ou le Supplice, l'apprenti devra demeurer près de deux ans auprès d'un ou plusieurs maîtres au sein d'une académie. Au terme d'une série d'épreuves, les maîtres incrusteront la Gemme à l'endroit voulu et le Mage sera libre de quitter l'académie.
- **Ceux qui dirigent :** la Haute Demeure abrite un conseil de sept Mages dont chaque nouveau membre est élu à la majorité, le plus souvent sur son mérite. Une seule règle de parité prévaut : avoir au moins un Mage de chaque obédience. Ces Mages sont appelés les Hauts Mages et sont généralement capables de pratiquer la Chorégraphie.



Ceux qui apprennent : quiconque veut rejoindre le Cryptogramme-magicien peut se présenter à la porte d'une académie. En revanche, rares sont ceux qui parviennent à surmonter les épreuves de sélection, sans compter qu'elles sont suffisamment dangereuses pour décourager ceux qui ne sont pas animés par une profonde conviction. En devenant un apprenti, on s'engage à rester deux ans entre les murs d'une académie pour y apprendre l'Emprise. Deux années difficiles, scandées par des mises à l'épreuve et des études qui ne se limitent pas à la magie : l'apprenti doit également savoir lire, écrire et comprendre les motivations de chaque obédience.

Ceux qui voyagent : la grande majorité des Mages voyagent, c'est-à-dire qu'ils quittent l'académie et s'éloignent sur la route à la rencontre de leur destin... La plupart des Inspirés seront des Mages qui furent apprentis en leur temps, qui choisirent peut-être d'enseigner durant plusieurs années, et qui, aujourd'hui, se contentent de passer par une académie pour marquer un Danseur.

Les Censeurs

Ils représentent la justice cryptogrammique et passent pour être des Mages puissants et intègres. Les Censeurs sont des chasseurs et des assassins qui se recrutent le plus souvent parmi les Éclipsistes et les Obscurantistes.
Nimbés de mystère, ils ne montrent jamais leur visage et ne sont connus que des Hauts Mages. Généralement, le Censeur voyage seul, sauf pour des missions très particulières qui nécessitent la présence de plusieurs Danseurs (la trahison d'un Haut Mage par exemple). Il prend ses ordres dans la Haute Demeure et disparaît jusqu'à ce que sa mission soit accomplie. Il s'agit de ramener un Mage fugitif et parfois de tuer ceux qui n'ont pas tenu compte des avertissements. Assassin redoutable, le Censeur laisse rarement une chance à ses victimes. On ne parle jamais d'eux sans regarder par-dessus son dos. Les Mages qui se savent menacés de mort par un Censeur tenteront de fuir ou de se cacher.

Le cryptin

Cette langue a traversé l'histoire et passe pour être la langue de la magie et des lettrés. De nombreux textes anciens sont rédigés en cryptin, dont la grammaire et le vocabulaire ont évolué au sein du Cryptogramme-magicien. La plupart des textes consacrés aux institutions cryptogrammiques sont rédigés en cryptin, tout comme de nombreux écrits magiques relatifs à la pratique de l'Emprise. Le cryptin est enseigné dans les académies.

L'Emprise

Le Mage

Le score d'Emprise

Chaque Mage calcule son score d'Emprise (EMP) à la création de personnage. Ce score représente sa faculté à obtenir de son Danseur les mouvements qu'il désire et à savoir quelle est la Danse qui permettra l'effet choisi.

Selon l'obédience du Mage, le score d'Emprise à recopier sur le Parchemin se calcule ainsi :

- **Jorniste** : EMP = INT
- **Éclipsiste** : EMP = (INT + VOL) / 2
- **Obscurantiste** : EMP = VOL

Une fois calculée, l'EMP possède le statut de caractéristique secondaire et sera ajoutée à une compétence lors du lancer d'un Sort. Le score d'EMP évolue avec l'expérience en même temps que les caractéristiques qui lui sont associées (Intelligence et Volonté).

La Résonance

La Résonance est la faculté du Mage à entrer en communion avec l'esprit du Danseur et ce, quelle que soit son obédience. Qu'il soit jorniste, éclipsiste ou obscurantiste, le Mage possède un lien très fort avec les Danseurs qui est mesuré par sa Résonance.

Il s'agit d'une compétence de la famille Occulte dont le score doit être compris entre 1 et 10. À 1 ou 2, le Mage ne comprend pas vraiment les Danseurs et reste insensible à leurs émotions. À 9 ou 10 en Résonance, le Mage est un véritable empathe capable d'interpréter les moindres réactions d'un Danseur. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les Jornistes n'ont aucune raison d'avoir un score de Résonance plus élevé que les Obscurantistes car ces derniers peuvent parfaitement avoir un lien très fort avec leur Danseur sans pour autant tourner le dos aux pratiques du Supplice.

La Connaissance des Danseurs

Cette compétence représente la connaissance théorique des Danseurs. Un expert en ce domaine connaîtra parfaitement les possibilités d'un Danseur, les limites imposées par sa morphologie et la structure de ses pensées, et pourra ainsi prévoir ses réactions. C'est une véritable étude intellectuelle du fonctionnement d'un Danseur afin d'en tirer le meilleur parti lors de l'effet magique.

Avec un score de 1 ou 2, le Mage ne possède qu'une connaissance intuitive du Danseur sans rien savoir de ses limites. À 9 ou 10, il sera à même de prévoir la fatigue accumulée par son Danseur et les réactions de celui-ci par rapport à son environnement.

Remarque : Les compétences Résonance et Connaissance des Danseurs sont complètement indépendantes l'une de l'autre. Un Mage peut parfaitement avoir un score très élevé dans l'une et très bas dans l'autre.

Le Potentiel d'Emprise

À la création de personnage, on calcule pour le Mage le Potentiel d'Emprise. Il se définit en ajoutant le score d'EMP et le bonus d'Emprise du Danseur à la plus faible compétence entre la Résonance et la Connaissance des Danseurs.

Potentiel d'Emprise = EMP + plus faible score entre Résonance et Connaissance des Danseurs + bonus d'Emprise du Danseur.

C'est ce potentiel qui sert ensuite pour tous les jets d'Emprise. Il est bien sûr amené à évoluer en fonction de l'expérience en même temps que le score d'EMP ou les compétences Résonance et Connaissance des Danseurs.

Lancer un Sort

Lorsqu'il lance un Sort, le Mage effectue un jet ouvert auquel il ajoute son Potentiel d'Emprise et les éventuels modificateurs accumulés (voir tableau), la difficulté étant le Seuil du Sort lancé. S'il dépasse ce Seuil, le Sort réussit. Sinon, il échoue.

Lancer un Sort : Potentiel d'Emprise + 1d10 + modificateurs contre DIF = Seuil.

Une fois que le Mage a lancé son Sort, c'est-à-dire qu'il a consacré une action pour donner de l'élan au Danseur, il est libre d'agir dans les tours exigés par le Sort (c'est-à-dire sa Danse : le temps que met le Danseur à exprimer le Sort. Voir plus loin : « Format de description des Sorts »). Il aura cependant un malus de -3 dû à la concentration nécessaire pour que le Danseur exécute correctement sa Danse. Parmi ces actions, il ne peut bien sûr pas lancer un nouveau Sort avec le même Danseur, mais peut le faire avec un autre.

MODIFICATEURS AU POTENTIEL D'EMPRISE

Origine	Modificateurs
Lieu riche en Éclat	+ Richesse
Architecture ésotérique	+1 à +5
Lieu propice à la Danse	+1
Présence d'un chat	-5
Danseur invisible	-2
Mouvements imperceptibles (Jorniste)	-3

La magie Instantannée

Dans certains cas, un Mage peut ressentir le besoin d'obtenir une magie rapide et puissante pour se tirer d'un mauvais pas. Il est en effet possible qu'un Sort prenne effet dans le même tour où il a été lancé. Cependant, le Danseur n'ayant pas le temps d'accomplir une Danse subtile, le Seuil du Sort est multiplié par 2 pour simuler la difficulté de l'action.

CATASTROPHES D'EMPRISE (EXEMPLES)

MR négative	Conséquences
-10 à -14	**Ridicule.** L'échec implique un résultat absurde, mais sans danger. Le lien empathique est rompu pendant 5 minutes et le Danseur ne répond plus.
-15 à -19	**Lamentable. L'échec est dangereux mais non mortel.** **Jorniste** : perte de confiance du Danseur. Son bonus d'Emprise devient négatif (+5 devient -5) pendant 24 heures. **Éclipsiste** : indépendance du Danseur. Celui-ci tente de s'enfuir pendant 24 heures puis réapparaît. **Obscurantiste** : Danseur effrayé. Celui-ci est incapable de produire un effet magique pendant 24 heures.
-20 à -24	**Terrible.** L'échec est très dangereux et implique des conséquences importantes. Lancement d'un autre Sort de même Seuil (au choix de l'EG). Le Sort fonctionne normalement mais la cible est redéfinie par l'EG.
-25 à -29	**Désastreux.** L'échec a des conséquences très graves. Lancement d'un autre Sort de même Seuil mais d'obédience différente (au choix de l'EG).
-30 et moins	**Cataclysme.** L'échec a des conséquences effroyables. Un Obscurantiste est victime d'une crise paranoïaque : il est persuadé que le monde entier lui en veut et qu'il doit se cacher pour survivre. Tous les moyens pour empêcher les autres de nuire sont bons, jusqu'aux plus extrêmes... Un Jorniste réclame tant de son Danseur que celui-ci meurt de fatigue – et lui envoie de plein fouet la douleur qu'il ressent...

MULTIPLICATEURS DE SEUIL

Il est important de noter que les multiplicateurs s'appliquent avant les modificateurs. Ainsi, un Sort d'une autre obédience (Seuil +5) lancé de manière Instantanée (x 2) verra son Seuil multiplié par 2, ce résultat étant seulement après augmenté de 5. Exemple : si le Seuil était 10, il passe à 25 et non à 30.

À plusieurs occasions sont mentionnées dans les règles de magie des actions qui ont comme conséquence la multiplication du Seuil d'un Sort (magie Instantanée, magie Intuitive). Ainsi, dans le cas d'une magie Intuitive et d'une magie Instantanée, le Seuil est multiplié au final par 3 et non par 4. (La règle est que les multiplicateurs associés ne sont pas additionnés mais qu'on augmente de 1 le chiffre du multiplicateur.)

Masquer la magie

INVISIBILITÉ DU DANSEUR

En temps normal, un Danseur peut être vu automatiquement par tous les Inspirés sans aucune formalité. Les Ternes doivent réussir un jet de PER + Vigilance contre DIF 15 pour apercevoir le Danseur lorsqu'il est visible.

Toutefois, un Mage peut demander empathiquement à son Danseur de masquer sa présence. Dès lors, l'Inspiré devra réussir un jet de PER + Vigilance contre DIF 15 afin de remarquer sa présence et un Terne n'aura aucun moyen de distinguer le Danseur. Cependant, cette action diminue le Potentiel d'Emprise de 2 lorsqu'un Sort est lancé alors que le Danseur est invisible. Il faut un tour pour ordonner à un Danseur de se rendre invisible ou de redevenir visible.

DISCRÉTION DU MAGE (JORNISTE UNIQUEMENT)

Un Mage doit effectuer des mouvements de la main afin de guider son Danseur dans ses acrobaties. Cependant, s'il veut rester discret et n'accomplir que des mouvements imperceptibles, il lance son Sort avec une pénalité de -3 à son Potentiel d'Emprise. Dans un tel cas, le Mage ne communique qu'au moyen du dialogue empathique et son Emprise est plus rudimentaire. Cette possibilité a sauvé la vie de nombreux Mages attachés par des liens solides et obligés de guider leur Danseur par la pensée et quelques gestes subtils.

Remarque : lorsque la somme de la Résonance du Mage et de l'Empathie du Danseur atteint le score de 15 ou plus, le Mage et son Danseur ne communiquent qu'en pensée et ce dernier n'a plus besoin d'être guidé par les mouvements de son maître. À ce niveau, le Mage ne subit donc plus le malus de -3 lié à ses mouvements imperceptibles.

Reconnaître un Sort

Lorsqu'un Mage voit un autre Mage en train de lancer un Sort, il peut tenter d'observer les mouvements du Danseur afin de connaître à l'avance les effets du Sort. Ceci ne vaut que si le Mage peut apercevoir le Danseur (voir plus haut). Il effectue alors un **jet ouvert d'EMP + Connaissance des Danseurs contre DIF égale au Seuil du Sort.** Il est préférable que ce soit l'EG qui effectue le jet afin que le personnage ne connaisse pas le Seuil du Sort. Si le jet échoue, le Mage n'est pas en mesure de reconnaître le Sort. En revanche, s'il réussit, l'EG peut lui décrire en surface les effets du Sort ainsi que l'obédience de celui-ci. En aucun cas le Mage ne peut connaître la durée, la portée ou la zone d'effet du Sort reconnu. Le fait de tenter de reconnaître un Sort compte comme une action pour le Mage qui l'entreprend.

Résistance magique

Lorsqu'un Mage va être la cible directe d'un effet magique, il bénéficie, grâce à son Danseur, d'une résistance magique qui le protège du Sort. Pour ce faire, il effectue un **jet ouvert d'EMP x 2 contre DIF 15.** La MR positive est ajoutée au Seuil du Sort lancé. Pour qu'un Mage soit une cible directe, il faut qu'il soit inclus dans l'intitulé de la portée ou la zone

d'effet indiquée dans la description du Sort et qu'il n'existe pas d'intermédiaire entre le Sort et lui. Une pluie acide n'est par exemple pas une attaque directe car le Sort ne fait que créer une pluie qui, elle, blesse le personnage.

Exemple : Mélyphène, Mage obscurantiste, lance à Kriil l'Éclipsiste un Sort d'« Émotion exacerbée ». Ce dernier est la cible directe du Sort et peux faire jouer sa résistance magique. La DIF est de 15. Il obtient un score de 17, soit une MR de 2. Le Seuil de l'« Émotion exacerbée » passe donc de 20 à 22. Toutefois, un Mage peut toujours décider de ne pas faire jouer sa résistance magique afin de subir volontairement de plein fouet les effets d'un Sort. Mais dans le cas général, la résistance magique est spontanée et ne coûte aucune action ou réaction au Mage.

Contre-magie

La résistance magique s'applique comme pour tout individu ciblé par un effet magique. Cette résistance ne fonctionne que contre les effets directs sur l'individu tentant de résister ; les Sorts affectant la lumière, la matière etc., même dirigés contre l'individu, ne sont pas soumis à cette règle.
Par exemple, « Touché ardent » permet d'infliger des dommages à une cible. Cependant ce n'est pas elle que le Sort affecte, mais la main du Mage.
En outre, si un Mage voit un autre Mage en train de lancer un Sort, il peut tenter de stopper celui-ci tant que la Danse n'est pas terminée. Cette démarche étant considérée comme une action, la contre-magie ne peut être efficace que sur les Sorts dont la Danse dure au moins un tour à partir du moment où le Mage commence à contrer le Sort.

Exemple : revenons à Mélyphène et à son « Émotion exacerbée ». Si Kriil avait voulu contrer le Sort, il aurait dû démarrer sa contre-magie au maximum deux tours après que le Danseur de l'Obscurantiste a commencé sa Danse, car celle-ci ne dure que trois tours, à supposer qu'il ait obtenu l'initiative sur Mélyphène.

Le jet de contre-magie est un **jet ouvert de Potentiel d'Emprise contre DIF égale au Potentiel d'Emprise du Mage adverse.** Si la MR obtenue est d'au moins 10, le Sort est stoppé net car le Danseur a été trop déstabilisé pour aboutir. Si le jet est réussi mais que la MR est inférieure à 10 points, le Sort n'est pas contré mais on ajoute un tour à la Danse du Sort qui a été interrompu. Si le jet échoue, le Sort n'est pas contré et la Danse se poursuit normalement.

Il s'agit d'une action en un tour qui doit être terminée avant que le Sort de l'adversaire ne le soit.

Exemple : Kriil lance sa contre-magie au moment même où Mélyphène lance son « Émotion exacerbée ». Le Potentiel d'Emprise de Mélyphène est de 12 (EMP 5, bonus d'Emprise +3, Résonance 4, Conn. Danseurs 6) alors que celui de Kriil est de 14 (EMP 8, bonus d'Emprise +1, Résonance 6, Conn. Danseurs 5). L'EG effectue le jet pour Kriil afin que celui-ci ne connaisse pas le Potentiel d'Emprise de l'Obscurantiste. Il obtient un score total de 23 (14 + 9 obtenu avec le dé) ce qui est supérieur de plus de 10 points au Potentiel d'Emprise de Mélyphène. Le Danseur de l'Obscurantiste a été perturbé par celui de l'Éclipsiste et le Sort n'arrivera jamais à terme. Si Kriil n'avait obtenu qu'un score de 21, la Danse de l'« Émotion exacerbée » aurait pris 4 tours au Danseur au lieu de 3.

Pour que la contre-magie soit effective, il faut que les deux Danseurs adversaires soient à même de se voir ou de ressentir chacun la présence de l'autre. De plus, la contre-magie compte pour une action.

Interrompre un Mage

Lorsqu'un Mage de l'Emprise commence à lancer un Sort, il existe deux manières de l'empêcher de nuire.
La première consiste à frapper le Danseur. Dans ce cas, le Sort est considéré comme instantanément contré.
La seconde consiste à frapper le Mage lui-même. Le lien empathique qui l'unit à son Danseur peut en effet véhiculer la douleur qu'il ressent et contribuer à empêcher la Danse. Si le Mage est assommé ou rendu inconscient, le Danseur s'interrompt immédiatement et le Sort échoue.
Si le Mage encaisse des dommages, il doit réussir un jet de VOL contre DIF 15, 20 s'il a encaissé une blessure grave. En cas d'échec, le Sort échoue. En cas de réussite, il continue normalement. Ce jet est à effectuer chaque fois que le Mage reçoit des dommages. Si plusieurs adversaires le frappent en même temps, par exemple, chacun des coups qu'ils porteront au Mage occasionnera un jet de VOL.

Magie d'une autre obédience

Exceptionnellement, un Mage peut décider d'utiliser l'équivalent d'un Sort d'une autre obédience. Dans ce cas, l'EG adaptera la Danse et les effets du Sort à l'obédience du Mage. De plus, le Seuil du Sort subit un modificateur de +5 pour simuler les efforts du Danseur à produire un effet contraire

ORCHAL

« De cet illustre Mage du Supplice qui s'engagea auprès d'Agone, nous savons peu de choses. Apparemment, l'homme a fondé une nouvelle académie obscurantistes aux frontières des marais de la baronnie de Rochronde. En revanche, le Cryptogramme-magicien d'Urguemand semble reconnaître que ses élèves comptent parmi les plus talentueux du royaume. De toute évidence, Orchal pratique une terrible sélection, mettant à profit les dangers des marais pour endurcir et former ses pensionnaires. Une rumeur — elle fera sans aucun doute l'objet d'une mission ultérieure — prétend également qu'Orchal pratiquerait désormais la voie dite de la Fratricide. Celle-ci désignerait une magie naissante qui obligerait les Danseurs à se torturer entre eux. D'un entretien avec un ancien élève, nous savons que cette magie se fonde sur d'étranges recherches visant à inculquer aux Danseurs des valeurs masochistes afin que le Supplice devienne un plaisir... »

à la Résonance qu'il a développée avec le Mage. Un Danseur obscurantiste ayant eu l'habitude d'être maltraité aura le plus grand mal à effectuer les mouvements visant à produire un Sort de soin. C'est pour cette raison que seuls des Sorts mineurs peuvent être lancés par un Mage d'une obédience différente (Seuil de 10 ou 15 au maximum) : seuls des Mages très puissants peuvent espérer réussir des Sorts d'obédience différente de Seuil plus élevé.

Changer d'obédience

Pour ne pas subir la multiplication par 2 du Seuil, le Mage doit changer d'obédience. Seuls les Jornistes et les Éclipsistes peuvent changer de voie et il s'agit d'un revirement radical qui ne se fait généralement qu'une fois dans sa vie. Lorsqu'il change d'obédience, le Mage doit modifier les Sorts de son Danseur : tous ceux de son ancienne obédience ont un Seuil augmenté de 5, ce qui peut amener la disparition de certains Sorts, puisque la mémoire du Danseur n'est pas extensible à l'infini (dans ce cas, l'EG juge des Sorts qui disparaissent). De plus, ses scores d'EMP et de Résonance sont réduits de 2 points pour simuler la réadaptation du Mage à sa nouvelle voie.

Magie Intuitive

La magie Intuitive est une magie qui ne fait pas appel à la mémoire du Danseur, mais plutôt à son Empathie et à la Créativité du Mage. Elle demande une grande faculté d'improvisation à l'Éminence Grise et une bonne connaissance de la liste des Sorts des trois obédiences. La magie Intuitive permet au Danseur de générer spontanément un effet magique grâce à ses étincelles sans pour autant que ce Sort soit inscrit dans sa mémoire.

Le déroulement de l'élaboration d'un Sort de magie Intuitive se fait en quatre étapes :

Première étape : le Mage explique à l'EG l'effet qu'il souhaite obtenir en précisant la durée, la portée, la zone d'effet et la durée de la Danse.

Deuxième étape : l'EG estime le Seuil du Sort désiré et définit son obédience en se basant sur la liste des Sorts déjà définis. S'il le juge nécessaire, il peut modifier certains paramètres du Sort établis par le Mage afin d'ajuster la puissance du Sort avec le Seuil choisi.

Troisième étape : le Seuil est multiplié par 2 pour simuler la difficulté liée au côté intuitif de cette forme de magie. Si le Sort est clairement défini dans une obédience étrangère à celle du Mage, son Seuil est cette fois multiplié par 2, puis augmenté de 5.

Quatrième étape : le Mage effectue un jet ouvert en y ajoutant son Potentiel intuitif.

Potentiel intuitif = Créativité + score le plus faible entre sa Résonance et l'Empathie du Danseur.

Un Inspiré n'étant pas initié par le Cryptogramme-magicien et n'ayant donc pas d'expérience de l'Emprise ne peut pas tenter la magie Intuitive, même s'il trouve un Danseur. Il faut qu'il sache déjà comment lancer des Sorts, faire danser un Danseur etc. De même, les êtres qui sont familiers des Danseurs, tels que les farfadets, et qui ont donc pu développer la compétence Connaissance des Danseurs ne peuvent provoquer d'effets magiques à l'aide de ces petites créatures.

Le Danseur

Mémoire

La particularité de la magie de l'Emprise est que les Danseurs en sont les artisans. Ainsi, c'est le Danseur qui apprend des suites de pas et de mouvements. Le Mage ne fait que restituer la mémoire de la créature lorsqu'il désire obtenir un effet



TABLEAU RÉCAPITULATIF DES JETS D'EMPRISE

Emprise jorniste :	INT
Emprise éclipsiste :	(INT + VOL) / 2
Emprise obscurantiste :	VOL
POTentiel d'Emprise :	EMP + (Résonance ou Conn. Danseurs) + bonus d'Emprise
POTentiel Intuitif :	CRÉ + (Résonance ou Empathie du Danseur)
Lancer un Sort :	POT d'Emprise + Modificateurs contre DIF Seuil du Sort
Voir le Danseur :	— automatique (Inspiré) — PER + Vigilance contre DIF 15 (Terne)
Voir le Danseur caché :	— PER + Vigilance contre DIF 15 (Inspiré) — Impossible (Terne)
Reconnaître un Sort :	EMP + Conn. Danseurs contre DIF Seuil du Sort
Résistance magique :	VOL x 2 ou CRE x 2 contre une DIF égale au Seuil du Sort
Contre-magie :	POT d'Emprise contre DIF POT d'Emprise de l'adversaire. Danse + 1 tour si jet réussi : Sort bloqué si MR 10
Autre obédience :	Seuil du Sort + 5
Magie Intuitive :	Seuil du Sort (déterminé par l'EG) x 2
Découverte d'un Sort :	EMP + Résonance contre DIF Seuil du Sort

magique. Chaque Danseur dispose d'une quantité de mémoire allouée aux mouvements, composants exclusifs des Sorts. Un Danseur possède en moyenne entre 10 et 50 cases mémoire. Chacune de ces cases peut mémoriser 5 points de Seuil. Pour mémoriser un Sort de Seuil 20, il faudra donc utiliser 4 cases mémoire (20/5=4) du Danseur. Un Danseur disposant d'une mémoire de 28 peut par exemple stocker 5 Sorts de Seuil 20, 2 Sorts de Seuil 15 et 1 Sort de Seuil 10 (140 points de Seuil au total, soit 28 x 5).

Bonus d'Emprise

Certains Danseurs sont plus doués que d'autres et chacun d'eux possède un bonus d'Emprise qui influence directement le Mage. Ce bonus peut varier de 0 à 10 suivant le Danseur. Il représente l'aisance avec laquelle le Danseur se laisse manipuler par le Mage pour créer les précieuses étincelles à l'origine de l'effet magique. Ce bonus peut augmenter au fil du temps grâce à l'expérience.

Empathie

L'Empathie d'un Danseur représente sa capacité à communiquer intuitivement avec l'esprit humain. Un Danseur avec un haut score en Empathie est capable de comprendre à la perfection ce que le Mage attend de lui lorsque le mouvement qu'il interprète n'est pas dans sa mémoire. De plus, il peut à l'inverse transmettre ses propres émotions au Mage afin que ce dernier règle la Danse selon les impressions du Danseur. Le score d'Empathie intervient pour la magie Intuitive (voir plus haut).

Fatigue

La fatigue d'un Danseur est simulée par la caractéristique Endurance. En une journée, un Danseur peut exécuter autant de Sorts qu'il a de points en Endurance, et ce, quels qu'ils soient : la puissance du Sort, son Seuil ou les Sorts de magie Intuitive n'entrent pas en compte dans le calcul de la fatigue. Seul importe le nombre de Sorts lancés, intuitifs ou non. Le décompte des points de fatigue se fait entre l'heure de Noxe (minuit) et l'heure de Diurne (midi).

CRÉATION D'UN MAGE DE L'EMPRISE

Pour créer un Mage de l'Emprise, il convient de suivre normalement toutes les étapes mentionnées dans le chapitre « Création de personnage ». Certains cas particuliers viennent cependant troubler ce processus :

– On ne peut pratiquer qu'une seule obédience de l'Emprise à la fois. Pour être Mage de l'Emprise, il faut impérativement que le score de la Résonance soit supérieur à zéro.

– Le joueur qui interprète un Mage de l'Emprise devra calculer à la création de personnage les différents potentiels (POT Emprise, POT Intuitif) pour les reporter sur le volet occulte de son Parchemin. Le joueur devra ensuite déterminer le nombre de points de Seuil qu'il peut dépenser pour découvrir les Sorts de son Danseur. Pour cela, il multiplie son score d'EMP par le score de sa compétence Résonance. Il choisit ensuite ses Sorts en soustrayant à chaque fois leur Seuil à ce chiffre jusqu'à atteindre zéro. Il pourra ainsi obtenir beaucoup de Sorts de faible puissance ou peu de Sorts de forte puissance. Certains avantages et défauts permettent de moduler les points de Seuil disponibles à la création de personnage.

– Il est convenu qu'un Mage commence la partie avec un Danseur sauf si le contraire est précisé dans le texte d'un avantage ou d'un défaut ou si l'EG le désire.

Génération d'un Danseur

Lors de la création du personnage, le joueur est amené à créer son Danseur s'il veut en posséder un. De plus, l'EG peut utiliser cette méthode pour créer les Danseurs de ses PNJ en cours de jeu. La création du Danseur peut être aléatoire (voir tableau page suivante) ou se faire à partir d'une répartition de points de création, comme pour l'Inspiré.

Aléatoire : pour chacune des caractéristiques du Danseur, jetez 3d10. Certains Danseurs ont des caractéristiques supérieures ou inférieures aux extrêmes de

GÉNÉRATION ALÉATOIRE D'UN DANSEUR

Points de création	3d10	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
1	3	12	0	2	1
2	4 à 11	14	+1	3	2
3	12 à 16	16	+2	4	3
4	17 à 23	18	+3	5	4
5	24 à 27	24	+4	6	5
6	28 à 29	30	+5	7	6
7	30	40	+6	8	7

cette table, mais ils restent exceptionnellement rares.

Répartition : le Danseur dispose de 17 points de création. 1 point investi dans une caractéristique permet de lire le tableau à la première ligne, 2 points la deuxième, et ainsi de suite.

Les Sorts de départ

Chaque Danseur, qu'il soit à l'état sauvage ou bien apprivoisé par un Mage, possède un certain nombre de Sorts ancrés dans sa mémoire. À la création de personnage, c'est le joueur qui détermine lui-même les Sorts de son Danseur en accord avec l'EG et suivant le potentiel de Mémoire du Danseur. Cependant, le Mage n'a pas forcément découvert tous les Sorts de son Danseur.

Techniquement, le joueur multiplie son score d'EMP par sa compétence Résonance. Le nombre ainsi obtenu permet en fait au Mage de découvrir les Sorts de son Danseur. Dans la réalité, c'est le Danseur qui a dépensé ses points Mémoire. Mais lors de la création de personnage, c'est le joueur qui décide dès le départ quels Sorts son personnage a découverts parmi ceux que possède son Danseur.

Si le joueur désire prendre dès le début des Sorts d'une obédience différente de la sienne, le Seuil est augmenté de 5.

Si le Danseur n'a plus de case Mémoire libre, cela signifie tout simplement que le Mage a découvert tous les Sorts qu'il maîtrise. À l'inverse, des cases mémoire encore vides indiquent que le Mage ne connaît pas complètement son Danseur.

***Remarque** : si le joueur obtient un nombre plus grand que le nombre de points Mémoire de son Danseur, son personnage est tout de même borné par la Mémoire de la créature.*

Découvrir les Sorts d'un Danseur

Si le Mage n'a pas encore découvert tous les Sorts que connaît son Danseur ou encore s'il fait l'acquisition d'une nouvelle créature, il va pouvoir se lancer dans l'exploration de la mémoire du Danseur afin d'y déceler les Sorts latents. Ce processus est long et laborieux et il demande des heures de tâtonnements et d'essais infructueux afin de révéler ce que le Danseur cache au fond de sa mémoire.

Ces Sorts sont découverts dans le sens normal de la mémorisation du Danseur. Si celui-ci a mémorisé les Sorts « Souffle enflammé » puis « Insuffler la terreur », le Mage devra apprendre les deux Sorts dans le même ordre.

Le temps de découverte d'un Sort est égal au Seuil de celui-ci en nombre d'heures de travail intensif. Pendant ce temps, le Mage ne devra pas être dérangé et ne pourra pas prononcer un mot ou faire un geste qui ne soit en rapport avec son étude du Danseur sous peine de devoir tout recommencer.

Au terme de cette période, le Mage effectue un jet d'EMP + Résonance contre DIF Seuil du Sort. Si ce jet est réussi, le Sort est découvert par le Mage et il peut le rajouter à sa liste. S'il a échoué, le Sort reste gravé dans la mémoire du Danseur et le Mage pourra retenter de le découvrir une semaine plus tard. S'il obtient un fumble, le Mage ne pourra plus tenter d'apprendre un Sort de ce Danseur avant un mois.

Expérience du Danseur

Le Danseur peut progresser dans ses capacités et dans son Empathie avec son maître. Il lui est même possible d'oublier des Sorts et d'en apprendre de nouveaux. Toutes les règles concernant la progression du Danseur par l'expérience seront décrites dans le supplément consacré à la magie.

FORMAT DE DESCRIPTION DES SORTS

Nom du Sort

Obédience : jorniste, éclipsiste ou obscurantiste.

Seuil : difficulté du Sort.

Portée / zone d'effet : distance à laquelle le Sort peut être lancé / zone dans laquelle le Sort prend effet.

Durée : durée totale de l'effet magique. Sauf lorsque le contraire est précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par le Mage.

Danse : temps que met le Danseur à exprimer le Sort.

Description du Sort

PORTÉES

Distance en mètres

Portée du regard : pas plus de 3 mètres avec contact visuel

À vue : pas plus de 50 mètres

Personnel : le Mage lui-même

Spécial : défini dans le corps du texte

Nourriture saine

Obédience : jorniste
Seuil : 10
Portée : au contact
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

Ce Sort permet au Mage de rendre n'importe quoi comestible en cas d'urgence. Un peu de boue pourra être transformé en eau potable et une pierre en un morceau de pain. Quoi qu'il arrive, les quantités sont toujours très faibles et ne peuvent nourrir qu'une seule personne. Cette nourriture reste comestible pendant 5 minutes, après quoi elle reprend son aspect d'origine.

Vigueur

Obédience : jorniste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue des roulades sur le corps du Jorniste afin de l'imprégner d'étincelles. Une fois la Danse terminée, le Mage voit sa RÉS augmentée de 2 pendant toute la durée du Sort (30 minutes). Celui-ci n'a pourtant aucun effet physique visible sur le Jorniste, mais augmente son maximum de points de vie (de 6), sa résistance aux maladies et aux poisons, etc.

Réconfort du Danseur

Obédience : jorniste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

L'opposition farouche qui anime Jornistes et Obscurantistes s'illustre notamment par l'utilisation du Danseur. Par ce Sort, le Jorniste peut réconforter un Danseur qui a été violenté par un Obscurantiste. Concrètement, il ne tient plus compte de son traumatisme.

Impression de vérité

Obédience : jorniste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

Le Danseur communique toute son émotion du moment afin de permettre au Jorniste de cacher un mensonge. Grâce à l'utilisation de ce Sort, le Mage pourra mentir sans craindre d'être percé à jour par un moyen magique ou non. Techniquement, il gagne un bonus de MR+4 à tous ses jets de Baratin ou liés au mensonge.

Marquer un Danseur

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 10 minutes

Les Jornistes assument la responsabilité de la gestion des Danseurs au sein du Cryptogramme-magicien. Cette fonction leur accorde le droit de marquer un Danseur afin de l'identifier formellement et de pouvoir empêcher les vols et les trafics de ces pauvres créatures. Les marques obtenues sont invisibles à quelqu'un qui ne serait pas Mage de l'Emprise et seul le Cryptogramme-magicien connaît leur existence.

Discerner la Flamme

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée : à vue
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Jorniste a la capacité de voir à travers les yeux de son Danseur pendant environ une heure. Cette aptitude lui permet d'apercevoir la Flamme sans pour autant mesurer son intensité. Une fois qu'il a repéré un Inspiré, le Jorniste peut déceler la présence d'une Flamme noire en lui.

Guérison mineure

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue une course folle sur le corps du blessé en utilisant toutes les parties de son corps comme points d'appui à de nombreuses figures aériennes. Au bout de deux tours, le Mage, qui guide empathiquement les mouvements du Danseur, restitue MR+10.

Purification du corps

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

Après avoir fait tournoyer son Danseur dans un verre ou tout autre récipient de petite taille, le Jorniste y verse de l'eau pure. Les étincelles laissées par le Danseur transforment le liquide en un breuvage capable de purifier l'organisme de tout poison présent dans le corps depuis moins de deux heures. Le breuvage, qui doit être avalé intégralement, ne guérit en rien les dommages causés précédemment par le poison, mais en annule immédiatement tous les effets secondaires (malus, perte de caractéristique temporaire...).

Bouclier magique

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel

Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Le Jorniste tend les deux mains, paumes vers le ciel, et fait faire des saltos à son Danseur d'une main à l'autre. Les étincelles bleutées créent un bouclier invisible devant le Mage qui le protège complètement des projectiles de toutes sortes, même magiques (dommages réduits à 0). Cette protection n'est pas efficace dans le dos du Jorniste.

Résister aux températures extrêmes

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 10 minutes
Danse : 1 minute

Le Mage envoie le Danseur tourbillonner sur le haut de sa tête. Sa Danse provoque un flot d'étincelles qui se fixent sur toutes les parties du corps du Jorniste. Ce dernier peut alors résister aux variations de températures entre -50° et +70° sans aucun malus.

Zone de silence

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 3 m de diamètre
Durée : 5 minutes
Danse : 2 tours

Le Mage guide son Danseur tout autour de la zone d'effet afin qu'il y dessine un cercle d'étincelles délimitant les effets du Sort. Au bout de deux tours, tout son entrant ou sortant de la zone d'effet est éliminé par l'effet magique.

Bras invisible

Obédience : jorniste
Seuil : 15
Portée : 100 mètres à vue
Durée : 5 minutes
Danse : 5 tours

Après de nombreux mouvements effectués sur le bras du Mage, le Danseur confère à celui-ci le pouvoir d'agir à distance. Le Jorniste possède désormais une sorte de bras invisible qu'il peut déplacer sur 100 mètres autour de lui afin de déplacer des objets. Le bras possède une FOR de 4 et ne peut pas porter de coups. À tout moment, le Mage doit pouvoir visualiser l'emplacement de son bras invisible.

Vérité

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : 5 minutes
Danse : 1 minute

Le Jorniste fait effectuer à son Danseur des mouvements de va-et-vient entre lui et sa cible. Au bout d'une minute, une sorte de lien empathique unidirectionnel est créé, permettant au Mage de discerner les mensonges dans le discours de sa cible. Le Jorniste doit réussir un jet de PER + Baratin DIF 15 pour percer à jour les mensonges de sa cible.

Guérison majeure

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 5 minutes

Le Mage semble parcourir le corps du blessé des mains alors qu'il guide son Danseur dans une série d'acrobaties impressionnantes par leur force et l'émotion qu'elles dégagent. Il faut cinq minutes au Danseur pour exprimer toute la compassion qu'il éprouve pour la victime et lui apporter le réconfort de la magie de l'Emprise. Toutes les fractures sont réparées, les hémorragies stoppées et le blessé récupère tous ses points de vie.

Sphère de silence

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : personnel / sphère de 3 m de diamètre
Durée : 2 minutes
Danse : 5 tours

Les effets sont identiques à ceux de « Zone de silence » mais la sphère est mobile et suit le Mage dans ses déplacements. De plus, d'autres personnes peuvent partager les effets du Sort tant qu'ils restent à moins de trois mètres du Jorniste. Toutefois, contrairement à « Zone de silence », le Mage peut entendre les sons qui viennent de l'extérieur de la sphère.

Clairvoyance

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : N/A
Danse : 1 minute

Grâce à cette Danse, le Jorniste est capable d'y voir un peu plus clair dans les méandres d'une situation très compliquée. Dès l'instant où le Mage croule sous des informations très abondantes qui se recoupent à de nombreux endroits, il peut décider d'utiliser Clairvoyance pour que son esprit le dirige inconsciemment vers l'information essentielle. En termes de jeu, l'EG donne un petit coup de pouce au personnage en l'aidant à voir l'information la plus importante parmi toutes celles qu'il possède sur une question donnée.

Repousser un Damné

Obédience : jorniste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Mage tend la main sur le dos de laquelle le Danseur effectue un ballet immobile ponctué périodiquement de mouvements frénétiques. Un rideau d'étincelles se crée alors devant le Jorniste et empêche le Damné ciblé d'approcher à moins de cinq mètres.

Aura protectrice

Obédience : jorniste
Seuil : 25
Zone d'effet : 5 m de rayon autour du Mage
Durée : 1 minute
Danse : 2 tours

Le Danseur effectue une ronde autour du Mage. La Danse protège toute personne présente dans la sphère autour du Jorniste des projectiles et augmente sa résistance magique de 5+MR points. Les projectiles semblent ricocher comme sur une paroi de verre.

Sanctification

Obédience : jorniste
Seuil : 25
Portée / zone d'effet : à vue / 100 m²
Durée : 3 jours
Danse : 1 heure

Ce Sort est très épuisant pour le Danseur puisqu'il doit parcourir les moindres parcelles du lieu à sanctifier en profitant de chaque détail pour accomplir sa Danse. Au terme de celle-ci, toute personne possédant une Flamme noire de 2 ou plus doit réussir un jet de VOL contre DIF 20 pour pouvoir pénétrer dans le lieu sanctifié.

Les Sorts éclipsistes

Voir à travers un mur

Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : au contact / 10 m²
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

L'Éclipsiste lance son Danseur par-dessus sa tête afin qu'il atterrisse sur la paroi ciblée. Celle-ci se met à crépiter d'étincelles et devient peu à peu transparente tout en conservant sa texture. Toute personne située du même côté de la paroi que le Mage peut voir à travers.

Verrouiller

Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : 24 heures
Danse : 2 minutes

L'Éclipsiste est capable de verrouiller magiquement n'importe quel type de serrure ou système de fermeture. Seul le Mage responsable du verrouillage est capable d'annuler l'effet du Sort et aucune méthode non magique n'y parviendra. Il est toutefois possible de casser la porte ou de démonter les gonds...

Vision floue

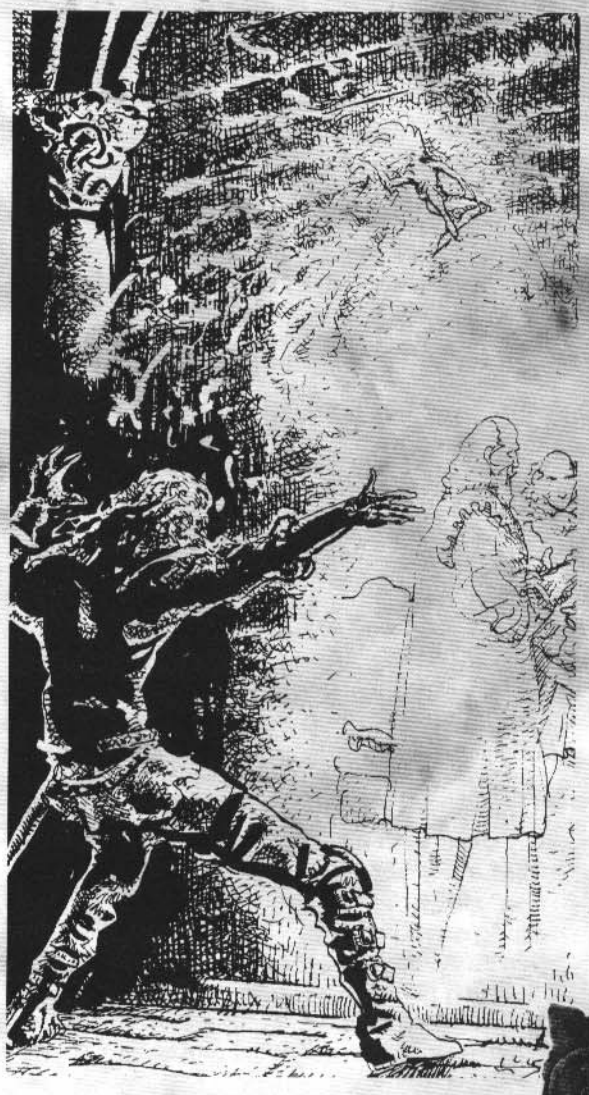
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 1 minute
Danse : 1 tour

L'Éclipsiste est capable par cette Danse de projeter des étincelles dans les yeux d'un adversaire. Celui-ci a alors la vision troublée et ne discerne plus correctement les formes et les distances. Il subit pendant toute la durée du Sort un malus de -5 à tous ses jets requérant l'usage de la vue (combat, magie, etc.).

Saut

Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour

Le Danseur effectue quelques cabrioles sur les épaules du Mage avant de retomber sur les pieds de celui-ci sous forme d'une explosion d'étincelles. Le Sort a pour effet de permettre à l'Éclipsiste des acrobaties impressionnantes. Il peut sauter d'un toit sans dommage, enjamber une crevasse large de plusieurs mètres... Techniquement, il gagne un bonus de MR+4 à toute utilisation de la compétence Acrobatie.



Écho illusoire
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée : 100 mètres
Durée : 10 secondes
Danse : 5 tours

Par ce Sort, l'Éclipsiste est capable, par l'intermédiaire du Danseur, de générer un son d'une durée maximale de 10 secondes. Puis, il peut projeter la provenance du son jusqu'à une distance de 100 mètres pour donner l'illusion d'un bruit lointain. Le Mage ne peut produire un son que s'il l'a déjà entendu et est capable de s'en souvenir parfaitement. Il a la possibilité de mélanger différentes sonorités.

Fausse piste
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : 1 heure
Danse : 2 tours

Grâce à ce Sort, l'Éclipsiste est capable de masquer toute trace de son passage en un lieu précis (une rue, une pièce...) et va jusqu'à induire en erreur ses poursuivants par une fausse piste : une intuition due à un résidu magique laissé par le Danseur donne aux poursuivants l'intime conviction que le Mage est parti dans une autre direction.

Jeux de lumière
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée : 100 mètres
Durée : 5 minutes
Danse : 1 tour

Grâce à son Danseur, l'Éclipsiste parvient à générer de petits effets de lumière et d'ombre autour de lui. Donner l'illusion d'un feu follet, d'une ombre sur un mur ou d'une vague lueur au loin sont maintenant possibles. Toutefois, le Mage ne peut utiliser ce Sort mineur pour s'éclairer ou emplir la pièce de ténèbres.

Halo lumineux
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / 30 mètres
Durée : 1 heure
Danse : 5 tours

Le Danseur tournoie et se transforme en un halo de lumière très puissante capable de se déplacer selon la volonté de l'Éclipsiste. Il s'agit d'une petite sphère de 30 cm de diamètre qui éclaire une zone de 30 mètres de diamètre et qui peut être dirigée n'importe où à condition que le Mage puisse la voir à tout instant. Dès que le contact visuel se brise, le Sort prend fin.

Force accrue
Obédience : éclipsiste
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Par cette Danse, le Mage parvient à augmenter sa force physique pendant une demi-heure. Son score de Force augmente de 2 points pendant toute la durée du Sort. Ce changement est imperceptible à l'œil nu et ne s'accompagne d'aucune modification au niveau musculaire, même s'il influe sur la charge portable, le bonus aux dommages, etc.

Altérer l'apparence
Obédience : éclipsiste
Seuil : 15 ou spécial
Portée / zone d'effet : personnel ou au contact / une cible
Durée : 1 heure
Danse : 5 minutes

Le Mage peut donner l'illusion qu'il ressemble à quelqu'un d'autre. Il s'agit là d'une illusion mineure capable d'altérer les traits du visage et les vêtements, alors que la taille et la corpulence ne peuvent être modifiés. Si l'Éclipsiste utilise un modèle qu'il peut voir, le Seuil est de 10. S'il veut reproduire une forme à l'identique de mémoire, le Seuil sera de 20.

Ouverture
Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Le Mage tente de mettre en résonance son Danseur avec une serrure verrouillée quelconque pendant 3 tours. À terme, la serrure se déverrouille automatiquement par la magie du Danseur. La cible peut être de toute nature et de n'importe quelle complexité tant qu'il s'agit d'une serrure mécanique qui n'est pas fermée magiquement.

Reflet illusoire
Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Portée : à vue
Durée : 1 minute
Danse : 2 tours

À ce niveau, le Mage est capable de générer une illusion visuelle mineure qui n'implique que le sens de la vue. Cette illusion a une taille limitée à une sphère de 5 mètres de diamètre et peut prendre n'importe quelle forme issue de l'imagination de l'Éclipsiste. Toute personne présente sera victime de l'illusion mais, celle-ci n'ayant aucune existence matérielle, elle pourra la percer à jour en cas de contact physique.

Alarme magique
Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 pièce de 30 m2
Durée : 1 semaine
Danse : 30 minutes

Par cette Danse, l'Éclipsiste fait tournoyer son Danseur dans chaque recoin de la pièce afin qu'il s'en imprègne totalement. Au terme des 30 minutes de mouvements en tous sens, la pièce possède désormais une sorte d'alarme magique qui se déclenche dès qu'un être vivant y pénètre. Au même moment, le Mage qui est à l'origine du Sort ressent l'intrusion et perçoit un bref flash qui lui permet d'apercevoir la personne ou l'animal qui est entré dans la pièce.

Sarbacane

Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 50 mètres / une cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour

Ce Sort transforme le Danseur en une petite fléchette capable de percuter une cible avec une force et une vitesse incroyables. La fléchette touche automatiquement mais ne peut pas transpercer les armures. Le Danseur peut toutefois cibler un endroit vierge de protection pour y infliger MR+5 points de dommages.

Les huit pas de l'araignée

Obédience : éclipsiste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 30 minutes
Danse : 2 tours

Le Danseur enchante le corps de l'Éclipsiste qui peut désormais adhérer aux parois comme si chacun de ses membres était recouvert de ventouses invisibles. Il peut grimper aux murs, rester accroché au plafond sans tomber, etc. C'est à l'EG, au cas par cas, de gérer les conséquences d'un tel Sort. De plus, le Mage gagne un bonus de +5 à tous ses jets d'Escalade pendant toute la durée du Sort (s'il est encore besoin de faire un jet d'Escalade).

Illusion complète

Obédience : éclipsiste
Seuil : 20
Portée : à vue
Durée : 1 heure
Danse : 1 minute

Cette fois, le Mage atteint un tel niveau de maîtrise de ses illusions qu'il est capable de créer une image stable utilisant tous les sens en même temps. L'illusion possède une texture, une odeur, un goût, une couleur et émet des sons, à tel point que n'importe qui est persuadé que l'image ainsi créée a une existence propre. L'esprit en est tellement convaincu que la main s'arrête au contact de l'image pour effleurer sa texture plutôt que de traverser l'illusion. Toutefois, si quelqu'un est amené à toucher l'illusion de manière brusque et involontaire, il risque fortement de passer à travers et de ruiner les efforts du Mage. Avec un tel Sort, l'Éclipsiste peut créer des images de 10 m^3 sans aucun problème.

Projectile magique

Obédience : éclipsiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : 100 mètres / une cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours
Spécial : pas d'esquive possible

Grâce à ce Sort, le Danseur prend la forme d'une gerbe d'étincelles bleutées qui frappe sa cible à coup sûr. Le projectile inflige (MR x 5) + 10 points de dommages mais, contrairement à Sarbacane, il peut être bloqué par une armure.

Sommeil

Obédience : éclipsiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : 1 heure
Danse : 2 minutes

Le Danseur enchante la main de l'Éclipsiste qui peut ensuite endormir un individu qu'il touche pendant une heure environ. L'assoupissement provoqué est brutal et ne peut pas paraître naturel. De plus, lorsque la victime se réveillera, elle aura conscience d'avoir été endormie magiquement. Bien sûr, le dormeur peut parfaitement être réveillé par un bruit ou par quelqu'un, mais son sommeil est très profond.

Invisibilité

Obédience : éclipsiste
Seuil : 25
Zone d'effet : personnel ou au contact
Durée : 10 minutes
Danse : 6 tours

Ce Sort extrêmement puissant permet à l'Éclipsiste de rendre quelque chose invisible aux yeux de tous. Il peut s'agir de lui-même, d'un compagnon, d'un objet ou de toute autre chose qui n'excède pas sa propre corpulence. Lorsque c'est un individu qui est rendu invisible, il l'est bien sûr en même temps que ses vêtements et ses objets personnels. Dès lors qu'un être ou un objet invisible est touché par quelqu'un ou quelque chose, les effets du Sort s'annulent instantanément. Il s'agit d'un Sort de dissimulation et il est donc impossible de porter des coups à la discrétion de tous.

Illusion vraie

Obédience : éclipsiste
Seuil : 25
Portée : à vue
Durée : 30 minutes
Danse : 2 minutes

L'Éclipsiste est arrivé au summum de l'illusionnisme. Il est désormais capable de créer des images tellement réelles qu'elles sont capables d'infliger des dommages par autosuggestion. Le Mage est toujours limité à des illusions de l'ordre de 10 m^3 mais il peut cette fois donner réellement corps à son image. S'il crée l'illusion de la présence d'une licorne, celle-ci aura bel et bien la capacité de charger et de provoquer des dommages. La victime est tellement persuadée de l'existence réelle de l'image que son esprit commande au corps les blessures qu'il devrait recevoir. Le Mage ne peut créer des illusions que de choses qu'il a déjà vues.

Cécité
Obédience : obscurantiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 24 heures
Danse : 1 tour
Spécial : Danseur immobilisé jusqu'à la fin du tour suivant
L'Obscurantiste fige les paupières de son Danseur par des mouvements simples et rapides. La victime ferme les yeux dans un cri d'agonie et ne pourra les rouvrir que le lendemain à la même heure. Cependant, le Danseur subit la même punition jusqu'à la fin du tour. Pendant cette période, il ne peut pas Danser.

Jeu de ténèbres
Obédience : obscurantiste
Seuil : 10
Zone d'effet : 10 mètres de rayon autour du Mage
Durée : 5 minutes
Danse : 2 tours
L'Obscurantiste parvient à évoquer les plus grandes peurs de son Danseur par une Danse funèbre. De ce fait, il devient capable de manipuler les ombres autour de lui et de les déplacer ou de les intensifier à sa guise. Il ne peut pas encore plonger une pièce dans le noir le plus total mais il peut créer des ombres chinoises et noircir l'ambiance des lieux.

Touché ardent
Obédience : obscurantiste
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : au contact / une cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour
Grâce à ce Sort, le Mage est capable de toucher quelqu'un de sa main et de lui infliger une brûlure profonde. Le Touché ardent a un potentiel de MR+5 et est régi par les règles normales de dommages dus au feu. Pour exécuter ce Sort, l'Obscurantiste doit avoir la main nue – il risque d'enflammer son gant s'il en possède un.

Percer les ténèbres
Obédience : obscurantiste
Seuil : 10
Portée : personnel
Durée : 1 heure
Danse : 1 tour
Son contrôle des ténèbres donne au Mage la capacité de voir dans l'obscurité la plus totale comme en plein jour. Durant toute la durée de ce Sort, les étincelles créées par le Danseur imprègnent l'Obscurantiste d'une lueur rouge incandescente qui possède la fâcheuse particularité de se voir de loin dans l'obscurité.

Souffle enflammé
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 10 m / une cible
Durée : instantanée
Danse : 1 tour
Par des mouvements grotesques et peu subtils, le Danseur produit un fin jet de flammes semblant sortir de la bouche de l'Obscurantiste. Le souffle, qui peut atteindre une cible à dix mètres, a un potentiel de feu de MR+15. Il est possible de l'esquiver et on peut tenter de le parer avec un bouclier.

Bouclier personnel
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 2 minutes
Danse : 1 tour
Attaché par un solide lien à son maître, le Danseur effectue de petits mouvements discrets et saccadés autour de l'Obscurantiste afin de générer des étincelles qui prennent la forme d'un bouclier d'ombre. Cet effet ne protège que contre les attaques de face et possède une protection de 6. Le bouclier permet de réduire les dommages magiques tout aussi bien que les dommages normaux.

Provoquer la douleur
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : 5 tours
Danse : 1 tour
Cette Danse perverse permet à l'Obscurantiste, par l'intermédiaire de son Danseur, d'infliger une douleur intense à sa cible. Celle-ci ne s'accompagnera de la perte d'aucun point de vie mais la victime se verra infliger un malus équivalent à une Blessure grave (-2) à tous ses jets de dés pendant la durée du Sort.

Mal du Danseur
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 5 minutes
Danse : 4 tours
Cette Danse démoniaque est bel et bien un combat direct et émotionnel entre deux Danseurs. Le Danseur cible, sans défense, voit son bonus d'Emprise diminué de MR+1 points et son Empathie de MR+1 points pendant toute la durée du Sort. Le bonus d'Emprise peut devenir négatif et toute modification est bien sûr reportée sur le POT d'Emprise du Mage adverse.

Écouter les murs
Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée : spécial
Durée : 1 heure
Danse : 5 minutes
En mettant son Danseur en résonance avec les murs d'une

pièce, l'Obscurantiste parvient à leur prêter une étrange faculté. Pendant une heure, ils seront capables d'enregistrer tous les sons ayant été émis dans la pièce et pourront les restituer au Mage. Toutefois, l'information est loin d'être fiable et le flot informe que restituent les murs ne respecte aucune règle. Une conversation peut être restituée après une autre alors qu'elle aura été enregistrée précédemment, etc.

Puissance

Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 15 minutes
Danse : 2 tours

Ce Sort permet à l'Obscurantiste de doper ses capacités physiques pendant une courte période. Ses caractéristiques RÉS et FOR sont augmentées de 2 points pendant un quart d'heure.

Inspirer la crainte

Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : 10 minutes
Danse : 1 tour

L'Obscurantiste est désormais animé d'un charisme hors du commun à connotation malsaine. On le respecte et il impressionne mais c'est plus par crainte que par admiration. Le Mage bénéficie d'un bonus de MR+3 à tous ses jets de Charisme ou de commandement.

Insuffler la terreur

Obédience : obscurantiste
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / une cible
Durée : 10 minutes
Danse : 1 tour

Le Danseur de l'Obscurantiste communique empathiquement sa peur à une personne de son entourage proche. Celle-ci, si elle rate son jet de résistance, n'est plus capable de combattre ou de faire preuve du moindre courage. Elle ne fuit pas le Mage en particulier, mais plutôt une sensation de peur qui l'envahit et qui la pousse inconsciemment à partir loin de la vue de l'Obscurantiste.

Pluie acide

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : 50 mètres / 10 m2
Durée : instantanée
Danse : 3 tours

Ce Sort très puissant permet de transformer une pluie banale en véritable pluie acide capable d'occasionner d'importants dommages à toute personne située dans la zone d'effet ciblée par l'Obscurantiste. Chaque personne présente dans la zone d'effet subit une attaque d'acide de potentiel 10.

Pyrokinésie

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : 50 m / une cible
Durée : instantanée
Danse : 2 tours

Cette Danse étrange et frénétique permet à l'Obscurantiste, par l'intermédiaire de son Danseur, de générer spontanément un feu sur toute matière combustible. Il peut aussi bien s'agir des vêtements d'un individu gênant que d'une cabane en bois. Le feu est de potentiel 10 et il suit les règles normales de propagation.



Dissimulation

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 minutes
Danse : 3 tours

L'Obscurantiste atteint un tel niveau de domination des ténèbres qu'il est désormais capable de se fondre dans une ombre afin de se dissimuler aux yeux de tous. En termes de règle, il devient tout simplement invisible. Pour cela, il est nécessaire que l'ombre choisie soit au moins du

même gabarit que le Mage. Ce Sort très puissant comporte toutefois un risque énorme : si l'ombre se dissipe alors que l'Obscurantiste est encore à l'intérieur, il est piégé. Dans ce cas, le seul moyen qu'il a de s'en sortir est de rejoindre les Abysses et de convaincre un Démon de le laisser remonter avec lui. À utiliser avec parcimonie par l'EG...

Sphère enflammée

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : 100 mètres / spécial
Durée : instantanée
Danse : 6 tours

Le Danseur prend la forme d'une boule de feu bleutée et extrêmement lumineuse, capable de fondre sur sa victime à une vitesse prodigieuse. Mesurant environ un mètre de diamètre, elle est capable de toucher plusieurs cibles en même temps si celles-ci sont très proches. Quoi qu'il arrive, la sphère n'arrêtera pas sa course tant qu'elle n'aura pas parcouru les cent mètres de portée, avec toutes les implications imaginables. La Sphère enflammée possède un potentiel de feu de MR+20.

Émotion exacerbée

Obédience : obscurantiste
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / une cible
Durée : 10 minutes
Danse : 3 tours

En ciblant un individu, l'Obscurantiste est capable de faire ressortir son émotion négative principale et de l'amplifier à l'extrême. Le Mage ne peut pas connaître à l'avance l'émotion concernée et doit accomplir son Sort en aveugle. Une veuve éplorée pourra aller jusqu'au suicide alors qu'un homme en colère en viendra facilement aux mains.

Vague d'effroi

Obédience : obscurantiste
Seuil : 25
Portée / zone d'effet : à vue / jusqu'à 50 personnes
Durée : 1 heure
Danse : 10 tours

La Vague d'effroi est une Danse compliquée et très éprouvante pour le Danseur. Celui-ci doit communiquer empathiquement avec l'esprit de toutes les cibles du Sort. Toutefois, si le Sort réussit, toutes les personnes ciblées seront victimes d'une peur insoutenable qui les pousse à fuir inconsciemment la présence du Mage. Elles sont malgré tout incapables de définir ce qui cause cette violente terreur.

Lieu sûr

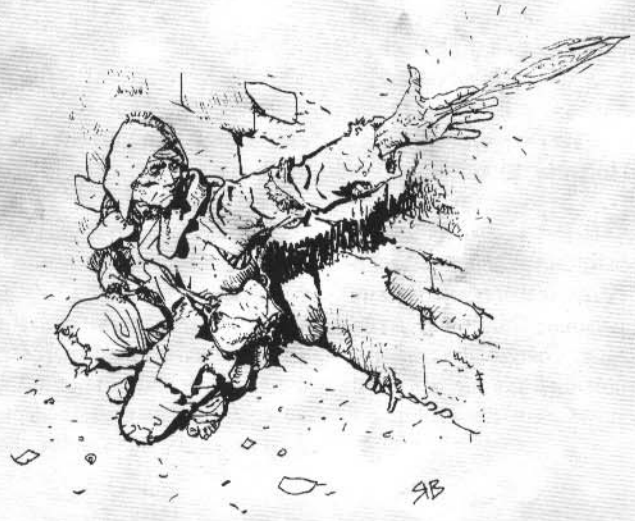
Obédience : obscurantiste
Seuil : 25
Portée : personnel
Durée : instantanée
Danse : 1 minute

Ce Sort très puissant permet à l'Obscurantiste de se télétransporter vers une autre destination. Celle-ci devra être déterminée avant la partie par le joueur d'un commun accord avec l'Éminence grise. Elle doit représenter le lieu le plus cher aux yeux du Mage et l'endroit où il se sent le plus en sécurité. Au début de chaque séance de jeu, cet endroit peut être redéfini en accord avec cette règle pour refléter les changements qui ont pu intervenir entre-temps dans la vie du Mage.

Portail

Obédience : obscurantiste
Seuil : 25
Zone d'effet : personnel
Durée : instantanée
Danse : 1 heure

Ce Sort ultime permet de se fondre dans une ombre et de rejoindre les Abysses. L'Obscurantiste est alors en mesure de ressortir de lui-même par une autre ombre à n'importe quel endroit de l'Harmonde. Contrairement à Lieu sûr, cet endroit est à l'entière discrétion du Mage à la seule condition qu'il s'y soit déjà rendu physiquement. Comme pour Dissimulation, si l'ombre d'arrivée est dissipée ou n'existe plus alors que l'Obscurantiste tente d'en sortir, il se retrouve piégé dans les Abysses et n'a plus qu'à espérer la bienveillance d'un Démon afin d'en ressortir.



Les Arts magiques

Les Compétences d'Arts magiques

À la création du personnage, l'Harmoniste se dote d'une ou de plusieurs compétences d'Arts magiques. Au nombre de quatre, elles représentent la faculté de l'Harmoniste à interpréter son art pour en retirer un effet magique. Alors que les compétences liées aux arts figurant dans la famille Société sont purement profanes et ne reflètent qu'une certaine virtuosité, les compétences d'Arts magiques sont la jonction entre l'art profane et l'effet magique.

- **Accord** : Cette compétence est liée à la musique et à ses applications. Elle est séparée en cinq branches : Cistre, Tambour, Flûte, Harpe, Viole. Un Accordé qui utiliserait la flûte et le cistre devrait posséder la compétence Accord et les domaines Flûte et Cistre de la compétence Musique.
- **Cyse** : Cette compétence est liée à la sculpture.
- **Décorum** : Cette compétence est liée à la peinture. Elle est séparée en quatre familles de Sorts portant le nom des Saisons : Printemps, Été, Automne, Hiver.
- **Geste** : Cette compétence est liée à l'art du verbe, de la poésie et de la prose.

Le Potentiel d'Arts magiques

À la création du personnage, on calcule le Potentiel d'Arts magiques de l'Harmoniste. Il se définit en ajoutant la caractéristique secondaire ART (moyenne entre la CRÉAtivité et le CHArisme) à la plus faible compétence entre l'Art magique et la compétence d'art adaptée de la famille Société. Cette dernière agit donc comme limitant.

- **POT Accord** = Art + plus faible score entre l'Accord et le domaine de la compétence Musique
- **POT Cyse** = Art + plus faible score entre Cyse et Sculpture
- **POT Décorum** = Art + plus faible score entre Décorum et Peinture
- **POT Geste** = Art + plus faible score entre Geste et Poésie

C'est ce potentiel qui sert ensuite pour tous les jets d'Arts magiques. Il est bien sûr amené à évoluer en fonction de l'expérience en même temps que le score des compétences d'Arts magiques ou les compétences d'art profane.

Exécuter une Œuvre

Contrairement à l'Emprise, où un effet magique se nomme Sort, pour les Arts magiques on préfère parler d'Œuvre. Lorsqu'il exécute une Œuvre, l'Harmoniste effectue un jet ouvert auquel il ajoute son POT d'Arts magiques et les éventuels modificateurs accumulés (voir tableau), la difficulté étant le Seuil de l'Œuvre. S'il dépasse ce Seuil, l'Œuvre est réalisée. Sinon, il échoue. En cas de fumble, il convient de consulter la table des catastrophes de l'Art correspondant.

- jet : POT d'Arts magiques + modificateurs + 1d10
- DIF = Seuil (+ Marge de Qualité, voir plus bas : Qualité d'une Œuvre)

MODIFICATEURS AU POTENTIEL D'ARTS MAGIQUES

Origine	Modificateurs
Lieu riche en Éclat	+ Richesse
Mouvements entravés (sauf Art de la Geste)	magie impossible
Lieu favorable à l'Inspiration	+2
Lieu défavorable à l'Inspiration	-2
Accord	
Instrument peu adapté*	-2
Instrument très peu adapté**	-4
Pas d'instrument***	-8
Décorum	
Saison inverse à l'Œuvre†	-2
Saison identique à l'Œuvre††	+2
Cyse	spécial
Geste	
Silence parfait	+2
Beaucoup de bruit	-2
Ne peut pas parler	magie impossible

* Flûte de pan à la place d'une flûte à bec.
** Souffler à travers la feuille d'un arbre.
*** Siffler sans instrument.
† D'après le cycle des Saisons : Printemps opposé à Automne, Été opposé à Hiver.
†† Si l'Harmoniste lance une Œuvre d'hiver en hiver, etc.

Qualité d'une Œuvre

Les Arts magiques se différencient de l'Emprise par la notion de Qualité, qui s'applique à la réalisation d'une Œuvre. Lorsqu'il exécute une Œuvre de son répertoire, l'Harmoniste peut s'imposer une difficulté supérieure au Seuil de celle-ci afin d'en obtenir une meilleure réalisation. La majoration du Seuil s'appelle Marge de Qualité et doit être annoncée avant d'effectuer le jet. On effectue alors le jet habituel pour exécuter une Œuvre sans oublier de prendre en compte le nouveau Seuil de difficulté majoré. Si l'Œuvre est réussie malgré cette difficulté supplémentaire, on calcule alors la Qualité de l'Œuvre en fonction de la Marge de Qualité selon le tableau page suivante. Cette Qualité intervient dans les effets d'une Œuvre sous la forme d'un multiplicateur qui peut intervenir dans la durée, les effets, la portée ou bien la zone d'effet de l'Œuvre. Il est bien sûr inutile de rechercher la Qualité d'une Œuvre lorsqu'aucun effet supplémentaire ne peut être espéré d'après la description de celle-ci.

CATASTROPHES D'ARTS MAGIQUES (EXEMPLES)

MR négative	Conséquences
-10 à -14	**Ridicule.** L'échec implique un résultat absurde, mais sans danger. L'Inspiration fuit l'Harmoniste pendant 5 minutes. **Accord** : instrument aphone. **Cyse** : mains paralysées. **Décorum** : le pigment concerné perd sa couleur et son pouvoir. **Geste** : le temps densifie sa structure et l'Harmoniste ne peut plus l'altérer.
-15 à -19	**Lamentable.** L'échec est dangereux mais non mortel. **Accord** : instrument brisé par l'Accordé. **Cyse** : impossibilité de modeler la matière pendant 24 heures. **Décorum** : impossibilité de se servir de tous les pigments pendant 24 heures. **Geste** : les objets et les individus qui passent à quelques centimètres de l'Harmoniste se déplacent à des vitesses aléatoires pendant 1 heure.
-20 à -24	**Terrible.** L'échec est très dangereux et implique des conséquences importantes. **Accord** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil et de même instrument (au choix de l'EG). **Cyse** : effet indésirable dans l'Œuvre exécutée (tout l'inverse ou manifestations inattendues). **Décorum** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil et de même Saison (au choix de l'EG). **Geste** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil (au choix de l'EG).
-25 à -29	**Désastreux.** L'échec a des conséquences très graves. Effets de l'Œuvre redirigés vers une cible au choix de l'EG. **Accord** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil mais d'un autre instrument (au choix de l'EG). **Cyse** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil sur la matière modelée (au choix de l'EG). **Décorum** : réalisation d'une autre Œuvre de même Seuil et de Saison différente (au choix de l'EG), effets de l'Œuvre redirigés vers une cible au choix de l'EG. **Geste** : effets de l'Œuvre redirigés vers une cible au choix de l'EG.
-30 et moins	**Cataclysme.** L'échec a des conséquences effroyables. **Accord** : « Attaque mentale » subie par l'Accordé (voir Œuvre de cistre du même nom), réalisation d'une Œuvre de Faux-Accord de même Seuil (au choix de l'EG). **Cyse** : chaos matériel de l'objet ciblé. Celui-ci change sans arrêt de forme, d'apparence, de texture, de densité et de poids pendant 1 heure. La matière est finalement brisée ou totalement détruite ; l'Harmoniste se retrouve « noyé » dans la matière pendant 5 heures sans pouvoir en sortir, et ce quelle que soit la taille de l'objet ciblé. **Décorum** : maudit des Muses : la pratique du Décorum devient chaotique pendant une semaine et l'Harmoniste lancera 2d10 au lieu d'un seul sur la table pendant cette période. De plus, tous les Seuils de cet Art seront augmentés de 5 pendant toute la malédiction. **Geste** : Temps figé. Le temps se ralentit tellement qu'il semble s'arrêter pour l'Harmoniste pendant une période d'une heure, celui-ci se déplace cent fois moins vite qu'en temps normal (il lui faut environ une heure et demie pour parcourir une distance qu'il effectue d'habitude en une minute) ; le temps se referme sur l'Harmoniste qui disparaît du plan physique de l'Harmonde pendant 5 heures.

TABLE DES QUALITÉS

Marge de Qualité	Qualité
0	1
1 à 4	2
5 à 9	5
10 à 15	10
16 à 20	30
21 ou +	100

Exemple : l'Œuvre « Beauté intérieure » a un Seuil de 10. Marsus, harpiste Accordé, décide de la lancer avec une Marge de Qualité de 15. La DIF devient donc : 10 (le Seuil de l'Œuvre) + 15 (la Marge de Qualité) = 25. Si Marsus parvient malgré tout à exécuter l'Œuvre, c'est-à-dire à obtenir un résultat sur son jet de 25 ou plus, il aura le choix entre (le gain de Qualité étant 10) :
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible. La portée du regard ne peut être modifiée, puisque ce n'est pas une valeur numérique. En revanche, il pourra affecter 10 cibles.
OU : Durée : 1 journée x 10 = 10 jours
OU : un homme ou un saisonin gagnera un bonus de +3 x 10 = +30 pour tous les jets mettant en jeu le charme et la séduction.

Œuvre Instantanée

En cas d'urgence, l'Harmoniste peut avoir recours à une Œuvre Instantanée. Cela consiste à exécuter une Œuvre de son répertoire de manière qu'elle prenne effet en même temps qu'il exécute cette Œuvre. Cependant, n'ayant pas le temps de l'harmoniser, le Seuil de celle-ci est multiplié par 2 pour simuler la difficulté de l'action. De plus, si le joueur obtient un fumble en exécutant son Œuvre, il multipliera sa MR négative par 2 sur la table des catastrophes.

Reconnaître une Œuvre

Lorsqu'un Harmoniste en voit un autre exécuter une Œuvre, il peut se concentrer sur la mélodie, les gestes, le Pigment ou le verbe afin de reconnaître à l'avance les effets de celle-ci. Cette action n'est permise que si l'Harmoniste est à même de percevoir la composante de l'Œuvre (entendre la mélodie, voir les gestes...). Il effectue alors un **jet ouvert d'Art + Art magique concerné contre DIF égale au Seuil de l'Œuvre** (la Marge de Qualité n'est pas prise en compte).
Il est préférable que ce soit l'EG qui effectue le jet afin que le personnage ne connaisse pas le Seuil de l'Œuvre. Si le jet échoue, l'Harmoniste n'est pas en mesure de reconnaître l'Œuvre. En revanche, s'il réussit, l'EG peut lui décrire superficiellement les effets de l'Œuvre ainsi que la branche

MULTIPLICATEUR DE SEUIL

Il est important de noter que les multiplicateurs s'appliquent avant les modificateurs. Ainsi, une Œuvre exécutée sans instrument (DIF + 8) lancée de manière Instantanée (x 2) verra son Seuil multiplié par 2, ce résultat étant seulement après augmenté de 8.

Exemple : si le Seuil était 10, il passe à 28 (10 x 2 = 20, + 8 = 28) et non à 36 (18 x 2).

À plusieurs occasions on mentionne dans les règles d'Arts magiques des actions qui ont comme conséquence la multiplication du Seuil de l'Œuvre (Œuvre instantanée et Arts improvisés). Si ces deux occurrences se produisent en même temps, c'est-à-dire dans le cas d'une Œuvre Improvisée Instantanée, le Seuil est multiplié au final par 3 et non par 4. (La règle est que les multiplicateurs associés ne sont pas additionnés mais qu'on augmente de 1 le chiffre du multiplicateur.)

ou la Saison de celle-ci (pour l'Accord ou le Décorum). En aucun cas l'Harmoniste ne peut connaître la durée, la portée ou la zone d'effet de l'Œuvre reconnue.
Le fait de tenter de reconnaître une Œuvre compte comme une action pour l'Harmoniste qui l'entreprend.

Résistance magique

La résistance magique s'applique pour tout individu ciblé par un effet magique. Cette résistance ne fonctionne que contre les effets directs sur l'individu tentant de résister ; les Œuvres affectant la lumière, la matière, etc., même dirigées contre l'individu, ne sont pas soumises à cette règle.
Par exemple, « Projectile de glace » attaque une cible. Cependant ce n'est pas cette cible que l'Œuvre affecte, mais le pigment d'Hiver utilisé.

Désaccord (Accord uniquement)

Si un Harmoniste est à portée d'un autre Harmoniste en train d'exécuter une Œuvre d'Accord, il peut tenter de stopper celui-ci en jouant de son propre instrument tant que l'Œuvre n'est pas aboutie. Comme cette démarche est considérée comme une action, le Désaccord ne peut être efficace que sur les Œuvres dont le temps de mise en place est d'au moins 1 tour à partir du moment où l'Harmoniste commence à désaccorder l'Œuvre.
Le jet de Désaccord est un **jet ouvert de POT d'Arts magiques Accord contre DIF égale au POT d'Arts magiques Accord de l'Harmoniste adverse.** Si la MR obtenue est au moins égale à 10, l'Œuvre est immédiatement désaccordée et n'a pas d'effet. Si le jet est réussi mais que la MR est inférieure à 10 points, l'Œuvre n'est pas contrée mais on ajoute 1 tour à son temps d'exécution, dû à la déconcentration de l'Harmoniste. Si le jet est échoué, l'Œuvre n'est pas désaccordée.
Il s'agit d'une action en un tour qui doit être terminée avant que l'Œuvre de l'adversaire ne soit terminée.

Exemple : Danhinn tente un Désaccord pour contrer Orch, qui exécute un « Comportement chaotique ». Le Potentiel d'Arts magiques Accord d'Orch est de 11 (ART 6, Accord 7, Tambour 5) alors que celui de Danhinn est de 14 (ART 8, Accord 6, Cistre 6). L'EG effectue le jet pour Danhinn afin que celui-ci ne connaisse pas le Potentiel d'Arts magiques Accord d'Orch. Il obtient un score total de 22 (14 + 8 obtenu avec le dé), ce qui constitue une MR supérieure de plus de 10 points au Potentiel d'Arts magiques Accord d'Orch. Le jeu de l'Accordé du Tambour a été perturbé par celui de Danhinn et l'Œuvre n'arrivera jamais à terme. Si Danhinn n'avait obtenu qu'un score de 20, l'exécution du « Comportement chaotique » aurait pris 5 tours à l'Accordé au lieu de 4.

Remarque : Pour que le Désaccord soit effectif, il faut que les deux Harmonistes soient à même de percevoir chacun l'Accord de l'autre. De plus, le Désaccord est une action qui requiert un tour.

Résistance des matériaux (Cyse uniquement)

La manipulation de la matière par l'Art de la Cyse dépend pour beaucoup des matériaux rencontrés. En effet, sauf cas particuliers, ce sont les objets manipulés qui effectuent un jet de résistance naturelle pour contrer l'effet de l'Œuvre. En fait, la matière n'est pas inerte et possède sa propre volonté, de sorte que c'est réellement elle qui résiste à l'« agression ». Chaque matériau possède un score de résistance qui est ajouté à un dé ouvert par l'EG avec comme DIF le POT d'Arts magiques de l'Harmoniste. Si le jet est réussi, alors l'Œuvre est contrée par la matière. Si au contraire le jet est raté, l'Harmoniste parvient à contourner cette résistance pour arriver à ses fins.

SCORE DE RÉSISTANCE EN FONCTION DES TYPES DE MATÉRIAUX

Matériaux	Résistance
Tissu & papier	2
Verre & sable	3
Bois & terre	4
Métal	5
Pierre	6
Présence d'éclat	+ Richesse

Taille des objets (Cyse uniquement)

Dans la description des Sorts de Cyse, à l'emplacement de la zone d'effet, il est fait mention de différentes tailles d'objets. Les critères sont la taille, le volume, le poids. La complexité de l'objet rentre également en jeu : ainsi, une montre, même de petite taille, sera de type « Moyen » et une pendule de type « Sans limite ». Voici quelques exemples d'échelle et d'objets auxquels elles correspondent :
Petit : une clé, un verre, une dague, un chapeau, une chaussure, un petit outil, un livre...
Moyen : une chaise, une épée, une malle, une montre...
Gros : une table, une cabane, une armoire, une horloge, une arbalète farfadet...

Sans limite : un bâtiment, une pendule... (De telles Œuvres de Cyse sont évidemment très rares.)

Arts Improvisés

Les Arts Improvisés sont une magie Intuitive qui requiert une grande capacité d'adaptation de l'Harmoniste. De plus, l'utilisation de cette forme de magie oblige l'EG à bien connaître la liste des Œuvres de chaque Art afin de pouvoir improviser. Le déroulement de l'élaboration d'une Œuvre Improvisée se fait en quatre étapes :

Première étape : L'Harmoniste explique à l'EG l'effet qu'il souhaite obtenir en précisant la durée, la portée, la zone d'effet et la durée de mise en Œuvre (Mesure, Modelage, Dessin et Verbe).

Deuxième étape : L'EG estime le Seuil de l'Œuvre désirée et définit sa branche ou sa Saison lorsque c'est nécessaire (Accord et Décorum) en se basant sur la liste des Œuvres déjà définies. S'il le juge nécessaire, il peut modifier certains paramètres de l'Œuvre établis par l'Harmoniste afin d'ajuster la puissance de celle-ci avec le Seuil choisi.

Troisième étape : Le Seuil est multiplié par 2 pour simuler la difficulté liée au côté intuitif de cette forme de magie.

Quatrième étape : L'Harmoniste effectue un jet ouvert en y ajoutant sa Créativité, plus sa compétence d'Arts magiques ou sa compétence d'art profane, la plus faible des deux.

Arts Improvisés = CRÉ + (compétence d'Arts magiques ou compétence d'art profane, la plus faible des deux) + 1d10 contre DIF Seuil choisi par l'EG x 2

En cas de fumble lors d'un jet d'Art Improvisé, la MR négative est multipliée par 2 sur la table des catastrophes.

Apprendre une nouvelle Œuvre

Pour apprendre une nouvelle Œuvre d'Art libre, l'Harmoniste doit trouver un mentor capable de la lui enseigner. En effet, pour créer une nouvelle Œuvre, un Harmoniste doit être en contact avec la substance même de son Art en puisant directement dans l'Art ancien (tableau-monde, grimoire, etc.). Comme il n'est pas donné à tout le monde de découvrir un objet tel qu'un tableau-monde, un Harmoniste qui a eu cette chance se fait un devoir d'enseigner ce qu'il a vu à ses confrères. De ce fait il leur restitue la connaissance de l'Œuvre par oral.

Une fois son mentor trouvé, l'Harmoniste doit faire un **jet d'Art + compétence d'Art magique concernée contre DIF Seuil de l'Œuvre.** Le mentor n'a aucune autre influence que de transmettre sa sapience par la parole et son talent n'intervient pas dans l'apprentissage de l'Œuvre. Pour intégrer totalement l'Œuvre à son répertoire, l'Harmoniste devra passer un nombre d'heures égal au Seuil de l'Œuvre en entraînement afin de l'appréhender totalement. Pendant toute cette période, il ne devra se consacrer qu'à ses exercices. Si le jet est réussi, l'Œuvre est mémorisée. S'il est raté, l'Œuvre n'est pas comprise et l'Harmoniste devra consacrer une durée deux fois supérieure afin de pouvoir retenter le jet. Si l'Harmoniste obtient un fumble, il ne pourra plus tenter d'apprendre une Œuvre de cet Art pendant un mois.

Il est également possible d'apprendre un nouvel effet d'Art magique à partir d'une Œuvre d'Art ancien sans l'aide d'un mentor. Une sculpture grossière pourrait contenir une Œuvre de Seuil 10 alors qu'un véritable chef-d'œuvre pourrait contenir plusieurs Œuvres représentant au total jusqu'à 50 points de Seuil et plus encore. La méthode d'apprentissage des Œuvres est exactement la même que pour un mentor. Le Seuil de difficulté pour apprendre une Œuvre par cette méthode est minoré de 5.

Jet : ART + compétence d'Art magique concernée contre DIF (Seuil - 5)

CRÉATION D'UN PERSONNAGE HARMONISTE

Pour créer un Harmoniste, il convient de suivre normalement toutes les étapes mentionnées dans le chapitre Création de personnage. Certains points particuliers interviennent cependant dans ce processus :

– Seuls les Inspirés peuvent devenir Harmonistes.

– Pour pratiquer un Art magique, il faut impérativement que le score de la compétence Occulte concernée soit supérieur à zéro.

– Un personnage Accordé doit développer tous les instruments qu'il désire utiliser comme des domaines de la compétence Musique. Toutefois, la compétence Occulte Accord est suffisante pour insuffler la magie de l'Accord dans la pratique de tous les instruments. Par conséquent, un Accordé disposera d'autant de potentiels d'Accord qu'il utilise d'instruments.

– Le joueur qui interprète un Harmoniste devra calculer à la création de personnage les différents potentiels d'Arts magiques qu'il utilise pour les reporter sur le volet occulte de son Parchemin. Le joueur devra ensuite déterminer le nombre de points de Seuil qu'il peut dépenser dans chacun des Arts magiques qu'il pratique. Pour chacun d'eux, l'Harmoniste multiplie sa compétence Occulte de l'Art magique concerné (Accord, Décorum, Geste, Cyse) par la caractéristique secondaire ART. Il choisit ensuite ses Œuvres en soustrayant à chaque fois le Seuil des Œuvres qu'il acquiert à ce chiffre jusqu'à atteindre zéro. Il pourra ainsi obtenir beaucoup d'Œuvres de faible puissance ou peu d'Œuvres de forte puissance. Certains avantages et défauts permettent de faire varier les points de Seuil disponibles à la création de personnage.

– Il est entendu qu'un Harmoniste commence la partie avec les outils de son Art (instrument pour l'Accordé, pigments pour le Décorum).

PORTÉES

Distance en mètres

Portée du regard : pas plus de 3 mètres avec contact visuel

À vue : pas plus de 50 mètres

Personnel : le Mage lui-même

Spécial : défini dans le corps du texte

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES JETS D'ARTS MAGIQUES

POT Accord :	ART + (Accord ou Musique : domaine de l'instrument concerné)
POT Cyse :	ART + (Cyse ou Sculpture)
POT Décorum :	ART + (Décorum ou Peinture)
POT Geste :	ART + (Geste ou Poésie)
Exécuter une Œuvre :	POT Arts magiques + modificateurs contre DIF Seuil (+ Marge de Qualité)
Marge de Qualité :	Augmentation du Seuil de l'Œuvre que l'Harmoniste s'impose (voir tableau)
Reconnaître une Œuvre :	ART + Arts magiques contre DIF Seuil de l'Œuvre
Résistance magique :	VOL x 2 ou CRÉ x 2 contre une DIF égale au Seuil de l'Œuvre
Désaccord :	POT Accord contre DIF POT Accord de l'adversaire Mesure + 1 tour si jet réussi ; Œuvre désaccordée si MR 10
Résistance des matériaux :	Résistance contre DIF POT Cyse
Arts improvisés :	CRÉ + compétence d'Arts magiques ou compétence d'art profane concernée contre DIF Seuil (défini par l'EG) x 2
Apprendre une Œuvre :	ART + Art magique contre DIF Seuil (par un mentor) ART + Art magique contre DIF Seuil - 5 (par une Œuvre d'Art ancien)

Œuvres

FORMAT DE DESCRIPTION DES ŒUVRES DE L'ACCORD

Nom de l'Œuvre

Instrument : Harpe, Cistre, Flûte, Tambour ou Viole.

Seuil : difficulté de l'Œuvre.

Portée / zone d'effet : distance à laquelle l'Œuvre peut être exécutée / zone dans laquelle l'Œuvre prend effet.

Durée : durée totale de l'effet magique. À moins que le contraire ne soit précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par l'Harmoniste.

Mesure : temps de jeu nécessaire pour exécuter l'Œuvre.

Description de l'Œuvre

Accord

Harpe

BEAUTÉ INTÉRIEURE
Instrument : Harpe
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 journée
Mesure : 2 tours
L'Accordé parvient, grâce à cette Œuvre, à embellir un objet ou un être vivant (humain, saisonin, animal), afin de lui donner une apparence plus harmonieuse. L'objet semblera être neuf et de bonne facture alors que l'homme brillera d'un charme nouveau. Un objet pourra voir augmenter sa valeur marchande pendant l'effet de l'Œuvre alors qu'un homme ou un saisonin gagnera un bonus de +3 pour tous les jets mettant en jeu le charme et la séduction.

APAISEMENT
Instrument : Harpe
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : 5 mètres / 1 cible
Durée : 1 heure
Mesure : 2 tours
L'Harmoniste exécute une mélodie apaisante qui fouille l'esprit de la cible afin de supprimer toute cause de colère, qu'elle soit d'origine magique ou non. Tant qu'il reste dans la zone d'effet, l'individu ou l'animal ciblé sera vidé de toute colère envers l'Accordé ou toute autre personne pendant une heure.

ÂME SŒUR
Instrument : Harpe
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 2 tours
Cette Œuvre est très utile pour recevoir les confidences d'un individu trop introverti. L'Harmoniste développe ses facultés empathiques à l'extrême et fait preuve de capacités d'écoute et de psychologie incroyables. La victime est envahie d'une confiance abusive envers l'Accordé. L'EG jugera des implications que peut avoir une telle Œuvre dans une discussion avec un Inspiré.

BÉNÉDICTION
Instrument : Harpe
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au contact / 1 cible
Durée : 1 semaine
Mesure : 5 minutes
En jouant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de bénir un objet, un vêtement, une arme, afin que celui-ci acquière la capacité de repousser les Damnés. Un objet

béni crée une sphère de 3 mètres de diamètre autour de lui pour laquelle un Damné doit réussir un jet de VOL x 2 contre DIF 12 pour pouvoir y pénétrer.

CHARISME
Instrument : Harpe
Seuil : 20
Zone d'effet : spécial
Durée : 30 minutes
Mesure : 5 tours
En jouant cette Œuvre au beau milieu d'une foule, l'Accordé parvient à dégager un charisme surhumain qui affecte toutes les personnes pouvant entendre le morceau interprété. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'Harmoniste inspirera la sympathie aux hommes et bien souvent l'amour aux femmes. Mais au bout d'une demi-heure, tout rentrera dans l'ordre et la prestance de l'Accordé retombera d'un seul coup, avec toutes les conséquences que l'on peut imaginer.

Flûte

ORDRE
Instrument : Flûte
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 tour
Mesure : 1 tour
Par un très court enchaînement de notes saccadées, l'Harmoniste parvient à insuffler dans l'esprit de sa cible un unique mot ; un ordre auquel il se doit d'obéir. Il ne doit s'agir que d'un ordre en un seul mot, qui puisse être accompli en 1 tour. Exemples : saute, cours, tombe, parle, silence, frappe, rit, etc. La victime s'exécutera mais sera parfaitement consciente d'agir contre sa volonté.
Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.



DÉCLENCHER UNE ÉMOTION
Instrument : Flûte
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 3 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de créer de toutes pièces une émotion qui n'était pas présente auparavant dans l'esprit de sa cible. Il s'agira toujours d'une émotion basique et simple avec un but précis. Exemples : colère envers cet homme, jalousie envers cette fée noire, sympathie envers ce géant...

INTERDICTION
Instrument : Flûte
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 24 heures
Mesure : 1 minute
L'Harmoniste joue cette Œuvre en tentant de fixer le regard de sa victime. Il parvient ainsi à s'infiltrer dans ses pensées dans le but d'y apposer une interdiction. Il s'agit d'une action que l'Accordé interdit à la victime de l'Œuvre pendant les prochaines 24 heures. Cette action doit être suffisamment précise et ne pas trop porter à conséquence dans l'esprit de la victime. Exemples : ne serre pas la main de cet homme aujourd'hui ; ne te rends pas au marché de Lorgol ; n'achète pas ce bijou, etc.
Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

CHARME
Instrument : Flûte
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 heure
Mesure : 1 tour
L'Accordé interprète une douce mélodie, presque hypnotique. Rapidement, la victime est envahie d'une sensation de bien-être et de confiance envers le musicien. Jusqu'à la fin de la scène, la personne charmée ne pourra rien tenter contre l'Accordé et sera d'accord avec lui en tout point. Les effets terminés, la victime comprendra qu'elle n'a pas eu un comportement normal mais ne pourra pas identifier la provenance ni la nature du charme.

HYPNOTISME
Instrument : Flûte
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 heure
Mesure : 5 tours
L'Accordé interprète une musique perfide qui s'insinue dans l'esprit de la victime pour manipuler son libre arbitre. Cette Œuvre permet de programmer un individu afin qu'il accomplisse une tâche plus complexe qu'avec l'Œuvre d'« Ordre ». Cette fois-ci, la commande peut être résumée en une longue phrase qui n'est limitée que par la condition suivante : il faut impéra-

tivement que l'action puisse se dérouler intégralement dans un intervalle d'une heure à partir du début de l'Œuvre. Toutefois, l'action peut être retardée dans le temps, du moment qu'elle s'achève au terme de la durée. Exemples : frappe cet homme dès qu'il rentrera dans cette salle ; vole cette étoffe précieuse dans ce magasin et apporte-la-moi ; va te cacher dans cette cave et reste-y le plus longtemps possible, etc. Dans ce dernier exemple, la victime reprendra conscience au bout d'une heure et se demandera ce qu'elle fait dans cette cave. Toutefois, la victime de cette Œuvre ne se mettra jamais directement en danger.

Viole

RACINES AGRIPPANTES
Instrument : Viole
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : 50 mètres / 1 cible
Durée : 1 minute
Mesure : 2 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de commander aux racines qui parcourent le sous-sol. Elles sortent instantanément de terre et se mettent à agripper la cible désignée par l'Accordé. La victime peut tenter un jet de FOR contre DIF 18 afin de se dépêtrer de ses entraves. Les racines ne feront rien d'autre que d'immobiliser la cible de l'Harmoniste, bras et jambes, pendant une minute.

JEU DES SAISONS
Instrument : Viole
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : 100 mètres / 1 cible
Durée : 1 semaine
Mesure : 30 minutes
L'Harmoniste qui joue cette Œuvre est capable de cibler un végétal quel qu'il soit (de la mauvaise herbe à l'arbre plusieurs fois centenaire) et de changer la Saison qui l'influence. S'il s'agit d'un arbre en plein été, l'Accordé pourra le faire passer sous le joug de l'automne pendant une semaine et voir tomber ses feuilles une à une. Au terme de l'Œuvre, le végétal reprendra peu à peu le rythme normal des Saisons.

AGRESSIVITÉ VÉGÉTALE
Instrument : Viole
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 30 mètres / 1 cible
Durée : 1 tour
Mesure : 1 tour
Cette Œuvre est toujours très surprenante pour celui qui en est la cible. L'Harmoniste utilise les végétaux environnants pour causer d'importants dommages à sa cible : les ronces lacèrent, les fruits tombent, les branches frappent, les racines agrippent, etc. La nature s'accorde avec l'Harmoniste pour infliger une attaque vers un individu au choix dans la zone d'effet. L'attaque inflige 1d10 (le multiplicateur dû à la Marge de Qualité s'applique au résultat du dé et non au nombre de dés jetés) points de dommages et ne peut être esquivée ni parée en raison des diverses provenances des coups. Il faut bien sûr disposer des végétaux nécessaires pour que cette Œuvre prenne effet.

PRISON VÉGÉTALE
Instrument : Viole
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 50 mètres / 30 m3
Durée : 1 heure
Mesure : 3 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de générer une prison végétale autour de sa cible. Celle-ci peut contenir plusieurs personnes à condition qu'elles soient comprises dans la zone d'effet. Les barreaux sont constitués d'un enchevêtrement de ronces, de lianes et de branches impossibles à écarter. Cependant, les végétaux conservent leurs propriétés combustibles et un feu bien maîtrisé pourra libérer les prisonniers. Il faut bien sûr disposer des végétaux nécessaires pour que cette Œuvre prenne effet.

COMMANDEMENT À LA NATURE
Instrument : Viole
Seuil : 25
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : 15 minutes
Mesure : 5 tours
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de prendre le contrôle absolu d'un végétal quel qu'il soit au point d'en altérer ses propriétés naturelles. Il sera par exemple possible à l'Accordé de faire courber le tronc d'un arbre pour l'utiliser comme un pont au-dessus d'une rivière. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'Harmoniste pourra utiliser le végétal pour porter des coups. Pour faire agir le végétal, l'Accordé utilisera son POT d'Arts magiques à la place de toute caractéristique et compétence adaptées, avec cette nuance que le bonus aux dommages du végétal sera calculé en multipliant par 2 sa taille en mètres. De plus, il est évident qu'un arbre ne pourra pas se déplacer et n'agira qu'à la portée que ses branches peuvent atteindre.

Tambour

SURMONTER LA PEUR
Instrument : Tambour
Seuil : 10
Zone d'effet : personnel
Durée : 30 minutes
Mesure : 2 tours
L'Accordé se redonne confiance par une suite de rythmes soutenus. Dès lors, et ce pendant toute la durée de l'Œuvre, il ignore tous les effets de la peur dont il peut être victime. Que l'origine de cette peur soit magique (« Insuffler la terreur », « Vague d'effroi », etc.), physique ou encore morale, l'Harmoniste est capable de la surmonter et d'en ignorer les malus. Une fois l'Œuvre terminée, si la source à l'origine de la peur est encore présente, celle-ci a désormais la possibilité d'affecter à nouveau l'Accordé.

BERSERK
Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : durée du combat

Mesure : 1 tour

L'Accordé interprète un enchevêtrement de sons frénétiques et barbares qui fait planer une ambiance de folie meurtrière sur les participants d'un combat. Chaque combattant touché par la zone d'effet voit augmenter son potentiel d'attaque de 3 points pendant toute la durée du combat. Cependant, celui-ci ne peut tenter ni de parer ni d'esquiver à aucun moment.

COMPORTEMENT CHAOTIQUE

Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 5 minutes
Mesure : 4 tours

Cette Œuvre, lorsqu'elle est jouée par l'Harmoniste, lui permet de cibler un individu dans le but de désordonner son comportement. Pendant 5 minutes, celui-ci agira de manière incohérente, changeant d'avis sans cesse et ne pouvant tenir de propos censés. Lors d'un combat, cette Œuvre oblige la cible à lancer 1d10 avant chacune de ses actions et à se reporter au tableau suivant.

COMPORTEMENT CHAOTIQUE

1d10	Comportement en combat
1 à 3	Attend la fin du tour pour agir
4 à 5	N'agit pas ce tour (fait autre chose sans rapport avec le combat)
6 à 7	Essaye de quitter le combat
8 à 9	Frappe un allié
10	Au choix de l'EG

DÉMENCE

Instrument : Tambour
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 10 minutes
Mesure : 5 tours

L'Œuvre de « Démence » provoque un état de folie chez sa victime. Celle-ci n'est plus en mesure de tenir une réflexion ou des propos cohérents et affiche toutes les marques d'une grave maladie mentale. C'est l'EG qui choisit quel type d'affliction touche la victime de l'Œuvre.

LEADER

Instrument : Tambour
Seuil : 20
zone d'effet : 50 mètres de rayon autour de l'Harmoniste
Durée : 30 minutes
Mesure : 1 minute

Cette Œuvre est très impressionnante lorsqu'elle est jouée par un Harmoniste de talent au début d'un combat de grande envergure. L'Accordé parvient grâce à elle à dégager un charisme de leader insoupçonné. Dans un combat, tous les alliés de l'Harmoniste lui obéiront au doigt et à l'œil et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour le défendre en cas d'attaque. De plus, même les ennemis du musicien peuvent se rallier à lui s'ils ratent leur jet de résistance magique et sont compris dans l'aire d'effet. À la fin de l'Œuvre, tout rentre dans l'ordre.

Cistre

CHANGER L'HUMEUR

Instrument : Cistre
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 heure
Mesure : 5 tours

Cette Œuvre a la particularité de posséder de nombreuses variantes regroupées sous un même thème. En jouant une de ces variantes, l'Harmoniste est capable de changer l'humeur générale d'un individu. Cela n'a rien à voir avec une altération de mémoire ; il s'agit plutôt d'un état d'esprit général. Quelqu'un de triste pourra retrouver la gaieté mais quelqu'un qui entretient une haine farouche envers un individu ne l'oubliera pas aussi facilement (il faudra une Marge de Qualité plus importante).

TÉLÉPATHIE

Instrument : Cistre
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : 5 minutes
Mesure : 2 tours

L'Harmoniste parvient à créer un pont entre son esprit et celui d'une autre personne. Si celle-ci n'est pas consentante, elle ne parvient pas à identifier la provenance de l'intrusion mais elle peut tenter un jet de résistance magique. La télépathie permet d'entretenir un dialogue entre les deux esprits aussi facilement que si les deux individus étaient en train de parler de vive voix. De plus, ils peuvent se transmettre des images sous forme de flashes.

RECHERCHER UN SOUVENIR

Instrument : Cistre
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 tour
Mesure : 1 tour

Grâce à cette Œuvre, l'Accordé est capable de fouiller dans l'esprit de sa cible afin d'y rechercher une information particulière. Techniquement, le joueur pose une question précise à l'EG et celle-ci y répond de manière détournée pour simuler la complexité des pensées d'un individu. Plus la question est précise et plus la réponse le sera. Exemples : étais-tu devant l'échoppe de tissus de la rue des Voûtes de Lorgol cet après-midi ? (très précise) ; es-tu réellement un acteur de théâtre ? (précise) ; à qui veux-tu du mal ? (pas du tout précise). La réponse sera fournie sous forme de flashes qui simuleront la mémoire de l'individu.

MODIFIER LA MÉMOIRE

Instrument : Cistre
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 jour
Mesure : 1 minute

L'Harmoniste parvient non seulement à accéder à la mémoire d'un individu, mais il est également capable d'altérer ces souvenirs afin de les remodeler partiellement. Il lui est par exemple possible de changer le souvenir d'une date, d'une personne

rencontrée, d'un événement mineur. Ce seront toujours de petites parcelles de mémoire qui seront ainsi altérées, à moins que l'harmoniste ne choisisse une Marge de Qualité très importante (10 ou mieux). Il est par exemple impossible de faire croire à quelqu'un qu'il est fils de paysan alors qu'il est de sang royal (à moins de choisir une Marge de Qualité de 21), mais il sera parfaitement possible de faire croire à quelqu'un qu'il vous a rencontré hier et que vous aviez sympathisé. Le retour à la normale est souvent lourd de conséquences et dur à supporter pour la victime de cette Œuvre.

ATTAQUE MENTALE
Instrument : Cistre
Seuil : 25
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : instantané
Mesure : 1 tour
Cette Œuvre très discrète est un monstre de perfidie et de sadisme. Il s'agit d'une mélodie qui pénètre de gré ou de force dans l'esprit de la victime. Dès lors, elle prend un malin plaisir à détruire tout ce qui se trouve sur son chemin. Cette version de l'Œuvre ne s'attaque même pas aux souvenirs, elle s'en prend directement aux facultés mentales de la cible pour lui infliger 1d10 points de dommages qui sont soustraits à l'INT de la cible. Si les dommages sont suffisants pour tuer la cible, celle-ci est simplement transformée en légume... Ces dommages ne peuvent être soignés.

Cyse

POINT FAIBLE
Seuil : 10
Zone d'effet : sans limite
Durée : 1 heure
Modelage : 1 minute
L'Harmoniste parvient grâce à cette Œuvre à provoquer un point faible dans une structure quelle qu'elle soit. Il peut aussi bien s'agir d'une armure, d'une table que d'une architecture complexe. Ce point faible fragilise l'objet à ce point précis et il devient deux fois plus sensible. Il nécessite deux fois moins de points de dommages pour le briser si l'on porte un coup à cet endroit.

COPIE PARFAITE
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : instantané
Modelage : 1 heure
L'Harmoniste est capable, grâce à cette Œuvre, de copier à la perfection un objet qu'il peut toucher. Il ne peut reproduire à l'identique que la texture, la forme et le poids, ce qui le rend incapable de faire la copie d'un objet d'art tel qu'un tableau. D'autant plus que l'objet doit être le plus homogène possible, c'est-à-dire composé au maximum d'un matériau (la Marge de Qualité peut s'appliquer pour influencer plusieurs matériaux différents). De plus, l'Harmoniste doit se procurer la matière première nécessaire au modelage de cette copie parfaite et le résultat en dépendra beaucoup. La solidité de l'Œuvre est liée à la matière première modelée.

FORMAT DE DESCRIPTION DES ŒUVRES DE CYSE

Nom de l'Œuvre

Seuil : difficulté de l'Œuvre.

Zone d'effet : zone dans laquelle l'Œuvre prend effet, taille de l'objet. Les Œuvres de Cyse sont toujours au contact car il est nécessaire de manipuler la matière.

Durée : durée totale de l'effet magique. Sauf lorsque le contraire est précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par l'Harmoniste.

Modelage : temps de manipulation nécessaire pour exécuter l'Œuvre.

Description de l'Œuvre

ALTÉRER L'USURE
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : 1 jour
Modelage : 5 minutes
L'Harmoniste parvient à donner une nouvelle jeunesse à un objet ou, au contraire, à donner l'impression qu'il est plus ancien. La modification n'est pas très importante mais suffisamment pour donner momentanément plus ou moins de valeur à un objet selon les besoins de l'Harmoniste.

COHÉSION DE LA MATIÈRE
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : 1 heure
Modelage : 5 tours
L'Harmoniste parvient à rendre la matière qu'il touche plus dense et plus solide. Grâce à cette Œuvre, il est désormais nécessaire de faire deux fois plus de dommages à l'objet ciblé pour pouvoir le briser ou le détériorer. Cette Œuvre peut être utilisée pour contrer l'Œuvre « Point faible ».

REMODELER
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : instantané
Modelage : 1 tour
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de redéfinir la forme d'un objet de petite taille. Il ne peut en aucun cas reproduire des motifs trop complexes et doit se cantonner aux formes simples. Il est impossible de transformer une écuelle en épée (trop effilée et travaillée), mais il est parfaitement envisageable de modeler un tison de cheminée en gobelet.

AIGUISER UNE LAME
Seuil : 10
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : 1 heure
Modelage : 2 tours
Cette Œuvre très simple permet d'aiguiser temporairement une lame. Pendant toute la durée de l'Œuvre, l'arme reçoit un bonus de +2 aux dommages. Après quoi la lame reprend son état initial.

SERRURERIE
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : instantanée
Modelage : 1 tour
L'Harmoniste parvient à modeler une serrure jusqu'à ce qu'elle s'ouvre d'elle-même, laissant derrière elle un trou de métal informe. Il est évident que l'effraction risque d'être remarquée assez facilement.

CHANGEMENT D'ÉTAT
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 petit objet
Durée : 1 minute
Modelage : 4 tours
L'Harmoniste parvient à changer l'état d'un matériau lorsqu'il peut l'être. Le métal, le verre et la glace peuvent être liquéfiés ou solidifiés mais pas le tissu, le bois ou la pierre. Avec cette Œuvre, seul le passage de l'état solide à l'état liquide et inversement sont possibles. Cependant, même à l'état liquide, les matériaux conserveront leur cohésion afin de pouvoir se reformer à la fin de l'Œuvre. La flaque de métal d'une épée sera indissociable.

ALTÉRATION DE LA MATIÈRE
Seuil : 20
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : 1 heure
Modelage : 1 minute
Cette Œuvre très puissante permet à l'Harmoniste de changer une matière en une autre pendant quelques heures. Très impressionnante, elle peut permettre de transformer une simple chemise de soie en un gilet de métal fin. La puissance de cette Œuvre possède le fâcheux effet secondaire de fragiliser le matériau d'origine. Un même objet ne pourra pas subir plus de cinq altérations de ce genre avant de se briser ou de se détériorer. De plus l'altération est grossière et il est impossible par exemple de changer une pièce de cuivre en pièce d'or, d'une part parce que les motifs sont impossibles à reproduire par cette Œuvre, et d'autre part parce que l'or est un métal trop noble pour être reproduit de la sorte. La résistance du matériau est égale à la plus forte entre les deux matières.

DÉCOMPOSITION
Seuil : 20
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : instantané
Modelage : 1 minute
Il s'agit d'une Œuvre qui permet de pulvériser purement et simplement la matière. L'Œuvre ne concerne que les matières homogènes et de facture simple. Il est donc impossible de détruire un tableau de maître par ce moyen alors qu'une chaise en bois massif est l'enfance de l'art.

MÉMOIRE MATÉRIELLE
Seuil : 20
Zone d'effet : 1 objet moyen
Durée : instantané
Modelage : 1 minute
Cette Œuvre subtile permet à l'Harmoniste de ressentir ce qu'exprime la matière. Celle-ci perçoit à son échelle les évolutions de son environnement proche. Elle peut reconnaître les textures, les poids et les formes qui sont rentrées en contact avec elle au cours des dernières 24 heures. En apposant sa main sur un objet, l'Harmoniste peu recevoir de telles impressions qu'il est ensuite capable d'interpréter plus ou moins justement. Un pavé dans une rue gardera le souvenir de la texture d'une chaussure qui l'a foulé dans la journée ainsi que le poids de l'homme, mais il sera bien incapable de décrire ses vêtements. Mis en contact avec une des choses qui l'a touché, l'objet pourra dans tous les cas la reconnaître automatiquement.

FUSION DANS LA MATIÈRE
Seuil : 25
Zone d'effet : personnel
Durée : 1 heure
Modelage : 1 tour
Grâce à cette Œuvre très impressionnante, l'Harmoniste est capable de se fondre dans la matière pendant plusieurs heures. Pour le bon fonctionnement de l'Œuvre, il est nécessaire que l'objet dans lequel se fond l'Harmoniste soit au minimum du même volume que lui et qu'il ne soit constitué que d'une seule pièce (un mur de pierre, un immense vitrail, les portes d'un temple, etc.). Les vêtements et l'équipement portés par l'Harmoniste le suivent dans cette fusion.

Décorum

Printemps

FERTILITÉ
Saison : Printemps
Seuil : 10
Zone d'effet : rayon de 5 mètres autour de l'Harmoniste
Durée : 24 heures
Dessin : 1 tour
L'Harmoniste enchante les végétaux situés dans la zone d'effet avec le Pigment de Printemps afin d'augmenter leur fertilité et surtout favoriser leur croissance. Au terme des 24 heures, les végétaux concernés auront multiplié leur taille par 10 avec une force suffisante pour briser une porte en bois ou desceller les blocs d'un mur de pierre.

FORMAT DE DESCRIPTION DES ŒUVRES DE DÉCORUM

Nom de l'Œuvre

Saison : Printemps, Été, Automne, Hiver.

Seuil : difficulté de l'Œuvre.

Portée / zone d'effet : distance à laquelle l'Œuvre peut être exécutée / zone dans laquelle l'Œuvre prend effet.

Durée : durée totale de l'effet magique. Sauf lorsque le contraire est précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par l'Harmoniste.

Dessin : temps de manipulation du Pigment nécessaire pour exécuter l'Œuvre.

Résistance : jet de sauvegarde de la cible lorsque c'est possible.

Description de l'Œuvre

SOIGNER UNE BLESSURE
Saison : Printemps
Seuil : 15
Portée : au toucher
Durée : définitif
Dessin : 3 tours
L'Harmoniste invoque les forces régénératrices du Printemps afin d'accélérer le processus de guérison naturelle d'un être humain ou d'un animal. Cette Œuvre permet de diviser le temps de guérison par 2 et de restaurer immédiatement 5 points de vie à la victime.

VÉGÉTATION CHAOTIQUE
Saison : Printemps
Seuil : 20
Zone d'effet : 20 mètres
Durée : 30 minutes
Dessin : 5 tours
L'Harmoniste s'accorde avec tous les végétaux présents dans la zone d'effet. Ceux-ci commencent alors à s'animer et à croître de façon étrangement ordonnée. On croirait presque que les végétaux sont animés d'une conscience propre qui les pousse à attraper tout ce qui bouge avec leurs appendices. Concrètement, l'Œuvre organise les végétaux en un mur infranchissable qui se saisit de tout ce qui bouge dans la zone d'effet et tente de l'immobiliser.

APPELER LE SOLEIL
Saison : Printemps
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : 1 heure
Dessin : 1 minute
Cette Œuvre incroyable permet de favoriser l'apparition du soleil dans un endroit donné. Elle n'influe en rien les conditions climatiques de la région mais elle certifie que le soleil apparaîtra pendant une heure complète dans les prochaines 24 heures (au choix de l'Harmoniste, mais seulement durant la journée, pas la nuit). Avec une Marge de Qualité de 10, cette Œuvre peut prendre effet la nuit. Les malus dus à l'obscurité sont éliminés pendant la durée de l'Œuvre.

Été

LUMIÈRE AVEUGLANTE
Saison : Été
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : 5 tours
Dessin : 5 tours
L'Harmoniste concentre les forces de l'Été en un rayon de lumière très intense qui aveugle les individus ciblés. Pendant toute la durée de l'Œuvre, les victimes sont obligées de fermer les yeux sous peine d'être complètement éblouies, avec toutes les conséquences qui en découlent en ce qui concerne la magie, le combat, etc.

CHALEUR
Saison : Été
Seuil : 15
Zone d'effet : rayon de 100 mètres autour de l'Harmoniste
Durée : 1 heure
Dessin : 1 tour
L'Harmoniste invoque l'un des principes fondamentaux des toiles d'Été : la sensation de chaleur. Il est capable d'augmenter la température d'un lieu de 20 °C.

PROLONGER LA VIE
Saison : Été
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 cible
Durée : 1 heure
Dessin : 2 tours
Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de maintenir un blessé en vie en attendant qu'il soit soigné. À partir du moment où elle prend effet, l'Œuvre empêche le blessé de mourir des suites de ses blessures (en termes de règles, un personnage mort ou mourant est considéré comme aux portes de la mort : ses points de vie sont immédiatement remontés à -RÉS+1). Par contre, s'il reçoit un nouveau coup, les effets de l'Œuvre ne s'appliqueront pas aux dommages causés par cette blessure. L'Œuvre ne s'applique qu'aux suites d'une blessure (hémorragie, fracture, etc.).

COMBUSTION
Saison : Été
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : instantané
Dessin : 1 tour
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste de générer une combustion spontanée sur n'importe quelle surface combustible. Il est donc impossible de transformer un individu en torche humaine mais il est possible de faire prendre feu à ses vêtements. Dommages : le feu a un potentiel de 5 (un chapeau, une chaussure) à 15 (une cape, une robe).

Automne

FLÉTRISSEMENT
Saison : Automne
Seuil : 10
Portée : au toucher
Durée : définitif
Dessin : 1 tour pour une fleur, 10 tours pour un arbre ancien
L'Œuvre provoque la mort d'un végétal en version accélérée. L'Harmoniste choisit un végétal et appose le Pigment de l'Automne sur ses racines ou sur sa sève. Au terme du Dessin, la cible semblera mourir en se flétrissant jusqu'à redevenir de l'humus sans laisser aucune trace de sa présence.

POISON
Saison : Automne
Seuil : 15
Portée : au contact
Durée : définitif
Dessin : 1 tour
En jetant le Pigment d'Automne sur un aliment ou une boisson quelconque, l'Harmoniste parvient à alté-

rer sa composition afin d'y introduire un puissant poison. Il s'agit d'un poison ingestif de Virulence 20. Si la cible réussit son jet de résistance, elle sera prise de vomissements, de saignements internes et agira avec un malus de -5 pour la prochaine semaine. Si elle rate son jet, elle mourra dans d'atroces souffrances d'hémorragies internes multiples en quelques minutes.
Par contre, le goût de l'aliment est sérieusement modifié et ne laissera aucun doute sur sa provenance douteuse.

DÉCRÉPITUDE
Saison : Automne
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 m3
Durée : définitif
Dessin : 3 tours
En touchant une matière inerte quelconque, l'Harmoniste applique le Pigment d'Automne et accélère la décomposition naturelle de l'objet avec une vitesse prodigieuse. Au terme de l'Œuvre, la matière s'est complètement effritée sur la totalité de la zone d'effet avec toutes les conséquences imaginables sur le reste de la structure (la poutre maîtresse d'une auberge se brisera, le pilier principal d'une vaste architecture s'effondrera, entraînant la chute de celle-ci).

MASQUE D'AUTOMNE
Saison : Automne
Seuil : 20
Zone d'effet : personnel
Durée : 1 heure
Dessin : 2 tours
Cette puissante Œuvre permet à l'Harmoniste de voiler sa présence aux yeux des saisonins d'Automne. Pour ces créatures, cette Œuvre possède les mêmes propriétés que le Sort « Invisibilité ». Cependant, ceux qui ne sont pas des Automnins ne verront aucune modification dans l'apparence de l'Harmoniste.

Hiver

MORT VÉGÉTALE
Saison : Hiver
Seuil : 10
Portée : au toucher
Durée : définitif
Dessin : 1 tour
En ciblant un végétal, l'Harmoniste parvient à geler son métabolisme et à stopper sa croissance. Il ne sera pas vraiment mort mais restera figé à jamais dans son état actuel. Si on tente de le briser, le végétal éclatera en morceaux. Cette Œuvre fonctionne également sur des végétaux semi-conscients comme les plantes carnivores.

FROID
Saison : Hiver
Seuil : 15
Zone d'effet : rayon de 100 mètres autour de l'Harmoniste
Durée : 1 heure
Dessin : 1 tour
L'Harmoniste génère une sensation de froid. Il est capable de faire baisser la température d'un lieu de 20 °C.

PROJECTILE DE GLACE
Saison : Hiver
Seuil : 15
Portée : à vue
Durée : instantané
Dessin : 1 tour
L'Harmoniste concentre les forces de l'Hiver et transforme le Pigment d'Hiver qu'il projette en un projectile dont la forme évoque celle d'une stalagmite. Une fois lancé, le projectile de glace provoque 5 points de dommages à la cible qui peut malgré tout tenter une esquive.

ARMURE D'HIVER
Saison : Hiver
Seuil : 20
Zone d'effet : personnel
Durée : 10 minutes
Dessin : 2 tours
Cette Œuvre permet de s'entourer d'une épaisse couche de glace qui empêche de bouger mais qui protège des coups comme une armure de protection 6 (la Marge de Qualité ne peut influencer la valeur de protection : plus épaisse, celle-ci entraverait complètement les mouvements du lanceur et le condamnerait à une mort peu glorieuse par étouffement). Toutefois, les attaques par le feu la font fondre en moins d'un tour.

Geste

ÉROSION
Seuil : 10
Portée / zone d'effet : à vue / 1 objet moyen
Durée : instantané
Verbe : 1 minute
Cette Œuvre permet à l'Harmoniste d'accélérer l'usure due au temps de façon considérable. Il peut ainsi tailler un rocher en l'effritant ou encore démolir une table en bois très rapidement. L'Œuvre agit sur tout matériau habituellement victime de l'érosion et ne peut produire que des effets qui se seraient normalement produits avec le temps. La solidité du matériau est réduite d'un cran.

TEMPS D'AVANCE
Seuil : 15
Zone d'effet : personnel
Durée : 5 minutes
Verbe : 1 tour
L'Harmoniste déclame une suite de mots très brefs et sans

FORMAT DE DESCRIPTION DES ŒUVRES DE GESTE

Nom de l'Œuvre
Seuil : difficulté de l'Œuvre.
Portée / zone d'effet : distance à laquelle l'Œuvre peut être exécutée / zone dans laquelle l'Œuvre prend effet.
Durée : durée totale de l'effet magique. Sauf lorsque le contraire est précisé, il s'agit d'une durée maximale qui peut être interrompue à tout moment par l'Harmoniste.
Verbe : temps de récitation nécessaire pour exécuter l'Œuvre.

aucun sens. Dès lors, il possède une perception des événements avec un temps d'avance par rapport au moment où ils se produisent. Cette Œuvre, utilisée avant un combat, confère à l'Harmoniste un bonus de +4 à l'initiative. On s'en sert aussi pour d'autres applications requerant une vivacité accrue. Hélas, les perceptions de l'Harmoniste ne lui permettent pas de pressentir les innombrables possibilités du futur, de sorte que, s'il utilise cette Œuvre pour deviner les conséquences de ses actions, il ne pourra faire qu'une seule hypothèse sur le futur immédiat en fonction des actes qu'il pourrait accomplir.

GUÉRISON ACCÉLÉRÉE
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 cible
Durée : instantané
Verbe : 2 tours
L'Harmoniste parvient à accélérer le temps de guérison normal d'un individu. Dans un temps donné, le blessé récupère deux fois plus de points de vie qu'en temps normal. Toutefois, aucun point de vie n'est restitué sur-le-champ et il n'y a aucun rétablissement immédiat.

PSYCHOMÉTRIE
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 objet moyen
Durée : N/A
Verbe : 3 tours
En touchant un objet et en déclamant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de ressentir les émotions qu'il dégage et peut en lire le passé proche. Par une série de courtes visions, l'Harmoniste peut arriver à reconstituer les dernières 24 heures d'un objet : les gens qui l'ont touché, leurs émotions principales, les événements qui ont marqué l'objet, etc. La qualité des visions et des informations obtenues dépendent de la Qualité obtenue.

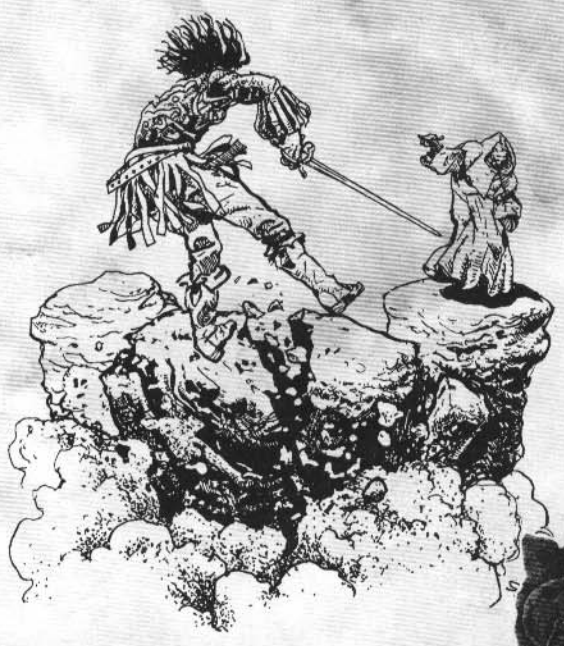
PROPHÉTIE
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : N/A
Verbe : 1 heure
L'Œuvre permet à l'Harmoniste d'effectuer une prédiction très précise sur un événement futur. Toutefois, le personnage n'a aucun contrôle sur la prophétie qu'il va accomplir et seul l'EG en définit la nature en fonction des besoins de son scénario. Cette Œuvre peut notamment être utilisée pour se faire bien voir en haut lieu.

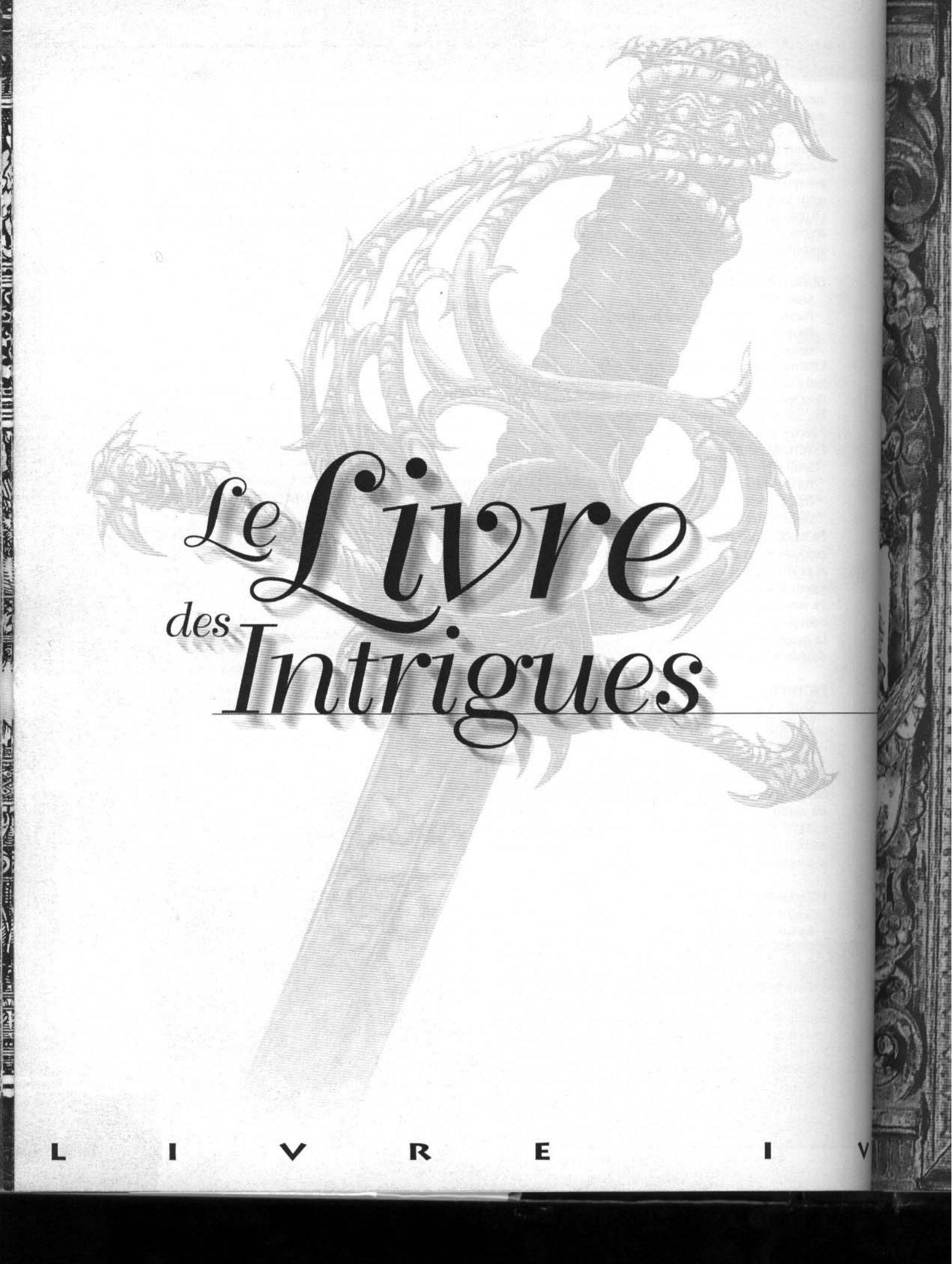
PRÉMONITION
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : N/A
Durée : N/A
Verbe : 20 minutes
Grâce à cette Œuvre, l'Harmoniste est capable d'entrevoir les trames du destin. Le joueur interroge l'EG sur un événement précis de l'avenir proche (pas plus de 24 heures après le moment de la prémonition). Celui-ci doit lui fournir une réponse plus ou moins vague (selon la Marge de Qualité choisie) qui doit éclairer le personnage tout en laissant plusieurs pistes possibles.

VIEILLISSEMENT
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : au toucher / 1 cible
Durée : instantané
Verbe : 5 minutes
L'Harmoniste altère le cours du temps en centrant son effet sur un individu. Au terme de l'Œuvre, le métabolisme de la cible aura vieilli physiquement de 10 ans – ou l'équivalent proportionnel pour un saisonin –, occasionnant les effets ordinaires du vieillissement. Son apparence extérieure n'en sera que peu altérée. Cette Œuvre ne peut entraîner la mort. Si elle le fait effectivement, la victime doit recommencer son jet de vieillissement jusqu'à obtenir un résultat différent.

VOIR LE PASSÉ
Seuil : 20
Zone d'effet : 100 m2
Durée : N/A
Verbe : 1 heure
Contrairement à « Psychométrie », cette Œuvre permet de s'imprégner de la force d'un lieu tout entier et d'apercevoir son histoire sur dix années. L'Inspiré indique à l'EG une date précise et celui-ci lui décrit les événements marquants qui ont eu lieu à cette date et dans ce lieu précis. Selon la Marge de Qualité choisie et l'importance du lieu, on obtient des visions plus ou moins floues et on peut remonter plus ou moins loin.

ESQUIVE TEMPORELLE
Seuil : 25
Zone d'effet : personnel
Durée : 1 heure
Verbe : 5 tours
L'Harmoniste se crée un refuge dans l'écoulement du temps et s'y cache en attendant que ses jours ne soient plus en danger. Pour les témoins de la scène, il disparaît d'un seul coup pour réapparaître tout aussi spontanément quelque temps plus tard. Dans son refuge temporel, l'Harmoniste ne peut être atteint de quelque façon que ce soit, de manière magique ou non.





Le Livre des Intrigues

LIVRE IV





C'est la dernière étape. J'ai longuement hésité à l'évoquer. Les Muses savent ce qu'il m'en coûte. L'Harmonde est un univers d'intrigues, de complots, de batailles épiques et de luttes secrètes, et ce, depuis toujours. Mais voilà qu'un Ennemi s'avance, plus puissant, plus dangereux que toutes les manigances qui l'ont précédé. Et devant lui, pour résister, il n'y a guère que toi, Éminence, et une poignée d'Inspirés.

Heureusement, les intrigues ne sont pas toutes orchestrées par nos adversaires. Nous sommes nous-mêmes des maîtres en la matière. Nous guettons le regard des Éternels, nous surveillons les agissements du Cryptogramme-magicien et des autres forces qui animent le versant secret des Royaumes crépusculaires.

Et, par-dessus tout, nous fondons un immense espoir : il existe quelque part des Sanctuaires, où dorment des Génies en attendant que des héros viennent y raviver le souvenir des Muses.

Et puis, il y a Agone…

Allons, je ne peux plus reculer à présent. Le soleil se couche sur notre entrevue. Que l'Ombre recouvre mon âme et m'entraîne dans les Abysses, que le Masque s'empare de moi et me manipule à sa guise… j'ai fait mon devoir. Je t'ai enseigné ce que quelques mortels ont à peine entrevu. Je te cède la place. Tu es maintenant l'Éminence Grise et ta Compagnie d'Inspirés est prête. Moi, je m'en vais par ce chemin, tu vois, celui qui serpente entre l'orée de la forêt et le rivage où gronde l'océan. Je suis sûr qu'Agone est passé par là.

Nous nous reverrons, Éminence.

1~L'Ombre

Ennemi retors ou allié qui s'ignore ? Voilà la question que tous les Inspirés se posent vis-à-vis de l'Ombre.
Peut-on faire confiance aux créatures des Abysses ?
Qui dirige vraiment ce monde souterrain ?
Qui sont ces fous qui explorent la Ténèbre pour maîtriser les invocations des Hauts Diables ?
Il n'y a pas d'ombre sans lumière. Les flammes elles-mêmes projettent des ombres. Alors que faire ?
Faut-il chercher à comprendre l'Ombre ?

L'Ombre est décidée à dominer le monde en une Nuit éternelle afin de faire émerger ses légions des Abysses. C'est pour cette raison qu'elle accepta de pactiser avec le Masque. Parce qu'il la comprenait. Elle ne supportait pas que les Lueurs, les enfants de Diurne, se répandent sur l'Harmonde alors que ses propres enfants, les Démons, erraient dans les salles des Abysses. Le Masque est certainement le frère qu'elle aurait dû avoir. Et pas Diurne le Vaniteux, Diurne le Jaloux, Diurne l'Injuste. Le Masque comprend l'Ombre ou, du moins, celle-ci s'en persuade. Or, l'Ombre ne sait pas d'où elle vient ni ce qu'elle était avant de rencontrer le Masque. Pourtant elle sait qu'elle était différente... avant.

L'Ombre d'aujourd'hui a oublié qu'elle avait été Noxe, la Nuit. Le Masque a oblitéré ce souvenir pour s'assurer de son concours. Il s'est joué d'elle comme de beaucoup d'autres. Il lui a fait croire que le servir permettrait à ses légions démoniaques de rejoindre la surface. Elle l'a cru. Elle a depuis oublié la mise en garde des autres Éternels : méfie-toi de celui qui n'a pas un visage mais plusieurs. Méfie-toi, car il est perfide. Ce fut son erreur, mais Noxe n'était pas si naïf. Il se doutait que le Maître du Semblant préparait un coup vicieux derrière ses propositions alléchantes. Il confia ses craintes à certains habitants des Abysses, ses plus proches conseillers, et leur demanda de trouver une arme contre le Masque s'il venait à rompre leurs accords. Puis il partit rejoindre le Grand Corrupteur. Et n'est jamais revenu.

Cela se passait aux temps mythiques. De Noxe, il ne reste plus que l'Ombre, son ombre, qui subsiste amorphe dans les Abysses. Il reste aussi la Ténèbre : c'est une humeur, une infection que quelques mortels attrapent et qu'ils développent. Les Démons en sont constitués, ainsi que leurs armes et leurs trésors. La Ténèbre permet également à l'Ombre de recruter ses champions, les Conjurateurs, ceux qui sont capables de faire sortir ses Démons de leur prison pour de plus ou moins longues durées. Mais le Masque a réussi son pari : l'Ombre est son alliée armée, et ses enfants sont ses troupes. Ensemble, ils sont l'Ennemi.

La Ténèbre

Les Ternes ne savent évidemment rien du destin de Noxe, de son alliance avec le Masque ou même de l'ambigu rapport que ces ennemis des Inspirés entretiennent avec la Flamme. Les mortels redoutent la nuit, ils craignent ce

qui peut s'y dissimuler et s'inquiètent de la présence des Démons dans leurs villes et leurs campagnes. Ces craintes naturelles se transmettent de génération en génération grâce à de terrifiants récits évoqués au coin d'un feu. Ces légendes inquiétantes les préparent ainsi à s'assombrir, à accueillir en eux la substance qui constitue les Abysses et ses habitants, la Ténèbre.

En effet, lorsqu'ils côtoient les manifestations de l'Ombre (principalement les Démons et les Hauts Diables), les mortels, qu'ils soient ternes ou inspirés, peuvent accroître leur part de Ténèbre. Ils deviennent alors des Ténébreux. Ils accumulent des points de Ténèbre et développent une empathie avec l'Ombre qui s'exprime sous la forme d'une caractéristique secondaire : la Noirceur. Progressivement, les Abysses marquent non seulement la Flamme des Inspirés mais également la chair de tout mortel.

Chaque apparition de l'Ombre véhicule une aura malsaine et inquiétante. Ce sinistre rayonnement peut au fil des ans altérer un Inspiré en s'attaquant à la lumière et à la chaleur de sa Flamme : l'Esprit et le Corps. Contrairement au Masque, l'Ombre ne cherche pas à prendre possession de l'Inspiré. Elle tente de l'attirer à elle ou de le convaincre d'aider les Démons et de faciliter leur remontée à la surface de l'Harmonde. Elle s'emploie aussi à les pousser à concevoir ou à transformer les architectures afin qu'elles soient sensibles et réceptives aux influences du monde souterrain. Il est rare que l'Ombre oblige directement l'Inspiré à accomplir des actions qui vont à l'encontre de ses convictions les plus intimes. Et cela bien qu'elle ait accepté de servir le Masque.

Dans AGONE, la Ténèbre joue donc un rôle bien plus ambigu que la Perfidie. Elle est l'empreinte de Noxe et ne s'oppose qu'à la domination du Jour qui a été imposée par les Muses jadis et qui survit dans le cœur des Inspirés. Elle n'est pas l'ennemi des Muses et de leurs volontés, bien que dans son combat elle ait dû choisir le camp du Maître du Semblant, le Masque.

Techniques

Généralités

La Ténèbre est une création conjointe de Noxe et du Masque, comme si ce dernier avait exprimé et extirpé l'essence de la Nuit. C'est une substance magique, capable de changer d'état et d'aspect, de composer des êtres solides tels que les Démons, mais aussi de planer sur un lieu et d'infecter un objet. Elle se manifeste également à la façon d'un sentiment, d'une impression qui s'insinue dans l'esprit de ceux qui l'approchent, sous la forme récurrente de l'Effroi.

Les points de Ténèbre sont mentionnés sur les Parchemins des Inspirés et risquent bien de s'y accumuler au cours de leurs aventures. L'échelle de la Ténèbre est graduée sur un total de 100 points découpés en paliers. De ces points découlent deux types de conséquences pour le Ténébreux : les Peines et les Bienfaits. Chaque fois qu'un Inspiré passe l'un de ces paliers, il acquiert une Peine. Certaines d'entre elles n'ont pas que des effets négatifs et offrent accès à des Bienfaits.

Les Bienfaits devraient être tenus secrets tant qu'un Inspiré n'a pas atteint un niveau de Ténèbre suffisant pour les développer. Une fois un seuil atteint, lui seul aura connaissance des secrets de la Ténèbre afin de conserver la part de mystère de ce nouveau potentiel qu'il détient. Les Conjurateurs, et d'une manière plus générale ceux qui servent la Ténèbre, sont des individus méfiants et individualistes qui ne partagent guère leur expérience.

La Ténèbre détermine une nouvelle caractéristique secondaire, la Noirceur, dont le niveau est égal au chiffre des dizaines du nombre des points de Ténèbre. La Noirceur est une caractéristique secondaire d'Âme et utilise donc les bonus d'Aspect Âme ou Âme noire lors des jets.

Noirceur = chiffre des dizaines du score de points de Ténèbre.

> ***Exemple*** *: Fulige est un Inspiré qui a été contaminé par la Ténèbre à la suite d'une rencontre avec des Démons au sein d'un cercle de pierres noires dans les marais de Rochronde. Il a ainsi acquis 27 points de Ténèbre au cours d'un combat épique contre ses horribles assaillants. Son score de Noirceur est donc de 2 (dizaine de 27). Il est de ce fait affligé des deux Peines suivantes : « Diablotin farceur » (palier 10) et « Cauchemars » (palier 20). En échange, il peut désormais invoquer les Démons de Premier Cercle (Bienfait « Conjuration Cercle 1 », palier 10) et peut enseigner de nouveaux pouvoirs à son Diablotin (Bienfait « Diablotin expérimenté », palier 20).*

Comment évolue la Ténèbre ?

Il existe plusieurs façons de gagner des points de Ténèbre, en fonction des situations, des lieux et des événements auxquels les mortels sont confrontés. Certains défauts en rapportent à la création de personnage.

La Ténèbre n'est pas donnée directement par l'Ombre elle-même. Elle se développe naturellement sous l'influence de tous ceux qui en sont constitués ou qui l'ont accueillie en eux. Bien que la plupart du temps ce soient des Ténébreux, des Démons et des Hauts Diables, il existe aussi des animaux, des plantes, des objets et des lieux infectés qui l'irradient.

Les Peines et les Bienfaits sont accordés progressivement selon une échelle fixe qui reflète la lente transformation d'un Ténébreux en créature des Abysses, mais vous êtes tout à fait libre de choisir quelle Peine vous voulez donner à un Inspiré (ou à n'importe quel autre mortel). Vous l'avez compris, votre bon sens doit toujours être guidé par le plaisir du jeu et les besoins des scénarios. Il vous faudra doser les points de Ténèbre et les Peines qui en découlent sans accabler les Inspirés, mais en mesurant avec justesse les conséquences sur leur comportement.

Lorsque la Ténèbre a choisi une destinée, elle la cajole. Toute contamination par la Ténèbre est permanente et indélébile. On ne peut pas redevenir vierge de Ténèbre. Il n'existe pas de méthode connue permettant de se débarrasser de points de Ténèbre...

En revanche il existe très nettement une forme d'accoutumance à ces manifestations, qui fait que les Ténébreux engagés le plus loin sur cette sombre voie ne sont plus guère sensibles aux expressions les plus élémentaires de la Ténèbre. En termes de règles, le score de Noirceur est soustrait au gain de points de Ténèbre.

CONTAMINATION PAR LA TÉNÈBRE

Situation	Gains de Ténèbre (y soustraire le score de Noirceur)
Invocation d'un Azurin ou d'un Saphirin	+ 2
Invocation d'un Jaune	+ 6
Invocation d'un Carmin ou d'un Vermillon	+ 10
Invocation d'un Obsidien	+ 15
Mêler son sang à l'encre de la conjuration	de + 2 à + 5
Conseil du Diablotin en conjuration	+ 4
L'Effroi	variable
Fumble en présence d'un Ténébreux*	Noirceur du Ténébreux + 5
Fumble en présence d'un Démon*	Cercle x 2

* Note : lorsqu'un Ténébreux rate lamentablement une action en présence d'un Démon ou d'un être infesté par la Ténèbre, celle-ci est attirée par le Ténébreux et s'infiltre en lui, accentuant alors sa propre contamination. Le gain de Ténèbre est ainsi acquis par l'auteur du fumble.

L'EFFROI

Dans le système de jeu d'AGONE, la Ténèbre régit également les effets de la peur : on parle alors d'Effroi. Certaines situations liées à la Ténèbre ou même mettant en péril la psyché d'un individu (subir des sévices, être le témoin de tortures, voir mourir un proche, etc.) engendrent des angoisses incontrôlables chez les mortels. De telles situations avec leurs effets sont listées dans le tableau ci-dessous. Lorsque ces situations surviennent, un jet de VOL contre une difficulté prévue dans le tableau est demandé aux mortels en présence. Les conséquences du jet sont les suivantes :

Réussite : le mortel accuse le choc et n'en retire aucune conséquence néfaste sur sa psyché. En cas d'équivoque (MR = 0), le mortel subit un malus de - (10 - Noirceur) à toutes ses actions durant les trois tours suivant. En effet, les mortels largement contaminés par la Ténèbre la connaissent si bien qu'ils ne sont plus sensibles à l'Effroi.

Échec : le mortel est effrayé. Sa Ténèbre se développe comme indiqué dans la colonne « Effroi » du tableau ci-dessous. Le mortel subit un malus de - (10 - Noirceur) à toutes ses actions durant les 5 tours suivants.

Fumble : la terreur envahit l'esprit du mortel. En proie à une peur paralysante, il ne peut plus rien faire pendant (10 - Noirceur) minutes. De plus, sa Ténèbre se développe comme indiqué dans la colonne « Effroi » du tableau ci-dessous (le temps de paralysie est déterminé avant le gain de Ténèbre).

Les difficultés des jets de VOL et le gain d'Effroi résultant des situations décrites dans le tableau peuvent être majorés de 2 à 5 points suivant les circonstances, notamment si celles-ci mettent en jeu des aspects plus importants de la vie de la victime : voir sa femme torturée, son seigneur revenir d'entre les morts ou comprendre que son meilleur ami est un Démon sont des expériences beaucoup plus éprouvantes que si les personnes impliquées étaient des inconnus.

Exemple : Lidunya est en visite à l'hôtel des Sans-Repos. Ce lieu a un score d'Effroi de 10, pour un gain de 2 points de Ténèbre. Si elle rate son test de VOL contre DIF 10, elle gagnera 2 points de Ténèbre. Son score de Noirceur étant de 0, elle en recevrait 2. Si elle avait eu un score de Noirceur de 1, elle n'en aurait reçu que 1 (2, le score de l'hôtel des Sans-Repos, moins 1, son score de Noirceur). Si elle avait eu un score de Noirceur de 2 ou plus, un spectacle de ce genre ne l'aurait pas du tout impressionnée.

SITUATIONS D'EFFROI

Situation	DIF	Effroi (y soustraire la Noirceur)
Être confronté à une scène horriblement macabre (un cadavre atrocement mutilé)	10	2
Être confronté à des Morts Vivants	15	5
Être témoin d'une scène de torture	15	3
Être soi-même victime de torture	20	5
Être confronté à des mutilations	15	3
Être soi-même victime de mutilations	25	6
Créature effrayante	Noirceur de la créature x 3	Noirceur de la créature + 5

La table ci-dessus vous donne des indications pour gérer la contamination de vos Inspirés par la Ténèbre.
Par ailleurs, tous les lieux, plantes ou créatures infectés peuvent, si le Ténébreux est suffisamment peu avancé sur le chemin de la Noirceur, lui apporter des points de Ténèbre. L'inconscient qui les approche obtient autant de points de Ténèbre que le score de la chose qui tente de le contaminer, auxquels il soustrait, comme d'habitude, son score de Noirceur.

Exemple : Lidunya rend visite à l'hôtel des Sans-Repos. Ce lieu a un score de Ténèbre de 7. Le score de Noirceur de Lidunya étant de 0, elle reçoit 7 points de Ténèbre. Si elle avait eu un score de Noirceur de 1, elle

n'en aurait reçu que 6 (7, le score de l'hôtel des Sans Repos, moins 1, son score de Noirceur). Si elle avait eu un score de Noirceur de 7 ou plus, un spectacle aussi banal (en tout cas pour un Ténébreux aussi corrompu) ne lui aurait fait ni chaud ni froid.

Peines

Les Peines liées à la Ténèbre sont obtenues à chaque fois qu'un palier de points de Ténèbre est franchi (voir le tableau des paliers). Ainsi lorsqu'on obtient 10 points de Ténèbre, un Diablotin apparaît et commence à agacer le Ténébreux.

Chaque passage d'un palier correspond à une progression vers la transformation finale en créature des Abysses. Au début, ce ne sont que de « simples » problèmes mentaux, puis des transformations physiques se produisent, et enfin, tout l'entourage du Ténébreux commence à changer autour de lui.

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive et vous êtes libre d'ajouter des Peines de votre choix, en gardant à l'esprit la logique de la progression des Peines. De même, vous pouvez choisir un défaut dans la création de personnage en guise de Peine.

En même temps que le Ténébreux s'enfonce dans le sein accueillant (tellement accueillant !) de la Ténèbre, il commence à se familiariser avec le mode de fonctionnement de ses serviteurs et parvient, en retour, à maîtriser des capacités surnaturelles découlant directement de sa transformation progressive en créature démoniaque. Ce sont les Bienfaits.

Ces capacités sont acquises en même temps que certaines Peines. Une fois que le Ténébreux s'est vu infliger une Peine, il peut immédiatement faire usage du Bienfait correspondant. Ainsi, lorsqu'il franchit la barre des 75 points de Ténèbre, il devient excessivement sensible à la lumière mais, en retour, est capable de voir dans l'obscurité.

Si aucun Bienfait ne correspond à la Peine obtenue, comme par exemple dans le cas de « Somnambulisme », la Peine n'a tout simplement pas de contrepartie et ne peut être exploitée pour en tirer un quelconque avantage.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PALIERS, DES PEINES ET DES BIENFAITS ASSOCIÉS

Paliers	Peines	Bienfaits
10	Diablotin farceur	Conjuration Cercle I
20	Cauchemars	Diablotin expérimenté
30	Démon facétieux	Conjuration Cercle II
40	Somnambule	
50	Insomniaque	
55	Mépris	
60	Déviance sexuelle	
65	Scarifications lunaires	
70	Jumeau démoniaque	Conjuration Cercle III
75	Obsession de l'ombre	Nyctalopie
78	Présence oppressante	Entendre et parler avec les morts
81	Altération des sens	Détecter les Démons
84	Sang noir	
87	Apparence démoniaque	
90	Siamois de Ténèbre	Conjuration Cercle IV
92	Malédiction	
94	Ombre vivante	
96	Marque des Hauts Diables	Détecter la Ténèbre
98	Portail intérieur	Conjuration Cercle V
99	Ombre de la Perfidie	
100	Déchu	



DIABLOTIN FARCEUR (10)

La première Peine infligée au Ténébreux débutant consiste dans l'apparition d'un animal de Ténèbre appelé Petit Diable ou Diablotin (voir plus bas), chargé de veiller sur la progression de cette recrue potentielle.

Avec cette Peine, le Diablotin du conjurateur bénéficie de 10 points d'expérience que l'EG lui attribue en secret. Les nouveaux pouvoirs du Diablotin seront certainement la source de divertissements plus ou moins heureux lors de vos parties d'AGONE. Libre à vous de mettre en scène ce Diablotin comme vous le souhaitez, mais tentez de surprendre vos Inspirés dans des situations embarrassantes (le combat par exemple). Vous pouvez évidemment provoquer ces situations. . Cependant, gardez à l'esprit que même si cette créature est fondamentalement perverse et déplaisante, son objectif est d'abord [illegible] surveiller, de séduire et d'aider le Ténébreux. Le Dia[illegible]otin, à moins que son existence ne soit en jeu, ne devrait jamais rien tenter d'ouvertement dangereux contre son maître.

Les commentaires insupportables et les farces déplaisantes de cette créature génèrent un bonus au Ténébreux de +1 en Esprit noir.

CAUCHEMARS (20)

Les rêves du Ténébreux s'obscurcissent d'un voile sombre. Il refait les doux songes du passé mais sous une lune de sang avec des monstres et des Démons pour acteurs principaux. Les fins de ces rêves sont des épilogues néfastes pour le Ténébreux et sa Compagnie. Le réveil est toujours brutal et difficile. Le Ténébreux devient irritable et pessimiste.

Par ailleurs, l'EG peut décider que certaines nuits, particulièrement éprouvantes, entraînent un malus de -2 sur toutes les actions physiques du lendemain.

Au total, le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Esprit noir.

DÉMON FACÉTIEUX (30)

Le Ténébreux s'est à ce point engagé dans l'Obscurité qu'il a attiré l'attention d'un Démon facétieux. Celui-ci a pu le remarquer lors d'un de ses séjours en surface au service d'un conjurateur ou bien ressentir sa présence dans les fluctuations de la Ténèbre. Quoi qu'il en soit, cet enfant des Abysses est un esprit retors qui aime se jouer des gens, comme le Ténébreux. Il vous appartient de déterminer le trait de caractère qui a retenu l'attention de ce Démon de Premier ou Deuxième Cercle. Ce dernier se contente d'une simple entrevue avec le Ténébreux afin de lui expliquer quelques réalités fondamentales puis s'en va son chemin... mais reste en fait dans les environs de son nouveau maître afin de lui apporter son aide ou de lui jouer des tours pendables, suivant son humeur du moment.
Dans tous les cas, ce Démon jaillit de tous les orifices du Ténébreux comme une mélasse noirâtre et inflige un bonus de +1 en Corps noir en ravageant l'organisme dont il s'extirpe.

SOMNAMBULE (40)

La nuit, le corps du Ténébreux obéit aux fluctuations de la Ténèbre. Il se lève et suit le contour des ombres dans la pièce où il s'est endormi. Dans cet état, aucun jet d'Athlétisme n'est requis. L'équilibre du corps est en effet parfait tant qu'il n'est pas réveillé. Si cela arrive, un jet de VOL à DIF 20 est nécessaire pour ne pas tomber. Au matin, le fait de ne jamais être sûr de se réveiller à l'endroit où l'on s'est endormi est une source de soucis permanents.
Le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Corps noir.

INSOMNIAQUE (50)

Les nuits sont longues pour le Ténébreux qui est sous l'influence de cette Peine. Non seulement il ne parvient pas à dormir, mais les rares instants de sommeil, peuplés de cauchemars et troublés par d'incessantes crises de somnambulisme, ne sont plus guère réparateurs.
Le manque de sommeil inflige un bonus de +1 en Esprit noir.

MÉPRIS (55)

Le Ténébreux développe une animosité qui se traduit bien souvent par des violences envers un type d'individu : le sexe opposé, un Décan ou une Saison en particulier, certaines catégories professionnelles, etc.
Le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Esprit noir.

DÉVIANCE SEXUELLE (60)

La libido du Ténébreux s'oriente vers des pratiques franchement perverses. Peut-être n'est-il plus capable de prendre du plaisir qu'au cours d'un viol, en se livrant aux pratiques sadiques les plus sanglantes, ou plus simplement est-il attiré par des formes de relations sexuelles complètement absurdes (un satyre peut être attiré par certaines formes de végétation pour se reproduire, par exemple). Vous êtes libre de choisir le thème de cette déviance mais nous vous encourageons fortement à discuter de cette Peine avec le joueur concerné. Une telle Peine peut en effet être particulièrement difficile à supporter ou même à interpréter. Soyez prudent.
Le Ténébreux, quoi qu'il en soit, gagne un bonus de +1 en Esprit noir.

SCARIFICATIONS LUNAIRES (65)

Lorsque la lune est pleine, le Ténébreux ressent le besoin de marquer dans sa chair le tracé des ombres que l'astre dessine sur son corps nu à l'aide d'une lame acérée. Ces marques n'ont pas de conséquences physique majeures et la douleur suffit bien souvent à écourter la séance de scarifications.
Le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Esprit noir.

JUMEAU DÉMONIAQUE (70)

Le Ténébreux vient de franchir un nouveau palier dans sa science de la Ténèbre. Celle-ci le connaît si intimement qu'elle a, presque sans le vouloir, vomi un double démoniaque de son protégé. Ce double ressemble à une copie déformée, hideuse, du Ténébreux et est un Démon normal, si ce n'est qu'il possède un lien très fort avec l'être dont il est la copie. Il peut être invoqué plus aisément par le Ténébreux (DIF de conjuration diminuée de -5) et chacun peut voir par les yeux de l'autre. Ils peuvent même transférer leurs émotions d'un corps à l'autre et ainsi se soulager de la douleur des blessures d'un combat. Ceci peut évidemment les tuer, surtout s'ils combattent tous deux. Vous devrez être particulièrement prudent avec cette Peine.
En échange, le Ténébreux commence lui-même à ressembler à son double déformé. Il obtient un bonus de +1 en Corps noir.

OBSESSION DE L'OMBRE (75)

Le Ténébreux est obsédé par l'obscurité, l'ombre et plus particulièrement la sienne. La journée, il n'a de cesse de se retourner pour s'assurer que son ombre le suit toujours. Il fuit les zones trop éclairées du soleil au zénith au profit de la tranquillité des ombres d'un soleil ascendant ou descendant dans le ciel. Il préfère donc les heures qui lui permettent d'avoir une ombre allongée. Sa vue baisse en pleine lumière, il est sans cesse ébloui (cela n'a pas de conséquences techniques).
Le Ténébreux obtient un bonus de +1 en Esprit noir.

PRÉSENCE OPPRESSANTE (78)

Le Ténébreux se sent constamment observé. Il voit quelque chose qui rôde dans les ombres à la limite de son champ de vision. Un fantôme, un spectre, une bête... Il ignore de quoi il s'agit. Il doit s'habituer à cette présence sournoise, qui ne va pas sans générer son lot d'hallucinations paranoïaques. De ce fait, il est constamment aux aguets. La distraction induite par cette présence permanente génère un bonus de +1 en Corps noir.

ALTÉRATION DES SENS (81)

Le Ténébreux voit ses sens altérés selon les indications ci-dessous.

- **Vue :** toutes les couleurs semblent plus sombres qu'elles ne le sont réellement.
- **Ouïe :** le Ténébreux entend des pleurs et des hurlements en bruit de fond. Il croit que l'on se moque de lui ou que des personnes sont malmenées derrière les éléments du décor. Ces bruits surgissent en fait des Abysses.
- **Odorat :** les odeurs que sent le Ténébreux sont infectes. L'air empeste la chair en putréfaction et le Ténébreux a l'impression d'évoluer non loin d'un charnier humain ou d'une fosse commune.
- **Goût :** chaque aliment ingéré, chaque gorgée ava-

lée a un goût avarié. Le Ténébreux a du mal à identifier ce qu'il mange. Il risque même de s'empoisonner, faute de pouvoir faire la différence entre les aliments comestibles et ceux qui ne le sont plus.

Toucher : tout ce que le Ténébreux touche lui paraît lisse et froid, comme une dalle mortuaire en marbre.

Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

SANG NOIR (84)

Le sang du Ténébreux est remplacé par une mélasse noire. Celle-ci a les mêmes propriétés que le sang et le Ténébreux ne souffre d'aucun inconvénient physique. Lorsque sa chair est meurtrie jusqu'au sang, la mélasse peut impressionner certains combattants. L'essentiel du problème réside dans la signature des Connivences. Bien que les Démons n'hésiteront pas à passer des pactes avec le conjurateur, l'Advocatus Diaboli sera plutôt méfiant. Il redoutera en effet que le Ténébreux n'échappe à sa Connivence et/ou qu'il soit sous la protection d'un Haut Diable sous l'emprise du Masque.

Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

APPARENCE DÉMONIAQUE (87)

Le corps du Ténébreux devient monstrueux et assimilable à celui d'un Démon. Bien que toujours mortel, il peut être confondu avec un Démon en fuite et traqué par des minotaures des Abysses. Vous devez lui rendre la vie difficile. Il existe en effet peu de villes des Royaumes crépusculaires où les Démons sont tolérés. Même à Abyme, son quotidien sera délicat.

Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

OMBRE DE LA PERFIDIE (90)

Le Ténébreux a attiré l'attention du Masque, toujours à l'affût de nouveaux alliés. Le Ténébreux est contacté par un sbire du Maître du Semblant qui lui fait comprendre qu'il lui doit des services. Le Ténébreux récupère 10 points de Perfidie, accompagnés éventuellement des Peines et Bienfaits correspondants.

SIAMOIS DE TÉNÈBRE (92)

Une excroissance noirâtre et inquiétante de chair suintante se développe sur le corps du Ténébreux. Au fil du temps, la forme grossira pour prendre l'aspect d'un visage d'obsidienne qui jaillit du malheureux. Ce processus progresse en même temps que la Noirceur : lorsque le Ténébreux gagnera un nouveau point de Ténèbre, le visage sera complètement formé et capable de parler, voire de mordre. Le visage apparu est animé par la conscience d'un habitant des Abysses qui s'exprime par la bouche de l'excroissance. Ce Démon peut être un confident fidèle ou un passager agaçant. L'emplacement de ce visage tout comme sa personnalité sont laissés à votre discrétion. Néanmoins, nous vous conseillons de créer une personnalité riche et cohérente, un peu comme si vous conceviez un intervenant de scénario. Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

MALÉDICTION (94)

Les animaux réagissent mal à la présence du Ténébreux. Seul, un animal est méfiant. En meute, ou tout autre rassemblement, ils l'agresseront.

Cette Peine augmente l'Esprit noir d'un Inspiré de 1 point.

OMBRE VIVANTE (96)

L'ombre du Ténébreux n'obéit plus ni au corps de celui-ci, ni à la source de lumière qui la projette alentour, mais bien à son esprit, à la Ténèbre et aux émotions qui l'agitent. Ainsi, l'ombre peut devenir démesurée sous l'emprise de la colère ou du désir, elle peut simuler des objets d'ombre portés par le Ténébreux, comme ses armes, et agresser n'importe quelle autre ombre. Bien entendu, aucun dommage physique n'est infligé.

Cette Peine augmente l'Esprit noir d'un Inspiré de 1 point.

PORTAIL INTÉRIEUR (98)

Le Ténébreux est maintenant relié à la Ténèbre par des liens si forts que, lorsqu'il se trouve dans une situation dangereuse, un portail vers les Abysses s'ouvre devant lui afin de lui offrir un refuge. Emprunter ou non ce passage est laissé à la discrétion du Ténébreux, mais s'il accepte, il devra revenir à la surface par ses propres moyens. Par ailleurs, l'EG est libre de faire emprunter cette porte par un Démon trop heureux de saisir cette occasion. Les éventuels témoins de l'apparition du portail peuvent également s'engouffrer dans ce passage... à leurs risques et périls.

L'extirpation du portail du ventre du Ténébreux déforme définitivement son corps, lui valant +1 en Corps noir.

MARQUE DES HAUTS DIABLES (99)

Les cauchemars du Ténébreux se sont matérialisés dans les Abysses à la Cour démoniaque d'un Haut Diable. Celui-ci, intrigué par ces visions angoissantes, a utilisé ses sinistres pouvoirs pour découvrir à qui elles appartenaient. Depuis qu'il l'a repéré, il surveille étroitement le Ténébreux. Il a apposé une marque physique sur son dos, qui a créé d'étranges déformations dans la silhouette de sa victime.

Cette Peine augmente le Corps noir d'un Inspiré de 1 point.

DÉCHU (100)

Un Ténébreux dont le potentiel de Ténèbre est de 100 est dès lors appelé un Déchu. Le Haut Diable qui a apposé sa marque sur le Ténébreux dispose désormais d'un lien empathique avec le Déchu. Grâce à cette parenté contre nature, il peut observer l'Harmonde par ses yeux et même, si le lien est assez puissant, converser télépathiquement avec lui. De ce fait, les Déchus sombrent la plupart du temps dans la folie (ils n'en sont pas moins terriblement dangereux) ou deviennent des Advocatus Diaboli (voir plus bas).

Malheureusement pour lui, un Déchu peut être invoqué (par mégarde, la plupart du temps). Bien que ceci soit assez rare (voir plus bas), il existe bon nombre de Déchus entraînés dans de sinistres intrigues. Cette invocation n'oblige le Déchu à aucune obéissance. Il n'est pas sous le contrôle du conjurateur, n'est pas tenu de lui rendre service et encore moins de signer une Connivence. Cette dernière n'aurait d'ailleurs ni effet, ni valeur. En fait, ces situations exceptionnelles se résolvent bien souvent par les armes.

Cette Peine augmente l'Esprit noir d'un Inspiré de 1 point.

Bienfaits

Les Peines sombres ne sont pas, en fait, des désavantages, mais bien les étapes d'une lente transformation en créature de l'ombre, et surtout l'opportunité d'acquérir, au travers des Peines elles-mêmes, de nouvelles capacités. Elles supposent

que le Ténébreux inspiré est capable de dépasser ses Peines pour se doter de nouveaux atouts susceptibles de lui faire pénétrer les arcanes de l'Ombre.
Le nom du Bienfait est suivi entre parenthèses de la Peine correspondante.

CONJURATION CERCLE I (Diablotin farceur)
Lorsqu'un Ténébreux acquiert son dixième point de Ténèbre, il entend une voix qui semble surgir de son ombre. C'est effectivement le cas ; l'ombre du Ténébreux vient de donner naissance à une forme de conscience qui s'en extrait aussitôt : un Diablotin. Cette créature de Ténèbre s'est servie de l'ombre comme d'un portail pour sortir des Abysses. Il s'agit d'un compagnon de route dont le conjurateur devra s'accommoder. Le Diablotin peut le conseiller lors des Invocations qu'il entreprend mais cela n'est pas sans danger (voir plus bas).
Cette première Invocation involontaire ouvre au Ténébreux les perspectives de la conjuration des Démons. Avec l'apparition d'un Diablotin, le Ténébreux vient de commencer à en entrevoir les arcanes. Il est désormais capable d'appeler à lui des Démons mineurs, les Opalins. Sa compétence Démonologie a été transformée en une force agissante qu'il peut utiliser afin d'appeler à lui les créatures les plus faibles des Abysses. Il ne reste plus au Ténébreux qu'à s'y essayer...

DIABLOTIN EXPÉRIMENTÉ (Cauchemars)
Tous les Diablotins ne se ressemblent pas et c'est au Ténébreux de développer le sien en y consacrant tout ou partie de ses points d'expérience. Les cauchemars qu'il expérimente sont autant d'occasions de constater les terribles pouvoirs des Démons. Il ne tient plus qu'au Ténébreux de le comprendre et d'en tirer les enseignements nécessaires pour faire progresser sa créature. Les caractéristiques du Diablotin peuvent aussi être altérées par les points d'expérience du Ténébreux. La créature peut également acquérir des compétences, mais leur nombre ne peut excéder son INT, ni leur score excéder 5.

Amélioration	Coût
+1 dans une caractéristique	2
Compétence + 1	1 (y compris de 0 à 1)

N'oubliez pas de déterminer les caractéristiques secondaires à chaque modification.

Les avantages suivants vous permettront de faciliter le développement des Diablotins de vos Inspirés. Le nom de chacun de ces avantages est suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le coût en points d'Expérience de son développement par l'Inspiré. Ces coûts doivent être acquittés en une seule fois pour chacun des avantages.

Amitié démoniaque (1) : le Diablotin connaît bien les Démons et les Abysses. Il y a de nombreux amis, qui sont « tout prêts à aider leur vieux pote ». Il apporte à son maître un bonus de +1 à tous ses jets impliquant la Démonologie. Ce bonus est cumulable avec celui correspondant à un conseil donné par le Diablotin (voir plus bas) et avec celui de l'avantage « Langue des Démons ».

Lien empathique (1) : le Ténébreux peut utiliser les sens de son Diablotin et sait, instinctivement, dans quelle direction celui-ci se trouve.

Langue des Démons (1) : le Diablotin peut prêter à son maître ses compétences linguistiques. Le Ténébreux bénéficie alors de +1 à toutes ses tentatives d'Invocation. Ce bonus est cumulable avec celui correspondant à un conseil donné par le Diablotin (voir plus bas) et avec celui de l'avantage « Amitié démoniaque ».

Lien télépathique (2) : le Diablotin et le Ténébreux peuvent communiquer télépathiquement. Bien que le Ténébreux l'ignore, le Diablotin peut alors désormais lire ses pensées et ses souvenirs. Ceci peut générer des situations cocasses ou même désobligeantes.

Lien physique (2) : le Diablotin peut prendre pour lui la douleur physique et la fatigue que ressent le Ténébreux. Les malus dus aux blessures ou à l'épuisement incombent alors au Diablotin.

L'ART SOMBRE

« Ces idiots d'Éclipsistes du Cryptogramme-magicien disent que moi, l'un des leurs, un Adepte du Supplice, je suis maudit. La vérité ? Ils ont peur. Oui, peur. Peur de ce qu'ils ne connaissent pas. Peur de la Sorcellerie. Ils nous redoutent parce que nous incarnons une alliance dangereuse, celle de l'Ombre et des Danseurs. Je vois dans tes yeux de l'inquiétude. N'aie pas peur. Ne te laisse pas gagner par l'effroi si tu veux rejoindre nos rangs, si tu souhaites qu'on accole le mot « sorcier » à ton patronyme et que, ce faisant, l'on soit en proie aux plus éprouvantes terreurs. Regarde plutôt mon Danseur, concentre-toi sur les ombres que projettent les étincelles de sa magie et suis-en le contour avec ton stylet. Tu vois les silhouettes torturées que tu viens d'encrer sur le sol ?... C'est cela l'Art sombre. »

COMMENT INTERPRÉTER UN DIABLOTIN ?

Les Diablotins, ou Petits Diables, se considèrent comme les esclaves des Ténébreux. Ils sont leurs serviteurs fidèles. Malheureusement, cela ne signifie pas que le Diablotin soit un être docile. Bien qu'il obéisse, il fera toujours ressentir à son « maître » qu'il est las de le servir et qu'il attend une occasion pour s'enfuir. C'est évidemment faux mais cela a tendance à énerver les Ténébreux.
Dans AGONE, le Diablotin est un « personnage non joueur » (PNJ) que vous pouvez utiliser pour taquiner les Inspirés lorsque l'action se ralentit ou que, au contraire, les Inspirés résolvent trop aisément les pièges de l'intrigue. Il vous appartient donc de mimer les attitudes lasses et fatigantes du Diablotin : taquinez les joueurs avec ce personnage, faites-les rire et profitez de ce qu'ils soient en confiance pour rendre ce serviteur de l'Ombre capricieux. En un mot, soyez insupportable.
À son arrivée, le Diabotin a les caractéristiques suivantes :

FOR	0	VOL	1	RÉS	1
INT	1	AGI	0	CRÉ	1
PER	1	CHA	0	TAI	-2



Lien physique supérieur (3) : non seulement le Diablotin peut prendre sur lui une partie de la douleur physique de son maître (voir « Lien physique »), mais cette fois le Diablotin n'encaisse que la moitié des dommages reçus par le Ténébreux... jusqu'à ce qu'il meure. Dans ce cas, les blessures encaissées par le Diablotin sont aussitôt infligées au Ténébreux.

CONJURATION CERCLE II (Démon facétieux)

Le Démon qui jaillit du corps du Ténébreux offre à celui-ci une clé supplémentaire : celle de l'Invocation des créatures de Deuxième Cercle. Il n'en fallait pas plus au conjurateur pour parvenir à percer les mystères de cette nouvelle sorte de créatures et parvenir à en invoquer.

CONJURATION CERCLE III (Jumeau démoniaque)

Les quelques flashes que le Ténébreux a pu voir par les yeux de son hideux frère démoniaque lui ont permis de percevoir encore un peu plus de la réalité de la Ténèbre et de son fonctionnement. Il peut désormais invoquer les choses qui hantent les strates les plus profondes des Abysses, des créatures à l'image de son pseudo-frère, des Démons de Troisième Cercle.

NYCTALOPIE (Obsession de l'obscurité)

L'aversion pour la lumière du Ténébreux est devenue si forte qu'il a développé la capacité de voir dans l'obscurité, même la plus totale. Ou peut-être est-ce un pouvoir que lui accorde la Ténèbre ? Dans tous les cas, il peut désormais développer une compétence « Sens des ténèbres » pour agir comme limitant de toute action réalisée dans l'obscurité. Lorsque cette compétence est utilisée, les malus dus à un éclairage faible ou inexistant sont ignorés.

CONVERSER AVEC LES MORTS (Présence oppressante)

L'insupportable et insaisissable présence que le Ténébreux entrevoit sans cesse est en fait multiple. Il voit les âmes des morts qui errent, autour de lui, ailleurs mais présents malgré tout. Il peut même s'adresser à eux et leur parler. Pour cela, il doit se concentrer intensément et effectuer un jet de Noirceur + 1d10 contre DIF variable selon que le mort est ou non disposé à parler. S'il le réussit, il parvient à ébaucher un dialogue. Le Ténébreux parle à voix haute et peut paraître bien étrange aux éventuels témoins de sa transe. Si le mort est très vieux ou vient d'une contrée lointaine, cette capacité ne dispense pas le Ténébreux de connaître la langue dans laquelle son défunt interlocuteur s'exprime.

DÉTECTER LES DÉMONS (Altération des sens)

Les sens du ténébreux entrent en fait en phase avec les Abysses, qui commencent à parasiter sa perception. Cela n'est pas sans avantages, puisque les créatures qui en sont issues et surtout les Démons lui sont désormais clairement perceptibles. Il peut effectuer un jet de Noirceur + Démonologie + 1d10 contre DIF 15 et détecter automatiquement toute créature démoniaque. Cela ne l'immunise cependant pas contre les illusions que peuvent générer ces créatures.

CONJURATION CERCLE IV (Siamois de Ténèbre)

L'horrible excroissance qui jaillit du corps du Ténébreux abrite l'intelligence d'un puissant Démon qui lui ouvre, en quelques conseils avisés, les perspectives de l'Invocation de ceux de son espèce. Le Ténébreux peut désormais conjurer des Démons de Quatrième Cercle... à ses risques et périls.

DÉTECTER LA TÉNÈBRE

Le Haut Diable, en marquant sa proie, lui a permis d'accéder, très marginalement, à son champ de perception. Ce presque rien que le Ténébreux peut percevoir est considérable à l'échelle d'un mortel. La Ténèbre est désormais perceptible en toute chose pour le Ténébreux. Il la ressent instinctive-

ment et peut même juger de son degré de concentration. En termes de règles, il peut effectuer un jet de Noirceur + Vigilance + 1d10 contre DIF 20 pour tenter de ressentir la présence de la Ténèbre dans un objet ou un être. Sa marge multipliée par 10 indique le degré de précision obtenu : une MR de 5 donnera une précision de l'ordre de 50 %, soit des prédictions exagérées de plus ou moins la moitié par rapport à la réalité, une MR de 10, 100 % donc, donnant le chiffre exact de Ténèbre.
Par ailleurs, le Ténébreux sait désormais que les Obsidiens et les Hauts Diables sont tout simplement trop formidables pour passer par les ombres. Seul un portail physique peut permettre de les invoquer.

CONJURATION CERCLE V (Portail intérieur)
Le Ténébreux peut gagner le contrôle de son portail intérieur et s'en servir afin d'appeler le seul type de Démon qui lui échappait jusqu'ici : les Obsidiens. Ces créatures ne peuvent en effet passer que par un portail physique. L'Invocation requiert que l'on cerne sa propre ombre d'encre noire. Les Obsidiens sont toujours heureux de répondre à l'appel d'un individu assez téméraire pour leur fournir un passage.

Quelques conseils

Vous l'avez compris, il vous faudra mettre en scène le développement de la Ténèbre, l'apparition des Peines et des Bienfaits avec soin. Voici quelques conseils pour que la découverte de la Ténèbre par vos joueurs soit inquiétante.

- Ne donnez pas à vos joueurs l'impression que les paliers des Peines et Bienfaits sont si rythmés. Pour ce faire, ne révélez pas l'acquisition des unes et des autres au moment où ils sont acquis. Notez-les et mettez-les en scène progressivement.

- L'apparition et la propagation de la Ténèbre est un mal qui ronge la Flamme des Inspirés. Bien qu'elle ne soit pas leur véritable ennemi, elle est tout de même l'arme que le Masque a choisie. Son contact est glacial comme le givre sur la peau, dur et coupant comme la lame d'un poignard. En conséquence, vous devez soigner vos descriptions des premières manifestations des Peines et des premières Invocations dont vos joueurs seront les témoins ou les acteurs.

- Soyez terrifiant ! La Ténèbre et l'Ombre sont des manifestations angoissantes et les légions démoniaques sont d'horribles créatures. Leur vue est insupportable pour bien des mortels et suscite la terreur chez les Ternes et les Inspirés.



Les conjurateurs

Les conjurateurs sont des mortels qui, sous l'influence de la Ténèbre, ont découvert comment faire sortir les Démons des Abysses afin qu'ils les servent en échange d'autres services. Ces arrangements sont mis par écrit : ce sont les Connivences. Des sortes de juristes, les Advocatus Diaboli, sont les garants du respect de ces pactes. Bien que les Démons et les conjurateurs soient présents dans tout l'Harmonde, certaines contrées comme la cité-État d'Abyme sont plus accueillantes que d'autres pour les forces de l'Ombre.

Invoquer

La Noirceur est un phénomène qui envahit l'individu affecté par la Ténèbre. Elle procure l'inquiétant sentiment d'un savoir enfoui au fond de l'âme et qui resurgirait, par vagues, dans la psyché tourmentée. La Conjuration en est la principale manifestation et ouvre des possibilités insoupçonnées, de l'ampleur d'une discipline magique. Elle se développe donc avec la Ténèbre à la façon d'une sensibilité particulière aux Abysses. Les conjurateurs sont capables de faire sortir les Démons des Abysses en suivant, avec de l'encre, les ombres des architectures que le soleil porte sur le décor urbain, les rues et les façades.

Le score de Noirceur

Chaque conjurateur détermine son score de Noirceur. Celui-ci fluctue au cours des scénarios d'AGONE car il dépend directement de la Ténèbre. Il se détermine en ne gardant que la dizaine du chiffre du score de Ténèbre. La Noirceur est additionnée à la compétence Démonologie pour déterminer la Base du jet du conjurateur.

Exemple : quel que soit son score de Ténèbre entre 81 et 89, la Noirceur d'un Ténébreux sera de 8. Si celui-ci possède un score de 5 en Démonologie, il lance (5 + 8 =) 13 + 1d10 pour conjurer les Démons.

La Démonologie

La Démonologie est bien plus qu'une compétence ordinaire de la famille Occulte. En effet, lorsque la Ténèbre entre en lui, un mortel ressent que sa connaissance des Démons – son niveau en Démonologie – est sublimée par son infection. Il peut désormais utiliser la compétence Démonologie comme la Résonance dans l'Emprise, c'est-à-dire pour invoquer les Démons et les Hauts Diables.

Conjurer

Pour pouvoir invoquer un Démon donné, certaines qualités sont requises :

- le conjurateur doit posséder au moins 1 point dans la compétence Occulte Démonologie (car toutes les compétences Occultes ne peuvent être utilisées sans disposer d'un score ; sinon le jet est impossible),

MODIFICATEURS DE CONJURATION

Dans ce tableau, la colonne « Modif. » contient des modificateurs appliqués au jet de conjuration, qui peuvent entraîner un développement de la Ténèbre au cœur du Ténébreux. Ces derniers modificateurs apparaissent dans la colonne « Ténèbre ».

Situations	Modif.	Ténèbre (y soustraire la Noirceur)
S'appliquer à l'encrage	+1 / tour (max : 3 tours)	+ 0
Encrage trop rapide	-2	+ 0
Ombres très profondes (quasi-obscurité)	+1	+ 0
Ombres très claires (forte luminosité)	-1	+ 0
Mêler son sang à l'encre	+x = 1 / PdV perdus (max : 3 points)	+x + 3
Diablotin avec :		
Amitié démoniaque	+ 1	+ 0
Langue des Démons	+ 1	+ 0
Conseil du Diablotin	+ 2	+ 5
Conseil d'un Démon du même Cercle que celui invoqué	+5	+2 x Cercle du Démon
Présence d'un minotaure	+ 1	+0
Présence d'un autre Ténébreux	+1	+0
Concours d'un autre Ténébreux	+ Noirceur du Ténébreux apportant son aide	+ Noirceur du Ténébreux apportant son aide

DOMMAGES AU CONJURATEUR

Un conjurateur en train de tracer le contour d'une ombre peut être interrompu ou simplement empêché de finir son dessin. En revanche, lorsque le Démon est apparu et la Connivence signée, ce dernier est complètement indépendant et réalisera ce pour quoi il a été invoqué dans la mesure de ses moyens et en fonction de son degré de perversité.
Les atteintes au conjurateur sont sans effet sur le Démon et réciproquement. Mais il n'est pas impossible qu'un Démon, si son maître ne parvient pas à le diriger, accomplisse sa tâche de manière « inattendue ».

TEMPS DE CONJURATION

Cercle	Temps d'apparition
I	1 tour
II	(Densité / 10) tour(s)
III	(Densité / 5) tour(s)
IV	Densité tour(s)
V	Densité minute(s)

Les résultats de ces opérations sont arrondis au supérieur, comme d'habitude.

- il doit posséder un niveau de Ténèbre suffisant (voir plus bas),
- il doit disposer d'une encre adéquate pour surligner l'ombre que le soleil porte sur une surface qui servira de « portail » aux Démons,
- il doit réussir enfin un jet de conjuration : Noirceur + Démonologie + 1d10 (+ bonus d'Aspect Âme ou Âme noire) contre une DIF liée au Cercle du Démon invoqué. Ce jet est modifié en fonction de la table ci-dessuS.

Si lors de cette dernière étape le jet est un échec, l'Invocation a échoué en tout ou en partie et une conséquence néfaste intervient : le Démon ne vient pas, s'enfuit, interprète les ordres de travers, signe une Connivence fantaisiste, etc. Cela varie en fonction de la puissance du Démon : un Opalin se contentera de faire une mauvaise farce avant de repartir dans les Abysses, tandis qu'un Obsidien va placer le conjurateur sous ses ordres. Sinon, le Démon surgit de l'ombre. Il va falloir négocier les termes du contrat, la Connivence, qui liera le conjurateur et la créature de l'Ombre devant les Hauts Diables et les Advocatus Diaboli.

Catastrophe de conjuration

Lorsqu'un fumble est obtenu au cours d'une Invocation, des effets indésirables voire désastreux se déchaînent sur le conjurateur. Ils sont comparables aux catastrophes indiquées dans le tableau des catastrophes occultes.

Temps de conjuration

Lorsque l'Invocation a été réussie, l'ombre soulignée par l'encre livre passage au Démon détaillé par le conjurateur. Tracer le contour de l'ombre avec l'encre demande un temps proportionnel au Cercle du Démon invoqué en tours, puis le Démon met un temps variable, en fonction de sa Densité (voir plus bas), pour sortir de l'ombre.



Les Abysses

Les Démons

Les Démons sont classés par les démonologues et les conjurateurs en cinq catégories de puissance croissante, cinq Cercles : les Opalins, les Saphirins et les Azurins, les Ambrés et les Safrans, les Carmins et les Vermillons, et enfin les plus puissants des Démons, les Obsidiens. Ces catégories permettent donc de connaître la puissance du Démon dont on parle. Ainsi, les Obsidiens (les Démons des encres noires) sont bien plus puissants que les Carmins et les Vermillons (ceux des encres rouges), qui eux-mêmes le sont davantage que les Ambrés et les Safrans (ceux des encres jaunes). Ce nivellement dépend exclusivement de la densité de la Ténèbre qui constitue un Démon (voir plus bas).



Morphologie

Bien qu'ils naissent des ombres, les Démons ne sont pas de sombres silhouettes aux contours incertains mais bien des créatures, des êtres animés et dotés d'une consistance solide. Malgré tout, la ressemblance avec n'importe quelle forme de vie s'arrête à ces maigres détails. Ils n'ont ni chair, ni sang au sens où nous l'entendons. Tout en eux est Ténèbre. Solide, elle les dote d'un corps ; liquide, elle est leur fluide vital.
Les habitants des Abysses sont semblables aux mortels. Ils sont généralement humanoïdes. S'ils ne ressemblent pas à un humain, ils partageront certaines caractéristiques morphologiques avec certains saisonins. Néanmoins, ils sont caractérisés par des détails dérangeants ou repoussants : mâchoire difforme, membres en trop ou atrophiés, chair en putréfaction, odeur nauséabonde, yeux vitreux, oreilles aux formes hideuses, articulations inversées ou manquantes, sueur acide, etc.
Tous les Démons sont dotés d'une paire d'ailes membraneuses dont ils peuvent se servir pour se mouvoir dans les airs avec plus ou moins d'aisance. Tous savent voler, mais ils ne sont pas tous capables de se déplacer dans des circonstances défavorables. De même, bien que les Abysses soient le théâtre de leurs jeux aériens, il leur est plus difficile à la surface de l'Harmonde d'exécuter des figures acrobatiques ou même simplement de planer (voir plus bas).

Les Connivences

LE PLAISIR

Les Connivences demeurent nébuleuses pour la plupart des conjurateurs. Au terme d'une vie passée à servir l'Ombre, ces derniers ont souvent encore bien du mal à déterminer ce que veulent les Démons. Ils ne sont sûrs que d'une chose : les Démons sont capricieux.
En effet, les Démons sont par essence des créatures versatiles, qui ne sont animées que par un seul but : leur plaisir. Au fil des siècles, le monde extérieur est devenu une réalité pour bon nombre d'entre eux et ils souhaitent ardemment y retourner. Évidemment cela satisfait l'Ombre, bien que l'avidité des Démons à vivre à la surface de l'Harmonde, parmi les mortels, ne soit en rien animée par une volonté hégémonique. Ils veulent arpenter les Royaumes crépusculaires mais pas forcément y imposer leur règne. Certes, la nuit éternelle leur sera précieuse mais elle n'est pas un objectif en soi. L'unique chose qui leur importe est la satisfaction d'une sensualité infinie dans un monde riche et varié, tout de nuances et de couleurs, loin de la tyrannie des Hauts Diables – qu'ils servent par crainte de leur pouvoir sur la Ténèbre – et loin des armes des gardiens des Abysses, les minotaures.

LE PRIX

Gardez à l'esprit cette obsession pour le plaisir lorsque vous devrez choisir les exigences d'un Démon pour une Connivence. Car tout service rendu par un Démon exige une contrepartie, fixée par lui dans la Connivence. Nous vous proposons quelques généralités par Cercle qui ne sont que des propositions. Vous êtes libre de les adapter.

Les Opalins : ils n'exigent rien de difficile. Ces Démons demandent des choses saugrenues comme le récit, dans les moindres détails, des aventures – de préférence émaillées de situations délicates – du conjurateur ou le droit d'embrasser une inconnue dans la rue, etc. Soyez sans pitié. Exigez un récit coloré du joueur dont l'Inspiré conjure un Opalin et prenez les autres joueurs à témoin. Si ceux-ci ne réagissent pas au récit de leur compagnon – rire, sourire crispé, etc. –, décrétez que l'Opalin se sent trahi et qu'il exige autre chose. Gérez la rencontre entre l'inconnue et le Démon (elle ne va certainement pas se laisser embrasser par une créature aussi difforme, et le Démon s'amuse énormément du ridicule de la situation).

Les Azurins et les Saphirins : ces Démons sont friands de choses rares (nourriture, objet précieux, œuvre d'art, etc.). Ils n'hésitent pas à en exiger des quantités appréciables. Ceci oblige bien souvent le conjurateur à prendre des risques – au moins financiers – pour se les procurer.

Les Ambrés et les Safrans : ce sont les plus curieux de l'Harmonde et de sa diversité. Ils exigent souvent d'accompagner le conjurateur en aventure quelques jours ou demandent à faire des voyages en sa compagnie. Mettez en scène ces situations. Il n'est jamais facile d'aller partout lorsque l'on est accompagné par un habitant des Abysses et ceci entraînera des situations de jeu de rôle mémorables.

Les Carmins et les Vermillons : ces Démons ont des prétentions. Ils aiment le quotidien des mortels de l'Harmonde. Ils exigent bien souvent une maison lors de leur première invocation, puis des meubles, des livres et des bibelots pour la décorer, avant de réclamer du personnel pour l'entretenir et de la compagnie. Certains intègrent même la famille du conjurateur, dans laquelle ils se comportent comme de lointains oncles, n'hésitant pas à s'amuser de ces mortels, souvent à leurs dépens.

Les Obsidiens : ces Démons sont un cas à part. Ils bénéficient des largesses des Hauts Diables et ne sont donc pas malheureux dans les Abysses. Ainsi, bien qu'étant les plus difficiles à invoquer et les plus puissants habitants des profondeurs, ils ne demandent généralement rien, sur l'instant, au conjurateur. En d'autres termes, aucune Connivence n'est signée. Il y a tout de même un prix à payer : celui de la Ténèbre. Les Obsidiens commandent aux Diablotins et peuvent, dès qu'ils ont été invoqués au moins une fois, utiliser ces derniers pour exiger des services du conjurateur. Ce sera autant de scénarios que l'Inspiré aura à mener – à jouer avec sa Compagnie – pour la gloire des Abysses : assassinat, mission pour le compte d'un Advocatus Diaboli, etc. Ces aventures sont toujours périlleuses et peuvent coûter la vie à bien des mortels. Certaines sont même liées aux accords entre le Masque et l'Ombre...

LA RUPTURE

Si le conjurateur ne s'acquitte pas de sa Connivence dans les délais qui lui sont impartis, une situation de rupture se présente. La rupture est différente pour chaque Cercle. Bien qu'il n'y ait pas de règle, voici des principes généraux à respecter.

Si des Démons doivent se manifester sur l'Harmonde pour tirer vengeance d'une rupture, ils emprunteront les portes ouvertes par d'autres conjurateurs. Il arrive ainsi que le prix d'un contrat consiste à se venger d'un collègue qui se serait attiré l'inimitié d'un autre Démon.

Les Opalins : conséquences mineures. Le Diablotin personnel du conjurateur boude durant quelques jours ou joue un vilain tour à son maître.

Les Azurins et les Saphirins : ces Démons informent les Hauts Diables, qui sont les véritables maîtres des Abysses. Ces derniers répandent promptement la nouvelle, de sorte que le nombre de candidats acceptant de répondre à une invocation du mauvais payeur se réduit fortement. Ce dernier obtient un malus permanent de -3 à tous ses jets d'invocation.

Les Ambrés et les Safrans : ils en référeront aux Hauts Diables avec les mêmes conséquences que pour les Azurins et les Saphirins (malus de -3 à tout jet de conjuration). De plus, ces Démons envoient contre l'auteur de la rupture une nuée de Diablotins chargés de le ruiner : les objets précieux disparaissent, les vols mystérieux se multiplient, les contrats les plus secrets sont révélés au grand jour, les employeurs sont avertis par une source anonyme qu'aucune confiance ne peut être faite au conjurateur, les employés de ce dernier sont victimes d'accidents et poussés au départ, etc.

LA RÈGLE DE L'OMBRE

De la bonne foi et de la réputation

Les Advocatus Diaboli sont chargés des accords passés, toujours par écrit, entre le conjurateur et le Démon conjuré. Ce document est appelé une Connivence par les parties de l'Invocation, qu'elles soient Démon, conjurateur ou Advocatus Diaboli. Ces derniers recueillent les Connivences que les conjurateurs viennent leur apporter avant le prochain lever du soleil. Ils sont ainsi les garants de la bonne foi des mortels vis-à-vis des habitants des Abysses. Si jamais un conjurateur vient à manquer à sa parole, il doit rendre des comptes à l'Advocatus Diaboli possédant la Connivence qui n'a pas été honorée.

Les yeux des Hauts Diables

La question que tous les conjurateurs se posent est : « Comment les Advocatus Diaboli font-ils pour toujours tout savoir ? ». La réponse est simple et révélatrice de la place de l'Ombre dans l'Harmonde. Les Advocatus Diaboli sont des Déchus, des conjurateurs infestés par la Ténèbre. Leur psyché a failli basculer mais leur force de caractère et leur détermination leur ont permis de résister à la démence. Cependant, bien qu'il ait résisté aux jeux malsains de l'Ombre et de ses plus fidèles serviteurs, les Hauts Diables – les chefs des légions démoniaques du monde souterrain –, le destin d'un Advocatus Diaboli ne lui appartient plus. Une fois hors de danger, ce Déchu est enchaîné aux Hauts Diables qui ont le pouvoir de suivre n'importe quel Démon (ou Advocatus Diaboli) en utilisant ses sens. Ces seigneurs des Abysses connaissent tout des Connivences ; ils les lisent au travers des yeux des Démons lorsqu'ils les signent et informent leurs Advocatus Diaboli si aucun conjurateur ne vient la rapporter.

Les Carmins et les Vermillons : ils en référeront aux Hauts Diables avec les mêmes conséquences que pour les Azurins et les Saphirins (malus de -3 à tout jet de conjuration). De plus, ces Démons envoient une poignée de Démons tirer vengeance de l'indélicat. Ils tenteront si ce n'est de le tuer, du moins de l'estropier, de tuer ses amis ou sa famille, etc.

Les Obsidiens : ils sont immensément puissants. La mort de l'invocateur est assurée et ne sera ni rapide, ni plaisante. S'il le faut, un Obsidien n'hésitera pas à envoyer de nombreux Démons de Cercle inférieur pour obtenir vengeance.

Les Cercles

L'encre utilisée par le conjurateur détermine la puissance du Démon invoqué, c'est-à-dire le Cercle auquel il appartient. Les encres utilisées en conjuration sont des substances magiques actives. Elles proviennent certainement des Abysses mais personne n'a pu le prouver. Elles contiennent en effet de la Ténèbre en très petite quantité. Elles ne peuvent être obtenues qu'auprès des Advocatus Diaboli.

Le tableau final répertorie les Cercles et le niveau de Ténèbre nécessaire pour pouvoir invoquer les habitants des Abysses. Il indique également la difficulté du jet de conjuration ainsi que le nombre de niveaux de compétence et le nombre de familles – Épreuve, Maraude, Savoir et Société ; pas en Occulte sauf pour les Obsidiens – dans lesquelles ces niveaux peuvent être répartis.

Un Opalin, un Azurin ou un Saphirin est rarement invoqué deux fois de suite, à moins que le conjurateur ne décide de construire une relation durable avec le Démon. En revanche, les Ambrés et les Safrans, de même que les Carmins et les Vermillons sont toujours les mêmes. Une fois que l'un d'entre eux a été invoqué, la Ténèbre favorise le lien entre celui-ci et le conjurateur. Ces derniers leur donnent d'ailleurs bien souvent un nom ou un sobriquet, parfois affectueux.

CARACTÉRISTIQUES

Les Démons n'ont que 7 caractéristiques. Contrairement aux mortels, ils n'ont pas de RÉS mais une Densité (voir plus bas). Lors de l'Invocation, la couleur de l'encre utilisée et l'Appel du Ténébreux déterminent les caractéristiques de la créature des Abysses. Tous les Démons d'un Cercle donné possèdent un score minimal dans leurs caractéristiques lié à leur Cercle. On y ajoute autant de points que le niveau de Noirceur du Ténébreux multiplié par la MR du jet de conjuration. Ce sont les points d'Appel. Les Démons ont des caractéristiques bornées par des minima et des maxima. Lors de la création d'un Démon, celui-ci dispose automatiquement dans toutes ses caractéristiques d'un score égal à son minimum. Les caractéristiques secondaires du Démon sont calculées comme d'habitude, avec les exceptions suivantes : sa TAI et son MV (en vol ; son MV au sol est déterminé selon sa TAI) sont directement pris sur les points d'Appel.

Points d'Appel = Noirceur x MR

Exemple : un Ténébreux avec une Noirceur de 6 invoque un Opalin avec une MR de 5. Celui-ci a 2 dans toutes ses caractéristiques, auxquels s'ajoutent 6 x 5 = 30 points d'Appel (Noirceur x 5, la MR) à répartir. Le Ténébreux ajoute 7 points en FOR, 7 points en AGI, 7 points en INT, 4 points en PER et les 5 derniers points en VOL (7 + 7 + 7 + 4 + 5 = 30). L'Opalin aura donc les caractéristiques suivantes : FOR 2 + 7 = 9 ; AGI 2 + 7 = 9 ; INT 2 + 7 = 9 ; PER 2 + 4 = 6 ; VOL 2 + 5 = 7. Les deux autres caractéristiques (CRÉ et CHA) seront à 2 puisqu'elles n'ont pas reçu de bonus dû au partage des points d'Appel du Ténébreux.

Autres caractéristiques

Les Démons ne sont pas seulement définis par leurs caractéristiques et leurs compétences. Ils possèdent également une Densité, une Opacité ainsi que des armes naturelles.

DENSITÉ

La Densité est l'équivalent pour les Démons du nombre de points de vie. Lorsque ce score tombe à zéro, le Démon se dissout et rejoint la région des Abysses où il est né de la Ténèbre. Cette dissolution est généralement perçue par les mortels comme une mort. Il reste en effet de la Ténèbre cristallisée sous



TABLEAU RÉCAPITULATIF DES CARACTÉRISTIQUES DES DÉMONS

Niveau de Ténèbre	Cercle	Nom(s)	Difficulté d'invocation	Caractéristique de base	Caractéristique maximale	Niveaux* de compétence
10	I	Opalins	10	2	9	10
30	II	Azurins et Saphirins	15	3	11	30
70	III	Ambrés et Safrans	20	4	14	50
90	IV	Carmins et Vermillons	25	7	17	100
98	V	Obsidiens	30	9	20	300

Cercle	Nb de familles de compétence	Densité	Bonus à la Densité	Opacité	Bonus à l'opacité
I	1	20	+1	0	+ 1
II	2	25	+3	5	+ 3
III	3	40	+6	10	+ 4
IV	4	55	+9	15	+ 5
V	5	100	+15	25	+10

(*) Note : Il s'agit de niveaux à répartir directement entre les compétences et non de points à dépenser selon le tableau de la création de personnage. Les spécialisations valent un niveau de compétence.
Seuls les Obsidiens peuvent répartir des niveaux dans la famille de compétence Occulte.

l'aspect d'un corps informe dans une mare noirâtre. Tous les Démons d'un même Cercle possèdent la même Densité, à moins que le conjurateur ne décide de renforcer cet aspect particulier de son Démon en y assignant des points d'Appel. Chaque point d'Appel ainsi investi ajoute un bonus à la Densité comme indiqué dans le tableau ci-dessus.
Note : si vous avez besoin de connaître la RÉS d'un Démon pour résister à une action, prenez sa Densité divisée par 5.

OPACITÉ

L'Opacité du Démon est une sorte de résistance surnaturelle aux dommages. Si ceux-ci ne sont pas supérieurs à la valeur d'Opacité, le Démon ne perd aucun point de Densité. Dans le cas contraire, la totalité des dommages effectués lui sont retirés. Un Démon est complètement insensible à toute forme de dommages en dehors de certaines formes : armes, lumière, magie. Noyade, empoisonnement, asphyxie sont sans effet.

Exemple : Lidunya inflige 15 points de dommages à un Démon. Celui-ci bénéficie d'une Opacité de 14. Le Démon encaisse donc tous les dommages : sa Densité est réduite de 15. Si son Opacité avait été de 15, il n'aurait subi aucun dommage.

Tous les Démons d'un même Cercle ont une Opacité identique sauf précision contraire du conjurateur lors du tracé autour de l'ombre d'invocation. Le procédé permettant de renforcer l'Opacité d'un Démon fonctionne sur le même principe que la Densité : l'invocateur y consacre une partie de son Appel et obtient en échange des bonus à l'Opacité, selon le type de Démon, comme indiqué dans le tableau ci-dessus.

LA LUMIÈRE

De par leur nature, les Démons, êtres de pure Ténèbre, sont particulièrement sensibles à la lumière. Celle-ci est donc souvent utilisée par des mortels pour les chasser. La table suivante vous présente les effets de différentes sources de lumière sur les Démons, leur Opacité et leur Densité.

Source	Effet
Soleil	Densité réduite de 5 points.
Soleil au zénith	Densité réduite de 15 points.
Feu	Densité divisée par le POT du feu (au lieu qu'il y soit soustrait). L'Opacité ne fonctionne pas.

Les compétences

LANGUE MATERNELLE

En plus des niveaux de compétence à répartir entre certaines familles, tous les Démons possèdent une compétence gratuite leur permettant de communiquer avec leur conjurateur. Ces capacités sont liées à l'empathie avec la Ténèbre du conjurateur et se traduisent, la plupart du temps, par une aptitude innée à parler la langue maternelle du Ténébreux à un niveau égal à sa Noirceur.
Niveau de compétence Langue (celle du conjurateur) du Démon = Noirceur du conjurateur

AUTRES COMPÉTENCES

Le nombre et le niveau des compétences des Démons sont fixes et ne peuvent être améliorés. En effet, les Démons n'apprennent que ce qu'ils veulent bien se donner la peine d'étu-

dier et, contrairement à leurs caractéristiques physiques, il est extrêmement difficile de juger s'ils sont ou non compétents dans tel ou tel domaine. Le conjurateur est certes sûr qu'il disposera d'un niveau minimal dans les compétences qu'il souhaitait obtenir. Mais quant à déterminer le niveau d'excellence d'une créature aussi peu digne de foi...

Récapitulatif des étapes de conjuration

1. **Choisir le Cercle du Démon invoqué**
2. **Tracer le contour d'une ombre à l'aide d'une encre adéquate**
3. **Faire un jet de Noirceur + Démonologie + 1d10 contre DIF en fonction du Cercle du Démon**
4. a) **Jet réussi** : le Démon vient. Lui faire signer une Connivence (définir un service, définir un prix)
   b) **Jet échoué** : le Démon ne vient pas ou s'il vient, un conséquence néfaste se produit
5. **Répartir les caractéristiques du Démon**
   a) **Caractéristiques de base** : en fonction du Cercle
   b) **Ajout à ces caractéristiques** : points d'Appel = Noirceur x MR
   c) **Compétences de base** : Langue = Noirceur.
   Autres compétences : en fonction du Cercle
   d) **Opacité et Densité de base** : en fonction du Cercle
   e) **Ajout à l'Opacité et à la Densité de base** : en fonction du Cercle et des points d'Appel investis
6. a) **Amener la Connivence à un Advocatus Diaboli**
   b) **Ne pas amener la Connivence** : cas de rupture
7. a) **Payer le prix exigé par le Démon**
   b) **Ne pas le payer** : cas de rupture

Les armes naturelles

Tous les Démons possèdent des griffes et des crocs, mais le conjurateur doit décider d'y investir des points de compétence s'il souhaite que ces dernières servent à autre chose qu'à la décoration.

Les compétences d'Armes naturelles des Démons ne sont pas comptées comme appartenant à la famille Épreuve mais comme des compétences génériques pouvant être développées en marge des restrictions de famille dues au Cercle du Démon.

Le maître des Abysses

« Ouais... Moi aussi, j'ai voulu en savoir davantage sur les Abysses et sur ceux que les Démons évoquent avec crainte, dans les plis de leurs ailes membraneuses. J'ai voulu connaître la vérité sur celui qui, dit-on, fait trembler les Advocatus Diaboli. Moi aussi, j'ai voulu savoir si le Diable existe.

Un soir, sous un ciel de sang, alors que les ombres des palais de jade d'Abbadrah s'allongeait dangereusement entre les tombes de la nécropole, j'en ai invoqué un. Un Obsidien. Je lui ai posé la question qui nous obsède tous. Qui se cache derrière les Hauts Diables ? Qui dirige les Abysses ? Je ne te dirai pas ce qu'il m'a révélé. Mais sache que la Connivence qu'il m'a fallu signer demandera des sacrifices à mes enfants, à mes petits-enfants et à leurs enfants.

Je ne regrette pas d'avoir un si lourd fardeau à leur transmettre. Malgré tout, écoute-moi. Si tu ne dois suivre qu'un seul de mes conseils, que ce soit celui-là : ne cherche pas à savoir... si tu tiens à ta Flamme. »

L'hôtel des Sans-Repos

Caractéristiques :

Ténèbre : 7 ; Effroi : DIF 10 ; gain de points de Ténèbre : 2.

L'hôtel des Sans-Repos est un établissement de passe spécialisé dans les clients aux demandes les plus « exotiques » situé à Lorgol, en bordure du quartiers des Mille Tours. Son possesseur actuel, Olphina « Trois Rues », est une vieille prostituée reconvertie dans la démonologie. Elle est parvenue à passer un pacte avec un Obsidien nommé « le Fornicateur des Âmes », sans que l'on sache ni ce que souhaitait la vieille femme, ni ce que fut le prix du Démon. Toujours est-il que la prostituée acheta le bâtiment et monta une maison close dont les filles sont toutes des Démons, sans doute invoqués par la maîtresse des lieux.

À l'intérieur, des cris, des hurlements, des rires hideux et obscènes retentissent en permanence. Une unique pièce, immense, complètement vide et entièrement tapissée de tentures noires constitue le hall d'accueil de l'établissement. L'éclairage est parcimonieux, uniquement constitué de quelques braseros émettant une chiche lumière rougeâtre qui laisse dans l'ombre la majorité de la pièce. Il y a toujours une ravissante jeune femme, au regard d'une insondable tristesse, dotée de grandes ailes membraneuses, pour accueillir les clients. Elle se contente simplement d'indiquer un recoin de la pièce sans que le client n'ai jamais besoin de dire ce qu'il vient chercher ici ; elle soulève une tenture, qui en révèle d'autres, en couches semble-t-il infinies, dans lesquelles le client s'enfonce... et disparaît.

Quelques heures plus tard, hagard mais satisfait, il reparaît, émergeant d'un autre recoin.

On raconte qu'un architecte nain de l'Équerre aurait mesuré les dimensions de la salle et déterminé qu'il n'existait en fait aucune autre pièce dans le bâtiment qui abrite cet étrange hôtel de passe. De là à supposer que les passages qui en partent mènent ailleurs, peut-être même dans les Abysses... Dans tous les cas, le nain en question n'est jamais revenu de sa visite suivante.

Une autre rumeur fait état de la ressemblance frappante entre la prostituée qui a fondé l'hôtel et l'hôtesse démoniaque chargée de l'accueil de la clientèle.

Les clients qui fréquentent l'hôtel des Sans-Repos restent en général très discrets sur ce qui a pu leur arriver à l'intérieur de ces murs. Les quelques récits qui nous sont parvenus sont soit l'œuvre de malades, soit la marque d'une perversion sans nom... Et sûrement les deux, en fait.

Cet hôtel n'est ni plus ni moins qu'un gigantesque portail physique vers les Abysses. Chaque client qui l'emprunte contribue à le renforcer et à le stabiliser définitivement dans l'Harmonde. L'objectif de l'Obsidien qui a monté l'établissement, car il s'agit bien de lui, la malheureuse Olphina étant morte il y a fort longtemps, était de parvenir d'une part à créer ce portail, et d'autre part d'attirer une clientèle de Mages qui, dans un avenir peut-être plus proche que l'on pourrait le croire, serviront les desseins de Noxe et le retour des Abysses à la surface...

L'ORACLE DU DÉSIR, CELLE QUI ACCUEILLE LES SANS-REPOS

L'Oracle du Désir est un Ambré (Démon de Troisième Cercle, donc) spécialisé dans la satisfaction des désirs des clients de l'hôtel des Sans-Repos. C'est une jeune femme ravissante, grande, mince, d'autant plus belle qu'elle est complètement nue, au corps excessivement sculptural, au point de ne même plus éveiller le désir chez les mortels.
Elle est dotée d'immenses ailes membraneuses, dont elle se drape à l'occasion à la manière d'une cape de chair. Elle a été appelée des Abysses par le Fornicateur des Âmes après qu'il eut fait payer son imprudence à la vieille Olphina, ce qui explique ses caractéristiques exceptionnellement élevées. L'Oracle du Désir a effectivement pris possession du corps de son invocatrice mais l'a quelque peu amélioré.
Elle ne se fait jamais payer, officiellement du moins, ce qui est pour le moins surprenant de la part d'un Ambré ; mais on sait que de nombreux personnages, très haut placés, ont beaucoup trop souvent recours à ses services et lui sont probablement redevables bien au-delà de ce qui serait « raisonnable », si tant est que quoi que ce soit puisse être raisonnable en matière de démonologie.

L'Oracle du Désir

Genre : féminin

Origine : Ambré, Démon de Troisième Cercle

TAI : 0 MV : 3/9 (en volant)
AGI : 8 INT : 14 CHA : 14
FOR : 5 VOL : 7 CRÉ : 11
PER : 14 RÉS : 7 MÊL : 7
TIR : 11 BD : 0

Densité : 40 **Opacité :** 22 Griffes 4

Épreuve : Athlétisme (spé : acte sexuel) 10 (11) ; Vigilance (spé : désirs cachés) 10 (11)

Maraude : Acrobatie (spé : acte sexuel) 8 (9) ; Intrigue (spé : contacts de l'hôtel des Sans-Repos) 10 (11) ; Poisons (spé : aphrodisiaques) 5 (6)

Savoir : Alphabet (spé : Connivences) 8 (9) ; Chirurgie (spé : sadisme) 8 (9) ; Herboristerie (spé : aphrodisiaques) 8 (9) ; Langue (urguemande) 5 ; Médecine 5, Zoologie (spé : zoophilie) 10 (11)

MENSONGER MINEUR, AZURIN, DÉMON DE DEUXIÈME CERCLE

Les Mensongers mineurs sont des humanoïdes d'apparence agréable, souvent dépourvus d'ailes leurs permettant de voler. Ils apparaissent toujours vêtus à la dernière mode du lieu où ils sont invoqués. Ce sont les maîtres de la dissimulation, du mensonge et de l'hypocrisie. Ils peuvent avoir l'apparence, suivant leur humeur, d'humains ou de saisonins.
Celui que nous vous présentons en exemple a choisi, pour quelque insondable raison, d'assumer l'apparence d'une farfadine. Il a été invoqué par Maître Gomzi, petit intrigant de la cour janrénienne, pour espionner les manœuvres de palais dans un secteur exclusivement réservé aux femmes. Le Ténébreux possède une Noirceur de 4 et une compétence de Démonologie de 7. Avec un jet de 19, il a obtenu une MR de 4, pour un total d'Appel de 16. Sur ces 16 points, 10 ont été investis dans le déplacement volant, trois autres dans la PER et les derniers dans l'AGI

.

Mensonger mineur

Genre : féminin

Origine : Azurin, Démon de Deuxième Cercle

TAI : -1 MV : 2/10 (en volant)
AGI : 6 INT : 6 CHA : 6
FOR : 3 VOL : 3 CRÉ : 3
PER : 6 MÊL : 5 TIR : 6 BD : -1

Densité : 25 **Opacité :** 5 Griffes 4

Épreuve : Athlétisme 5 ; Esquive 5 ; Vigilance 7

Maraude : Camouflage 5 ; Discrétion 5 ; Intrigue 5

L'ÉTRIPEUR

Parmi les Connivences les plus étranges jamais passées, celle qui donna naissance à l'Étripeur est sans doute l'une des plus remarquables.
Le conjurateur demanda à un Démon de lui donner sa main et d'en faire une arme. Ce dernier se l'arracha effectivement et la fixa au sommet d'un manche pour constituer une sorte de masse. La légende prétend que le Démon arracha les deux jambes du conjurateur pour fabriquer le manche de l'arme puis lui réclama, en guise de paiement, les deux mains. Ainsi en va-t-il de ces créatures, dont la perversité n'est plus à vanter.

L'Étripeur est composé d'une énorme griffe d'onyxium montée sur un long manche d'os.

Ténèbre : 6 **Effroi :** DIF 12 **Gain :** 3
Init : +1 **Att. :** +2 **Def. :** -1
Dommages : 4 / CP

Le possesseur de cette arme est toujours tenté de dévorer ses ennemis après les avoir tués. Pour résister à cette pulsion, il doit réussir un jet de VOL contre DIF 12. Les Ténébreux ajoutent à la DIF leur Noirceur.

Le Masque

Introduction

On le sait, le masque est un objet rigide couvrant le visage et représentant lui-même une face, qu'elle soit celle d'un homme, d'un saisonin, d'un animal ou imaginaire. C'est sous ce déguisement que se dissimule l'adversaire le plus inquiétant et le plus inattendu que votre Compagnie aura pour objectif de démasquer. Le Maître de la Mascarade est en effet la menace la plus effrayante que l'Harmonde ait jamais connue. Son but est simple. Il veut tirer vengeance des Muses qui l'ont vaincu et chassé en les intégrant en une seule entité comme c'était le dessein de la Perfection au départ. Il veut ensemencer la terre nourricière de sa graine maléfique et transformer le monde en un théâtre qu'il dominerait. Là, tous les mortels placés sous le joug de la Perfidie, il pourra entamer une macabre représentation dont il sera tour à tour le metteur en scène et le spectateur. En un mot, il veut dominer l'Harmonde et devenir l'Unique.

Mais avant d'aller plus loin, prenons bien soin de ne pas être ouïs par des oreilles indiscrètes. Venez ! Installons-nous ici, au coin du feu. Personne ne pourra nous entendre. Maintenant, écoutez-moi attentivement.

Un jeune homme à la beauté ineffable

L'Ombre souhaite dominer le monde en une Nuit éternelle et faire émerger ses légions des Abysses. Le Masque, lui, veut se venger des Muses et faire de l'univers un théâtre de marionnettes où il manipulera les mortels à sa guise. Il espère aussi trouver un moyen de séduire les autres Saisons pour contrer et pervertir les saisonins.

Ses traits véritables sont connus de très peu de gens : c'est un jeune homme à la beauté ineffable et à la voix discordante, tout à fait inattendue par rapport à son aspect gracieux. Mais il peut prendre de nombreuses apparences qu'il place comme autant d'obstacles pour détourner ses ennemis de lui. Toutes ses formes sont spécifiquement créées en fonction des aptitudes dont il a besoin. Chaque apparence est distincte pour chaque trait de caractère qui le définit. Tour à tour, il est ainsi l'incarnation de la méchanceté, de la trahison, de la déloyauté, de la fourberie, du machiavélisme, de la malignité, de la traîtrise ou du danger oppressant.

Il ne faut pas oublier que le Masque est un Éternel, la cinquième Muse née du rituel de la Perfection ultime. Bien qu'il n'ait pas été reconnu comme tel par les Muses, il n'en possède pas moins le pouvoir de pervertir les Arts.

Par ailleurs, le Masque, qui totalise les quatre Muses, cherche à récupérer leurs magies. Pour ce faire, il dérobe les Flammes des Inspirés et collectionne les Chefs-d'Œuvre. Il modifie également les œuvres existantes pour y provoquer des distorsions.

Cependant, il n'aime guère tuer les humains, qui sont ses acteurs. Souvent, il retient la puissance de ses coups et il lui arrive d'écraser une larme de comédie quand le pire survient.



Au final, ne perdez jamais de vue que le Masque est l'incarnation de la perversion, de l'illusion, de la manipulation et de la maladie. C'est un corrupteur capable de souffler les Flammes des Inspirés pour les transformer en Flammes noires. Il s'immisce dans le Corps et l'Âme des plus valeureux pour les corrompre, en prendre le contrôle afin de les obliger à servir ses noirs desseins et son ambition démesurée.

La caravane noire

Le Masque est à la fois partout et nulle part. Il lui arrive de se déplacer dans une caravane noire où il réside sous sa forme brute, celle du Vagabond. Sous le couvert de cette caravane, il a accompli sa propre quête, celle de la Perversion, et a consacré autant de lieux qu'il y a de royaumes. Ces douze lieux habités par la Corruption renferment chacun un costume du Masque, une apparence spécifique, dédiée à chaque royaume en particulier.

À l'intérieur de la caravane, douze Damnés, les Passeurs de chair, dont les poitrines s'ornent d'un tatouage extrêmement minutieux qui n'est rien d'autre qu'un tableau-monde perverti. Ces tatouages permettent au Masque de se rendre instantanément dans l'un des douze lieux qu'il a corrompus et d'endosser le rôle qu'il y a entreposé. Les douze Passeurs de chair possèdent, grâce à l'alliance de leur maître avec l'Ombre, la magie du Rideau, un pouvoir qui leur permet d'altérer la réalité et de s'esquiver à volonté.

D'autre part, lorsqu'il réside dans sa roulotte maudite, le Masque peut utiliser les sens des créatures les plus corrompues, c'est-à-dire celles qui ont atteint le summum de la Perfidie (100 points). En revanche, il doit passer par des intermédiaires mortels lorsqu'il est sous sa forme brute. Il ne peut pas interagir directement sur la pièce qu'il monte, sinon en passant par les douze costumes.

Tout ces détails sont bien sûr un indéchiffrable secret pour ceux qui le combattent. Fort heureusement, les Éminences Grises ne sont pas aussi ignares que le commun des mortels. Certaines des plus hautes autorités de notre continent connaissent l'existence du Masque : si quelques Domaines sont placés sous sa coupe directe, et bien qu'il soit infiltré au plus profond de tous les royaumes, les Éminences Grises ont percé certains de ses secrets les mieux gardés.

Aussi, écoutez et apprenez à connaître le plus grand adversaire de l'Harmonde.

La Perfidie

La Perfidie est la mesure du degré de corruption que le Masque est parvenu à induire auprès des mortels.

C'est l'atout numéro un du Masque. C'est sa magie intrinsèque, son empreinte, l'aboutissement de millénaires de réflexion et de maturation. Par essence, la Perfidie corrompt. Elle dénature l'environnement et souille les consciences d'une marque maléfique indélébile. Siècle après siècle, elle a grossi, gonflée par les actions du Masque et leurs répercussions sur l'Harmonde. Partout, elle est latente ou omniprésente. Elle caractérise des lieux et domine le Corps et l'Âme des mortels. Enracinée dans les consciences, la Perfidie s'est développée dans tous les royaumes, colportée par les traîtres, les félons et les monstres de légende. Elle permet aujourd'hui au Masque d'apposer son sceau sur les mortels et de jouer son effroyable pantomime de séduction. Ainsi, grâce à la Perfidie, le Masque et ses serviteurs les plus puissants, les Félons, sont à même de contrôler les mortels.

La Perfidie représente aussi l'avancement des corrompus dans la hiérarchie des créatures du Masque. Au fur et à mesure que les points de Perfidie s'accumulent, l'Inspiré devient tout d'abord un Corrompu, puis peut se ranger dans une des catégories des créatures du Masque décrites ci-après. Ainsi, progressivement, en fonction de son niveau de Corruption, un Corrompu évolue dans le simulacre perverti de société que le Masque a créé, jusqu'à vouer sa vie et son âme à son emblématique suzerain sans plus se poser aucune

question. Au cours de cette progression, il obtient des pouvoirs spécifiques qui lui sont alloués par le Masque en fonction du rôle qu'il est amené à assumer.

Lorsque les Inspirés hument des odeurs particulièrement nauséeuses, que les vents portent de forts relents de charogne et que des prostituées ricanantes vous hèlent, c'est que les sbires du Masque ne sont pas loin. Les grimaçants, les ricanants, les mourants et les agonisants sont près, tout près et portent autant de masques que les Inspirés doivent apprendre à connaître pour mieux les combattre.

En côtoyant les manifestations du Masque, les Inspirés peuvent obtenir des points de Perfidie et se transformer progressivement en créatures corrompues par le Masque. Chaque apparition et chaque manifestation du Masque véhiculent une telle aura de perversion, de manipulation et de folie qu'elles modifient profondément leur environnement. À leur contact, le Corps et l'Âme sont attaquées, voire se transforment en Flamme noire lorsque la Ténèbre s'en mêle. Seuls les cœurs les plus purs et les plus valeureux résistent à ces terrifiantes attaques.
Mais le Masque a plus d'un tour dans son sac. Ainsi, il tire parti sans vergogne de la peur, de l'inquiétude ou de la lâcheté ; il les véhicule au travers d'histoires qui les provoquent, donnant encore plus de consistance à la Perfidie, la nourrissant d'une énergie inépuisable. L'histoire qui fait peur modifie aussi l'environnement et ancre le Masque dans une réalité transcendée par le mal.
C'est donc une lutte presque sans espoir, infinie, où tous les coups sont permis, où chaque information glanée sur ce terrible adversaire est un pas de plus dans sa direction. L'Inspiré ne progresse dans sa compréhension de la Perfidie et du Masque qu'en acceptant d'en payer le prix, celui de la Corruption !

Techniques

Généralités

Les points de Perfidie s'accumulent sur les Parchemins sur une échelle graduée de 1 à 100. Pour chaque palier de points de Perfidie passé, on obtient une Peine. Plus les points de Perfidie s'accumulent et plus ces paliers se rapprochent.
Jusqu'à 50, on gagne une Peine tous les 10 points de Perfidie. À partir de 55 et jusqu'à 75, on gagne une Peine tous les 5 points. De 77 à 90, on gagne une Peine tous les 3 points. De 92 à 98, on gagne une Peine tous les 2 points. Et enfin, on gagne une Peine à 99 et à 100 points de Perfidie.

Exemple : Élias a récemment atteint 78 points de Perfidie. Il dispose donc de 11 Peines (obtenues à 10, 20, 30, 40, 50, 55, 60, 65, 70, 75 et 77 points).

Les Peines liées à la Perfidie ne sont pas nivelées. L'EG est complètement libre de choisir celle qui lui paraît adaptée à la situation. La seule limitation concerne l'origine des points de Perfidie. Certains sont obtenus par des personnages, d'autres par des lieux, d'autres encore par des circonstances particulières.

En revanche le Masque, toujours à l'affût d'un mauvais tour susceptible de pervertir un peu plus les Inspirés, leur offre la possibilité de tirer avantage de leur corruption. Comme rien n'est jamais gratuit, si un Inspiré accepte de recevoir 1 point de Perfidie supplémentaire, il développe un Bienfait associé à l'une des Peines dont il est affligé. Si plusieurs Peines peuvent fournir un Bienfait, c'est le Perfide qui en choisit une.
Si le Bienfait associé à la Peine a déjà été obtenu, le prix est payé mais le Perfide n'obtient rien en retour.

Gagner des points de Perfidie

En termes techniques, l'influence du Masque s'attaque aux Aspects Corps et Âme de la Flamme des Inspirés. Plus les Inspirés s'approchent du mal, plus celui-ci les contamine. Lorsqu'ils rencontrent une créature du Masque ou qu'ils croisent un personnage qui se comporte d'une manière suffisamment peu naturelle pour mettre leur VOL en danger (comme par exemple une meute de chiens agressifs qui attaquent sans raison, la bave aux lèvres), tous les Inspirés doivent effectuer un jet de VOL contre DIF 15, 20, 25 ou 30 selon la quantité de Perfidie qui corrompt la chose à l'origine du jet. Parfois, une situation exceptionnelle (comme la découverte d'un grimoire relié de peau humaine ou la contemplation d'une toile odieuse) nécessitera aussi un jet de VOL.
De plus, dans certains cas, un Inspiré peut gagner de la Perfidie lorsqu'il lit des livres interdits, qu'il se rend dans un lieu perverti ou qu'il tente de ramener une créature du Masque à la raison.
Un jet réussi indique que l'Inspiré ne gagne pas de points de Perfidie ou qu'il en obtient un minimum et qu'il reste capable de continuer à agir jusqu'à ce qu'il soit confronté à un nouveau danger. Mais chaque confrontation exige un jet de VOL séparé.
Un jet sous la VOL qui échoue indique toujours que l'Inspiré gagne des points de Perfidie. Le nombre de points gagnés dépend du type de créature ou de la situation rencontrés et de ce que vous, Éminence Grise, décidez alors.
Enfin, lorsque la Perfidie d'un Inspiré arrive à 100, il devient un Félon, désespérément et incurablement perfide et sournois. Il accède alors au statut de personnage non joueur (PNJ) que le Masque prend sous son contrôle.

Les Peines

Les Peines liées à la Perfidie sont acquises en fonction des paliers de points de Perfidie obtenus. Cette liste n'est ni exhaustive, ni ordonnée. Si vous le désirez, vous êtes libre de l'agrémenter des Peines de votre choix.
Les Peines sont octroyées en fonction de la situation qui a généré l'acquisition des points de Perfidie. Ainsi, l'Éminence grise décide seule d'attribuer telle ou telle Peine. Si d'aventure vous étiez à court d'inspiration ou pris à contre-pied, vous pourriez toujours recourir à une attribution aléatoire définie selon votre bon vouloir. À la suite de la description de chaque Peine est indiqué entre parenthèses le Bienfait adapté. Vous constaterez que des Peines différentes attribuent le même Bienfait. Si un

DIFFICULTÉ DES JETS DE VOL CONTRE LA CORRUPTION

Points de Perfidie	DIF
0 à 50	15
51 à 75	20
76 à 90	25
90 et plus	30

LE JEU DE LA PERFIDIE

Il n'existe qu'un seul moyen connu de se débarrasser des marques de la Perfidie (c'est-à-dire de faire baisser son score de Perfidie). Le Masque, toujours joueur, dispose d'un jeu de tarot dont chacune des lames est une Œuvre de Décorum pervertie. À ceux qui parviennent à le trouver et qui ont la témérité de le défier au cours d'une partie de cartes, le Maître du Semblant offre une unique manche à quitte ou double afin de racheter la Perfidie des Inspirés.
La légende ne garde aucune trace d'un joueur qui aurait gagné contre le Grand Tricheur… En revanche, les récits sont innombrables des malheureux que cette tentative a définitivement corrompus.

Perfide devait acquérir plusieurs fois un Bienfait, il ne gagne rien, bien entendu.

Remarque : Bien que l'EG soit complètement maître de l'attribution des Peines, nous lui conseillons de rester vigilant quant à celles ont il gratifie ses joueurs en fonction à la fois de ce qu'ils sont capables d'interpréter mais aussi de ce qu'ils accepteront de jouer.

PEINES ACQUISES SUITE À LA RENCONTRE DES CRÉATURES DU MASQUE

Couvert de vers *(Fulgurance)*
D'immondes vers gluants courent sous votre peau ou passent en se traînant paresseusement sur vos avant-bras. Vous êtes écœurant et vous gagnez 1 point de Corps noir.

Cruauté *(Hargne)*
La souffrance vous donne chaud au cœur. Votre caractère est inexorablement nuisible et seule la vue du sang amène un peu de gaieté dans votre lugubre existence. De ce fait, si vous en avez les capacités, vous êtes violemment attiré par l'Obscurantisme. Cette nouvelle inclination vous permet de bénéficier d'1 point supplémentaire en Âme noire. En effet, vous êtes tellement obsédé par le désir de faire souffrir que vous négligez de développer toute autre forme de loisir ou de connaissance.

Difformité *(Chronique du futur)*
Vous êtes voûté, tordu, bossu même, d'une manière générale vous êtes difforme. Votre corps s'est déformé d'une façon qui n'est ni naturelle ni plaisante à l'œil.
Vous gagnez 1 point de Corps noir.

Gueule de traître *(Hypnotisme)*
Avec votre peau vérolée et graisseuse, vous avez vraiment un profil de mauvais aloi. Vos yeux chassieux semblent définitivement incapables de fixer quelqu'un franchement. Lorsqu'une personne est soupçonnée de félonie, c'est toujours vous. Vous gagnez 1 point de Corps noir.

Lubricité *(Sensualité)*
Vous avez un penchant effréné et irrésistible pour la luxure et la sensualité brutale. Votre impudeur est bien connue et vous adorez la compagnie des satyres. Votre Âme noire augmente de 1 point.

Méchanceté *(Hargne)*
Vous faites délibérément du mal ou, plus exactement, vous cherchez à en faire le plus souvent possible, de façon ouverte et agressive. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Puanteur *(Anticipation)*
Une odeur infecte et fétide imprègne l'atmosphère autour de vous. Passer inaperçu est difficile pour vous car votre odeur insupportable est très forte et attire souvent l'attention. Vous gagnez 1 point de Corps noir.

Sang venimeux
Votre sang est corrompu. Vous pouvez générer des poisons ingestifs ou de contact d'une Virulence de 30 et de durée d'une heure qui transforment le sang de votre victime en sang noir (ce qui a pour effet de la tuer !). Si d'aventure votre victime parvient à survivre, elle est contaminée par un dixième de vos points de Perfidie. Vous gagnez 1 point de Corps noir. En cas de blessure grave, aucun soin ne pourra être pratiqué sur votre anatomie ; vous ne pouvez plus compter que sur des bonnes nuits de sommeil pour récupérer votre énergie. Cette Peine ne génère aucun Bienfait.

Tuméfaction *(Brouillard)*
Votre visage porte de grosses marques bleues et violettes qui semblent être des hématomes. Ces enflures déforment les traits de votre visage. Vous gagnez 1 point de Corps noir et vous feriez bien de prendre l'habitude de dissimuler votre visage.

Vieillissement prématuré *(Chronique du futur)*
Votre apparence ne correspond plus à votre âge. Vous avez des cheveux blancs bien avant l'heure. De nombreuses rides courent sur votre peau parcheminée. Bien malin celui qui réussira à deviner votre âge derrière cette apparence sénile.
Votre Corps noir augmente d'1 point.



PEINES ACQUISES DANS UN LIEU TOUCHÉ PAR LA PERFIDIE

Acrimonie *(Hargne)*
Vous vous levez du pied gauche tous les matins et votre mauvaise humeur est devenue légendaire. Elle s'exprime par des propos acerbes ou hargneux et fait de vous une personne peu prisée pour la qualité de sa compagnie. Vous gagnez 1 point d'Âme noire.

Cœur de pierre *(Comédie)*
Vous êtes insensible aux émotions. Rien ne vous fait plus sourire. Vous êtes froid comme une roche. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Décrépitude *(Brouillard)*
Vous êtes caractérisé par un affaiblissement physique. Bien que vous n'en ayez pas l'apparence, vous vous sentez souvent vieux, très vieux et pratiquement impotent. Votre Corps noir augmente d'1 point.

Fielleux *(Beauté fatale)*
Vous êtes plein de fiel. Votre amertume s'accompagne de mauvaise humeur, de méchanceté et fait de vous un individu peu prisé dans les soirées animées et conviviales. Vous êtes toujours le premier à remarquer les défauts des autres, à les critiquer et à les amplifier. Vous n'hésitez pas à en faire part à votre entourage avec une obstination désespérante. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Grandiloquence *(Beau parleur)*
Vous aimez user d'une éloquence de style affecté qui abuse des grands mots et des effets faciles. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Hypocrisie *(Comédie)*
Votre attitude consiste à déguiser votre véritable caractère et à manifester des opinions, des sentiments et spécialement des vertus que vous n'avez pas. Vous privilégiez la dissimulation, la duplicité et la fausseté, et vous le savez. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Mensonge *(Beau parleur)*
Vos assertions sont toujours contraires à la vérité. Vous ne pouvez pas vous empêcher de tromper ou d'induire en erreur votre Compagnie, votre entourage. Vous êtes un menteur pathologique et vous ignorez combien de temps cette information va pouvoir être tenue secrète. Vous savez par contre que vous avez gagné 1 point d'Âme noire.

Sueurs froides *(Chronique du futur)*
Vous êtes sans cesse parcouru de frissons galopants ou de brusques tressaillements. Vous avez tout le temps l'air agité et vous vous massez souvent les avant-bras pour faire disparaître la chair de poule qui déforme votre peau. Vous êtes régulièrement en proie à d'étranges sensations de malaise purement physiques qui font de vous un individu inquiet et angoissé. Votre Corps noir augmente d'1 point.

Vantardise *(Comédie)*
Vous aimez exagérer vos mérites ou déformer la vérité par vanité. Chaque jour, vous vous glorifiez d'actes nouveaux alors que vous n'avez rien fait. Votre Âme noire augmente d'1 point.

Voix éraillée *(Sensualité)*
Le son de votre voix est rauque comme si des cordes vocales avaient été arrachées. Elle n'est guère agréable à entendre. Vous gagnez 1 point de Corps noir.

PEINES ACQUISES DANS D'AUTRES CIRCONSTANCES...

Altération du corps *(Fulgurance)*
Une partie de votre corps se transforme. Vous devez déterminer la partie de votre anatomie qui est sujette à la transformation. Cette Peine peut être attribuée plusieurs fois. Elle augmente à chaque fois votre Corps noir d'1 point.

PÉNOMBRE

« Enfantée par Amertine, cette rapière servit fidèlement Agone jusqu'à sa montée sur le trône. Il va de soi qu'elle doit être encore aujourd'hui entre les mains de son propriétaire mais un détail nous intrigue et fait écho à la controverse de Liturgia sur « l'âme des armes ». Si l'hypothèse selon laquelle des esprits-frappeurs seraient les réincarnations des lames mortes, alors Pénombre pourrait effectivement avoir été brisée. Pour preuve, le rapport d'une éminence qui eut vent d'un esprit-frappeur hantant les ruines du Souffre-Jour — confié, depuis l'incendie, à la garde des lutins. Ces derniers affirment que l'esprit en question ne ferait aucun secret de ses origines. Nous envisageons une expédition dans les semaines à venir afin de capturer cet esprit-frappeur. S'il s'avère que Pénombre l'incarne, nous aurons peut-être l'occasion de rassembler de nouvelles informations sur le destin d'Agone de Rochronde. »

- La chair de votre jambe gauche se décharne.
- Votre jambe droite se couvre de scarifications purulentes.
- Un sixième doigt pousse sur votre main droite.
- Votre main gauche se couvre de longs poils noirs et vos ongles deviennent longs, sales et ébréchés.
- Votre torse se creuse et devient dur comme du roc en se couvrant d'écailles noires et poisseuses.
- Un troisième œil vous pousse au milieu du front.

Aveuglement *(Funeste sapience)*
Votre vue se brouille et vos yeux ruissellent perpétuellement de larmes. Vous gagnez 1 point de Corps noir.

Crise d'identité physique *(Brouillard)*
Un conflit permanent oppose ce que vous êtes et ce que vous croyez être. Vous ne reconnaissez plus votre reflet dans un miroir et vous n'êtes plus sûr de qui vous êtes réellement. Vous êtes troublé et perturbé. Vous gagnez 1 point d'Âme noire.

Inversion de la main *(Anticipation)*
Vous êtes incapable de déterminer si vous étiez droitier ou gaucher et cela vous joue des tours. En fait, chaque fois que vous parvenez à déterminer quelle est votre bonne main, vous avez l'impression de vous être trompé ou d'avoir de nouveau changé. Cela ne génère pas d'autre effet technique que de vous faire gagner 1 point de Corps noir.

Lectures diaboliques *(Funeste sapience)*
Vous adorez lire des livres impies à la réputation sulfureuse. Tandis que vous vous découvrez un goût nouveau pour le macabre, vous gagnez 1 point d'Âme noire.

Les Bienfaits

Tout comme il gagne des Peines, le Perfide obtient également des Bienfaits. Ils sont distribués en fonction des Peines qui ont été gagnées. Par exemple, les Peines « Cruauté » et « Vantardise » offrent la possibilité d'obtenir « Hargne » et « Comédie » en Bienfaits. Si le Perfide accepte de gagner 1 point de Perfidie supplémentaire, il peut choisir l'une des Peines et obtenir par exemple « Hargne » pour « Cruauté » ou « Comédie » pour « Vantardise ». Bien entendu, ce choix est fait en aveugle et le Perfide n'a aucune idée de quelle contrepartie il peut obtenir, si seulement il peut en obtenir une. En effet, dans tous les cas, un Bienfait ne peut être obtenu qu'une fois, même si plusieurs Peines se recoupent. De même que pour les Peines, cette liste n'est ni exhaustive, ni ordonnée, et vous pouvez à loisir l'augmenter des Bienfaits de votre choix. N'oubliez pas que le Masque est une créature fantasque qui agit parfois sans logique mais dans un seul sens : pervertir et corrompre. Entre parenthèses figurent les Peines associées aux Bienfaits.

Anticipation *(Inversion de la main, Puanteur)*
Votre pensée est en mouvement permanent et vous arrivez à imaginer ou à vivre un événement avec quelques instants d'avance. Vous avez entre autres la faculté de prévoir l'attaque d'un adversaire (il doit vous indiquer quelle manœuvre, botte ou défense il compte entreprendre, même s'il a l'initiative sur vous). Ce pouvoir ne fonctionne que contre des personnes : la chute d'un rocher ne peut être anticipée, par exemple.

Beau parleur *(Grandiloquence, Mensonge)*
Vous êtes très éloquent bien que vos phrases soient plus brillantes sémantiquement parlant que pleines de profondeur et de sagesse. Vos DIF concernant le Baratin sont baissées de 5 points.

Beauté fatale *(Fielleux)*
Vous êtes étonnamment charismatique et vous attirez tous les regards. Lorsque vous usez de vos charmes, bien peu de personnes sont capables de vous résister. Lorsque vous mentez, lorsque vous préparez un mauvais tour et d'une manière générale, lorsque vous tentez de dissimuler derrière votre apparence des intentions malveillantes, aucun jet ne peut être tenté afin de vous démasquer.

Brouillard *(Crise d'identité physique, Tuméfaction)*
Les traits de votre visage ne sont jamais clairement visibles, même votre entourage éprouve de grandes difficultés à les distinguer et souvent vos amis se demandent si c'est bien de vous qu'il s'agit. Vous ne pouvez être reconnu que par des gens qui vous connaissent bien ; les autres ne fourniront que des descriptions contradictoires et embrouillées.

Chronique du futur *(Difformité, Sueurs froides, Vieillissement prématuré)*
Vous avez régulièrement des visions prophétiques qui vous annoncent toujours la venue d'événements désagréables vous touchant de près ou de loin. Vous pouvez, par exemple, déterminer avec une certaine justesse si des embûches vous guettent dans les 24 prochaines heures. Ce phénomène est entièrement contrôlé par le Masque (l'EG choisit quand ce pouvoir doit se manifester).

Comédie *(Cœur de pierre, Hypocrisie, Vantardise)*
Vous êtes un acteur né et nul n'est capable de dire si vous interprétez un rôle ou si vous êtes sérieux. Cette capacité à improviser et à vous adapter à tous les types de situations empêche définitivement quiconque de percer à jour les rôles que vous endossez. Cela ne vous dispense pas d'un minimum de préparation : si vous ne disposez pas, par exemple, de marchandise à vendre, vous ne pouvez pas assumer le rôle d'un marchand.

Fulgurance *(Altération du corps, Couvert de vers)*
Vous êtes très rapide. À tel point que vous n'avez pas votre pareil pour attraper des poissons à mains nues ou pour dégainer votre arme de prédilection. Vous gagnez un bonus gratuit d'1 point pour tout ce qui concerne l'initiative ou la rapidité.

Funeste sapience *(Aveuglement, Lectures diaboliques)*
Vous progressez dans votre connaissance de la hiérarchie du Masque et vous commencez à ressentir quasi instinctivement la manière dont il agit. Face à une créature du Masque (c'est-à-dire toute personne corrompue en tout ou en partie par la Perfidie), vous pouvez faire un jet de PER afin de déterminer son niveau d'implication dans les projets du Masque et ce qu'elle est chargée de réaliser pour lui. La DIF est de 15 si vous souhaitez aider les projets de l'être sondé, de 30 si au contraire vous allez vous y opposer.
Les informations obtenues de cette manière sont toujours floues et difficiles à interpréter (en voyant un assassin potentiel, vous seriez capable de déterminer qu'il va tuer, mais pas qui, ni quand, ni où).

Hargne *(Acrimonie, Cruauté, Méchanceté)*
Vous avez un comportement agressif, parfois méchant ou haineux, qui fait de vous un adversaire coriace et opiniâtre. Tel un dogue fou, vous ne lâchez jamais prise lorsque vous êtes fermement accroché à quelque chose. Vous ne vous évanouissez plus lorsque vous échouez aux jets de VOL en cas de blessure grave, tant que vous continuez de vous battre contre le même adversaire (ou groupe d'adversaires).

Hypnotisme *(Gueule de traître)*
Vous maîtrisez l'ensemble des procédés mis en œuvre pour provoquer un état d'hypnose et essentiellement les mécanismes de suggestion. Au prix d'un jet de VOL opposé à la VOL de la cible et à condition que vous puissiez disposer de temps et d'un endroit calme, vous pouvez implanter une suggestion dans l'esprit d'un mortel. Cette suggestion ne doit pas impliquer la mort de la cible de l'hypnose. Elle se déclenchera lorsque vous le désirez, mais vous devez préciser par avance les circonstances qui serviront de déclencheur (mot de commande, événement particulier, laps de temps écoulé...). La cible se conformera alors à ce que vous lui avez ordonné de faire.

Sensualité *(Lubricité, Voix éraillée)*
Votre tempérament voluptueux vous pousse à rechercher et à goûter tout ce qui flatte et touche les sens. Vous êtes un expert en goût et en parfum et vous avez développé un comportement efféminé qui vous donne beaucoup de grâce et d'élégance. Vous êtes un maître en bon goût et en jeux plus ou moins sensuels. Quelles que soient votre apparence actuelle ou votre extraction, vous êtes toujours bien accueilli (au début du moins) dans les endroits dédiés aux plaisirs des sens (cela inclut aussi bien les maisons closes que la table d'un gourmet).

Roleplay

Dès qu'un Inspiré commence à être gangrené par la Perfidie, sa Flamme se transforme en Flamme noire. Le Masque le remarque et le prend en considération sur son échiquier de l'ambition. Commence alors une lente transformation en créature déchue, qui perd progressivement son humanité pour se transformer en marionnette du Masque, dans tous les sens du terme. Ses traits deviennent exagérés, caricaturaux, son caractère n'est plus qu'une parodie excessive. Le Perfide devient un acteur du jeu du Masque et en prend, finalement, les caractéristiques : celles d'une bouffonnerie cosmique, grinçante et grimaçante, dont l'objectif final semble bien être de faire vivre à l'ensemble des mortels l'ultime tragi-comédie, une pièce où les délires abominables du metteur en scène dément qu'est le Masque pourront enfin advenir. Peut-être la marionnette en devenir remarquera-t-elle sa déchéance ; mais trouvera-t-elle le désir de lutter ?... Derrière l'horreur de cette transformation, il y a aussi des avantages, des pouvoirs que seul le Masque peut offrir à ses sbires. La tentation est d'autant plus forte que la Perfidie ronge les capacités tant mentales que physiques, rend les mortels faibles, influençables... L'Inspiré corrompu par la Perfidie devient un acteur de tragédie, mais dans le sens le plus absurde : il manque à sa parole et trahit ceux qui lui faisaient confiance, il devient fourbe et scélérat. Il est attiré par la traîtrise et devient dangereux sans que rien ne transparaisse. Fallacieux, empoisonné, fielleux, méchant, sournois, venimeux sont autant d'adjectifs qui qualifient le comportement de l'Inspiré gagné par la Perfidie. Il entre de plain-pied dans la sphère théâtrale du Masque, un monde caractérisé par la méchanceté, la trahison, la déloyauté, la fourberie, le machiavélisme et la malignité.

La Corruption

Les pouvoirs de la Corruption

Outre les Peines et les Bienfaits, les créatures du Masque accèdent à des pouvoirs spéciaux conférés par leur maître. Chacune dispose de ses propres horribles spécialités, que le Masque leur a accordées en fonction de leur place dans sa pièce démente.

La Mascarade
Le Perfide devient un as de la Dissimulation. Il bénéficie d'un bonus de +5 dans ses compétences de Camouflage, Chasse, Déguisement et Discrétion et réduit la Vigilance de ses opposants de 3 points (cette compétence ne peut, par ce biais, tomber en dessous de 0).

La Chaosiarde
Le Corrompu génère de la confusion, de la peur et des cauchemars dans l'âme de l'Inspiré qui croise son chemin. Les nuits de celui-ci deviennent agitées. Il perd le sommeil, ce qui se traduit par un état de fatigue générale qui cause un malus de -1 à toutes ses actions, jusqu'à ce que la créature cesse de s'acharner sur sa cible.

La Chuintive
Le Corrompu fait entendre à la cible de son choix des murmures et des chuintements incompréhensibles. Il semble à la cible de ce pouvoir que quelqu'un lui souffle sans cesse des paroles, des actions, mais d'une voix si basse qu'elle n'arrive pas à comprendre ce qui lui est dit. Cela pénalise la cible en diminuant sa Vigilance de moitié.

La Mort lente
Par simple toucher, le Corrompu est à même de distribuer la Mort lente.

La Mouchure
Le Corrompu est capable de moucher une Flamme et d'annuler les bonus dus à la Flamme en transformant l'Inspiré en Terne. Sur une DIF de 20, un jet de Flamme x 2 est effectué. Une MR négative représente la quantité d'Aspects positifs que l'Inspiré perd, du plus gros au plus petit. Le malus prend effet immédiatement.

La Morte Farce
Le Corrompu est capable de réanimer un mort pendant 1 tour par point de Perfidie dont il dispose et de le commander dans les limites des capacités que le cadavre avait de son vivant (un Félon peut ainsi commander un mort pendant 100 tours). Un réanimé n'a plus que des caractéristiques de Corps avec un malus de -1.

Les Trois Coups
Les Trois Coups sont une malédiction redoutable. Fruit de l'alliance avec l'Ombre, le Corrompu est à même d'invoquer un Haut Diable. Il suffit de frapper le sol à

l'aide d'un bâton spécifiquement ornementé ; au troisième coup, le Haut Diable apparaît et emporte sa victime dans les Abysses. D'une façon générale, les Trois Coups sont échelonnés dans le temps à raison d'un par semaine ou par mois. Seule la cible entend sourdement résonner un puissant coup identique à celui qui précède le lever du rideau au théâtre.

Le Rideau

Grâce au Rideau, un pouvoir né de l'union du Masque et de l'Ombre, la créature a la possibilité de disparaître à volonté dans les Abysses en s'enroulant dans les plis de son manteau.

Le Masque dispose également de grands miroirs qui lui servent de moyen de communication. Ses agents peuvent ainsi recevoir ses instructions et délivrer leurs rapports par l'intermédiaire de petits miroirs noirs qu'ils portent glissés à la ceinture ou qu'ils dissimulent à un endroit connu d'eux seuls.

Les créatures corrompues

À l'exception des Damnés et de certains Félons, toutes les créatures du Masque sont des Ternes, qu'ils soient humains ou saisonins.

Les Pantins grimaçants

Niveau de Perfidie : 00 à 30
Corruption générée : 1d10
Pouvoir : aucun, quelques-uns ont accès à la Mascarade.
Les Pantins grimaçants constituent la première force de frappe du Masque. Potentiellement, partout où des humains sont installés, il y a des Pantins grimaçants.
En effet, le Masque et les Damnés sont capables de contrôler totalement les Pantins sans qu'ils s'en rendent compte. Ce sont généralement des humains qui ne jouent que des rôles mineurs dans leur société.
Ces paisibles gens passent soudainement sous le contrôle du Masque et perdent leur apparence débonnaire pour se transformer en tueurs assoiffés de sang au visage distordu par un étrange rictus. Leurs gestes sont saccadés et leur attitude les fait ressembler à d'affreux pantins mécaniques, d'où leur nom. Leur volonté et leur intelligence sont nulles. Leurs caractéristiques subissent toutes un malus de -1.
Combat : Base de 10, Vigilance : base de 10, PdV : 36, SBG : 12, SBC : 18.

Les Putrides

Niveau de Perfidie : 10 à 60
Corruption générée : 1d10
Pouvoir : la Mort lente.
Le Masque affectionne aussi de recourir aux services des énormes créatures que sont les Putrides, des individus dégénérés et nécrophiles. Véritables obèses aux chairs nécrosées, aux lèvres putrides et violacées, ils demeurent dans de grandes cités troglodytes nichées dans les coins les plus reculés du continent. Le Masque aime faire appel à eux pour semer la terreur dans une contrée ou raser un village qu'il estime empli d'impudents coquins qui se rient de sa puissance.
Caractéristiques :
RÉS 7, FOR 10, AGI 5, PER 6, VOL 2, INT 3, CHA 1, CRÉ 1
MEL 6, EMP -, ART -, TIR 5
TAI +1, MV 6, BD +6
PdV 70, SBG 23, SBC 35
Compétences :
Arme : (au choix) 7, Athlétisme 10, Escalade 5, Esquive 4, Vigilance 7.

Les Dénudées et les Noirâtres

Niveau de Perfidie : 10 à 50
Corruption générée : 1d10
Pouvoirs : la Mascarade, la Chaosiarde, la Chuintive.
Il faut également citer les Dénudées, des créatures écorchées vives dont les pieds ne touchent pas le sol. Elles se déplacent en meutes féroces en courant à quelques centimètres au-dessus du sol et en ne faisant aucun bruit. Elles sont proches des Noirâtres, des petites créatures malignes à la peau d'ébène qui se faufilent par les meurtrières des châteaux pour tuer leurs victimes avec des dards empoisonnés. Ces créatures servent le Masque et sont légion dans la caravane noire, qu'elles surveillent tels des cerbères impitoyables.
Lorsqu'un murmure jaillit de nulle part et vous glace l'esprit, c'est le signe que les Dénudées sont sur votre piste et qu'elles veulent se repaître de votre chair tendre et gracile.
Caractéristiques :
RÉS 5, FOR 5, AGI 10, PER 8, VOL 2, INT 3, CHA 1, CRÉ 1
MEL 8, EMP -, ART -, TIR 9
TAI -2, MV 1, BD -1
PdV 28, SBG 7, SBC 14
Compétences :
Arme : Sarbacane 8, Athlétisme 10, Escalade 5, Esquive 8, Vigilance 7, Acrobatie 7, Camouflage 7, Discrétion 8, Fouille 5, Passe-passe 8, Poisons 5, Serrurerie 7.

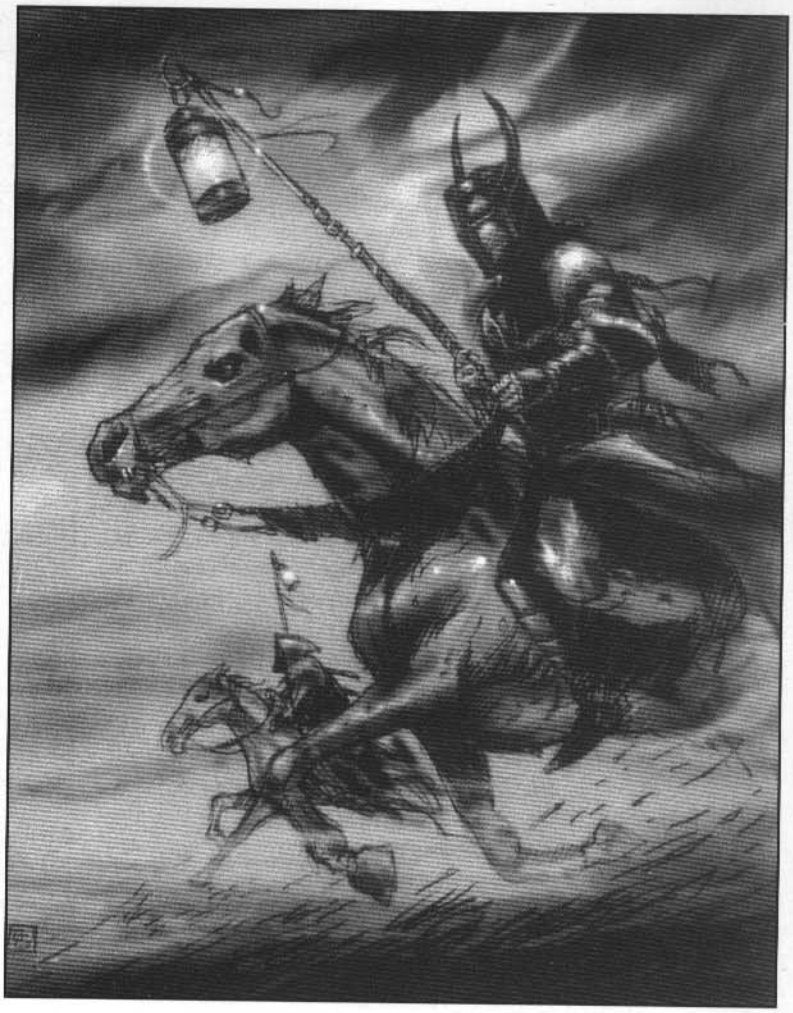
Les Marionnettes

Niveau de Perfidie : 25 à 50
Corruption générée : 5 + 1d10 (seulement lorsque la Marionnette est démasquée)
Pouvoir : la Mascarade.
Les Marionnettes sont des individus qui ont pris conscience qu'ils œuvraient pour une puissante entité qu'ils s'évertuent à assimiler à une sorte d'incarnation du mal. Le Masque s'appuie sur le fond mauvais de ces personnes et se contente de les manipuler subtilement de façon ponctuelle en leur envoyant un émissaire, généralement un Félon ou plus rarement un Masquard. Les statistiques de ces individus sont très variables et laissées à votre discrétion. N'oubliez pas de tenir compte du potentiel de Perfidie que vous souhaitez donner au profil choisi.
Les Marionnettes favorites du Masque sont les marchands maudits qui payent avec de l'or empoisonné, la drachme.

Les Maliciés

Niveau de Perfidie : 20 à 40
Corruption générée : 1d10, lorsqu'ils sont démasqués

Pouvoir : la Mascarade.
Le Masque aime également s'appuyer sur les Maliciés, des agents à sa solde savamment infiltrés dans l'entourage des potentats des Royaumes crépusculaires. En quelque sorte, ce sont des espions qui ont pignon sur rue. Très rares sont ceux qui savent pour qui ils œuvrent réellement. Leurs intrigues et leurs conspirations tortueuses sont si compliquées que seul le Masque parvient à se repérer dans leur enchevêtrement.



Les Félons
Niveau de Perfidie : 100
Corruption générée : 1d10 + 10
Pouvoirs : la Mascarade, exceptionnellement la Morte Farce.
Les Félons sont les serviteurs du Masque qui se sont livrés tout entiers à lui pour satisfaire leur soif inextinguible de pouvoir et de richesses. Ils se sont mis librement au service du Masque à qui ils ont prêté serment d'allégeance. Les Félons sont des humains mais aussi des saisonins, Ternes ou Inspirés, qui ont atteint 100 points de Perfidie. Ils sont peu nombreux et se cachent parfois sous des couvertures inattendues. À Urguemand, nous avons identifié le bouffon Bifas le Noir comme étant un Félon et ce depuis longtemps. Nous gardons un œil sur cet insolent farfadet sans éveiller son attention afin de pouvoir anticiper les actions du Maître du Semblant. Pour créer des Félons, vous pouvez vous inspirer du profil des archétypes qui occupent une Charge, comme le Baron par exemple.

Les Masquards
Niveau de Perfidie : 100
Corruption générée : 1d10 + 20
Pouvoirs : le Rideau, la Mouchure, la Mascarade.
Les Masquards sont les seuls Corrompus dont la Flamme soit entièrement noire. Ils sont d'une grande puissance maligne, notamment grâce au Rideau, comme leur maître. Ils ont tous une histoire et un passé chargés. D'une manière générale, les Masquards ont développé des capacités de dissimulation, de duperie (Déguisement, Changeforme, etc.) et de fuite (grâce au Rideau, le Masquard blessé peut s'enfuir pour revenir plus tard après avoir renouvelé ses forces). Leurs ombres encapuchonnées sont le symbole de la maladrerie. Les vents pestilentiels qui soufflent sur leur âme empuantissent l'atmosphère lorsqu'ils surviennent tels des comédiens ricanants aux visages recouverts de masques noirs. La plupart portent, glissées à la ceinture ou fermement serties dans leurs mains nerveuses, des lanternes en cuivre à l'intérieur desquelles ils enferment les Flammes des Inspirés. Les Masquards ne peuvent être touchés que par des Artefacts. Pour les contrer, les Inspirés ont la possibilité d'utiliser des points d'Héroïsme pour enchanter une arme profane (le temps de porter trois coups, pas un de plus) et être en mesure de faire des dégâts normaux. Cet enchantement n'est réalisable que dans ce but et en aucune autre occasion.
Les caractéristiques qui suivent sont celles des Masquards humains. Pour créer un Masquard saisonin, il suffit d'appliquer les bonus des caractéristiques appropriées et d'augmenter ou de diminuer celles qui ne respectent pas les minima et maxima du peuple.

LES FRÈRES DU RICTUS
Les Frères du Rictus sont les Artisans de la Nuit. Ils sont capables de fabriquer des masques qui ressemblent à des visages connus. Ces masques ont un potentiel de

LA DRACHME, L'OR NOIR DU MASQUE
Une drachme vaut 10 PO et génère 1d10 point(s) de Perfidie pour ceux qui acceptent de s'en servir de monnaie d'échange. Cet or magique est reconnaissable au profil qui est gravé sur ses faces. En effet, c'est le Masque qui est représenté sur chaque pièce et son profil change en fonction de sa localisation. L'Inspiré gagne encore, en plus des points de Perfidie, 1 point de Corps noir (indépendamment de ceux attribués par une éventuelle Peine) quand il reçoit une somme en drachmes, quelle qu'elle soit. Il gagne 1 point d'Âme noire pour chaque somme de drachmes dépensée.
La drachme est ainsi le meilleur vecteur de la Perfidie et contribue à consolider les assises du Masque dans tous les royaumes.

réminiscence qui garde la trace du comportement et de la mémoire du modèle copié. Il peut ainsi arriver qu'un peintre de cour soit amené à réaliser des commandes pour les revendre aux Artisans de la Nuit. Ceux-ci apparaissent aux heures les plus tardives dans de sombres ruelles. Enveloppés dans de longs manteaux, leur visage est indiscernable, caché dans les replis d'un chapeau à larges bords enfoncé jusqu'aux oreilles. Une étrange brume flotte autour d'eux tandis que l'atmosphère est empuantie par des odeurs méphitiques. Ils payent en drachmes le travail accompli et rejoignent la caravane noire pour remettre au Masque le fruit de leurs turpitudes.

LES COLPORTEURS DE NOIRCEUR

Ce sont des rois déchus. Cavaliers du Fléau juchés sur des chevaux nécrosés qui glissent sur des vents de glace et se déplacent dans des brumes méphitiques, leurs visages sont dissimulés derrière des heaumes argentés qui, parfois, laissent entrevoir une nuit sans fond. Ce sont les seigneurs de la Nuit. Ils lancent d'antiques malédictions et servent fidèlement le Masque.

Caractéristiques :

Flamme : 1/8 Corps : 1/8 Âme : 1/8 Esprit : 1/8
RÉS 10, FOR 8, AGI 8, PER 6, VOL 10, INT 9, CHA 7, CRÉ 3
MEL 8, EMP -, ART 5, TIR 7
TAI 0, MV 9, BD +1
PdV 60, SBG 20, SBC 15

Compétences :

Arme : Bâton 10, Arme : Étoile de fer 8, Arme : Écu 8, Athlétisme 6, Équitation 10, Esquive 6, Vigilance 10, Chasse 8, Intrigue 10, Baratin 7, Diplomatie 10, Éloquence 10, Musique : Cor 6, Négoce 5, Us & coutumes : royaume d'origine 8, Alphabet : royaume d'origine 7, Langue : royaume d'origine 7, Lois 7, Stratégie 8, Accord 5.

LES MOUCHEURS

Les Moucheurs étaient autrefois des Princes. Gagnés par la Perfidie et corrompus jusque dans la moelle des os, ce sont maintenant des cavaliers noirs qui hantent les contrées désolées les nuits sans lune. Sous leurs capuches, leurs visages coulent comme de la cire et ceux qui ont eu le malheur de les embrasser du regard connaissent la signification du mot « peur ». Ce sont des spécialistes de la Mouchure.

Caractéristiques :

Flamme : 1/7 Corps : 1/9 Âme : 1/7 Esprit : 1/8
RÉS 8, FOR 8, AGI 10, PER 8, VOL 8, INT 8, CHA 5, CRÉ 5
MEL 9, EMP -, ART 5, TIR 9
TAI 0, MV 9, BD +1
PdV 60, SBG 20, SBC 15

Compétences :

Arme : Épée 8, Arme : Écu 8, Athlétisme 8, Équitation 8, Esquive 6, Vigilance 10, Chasse 6, Intrigue 8, Baratin 8, Diplomatie 7, Éloquence 9, Négoce 6, Us & coutumes : royaume d'origine 8, Alphabet : royaume d'origine 7, Langue : royaume d'origine 7, Lois 7, Stratégie 8.

LES REVENANTS

Niveau de Perfidie : 100
Corruption générée : 1d10 + 10
Pouvoir : la Mouchure.

Les Revenants ont été rappelés à un redoutable simulacre de vie par la magie du Masque. Ce sont les fantômes des Ternes. Esprits frappeurs à l'apparence terrifiante, ils sont capables de souffler les Flammes des Inspirés. Esprits malins nés de la mémoire des hommes, les Revenants ne sont pas des Inspirés et n'ont donc pas de Flamme noire. Ils peuvent être contrôlés par le biais du pouvoir de Morte Farce. Ils sont immortels et, n'ayant pas de forme physique, ne sont sensibles à aucun type de dommage à l'exception du feu, qui les consume en quelques secondes. Mais ce n'est que partie remise : le Revenant se reformera, plus tard, ailleurs, et n'oubliera pas de sitôt la défaite cuisante qui vient de lui être infligée.

Caractéristiques :
PER 12 VOL 10 INT 6 TAI 0 MV 6
Compétences :
Esquive 6, Vigilance 10, Discrétion 10

La Perversion

La Corruption ne touche pas que les humains, elle s'étend aussi aux choses et a engendré la Perversion. Incarnation de la débauche et de la dépravation, le Masque aime dévoyer, altérer et dénaturer tout ce qu'il touche. Toutes ses déviances ont engendré la Perversion qui peut être assimilée à la magie du Masque. Une fête qui a mal tourné, un orchestre dissonant ou des bacchanales endiablées sont souvent des résultantes des effets de la Perversion.

Les Arts pervertis

Le Masque est un puissant Harmoniste transcendé par la soif du mal et par le goût du mensonge. L'Art perverti est pour lui un moyen de parvenir à ses fins. Par les effets négatifs et malfaisants qu'il génère, il peut contrer un par un les Arts magiques. Sa pratique déstructure l'Âme, le Corps et l'Esprit de ses cibles. Le profane perd pied et est atteint par la Corruption. Il devient un agent du Masque. Ainsi, l'artiste aigri corrompt et pervertit les expressions de son Art. Il distille un mal sournois et vicieux qui s'insinue silencieusement dans le cœur des Mortels et y enracine l'Art perverti. Les règles utilisées pour les Arts pervertis sont identiques à celles employées pour la pratique des Arts magiques, à l'exception près que le Décorum n'a qu'une famille d'œuvres, celle de l'Automne, et que l'Accord (ou plus exactement le Faux Accord) n'est accessible qu'à ceux qui utilisent le Clavecin, instrument perfide par excellence. Le tableau des modificateurs au Potentiel d'Arts magiques est le même que dans le chapitre sur les Arts magiques, sauf que plus le lieu est corrompu et chargé en Perfidie et plus l'Harmoniste perverti se sent dans un environnement favorable.

DES ARTEFACTS PERVERTIS

La Perversion a permis au Masque et à ses serviteurs de créer des Artefacts uniques dont voici trois exemples.

La mappemonde hantée est un globe d'ivoire sur lequel ont été gravés les contours des pays qui composent l'Harmonde. Elle est accompagnée d'une longue-vue d'apparence anodine, mais qui permet, lorsqu'on la prend par le petit bout, de détecter immédiatement les zones de Perfidie et éventuellement de s'y rendre. Malheureusement, cet Artefact est animé d'une volonté perverse, de sorte qu'il lui arrive fréquemment d'envoyer ses passagers dans des endroits inattendus...

La rapière de Tristelle est une arme peu impressionnante, qui ressemble fort à un vieil accessoire de théâtre défraîchi. Pourtant, elle a été enchantée par une fée noire adepte de l'Art ancien passée sous la férule du Masque. Elle bénéficie d'un bonus de +1 au toucher et cause des dommages horribles, presque comiques tant ils sont inattendus de la part d'une arme si peu « convaincante ».
Init. : +1 ; Att. : +2 ; Def. : +1 ; Dommages : 10 ; TAI : 0.

Le scaramorphe est un bijou d'obsidienne en forme de scarabée qui a la particularité de pouvoir se transformer en un véritable insecte sur simple demande de son porteur. Celui-ci peut utiliser les sens du scarabée, une expérience particulièrement déroutante qui génère 1d10 point(s) de Perfidie. En contrepartie, l'utilisateur de cet Artefact se transforme lentement lui-même en insecte. Cette métamorphose est laissée à la discrétion de l'EG ; le Masque peut décider de l'accélérer ou au contraire de l'inverser suivant ses besoins ou son humeur. Les Maliciés ont tous un bijou de ce type passé autour de l'un de leurs doigts. Certains sont d'ailleurs capables de se transformer à volonté en scarabée.

Les Œuvres perverties

Faux Accord

ÉCLATEMENT DES TYMPANS
Instrument : Clavecin
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / toutes cibles présentes dans le périmètre auditif
Durée : 12 heures
Mesure : 1 tour
L'Harmoniste produit une note unique dont l'éclatement est à ce point assourdissant qu'il rend sourdes toutes les personnes présentes dans un périmètre de 15 mètres autour de lui. L'Harmoniste n'est pas soumis aux effets de son propre sort.

INCITATION AU SUICIDE
Instrument : Clavecin
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 30 minutes
Mesure : 5 tours
Une ballade pleine de fausses notes grinçantes et mordantes emplit l'âme de la cible d'idées noires et malsaines. Des sons subtils et torturés achèvent de plonger la victime dans un état d'esprit tellement tourmenté qu'elle a la conviction d'être engluée dans une inextricable toile composée de sordides histoires de mœurs et d'inavouables secrets de famille. Un final aigu et sifflant convainc enfin l'auditeur que la vie ne lui réserve plus aucune surprise. Il est temps qu'il mette un terme à son existence... La cible est prostrée ; si elle le peut, elle tentera de mettre fin à ses jours. S'il est impossible de la raisonner, elle se laissera en revanche aisément maîtriser.

MUTATION
Instrument : Clavecin
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 1 tour
Mesure : 5 minutes
En interprétant cette Œuvre, l'Harmoniste est capable de provoquer des mutations physiques sur le corps de sa cible. Il peut transformer les mains en serres griffues, couvrir un visage de boutons purulents ou encore remplacer une paire de jambes fines et élancées par des pattes velues de bouc. Ces mutations sont laissées à la discrétion de l'EG, mais elles ne devraient pas avoir d'effets techniques sur les caractéristiques. Tout au plus accorderont-elles des armes naturelles ou un membre supplémentaire.

POURRISSEMENT
Instrument : Clavecin
Seuil : 20
Portée / zone d'effet : portée du regard / 1 cible
Durée : 24 heures
Mesure : 5 tours
Sur un rythme lent et lancinant, l'Harmoniste enchaîne des cadences qui désagrègent l'environnement. Les fruits frais pourrissent instantanément et les fleurs se fanent. Si l'Harmoniste cible un Mortel, celui-ci doit présenter des plaies apparentes (coupure, cicatrice fraîche, etc.). Il cherche alors à provoquer le pourrissement de la plaie et l'infecte. La cible tombe gravement malade et doit s'aliter pour récupérer ses forces. L'Harmoniste peut également s'attaquer à une arme si elle est ébréchée ou à un instrument si celui-ci présente des éraflures. Il est alors à même de causer des dommages irrémédiables à l'arme tout comme à l'instrument.
En termes de règle, les blessures ne guérissent pas, le blessé est infecté par un début de gangrène dont les effets sont similaires à la Mort lente. Les objets sont détruits, les denrées périssables deviennent non comestibles.

Cyse

VIOLER LA MATIÈRE
Seuil : 10
Zone d'effet : objet moyen
Durée : 10 tours
Modelage : 1 minute
Résistance : cf. tableau des matériaux
Par un simple toucher, l'Harmoniste est capable d'« emmalicer » l'objet qui est passé entre ses mains et de lui donner une nouvelle consistance. Une épée sera ainsi rendue molle comme de la mélasse ou une flûte glissante comme une savonnette.

ÉTOFFE INFECTÉE
Seuil : 15
Zone d'effet : 1 étoffe de taille moyenne
Durée : permanente
Modelage : temps de manipulation nécessaire



pour exécuter l'Œuvre.
Résistance : cf. tableau des matériaux

L'Harmoniste enchante un morceau de tissu sur lequel il imprime discrètement une paire d'yeux. À travers ceux-ci, l'Harmoniste peut contempler une scène tout en étant à des dizaines de lieues de l'endroit où cette étoffe est tendue (le lien entre le tissu et son enchanteur ne possède pas de limite de portée). Fréquemment, ces étoffes sont placées derrière les trônes des puissants dans les salles de conseil. Elles permettent ainsi aux Harmonistes pervertis de tenir leur maître constamment informé de la situation politique et diplomatique des cours les plus importantes.

HOMONCULE

Seuil : 15
Zone d'effet : petit objet
Durée : 1 heure
Modelage : 1 tour
Résistance : cf. tableau résistance des matériaux

En modelant une petite motte de glaise fraîche, l'Harmoniste donne naissance à une petite créature filiforme, un homoncule. Son visage est pointu et dépourvu de bouche. Seuls deux yeux rouges en perpétuel mouvement animent sa face en lui donnant un air cruel. Extrêmement souple et capable de se hisser sur les toits en tendant les bras pour agripper les gouttières, l'homoncule est apprécié pour sa discrétion et son habileté à se faufiler dans les ruelles. Les homoncules sont des alliés ponctuels auxquels le Masque aime recourir.

Caractéristiques :
RÉS 2, FOR 1, AGI 7, PER 7, VOL 7, INT 4, CHA 0, CRÉ 0
MEL 5, EMP -, ART -, TIR 7
TAI -3, MV 1, BD -6
PdV 6, SBG 2, SBC 1
Compétences :
Athlétisme 10, Escalade 10, Esquive 7, Vigilance 10.

STATUE LÉPREUSE

Seuil : 20
Zone d'effet : objet gros
Durée : 1d10 jour(s)
Modelage : 1 jour
Résistance : cf. tableau des matériaux

Comme le nom de l'Œuvre l'indique, l'Harmoniste donne naissance à une horrible statue couverte de pustules capable de propager la lèpre par simple toucher et de combattre avec âpreté. La statue lépreuse obéit servilement et docilement à l'Harmoniste ; elle le sert avec dévotion jusqu'à ce qu'elle retourne au néant dont elle est sortie.

Caractéristiques :
RÉS 12, FOR 13, AGI 1, PER 2, VOL 0, INT 0, CHA 1, CRÉ 0
MEL 7, EMP -, ART -
TAI 0, MV 3, BD +8
PdV 70, SBG 23, SBC 17
Compétences :
Arme : Bagarre 5

Décorum

BLESSURE EN TROMPE-L'ŒIL

Saison : Automne

Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à vue / 1 cible
Durée : définitif
Dessin : 1 minute

Véritable incarnation du peintre maudit avec son chapeau à large bord et sa houppelande sombre, l'Harmoniste assassine avec sa palette. Il se glisse jusqu'au bord du lit de sa victime et peint une blessure sur sa poitrine. La cible encaisse autant de blessures graves que le peintre le désire. Cela peut tuer la victime.

CAPTURE

Saison : Automne
Seuil : 30
Portée / zone d'effet : à portée / cibles illimitées
Durée : spéciale
Dessin : 1 mois

L'Harmoniste peint un minuscule paysage, sorte de tableau-monde simplifié. Ce tableau peut emprisonner une personne. Celle-ci ne sera libérée que lorsque le tableau sera détruit. Dans l'intervalle, elle vit un cauchemar abominable en fonction du sujet de la toile.

TOURMENTS

Saison : Automne
Seuil : 15
Portée / zone d'effet : à portée / 1 cible
Durée : 1 tour
Dessin : 1 minute

L'esprit de la cible est assailli de sombres pensées qui déchirent son âme et la contraignent à l'inaction et l'immobilité. Elle est complètement paralysée.

LES LIVRES VIVANTS

Quelque part dans une grande ville, une petite maison délabrée offre aux regards des passants les murs lépreux d'un édifice vaguement animé par quelques écrivains publics aux mains couvertes d'une encre brune des plus étranges.
À la nuit tombée, alors que les rues se vident et que les badauds rentrent frileusement chez eux, les étranges copistes sortent et se mettent en chasse d'une vie bien remplie.
Ils s'introduisent dans une maison, enlèvent une personne qu'ils ont préalablement repérée en fonction de l'intérêt de son existence. Ils la traînent encore hurlante dans les sous-sols de leur antre. Là, elle est enchantée à l'aide des Arts pervertis afin de ne plus pouvoir mourir.
Puis on la dépèce, on la vide de son sang, on arrache la chair de ses os, qui sont réduits en poudre. Seul le cœur demeure intact, toujours battant. À l'aide de toutes les substances ainsi collectées, un automate de chair est construit. En une nuit, il couvre d'écritures minuscules, dans un alphabet inconnu, la peau soigneusement traitée pour devenir un parchemin vivant. Une fois reliée en un volumineux ouvrage, on y incorpore les déchets inutilisés (les yeux, le cœur, les dents) afin de parachever ce livre vivant. Il est soigneusement recousu de manière à ne plus pouvoir s'ouvrir et les sceaux appropriés sont apposés sur sa couverture de chair palpitante. Il suffit dès lors de l'interroger sur la vie de la victime : il y répond avec une extraordinaire précision.
Ainsi se constitue une immonde bibliothèque dont certains tomes se vendent des centaines de drachmes pièce... Car on ne paye les sinistres copistes qu'en drachmes.

Geste

ATROPHIE CÉRÉBRALE

Seuil : 15
Zone d'effet : 1 cible
Durée : 5 minutes
Verbe : 1 tour

La réalisation de cette œuvre permet à l'Harmoniste de rendre sa cible momentanément incapable de recourir à ses capacités intellectuelles. Privée de ses dons de réflexion, la cible se transforme en débile profond et devient incapable de prendre la moindre initiative. Elle obéira aux injonctions simples (avance, couche-toi...) tant bien que mal. Elle n'a, dans cet état, aucune notion de danger et peut fort bien se jeter dans un précipice si on l'y incite.

BAISER GLACÉ DU TEMPS

Seuil : 15
Portée / zone d'effet : 1 cible
Durée : 24 heures
Verbe : 1 minute

L'œuvre la plus prisée des Harmonistes de la Geste pervertie permet de vieillir instantanément une cible de vingt ans. Pour cela, il faut déclamer rapidement des vers aux consonances aiguës et parachever son poème en déposant un baiser sonore sur le visage de la victime. En cas de réussite, le malheureux subit instantanément les conséquences du vieillissement.

CHANGEFORME

Seuil : 20
Portée / zone d'effet : personnel
Durée : 1 heure
Verbe : 1 tour

L'Harmoniste prend l'apparence de son choix à la condition expresse d'avoir vu au moins une fois plus de dix minutes la personne dont il souhaite prendre l'apparence. Le méchant au visage hideux peut ainsi temporairement se transformer en une jolie jeune femme le temps de mener ses projets à leur terme.

DESTIN TRAGIQUE

Seuil : 20
Portée / zone d'effet : à portée / 1 cible
Durée : 1 tour
Verbe : 5 minutes

Ce poème, rapidement déclamé, permet à l'Harmoniste de donner à la personne qui l'écoute l'illusion que la mort s'est abattue sur elle. Il plonge ainsi sa victime dans un état catatonique qui lui donne toutes les apparences de la mort.

3~Les Automnins

L'île de l'Automne

Cette terre ne ressemble pas aux autres. Lieu magique par excellence, elle ne pourra devenir en théorie le pays d'origine d'un Inspiré, et à plus forte raison d'un saisonin inspiré. Si l'Éminence grise estime qu'au sein de la Compagnie, il serait néanmoins judicieux de lier la vie d'un Inspiré à cette île, il devra être extrêmement précis sur les circonstances qui ont motivé le passage sur l'île de l'Automne.

Histoire

Lorsque les guerres saisonines se sont achevées, de nombreux saisonins de l'Automne choisirent la mer pour tenter de découvrir de nouvelles terres. Ils débarquèrent sur les plages de cette île gigantesque et fondèrent des premiers villages avant de rayonner peu à peu aux quatre coins de l'île. Tandis que les drakoniens escaladaient les plus hauts sommets pour y bâtir leurs forteresses Élémentaires, les pixies se répandaient dans les forêts alors que les morganes préféraient les rivages et l'écume des vagues. La Dame de l'Automne vint souvent leur rendre visite et leur fit don des nombreux prodiges de l'Automne. Jusqu'au jour où le Masque parvint à séduire la Dame en question et où l'Éclipse voila le Centresprit.
En théorie, les saisonins de l'Automne présents sur l'île, baptisés les Automnins, auraient dû obéir à la volonté de leur Dame et se ranger du côté du Masque. Pourtant, un événement extraordinaire empêcha qu'ils ne succombent : les sirènes.
Elles vivaient autour de l'île depuis la Quête de la Perfection, Merveilles parmi les Merveilles. À l'heure de l'Éclipse, le chant de ces sirènes s'éleva dans le ciel en une lente mélopée dont la puissance et la beauté firent obstacle à la volonté de la Dame de l'Automne sur ses sujets. Alors que les saisonins qui vivaient sur le continent devenaient les alliés du Masque, les Automnins se surent orphelins mais libres. Depuis, bien que de nombreuses rumeurs circulent sur leur compte, les Automnins s'emploient à ce que le chant des sirènes continue à résonner sur les vagues et dans les profondeurs marines afin de protéger l'île de la trahison de la Dame de l'Automne.
L'île est bel et bien devenue un sanctuaire où les saisonins, quels qu'ils soient, échappent à la volonté empathique de leur Dame. Pour l'heure, excepté quelques saisonins de l'Été, du Printemps et de l'Hiver, seuls les Automnins y sont largement représentés. De plus, il est extrêmement difficile de s'y rendre puisque les sirènes s'emploient à saborder l'ensemble des navires qui croisent aux abords de l'île, quelle que soit leur origine.

Les sirènes

Personne n'a jamais pu dire combien elles étaient. Mille, peut-être dix fois plus ? Peu importe le nombre puisque l'enchantement est là... En pratique, aucun navire ne peut accoster les rivages de l'île sans croiser les sirènes. À moins



que l'équipage ait de très bonnes raisons pour débarquer sur l'île, les aventuriers sont séduits et noyés. Nombre d'épaves jonchent à présent les fonds de corail.

Les sirènes ont conclu un pacte avec les Automnins. Elles ont formé des Chœurs, des chorales qui rassemblent parfois près d'une trentaine de sirènes et qui tissent autour de l'île une barrière invisible contre le lien de la Dame de l'Automne. En échange, les Automnins s'emploient à les protéger contre les chasseurs de sirène, notamment les Boucaniers, qui en font commerce à travers l'Harmonde. Ce pacte n'a jamais été rompu jusqu'à aujourd'hui et assure à l'île son inviolabilité.

Les trahisons spontanées

Il arrive que des chasseurs de sirène ainsi que des sbires du Masque (et de ses alliés) affaiblissent les Chœurs des sirènes. De fait, le Masque n'a jamais accepté que des saisonins de l'Automne échappent en si grand nombre à son influence, en particulier les drakoniens dont il pourrait faire une terrible armée d'invasion. Certains navires aux voiles noires glissent parfois le long des rivages et relayent la musique dissonante des Faux Accords afin que les Chœurs perdent le fil de leur mélodie. De telles tentatives permettent à la Dame de l'Automne de glisser une main à travers l'enchantement des sirènes pour saisir ici et là un Automnin et lui commander de faire certaines choses avant que les sirènes ne puissent reprendre leur chant. Ces trahisons spontanées et éphémères sont redoutées par les Automnins, en particulier lorsque la Dame s'empare des personnages d'influence.

La liberté

Les drakoniens, les pixies et les morganes qui vivent sur l'île ne sont plus soumis à l'autorité de la Dame de l'Automne. Cette liberté se traduit par une véritable philosophie, celle d'un refus systématique de la tutelle. En pratique, cette liberté a forgé l'esprit des saisonins. Aujourd'hui, ils n'envisagent pas de prendre parti pour le Masque, l'Ombre, Janus, les Muses ou les Dames des Saisons. Ils ne croient qu'en leurs valeurs et refusent d'être embrigadés par un camp ou un autre. Toutefois, cette liberté a un prix : ils ne peuvent quitter l'île et se soustraire au chant des sirènes sous peine de perdre leur libre arbitre.

Les enjeux

Les Automnins préparent depuis des décennies la conquête du continent. Il s'agit d'une invasion concertée entre drakoniens, pixies et morganes. Les grandes lignes de cette conquête sont conservées dans les sous-sols des forteresses Élémentaires. Il s'agit ni plus ni moins d'un voyage sur les traces des Muses, un voyage qui emprunte les fleuves du monde afin que les sirènes puissent chanter jusqu'au cœur de l'Harmonde. Cette conquête est un symbole aux yeux des Automnins. Grâce à elle, ils pourraient libérer les saisonins du joug des Dames des Saisons et peut-être même soustraire l'ensemble des Mortels à l'influence des Éternels.

La mise en pratique de la musique des sirènes a poussé des Automnins à étudier l'Accord et la Geste afin de trouver un Art magique fondé sur la voix elle-même qui permette à chaque saisonin de se libérer du joug des Dames. Pour délivrer leurs frères soumis à la Dame de l'Automne

et passés du côté du Masque, les saisonins de l'île déploient tous les moyens possibles. Du fait même qu'ils ne peuvent pas s'aventurer sur le continent, ils payent des mercenaires pour ramener leurs frères jusqu'aux rivages de l'île. Cela se fait toujours par la violence ou la fourberie, jusqu'à ce que le saisonin redécouvre sa liberté. Régulièrement, le Masque est ainsi privé de certains de ses sbires...

Les Automnins

Lorsque la Dame de l'Automne s'est laissée séduire par le Masque, elle lui a également livré ses enfants, les saisonins des trois Décans sur lesquels elle régnait. Les Automnins, comme les autres saisonins les appelèrent désormais pour marquer leur réprobation et la séparation entre eux et les Décans maudits, sont donc passés sous l'influence du Maître du Semblant et ont hérité de certains pouvoirs du Masque. De ce point de vue, les saisonins de l'Automne sont doublement dangereux : en tant que dépositaires de la puissance de l'Automne, et en même temps parce qu'ils sont au premier rang des serviteurs du Masque. Bien entendu, ils ne peuvent être joués que comme personnages non joueurs.

Les Automnins figurent depuis lors parmi les pires ennemis des partisans de l'Harmonie. En premier lieu, ce sont des adversaires naturels des autres saisonins, qui se font les soldats de leurs propres Dames, en guerre larvée contre les traîtres. Puis, dans un second temps, les Automnins s'opposent aux Inspirés puisqu'ils font partie des hordes de l'Ennemi, mais de façons diverses. Les mœurs, le comportement, l'histoire et les buts des Automnins sont nombreux et parfois plus complexes qu'on ne l'imagine. Après tout, même si leur « société » n'a pas suivi le même développement que celle des autres Décans, elle s'est constituée en marge de l'Harmonde, dans ses recoins obscurs et ses zones honnies, et la décrire requerra le talent de futures Éminences grises.

Pour l'heure, il y a des chances que la Compagnie affronte ces créatures au hasard de ses quêtes. Voilà donc quelques éléments distinctifs les caractérisant.

Les drakoniens

Caractéristiques physiques

Ces créatures sont de taille humaine, voire un peu supérieure. Elles ont une allure reptilienne et sont dotées d'un long corps mince, glabre et couvert de minuscules écailles irisées, dont la couleur va du vert au noir en passant par des teintes grisâtres. Les drakoniens sont capables de galoper sur leurs quatre pattes mais ils se déplacent en général sur leurs membres postérieurs. Leur dos et leurs pattes sont parfaitement articulés et un appendice caudal leur garantit un équilibre sans faille. Ils peuvent à l'occasion se servir de cette queue pour frapper mais elle s'avère peu maniable, rendant ce type d'attaque plutôt rare. De grosses écailles coupantes hérissent l'échine et les reins des plus grands drakoniens et des piquants et des pointes sortent de leur peau squameuse. Leur tête est ovoïde au sommet et triangulaire en bas, et est de temps en temps surmontée de petites cornes pointues et horizontales sur le front. De leur bouche démesurée jaillit par instants une langue bifide. Ils ne disposent pas de venin, bien que leur bouche s'orne de deux crochets effilés. Ils sont chauves et n'ont pas d'oreilles. Leurs yeux sont dotés de pupilles oblongues, verticales et fendues.

Ils parlent un dialecte guttural essentiellement composé d'onomatopées qui leur sert particulièrement à se rassembler et à former des hordes pour partir en chasse. Ce sont des guerriers redoutables, impitoyables, carnassiers, qui se munissent d'épées ébréchées, de glaives et de lances.

Les drakoniens cachent d'étranges secrets. L'un de leurs traits les plus terribles réside dans leur capacité à s'accoupler avec toutes les créatures intelligentes : humains et saisonins. Ainsi, n'importe quelle femme en âge de procréer accouplée à un drakonien est susceptible de donner naissance à un drakonien. Encore faut-il que ceux-ci réussissent à s'emparer de leur victime (ce qui explique que les drakoniens issus de géantes n'aient jamais été observés...). L'attaque des villages est par conséquent suivie de viols dont l'horreur a largement contribué à entretenir l'effrayante réputation des hordes de drakoniens. Les drakoniens ont une espérance de vie d'environ deux cents ans. Ils sont ovipares et se reproduisent à raison d'une « couvée » de trois à cinq petits tous les deux à trois ans (les femmes auxquels ils s'accouplent les pondent...).

D'autre part, une légende prétend que les drakoniens sont liés aux dragons : les premiers d'entre eux seraient apparus près des œufs de ces puissantes Excellences. On peut y voir la raison pour laquelle ils les recherchent aujourd'hui – sans doute connaissent-ils un moyen d'augmenter leur puissance. Le plus grand malheur des drakoniens serait donc de ne pouvoir obtenir d'œufs viables que près d'un dragon. Toutes les tentatives de reproduction dans un cadre différent n'ont abouti qu'à des monstres difformes qui n'ont pas survécu à leur propre laideur. Il faut donc croire que leurs victimes engrossées sont traînées auprès de l'un de ces formidables reptiles.

Caractère

Les drakoniens sont intelligents, mais animés par une haine farouche envers tous ceux qui ne servent pas le Maître du Semblant. Ils sont sanguinaires et ne reculent pas devant un carnage. En fait, ils semblent se délecter de la destruction de leurs ennemis, même s'ils n'ont pas de goût particulier pour la torture.

Pouvoirs spéciaux

Liés aux dragons : leur chair souple et gluante, au moment de la mue, devient capable de se transformer. Entre autres, ils ont la possibilité de s'assembler pour former un corps plus important. Un groupe de deux à cinq individus peut se fondre en un Grand Drakonique, une sorte d'énorme lézard, proche du dragon mais dépourvu d'ailes, de la taille d'un géant. Plus de cinq drakoniens peuvent créer un dragon noir lorsque l'un de ceux-ci les soutient de ses pouvoirs surnaturels. Malheureusement, cette transformation est irréversible, de sorte

LES DRAKONIENS

Caractéristiques d'un drakonien moyen :
(entre parenthèses figure le bonus de l'espèce à la caractéristique concernée)
RÉS 5, FOR 6, AGI 6, PER 7 (+1)
VOL 5, INT 5, CHA 6 (+1), CRÉ 6
MÊL 6, EMP 5, ART 6, TIR 6
TAI 0, MV 3, BD 0
PdV 48, SBG 16, SBC 24

Compétences :
Variables ; ils disposent du même nombre de points de compétences qu'un saisonin normal ; ils ont tous les compétences suivantes : Us & coutumes : Dragons 5, Géographie (réseau de sous-sol local) 5, Athlétisme (spé : protéiforme) 5, Saison : Automne 5.
Ils peuvent accéder à la magie de l'Emprise et aux Arts magiques pervertis.

que les drakoniens répugnent quelque peu à abandonner leur individualité pour se fondre en une créature unique. Qui plus est, les drakoniens ne sont pas si nombreux qu'ils puissent se permettre si souvent cette transformation.

Gémellité : cette particularité naturelle implique également une forme étonnante de « gémellité » entre les drakoniens. Ils se reconnaissent immanquablement et il semble même qu'ils partagent certaines pensées. Mais cette observation était peut-être due à la terreur de leurs victimes.

Protéiforme : les drakoniens sont capables de se transformer en tout ou en partie. Leur ossature molle, leur chair presque coulante peut assumer une forme particulière pendant quelques heures, quelques jours pour les plus puissants drakoniens. Cette capacité est indubitablement une perversion d'un pouvoir aujourd'hui disparu. Pour changer de forme, un drakonien doit faire un jet de RÉS + Athlétisme contre DIF 15. La MR x leur VOL donne le nombre d'heures pendant lesquelles ils garderont cette forme. Ils doivent ensuite se reposer autant de temps qu'ils l'ont conservée. Les tuer alors qu'ils sont sous l'influence de ce pouvoir les fait revenir à leur forme de drakonien en quelques secondes.

Organisation

Les drakoniens vivent en sociétés strictement hiérarchisées. Souvent regroupés en tribus d'une vingtaine d'individus, on les trouve en marge de la société des hommes, sous le sol, dans les catacombes, les égouts, voire des réseaux qu'ils ont eux-mêmes creusés ou dans des cavernes naturelles nichées sur les flancs des montagnes qui bordent les villes. Ils aiment assouvir leur soif de sang en dupant les mortels grâce à leurs pouvoirs de transformation et en provoquant ruine ou conflit.

Les morganes

Caractéristiques physiques

Les morganes sont des êtres humanoïdes, masculins ou féminins, au charme immense et... inhumain. On dit qu'un mortel regardant une morgane peut mourir de saisissement tant cette créature est d'une poignante et tragique beauté. Leur peau bleu pâle, leur corps mince au point de sembler un peu éthéré et leurs yeux immenses et fascinants ont des couleurs très inhabituelles. Leurs cheveux longs qui serpentent sur leur corps gracile les rendent absolument inoubliables. Mais elles représentent un tel danger que les malheureux qui les ont rencontrées ont pour la plupart emporté leur beau souvenir dans la tombe...
Les morganes se reproduisent comme les humains, y compris avec ceux-ci. Elles peuvent être alternativement mâle ou femelle, selon leur humeur. Mais il leur reste toujours un petit quelque chose de féminin, une sorte de fragilité fallacieuse, d'où découle d'ailleurs le genre du mot « morgane ».

Caractère

Les morganes sont uniquement animées par un goût pour la cruauté, une passion exclusive pour la douleur des autres. Leur caractère fondamentalement pervers les pousse à causer la plus grande détresse possible autour d'elles. Elles sont les maîtresses de l'amour tragique et des héros sacrifiés aux causes vaines ou absurdes. Rien ne les arrête quand elles sont déterminées à s'emparer d'une âme fragile et apeurée. Il leur arrive d'escorter la caravane noire du Maître du Semblant et de déployer un voile luminescent sur sa route.

Pouvoirs spéciaux

Amour tragique : les morganes peuvent, d'un regard, créer une passion exclusive entre elles et leur victime. Heureusement pour cette dernière, ce lien est partagé par la morgane. Il leur suffit de voir leur cible et de réussir un jet de CHA contre la VOL de leur victime ; celle-ci leur voue alors une passion démesurée, tragique, morbide et finalement destructrice, qui est désormais payée de retour par la morgane. Elle fond alors sur sa victime et l'enveloppe de charmes aux allures d'étoffes scintillantes que seuls les plus grands Harmonistes de la Cyse ont essayé de déjouer en tentant de les détisser. L'amoureux est toujours dévoré de jalousie, brûlant de culpabilité, déchiré entre le désir de tuer la morgane afin de la conserver éternellement pour lui et celui de s'agenouiller devant elle pour l'adorer jusqu'à ce que la nuit éternelle gagne le monde.

Deus Ex Machina : ces merveilleuses créatures ont un peu de la beauté ineffable du Masque mais elles ont également intégré dans leur corps son pouvoir d'illusion et de dissimulation. Elles arborent une apparence spectrale, environnée d'une aura lumineuse et diaphane visible dans les marais, les sources, les lacs et les clairières qu'elles affectionnent particulièrement. Leur forme longiligne est capable de se dématérialiser partiellement et de se faufiler ainsi entre les arbres des forêts les plus denses et les colonnes des temples oubliés dédiés au Masque des régions obscures. Tels des spectres qui apparaissent et disparaissent sur la scène du monde au fur et à mesure qu'une tragédie les réclame, les morganes peuvent se rendre invisibles ou déserter une scène sans laisser d'autre trace qu'un parfum entêtant et quelques pétales de fleurs desséchés. Elles peuvent alors resurgir ailleurs pour de nouveau user de leurs charmes vénéneux. Les morganes ne contrôlent pas ce pouvoir, qui dépend entièrement du bon vouloir du Masque (et donc de celui de l'EG).

Organisation

Les morganes sont des créatures solitaires, qui hantent à leur manière la lisière de l'humanité. On les trouve dans certains harems, derrière les trônes des despotes dévorés par une mystérieuse passion, au chevet des amants noyés pour les yeux de leur belle, derrière les fanatiques sacrifiant leur carrière, leur famille, leur vie sur l'autel de l'amour.

LES MORGANES

Caractéristiques d'une morgane moyenne :
(entre parenthèses figurent les bonus aux caractéristiques de l'espèce, ainsi que leurs minima et maxima)
RÉS 6, FOR 5, AGI 7 (+1), PER 5, VOL 6, INT 6
CHA 12 (+4, minimum 6), CRÉ 4 (-1)
MÊL 5, EMP -, ART 8, TIR 6
TAI 0, MV 3, BD 0
PdV 51, SBG 17, SBC 25
Compétences :
Variables ; elles disposent du même nombre de points de compétences qu'un saisonin normal ; elles ont toutes les compétences suivantes :
Poisons 5, Baratin 5, Éloquence 5, Saison : Automne 5.
Elles peuvent accéder aux Arts magiques mais pas à l'Emprise. Leur caractère fondamentalement cruel et faux les empêche de développer la moindre empathie avec les Danseurs.

Les pixies

Caractéristiques physiques

Ces créatures humanoïdes minuscules, à peine plus hautes qu'une fée noire, ont un corps presque enfantin, maigre et noueux, et leur peau jaunâtre est parcheminée, striée de rides. Elles possèdent une paire d'ailes de forme et de nature variables, souvent irisées et transparentes comme celles d'un insecte, mais parfois froides et osseuses comme celles d'une chauve-souris. Les pixies sont parmi les rares créatures intelligentes de l'Harmonde capables de voler. Elles sont des êtres rapides, vifs, qui comptent sur leur vitesse et leur agilité pour se sortir de la majorité des situations difficiles dans lesquelles leur goût pour la mauvaise farce les entraîne régulièrement.
Elles se déplacent en vol à une vitesse incroyable, jusqu'à se rendre aussi insaisissables que des colibris pour les plus puissantes d'entre elles. Elles ont le don d'agacer leurs victimes en voletant sans cesse autour d'elles.
Lors des combats, elles se munissent de petits tridents ainsi que de dards qui ont le pouvoir d'engourdir leurs cibles, voire de les plonger dans une catalepsie fort difficile à soigner.

Caractère

Les pixies sont fondamentalement des individus insupportables. Elles possèdent à la fois une curiosité obstinée qui les pousse à chercher les squelettes dans les placards et les histoires de famille morbides, tout en se délectant d'une certaine forme d'humour détestable, qui les conduit à faire usage de ce que leur intelligence perverse ou leur curiosité malsaine leur a permis de découvrir pour faire les plaisanteries les plus infâmes.

Pouvoirs

Les pixies sont des spécialistes des élixirs : elles connaissent les plantes qui poussent dans les lieux infectés par la Perfidie et recueillent la rosée et la sève qui coulent des feuilles pour les exploiter sous forme de potions diverses. Elles disposent à cet effet de longs alambics incrustés dans des sites naturels et efficacement protégés. Certains prétendent que ces alambics seraient constitués des veines des plus vieilles pixies, qui se révéleraient donc un matériau de choix pour les nains et tous les adeptes de l'art de la distillation. Les philtres produits de cette façon ont des pouvoirs variés : aphrodisiaques, empoisonnés et même, dit-on, des facultés magiques extraites de l'Éclat.

Poussière de sommeil : au prix d'un jet de CRÉ contre DIF 15, les pixies peuvent générer une poudre lumineuse aux propriétés soporifiques (cette poudre est un poison de VIR 25 et de durée 1 tour ; en cas d'échec du jet de RÉS, la cible s'endort pour les huit prochaines heures d'un sommeil particulièrement lourd ; en cas de réussite, elle est somnolente et subit un malus de -2 sur tous ses jets).

Vol : les pixies volent extraordinairement vite et sans effort apparent. Elles peuvent se déplacer de cette manière sans restriction ; cela représente pour elles en général l'équivalent de la marche pour un homme.

Organisation

Les pixies vivent en petites communautés de cinq à dix individus animés uniquement par leur goût de la farce. On les trouve dans les profondeurs des forêts les plus sombres, sous les toits des quartiers les plus mal famés. Elles sont les messagers du Masque, qui fait appel à leur vitesse et à leur exceptionnelle résistance pour porter ses nouvelles aux quatre coins de l'Harmonde. En tant que porteuses de messages, elles harnachent un petit sac à leurs épaules dans lequel elles rangent les objets.

LES PIXIES

Caractéristiques d'une pixie moyenne :
(entre parenthèses figurent les bonus aux caractéristiques de l'espèce, ainsi que leurs minima et maxima)
RÉS 3 (max 3), FOR 3 (-4), AGI 12 (+4, min 7), PER 7 (+1)
VOL 4 (-1), INT 6, CHA 6, CRÉ 5
MÊL 9, EMP -, ART -, TIR 9
TAI -2, MV 1/18 (en volant), BD -6
PdV 25, SBG 8, SBC 12
Compétences :
Variables ; elles disposent du même nombre de points de compétences qu'un saisonin normal ; elles ont toutes les compétences suivantes :
Athlétisme (spé : vol) 5, Discrétion 5, Géographie : Harmonde en général 5, Saison : Automne 5.
Elles ne peuvent accéder ni à l'Emprise ni aux Arts magiques, étant par nature trop versatiles pour y consacrer suffisamment d'efforts.

4~Les Sanctuaires, Domaines, Collèges

Les Sanctuaires

Le Sanctuaire constituera une étape fondamentale pour les Inspirés puisqu'il représente, à terme, la seule et unique alternative pour la naissance de nouvelles Flammes. Pour les Inspirés, le Sanctuaire deviendra une véritable place forte, une enclave magique liée aux Muses où ils pourront se reposer, puiser de l'énergie, de l'inspiration, des pouvoirs, partager la Flamme et former un apprenti.
Pour l'heure, la construction d'un Sanctuaire n'est pas rendue possible en termes de règles. Le Sanctuaire deviendra un enjeu plus tard, lorsque les Inspirés auront suffisamment d'expérience pour s'engager dans une telle entreprise. Un supplément sera consacré aux Sanctuaires.

La naissance d'un Sanctuaire

L'influence

Le Sanctuaire naît d'un Génie fondateur. Ce dernier porte en lui l'héritage des Muses, les quatre Arts magiques qui deviendront les piliers du Sanctuaire : la Peinture, pour son apparence et sa perception par autrui ; la Sculpture, pour ses formes et son architecture ; la Musique, pour l'ambiance et l'état d'esprit qui règne en sa présence ; et la Poésie, pour son histoire, ses grimoires et la manière dont elle traverse le temps. Chaque Sanctuaire sera marqué par l'influence des quatre Muses à des niveaux différents. Prenons par exemple un Sanctuaire végétal où la peinture et la musique seraient le mieux représentées. Dans ce cas, le lieu apparaîtra comme un endroit enchanteur où coule une eau cristalline, où le lierre tapisse des murs de racines, où les feuilles sont en mouvement pour créer une musique douce et limpide. Dans un tel Sanctuaire, l'influence minime de Cysèle signifiera que le lieu est fragile et sera facilement détruit s'il est découvert. En revanche, la prépondérance de Nuence pourra se traduire par des enchantements qui le rendront invisible aux yeux des Ternes. Si Stance est également peu présente, cela signifiera que la végétation n'est pas à l'abri du temps, qu'elle peut être modifiée par les variations climatiques...
Vous constatez qu'il s'agit d'une alchimie complexe des influences. La manière dont les Inspirés envisagent de construire le Sanctuaire et de privilégier telle ou telle influence sera développée ultérieurement.

Le Génie

Il représente le cœur et l'âme du Sanctuaire. Son passé et ses émotions auront de l'influence sur l'évolution du Sanctuaire. Percevoir le caractère du Génie fondateur est une condition indispensable à la survie des lieux. Si les Inspirés ne s'attachent pas à comprendre et à veiller le Génie, le Sanctuaire risque de dépérir et de perdre ses pouvoirs. Pour fonder un Sanctuaire, il faut donc découvrir un Génie fondateur, gagner sa confiance et devenir son complice. En pratique, la plupart des Génies fondateurs ont mené une vie extraordinaire. Même si leur mémoire est défaillante, ils peuvent être le moteur de nombreuses quêtes.

L'évolution d'un Sanctuaire

Un Sanctuaire évoluera avec les Inspirés. L'expérience acquise au cours de leurs aventures pourra être investie dans le Sanctuaire afin que celui-ci s'agrandisse et augmente en puissance.

En pratique, le Sanctuaire va se développer comme un organisme magique. Nourri par l'expérience des Inspirés, il va générer de nouvelles pièces, de nouvelles défenses et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il parvienne à sa forme ultime. Au cours de cette évolution, il va offrir aux Inspirés de nouveaux pouvoirs : atténuer les effets de la Perfidie et de la Ténèbre, tenter des contacts brefs avec les Muses, peut-être même lever un coin du voile qui sépare le Centresprit de l'Harmonde. Au-delà des pouvoirs qu'il sera en mesure d'octroyer, le Sanctuaire sera surtout un lieu d'harmonie où les Inspirés pourront se retrouver. Cette fonction fédératrice du Sanctuaire est fondamentale. Il doit devenir le dernier bastion contre l'Ennemi, un lieu où le Masque ne peut pénétrer, où l'on peut se réfugier et se réunir, la torche haute, pour évoquer le salut de l'Harmonde...

L'apprenti

La formation des apprentis est l'une des finalités du Sanctuaire. À terme, chaque Inspiré doit pouvoir veiller sur son héritier – homme ou femme, humain ou saisonin. Cet héritier n'est pas forcément celui qui naît d'une union. Il s'agit plutôt d'un individu que l'Inspiré considère comme le mieux placé pour porter la Flamme. Formé au cœur du Sanctuaire, l'apprenti va devenir le reflet de son maître. Il se nourrira de sa Flamme jusqu'à ce qu'il soit en mesure de devenir à son tour un Inspiré et de reprendre le flambeau de la lutte. Les Conseils des Décans ont mesuré l'importance des Sanctuaires et celle des apprentis. De nombreux saisonins attachés aux Conseils des Décans s'emploient à protéger ces Sanctuaires.

Aujourd'hui...

Il existe une poignée de Sanctuaires disséminés sur l'Harmonde dont personne ou presque ne connaît l'existence. Un seul de ces Sanctuaires est parvenu à maturité et a été capable de générer de nouvelles Flammes. Un autre a été victime du Masque et a été rayé de la surface de l'Harmonde.

Pour l'heure, d'autres Sanctuaires se construisent. Certains viennent tout juste de naître et sont extrêmement fragiles, d'autres sont déjà capables de se défendre mais ne résisteront sans doute pas à l'Ennemi s'il parvient à les localiser.

Les Domaines

Les Domaines sont des régions, des institutions ou des structures sociales qui réunissent les Inspirés et qui leur imposent une Charge à tenir. Ils sont décrits par des paramètres statistiques proches de ceux d'un individu. Ce sont des données sociologiques mais aussi des scores permettant la simulation : la gestion des ressources, la politique, la défense, l'ambiance, la magie, les relations extérieures, etc. Le Domaine est également soumis à la Perfidie : elle sert à estimer la quantité d'intrigues qu'il abrite, la présence des traîtres, les problèmes de succession, que le Masque soit derrière ces événements ou pas.

L'histoire locale est précisée et aide à impliquer les Inspirés dans les enjeux du Domaine : l'EG trouvera donc des avantages et des défauts spécifiques, dont certains feront l'objet d'un système d'enchères, car tout le monde n'a pas pu commander telle bataille célèbre, par exemple. Il sera enfin possible d'investir des points d'Expérience dans les différents paramètres du Domaine.

Dans la description d'un Domaine, nous vous proposerons des personnages non joueurs, bien sûr, mais aussi des PNJ dont l'identité pourra être endossée par des Inspirés. Ainsi, vous serez libres de placer vos Inspirés aux postes clés ou au contraire de préserver le mystère de vos intervenants préférés. Il y aura aussi des PNJ entièrement autonomes dont les rôles ne pourront pas être confiés aux joueurs. Par exemple, il est hors de question qu'un joueur prenne la place d'Ewelf, sœur d'Agone et baronne de Rochronde.

Jouer en Domaine

Cette option implique de nombreuses responsabilités pour les Inspirés. Ils occupent une Charge et doivent accomplir leur devoir en conséquence. Ces charges sont inscrites dans le Domaine. Cette façon de jouer a des avantages en termes de background et de liaison des personnages. Elle a le défaut d'imposer une certaine servitude vis-à-vis du Domaine et de ses priorités. En revanche, il faut avoir en tête que les Domaines ne sont pas refermés sur eux-mêmes : les barons ont des cousins éloignés qu'ils visitent souvent, les universitaires partent en mission, les fiefs sont liés entre eux par des relations de vassalité et d'alliance. Les Inspirés possédant une charge peuvent donc user du dispositif du Domaine et de ses relations pour vivre des aventures en dehors de ses frontières physiques.

Le chapitre « Le rôle des Inspirés » et l'explicitation des charges dans le chapitre « avantages et défauts » (Livre II) éclairent cette option de jeu. Toutefois, c'est essentiellement dans le prochain supplément Les Cahiers gris que les Domaines, leur création et leur gestion seront traités, ainsi qu'un exemple décrit par royaume.

Les Collèges

Les Collèges sont une institution typique des Royaumes crépusculaires. Ils étaient très florissants il y a un siècle à peu près.

AMERTINE

« La fée noire qui enchanta Pénombre et suivit Agone jusqu'à l'avènement de son règne a disparu en 1434 aux frontières d'Urguemand et de la République-mercenaire. Nul ne sait ce qu'il advint de cette fée noire considérée comme l'une des plus grandes Harmonistes de son siècle. Plusieurs hypothèses circulent à son sujet dont trois seulement méritent d'être retenus. La première, et la plus vraisemblable, souligne qu'Amertine a suivi Agone dans sa mystérieuse retraite. La seconde évoque un Appel, ce mal étrange qui frappe les fées noires. La troisième, et la plus intéressante à nos yeux, souligne qu'Amertine pourrait avoir enfanté d'Agone lui-même grâce à la magie. Cet enfant serait-il celui que le peuple des fées noires attend pour renaître ? Aucune preuve ne permet à ce jour de l'affirmer mais des récits concordants évoquent en République mercenaire une fée noire accompagnée d'une petite fille ailée à la peau grisâtre. D'ores et déjà, nous avons décidé de dépêcher une éminence sur les traces de cette fée noire. »

Ils étaient alors présents dans l'ensemble des royaumes, avec bien sûr des particularités liées à l'organisation et aux coutumes du pays. Ils ont dépéri durant les années qui ont précédé la guerre d'Urguemand où Agone de Rochronde s'est signalé. Avec lui, la tradition des Collèges s'est assoupie, mais elle a repris ensuite sous l'action de certains de ses compagnons les plus éminents. On dit que sa sœur Ewelf, notamment, qui avait prévu d'épouser le principal du Collège d'Arpègne avant de lui préférer finalement Arbassin, a relancé la mode. Elle n'est pas la seule : dans de nombreuses contrées, les Collèges renaissent.

Les Collèges ont pour but de former les élites. Les classes nobles ou briguant habituellement des postes de pouvoir ou à haute responsabilité y envoient leurs enfants afin qu'ils y suivent la meilleure formation dans le domaine d'activité auquel ils se destinent.

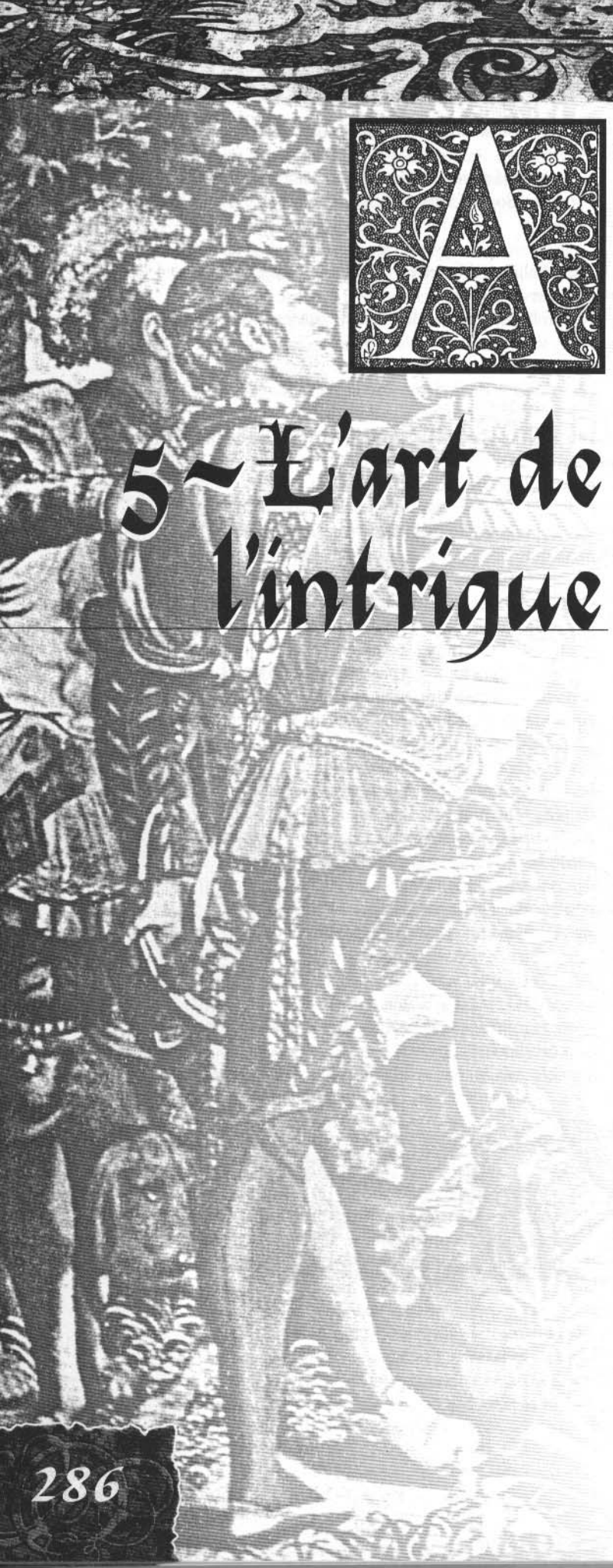
Nous autres, Éminences grises, avons classé les Collèges selon le même ordonnancement que les compétences individuelles, à savoir :

- **Collèges d'Épreuves** : noblesse d'épée, métiers des armes et de la guerre.
- **Collèges de Maraude** : espions, guildes de voleurs, éclaireurs, serruriers, etc.
- **Collèges de Société** : commerce, arts, diplomatie, etc.
- **Collèges de Savoir** : érudition, lettres, médecine, etc.
- **Collèges occultes** : compétences relatives aux formes de magie, Arts magiques et Emprise (sous le haut contrôle du Cryptogramme-magicien), connaissance de la faune mythique, etc.

On note que les Collèges ont parfois tendance à mêler différentes activités. C'est le cas des plus ambitieux et des plus mystérieux. Par exemple, le Souffre-Jour aurait pu être classé en Maraude dans la mesure où il formait des Éminences grises, donc, techniquement, des espions, ou en Société, étant donné l'importance de l'étiquette pour que les EG fassent de bons conseillers. Mais, à ce degré, le Souffre-Jour est un cas unique.

Les Collèges sont composés de plusieurs écoles, chacune étant dirigée par un professeur, qui sont mises en concurrence afin que les élèves choisissent celle qui leur semble la plus adaptée à leurs besoins ou le maître le plus charismatique. Le Collège dans son ensemble est dirigé par un Principal. Il est tout à fait possible qu'un personnage inspiré ait été formé dans un Collège. De futurs suppléments développeront cette hypothèse.





5~L'art de l'intrigue

L'art de l'intrigue

vertissement : Si vous pratiquez déjà les jeux de rôle, vous pouvez passer les premiers paragraphes de ce chapitre – ceux de l'Éminence Grise – et commencer votre lecture au passage intitulé « Ambiance ».

Conseils à l'Éminence Grise

Le rôle de l'Éminence Grise est crucial. Il est le garant de l'équilibre des parties d'AGONE. L'EG doit tour à tour préparer – et bien souvent créer de toutes pièces – des intrigues palpitantes, décrire les décors et les habitants qui les animent – les mortels et les créatures fabuleuses – aux Inspirés. En quelques mots : faire vivre une histoire d'heroic fantasy crédible aux joueurs, un récit dont ils sont les acteurs, où ils peuvent faire basculer le cours des événements et, surtout, dont les actes leur permettent d'orienter l'histoire vers une fin plutôt qu'une autre. Dans notre monde, l'Éminence Grise pourrait se nommer metteur en scène ou conteur. Il est en effet à la fois scénariste, réalisateur et acteur dans une pièce de théâtre ou un film qui s'improvise autour d'une trame au fil des heures de jeu.
Le cœur d'un jeu comme AGONE est l'interprétation d'un rôle. L'Éminence Grise doit conduire ses joueurs dans l'imaginaire des Royaumes crépusculaires. Ensemble, ils doivent mettre à l'épreuve leur imagination et leur créativité pour faire vivre une intrigue fantastique et crédible. L'Éminence Grise n'est pas un joueur comme les autres. Il n'a pas de personnage. Il est responsable de l'équilibre des forces entre les joueurs mais également entre les joueurs eux-mêmes et les acteurs de l'intrigue. Il gère la partie, certes avec les règles de simulation, mais surtout avec son bon sens. Certains pièges sont à éviter.

Dire le monde

Avant de commencer à jouer, vous aurez évidemment à décrire l'univers d'AGONE à vos joueurs. Leur faire lire les romans de Mathieu Gaborit est une excellente façon de leur faire découvrir les Royaumes crépusculaires, et vous ajouterez à cette lecture les problématiques spécifiques au jeu (Flamme, Inspirés, Masque). Nous vous conseillons de leur raconter ou de leur faire lire le chapitre « Le rôle de l'Inspiré » au début du Livre II. Puis donnez un aperçu des Royaumes, en vous limitant éventuellement à ce que les personnages de vos joueurs peuvent connaître (s'ils ne savent rien des autres, il n'y a pas de raison de les leur décrire, ils iront sûrement les découvrir par eux-mêmes en jouant). Méfiez-vous en tout cas d'une introduction trop longue dans laquelle vous détailleriez trop d'aspects de l'Harmonde : elle ennuierait vos joueurs et ne servirait pas à grand-chose. Il vaut mieux ne leur en dire que l'essentiel pour aiguiser leur intérêt et les lancer dans le jeu.

Rôles

AGONE est un jeu de rôle. Évidemment, cela implique que les joueurs interprètent des personnages, les Inspirés, mais également qu'ils rencontrent d'autres acteurs de l'Harmonde. Ainsi, une part importante des séances de jeu de rôle se com-

pose de dialogues qui s'établissent progressivement entre les Inspirés des joueurs et les autres intervenants des Royaumes crépusculaires. Il est donc indispensable de créer des intervenants cohérents avec lesquels ils pourront converser et ainsi s'inscrire dans le quotidien de l'Harmonde.

Pour cela, vous pouvez prendre des attitudes et des tons de voix variés afin que vos joueurs identifient aisément leurs interlocuteurs. Cela les encouragera si vous vous lancez dans un rôle, tout comme eux, lors des rencontres. Un théâtre improvisé se mettra alors naturellement en place.

Pour quantifier les intervenants de vos joueurs, le mieux reste sans doute de considérer que les « seconds couteaux » ont une base de 11 dans toutes les compétences dont ils ont besoin et de développer les acteurs principaux sur la base des archétypes interprétés par vos joueurs. Dans ce dernier cas, vous devrez changer le nombre de points que vous répartirez pour les définir ; vous devrez certainement leur en allouer davantage qu'aux joueurs afin de créer, notamment, des « méchants » crédibles.

Conseils

Préparez vos intrigues. Ce conseil semble une évidence mais mérite tout de même d'être précisé. Lisez et relisez les aventures que vous trouverez en boutique ou les œuvres (romans, BD, films) dont vous vous inspirerez pour préparer vos créations. Interrogez-vous sur les rouages de l'histoire et assurez-vous que vous êtes en mesure de retrouver un détail ou de répondre à une question en un clin d'œil.

Laissez les joueurs interpréter leur Inspiré comme ils le souhaitent. Ce sont leurs créations avant tout. Si vous restreignez leur liberté dans ce domaine, vous les priverez d'une partie importante du plaisir du jeu de rôle.

Faites des descriptions évocatrices. Peu importe que vous soyez précis ou que vos descriptions s'éternisent : vous sentirez ce qui plaît le plus à vos joueurs et à quels moments du scénario. Choisissez des images qui parlent. Utilisez des références cinématographiques, des décors et des situations familières pour vos joueurs. N'hésitez pas à employer un type de discours familier et contemporain pour être plus en phase avec les joueurs et les « détendre ». Il vaut mieux être loquace en verlan qu'empoté en essayant maladroitement d'imiter le parler du XII[e] siècle.

Discutez des règles avec vos joueurs. Il est important que les règles que vous déciderez d'utiliser soient comprises de tous et fassent l'unanimité. Vous éviterez ainsi des controverses interminables pendant vos parties. Elles gâcheraient vos intrigues. Évidemment, sachez être ferme et juste. Les règles doivent être les mêmes pour tous.

Ne vous laissez pas piloter par les règles. Il faut les respecter pour pouvoir simuler certaines actions – le combat par exemple. Elles n'ont malgré tout pas force de loi. Vous avez toujours le dernier mot et êtes donc libre de les altérer ou de ne pas les respecter scrupuleusement. Abandonnez un point de règle qui ne vous satisfait pas plutôt que de vous y accrocher contre l'avis de vos joueurs.

Récompensez les joueurs qui s'investissent dans leur rôle. En adoptant cette attitude, vous encouragerez les plus timides, mais en retour ne brimez pas ces derniers s'ils préfèrent trouver leur plaisir dans une interprétation en demi-teinte. N'oubliez pas que l'on a toujours besoin d'une récompense.

Ne faites pas de différence. Tous vos joueurs doivent pouvoir espérer triompher d'une situation donnée. Tous doivent sentir que leur Inspiré peut terrasser ses ennemis, qu'il n'y a pas de favori. Les règles sont aussi là pour vous permettre de ne pas tomber dans cet écueil.

Imaginez les Inspirés. Si vous parvenez à vous les représenter dans les moindres détails, vous n'oublierez pas les avantages et les défauts de chacun. Ainsi, vous serez en mesure de répondre à une attente légitime des joueurs : vous connaîtrez leurs personnages aussi bien que l'Harmonde et ses intrigues. Brodez autour de leur passé et servez-vous-en.

Ne donnez pas la lune aux Inspirés. Ne les couvrez pas d'Œuvres d'Art ancien, de sorts ou de pouvoirs hors du commun. Sinon vos joueurs perdront leurs repères et vos intrigues leur crédibilité.

N'incarnez pas la Menace. Vous interprétez les méchants, vous leur donnez vie, mais vous n'êtes pas le Masque. Vous êtes là pour mettre en scène sans prendre parti. Lorsque vous interprétez les pions du Masque, vous ne jouez pas contre les joueurs, vous ne donnez qu'une interprétation de ces rôles.

Tous ces conseils vous seront certes bien utiles mais ils ne suffiront pas. Rien ne remplacera jamais l'expérience que vous acquerrez au fil des aventures. Avec le temps vous gagnerez en aisance. Alors que vos joueurs apprendront à interpréter leurs Inspirés le plus justement possible, vous vous approprierez l'univers et mettrez au point des techniques de narration qui les surprendront.

Ambiance

AGONE se déroule au cœur des Royaumes crépusculaires. L'atmosphère de ces contrées dépend des intrigues auxquelles seront confrontés les Inspirés. Elles seront à la fois :

sombres : les Royaumes sont agités par des traîtres et leurs complots. Le Masque laisse sa marque, la Perfidie, partout où il passe. L'Harmonde est un univers inquiétant : les ombres dissimulent les Démons des Abysses, l'espoir peut être fauché par les Flammes noires des Damnés ; les tenants de la Magie protègent leurs prérogatives et ne sont pas épargnés par l'ambition (parfois dévorante, comme pour Lerschwin) ; les seigneurs des armes savent se montrer impitoyables ;

shakespeariennes : les Inspirés sont choisis en fonction de leur destinée. Ce sont pour la plupart des mortels ayant des responsabilités dans les Royaumes crépusculaires. Manipulés par des forces qui les dépassent, ils affrontent des factions à la logique implacable. Les Inspirés seront amenés à faire de lourds sacrifices pour sauver l'Harmonde du drame ;

enchanteresses : l'Harmonde est peuplé d'êtres fantastiques, les saisonins – liés à la nature et aux Dames des Saisons –, les Excellences, les Merveilles et les Danseurs. Le mélange de ces populations dans les Royaumes crépusculaires ajouté à la présence d'une faune et d'une flore fabuleuses colorent l'Harmonde d'une façon inoubliable et lui donne sa dimension merveilleuse ;

héroïques : les Inspirés sont les héros, les acteurs véritables de l'univers d'AGONE. Une fois créés, leurs Inspirés s'inscrivent déjà dans la légende. Leurs routes sont parsemées d'embûches mortelles, de perfides intrigues, d'ignobles traîtrises et de rencontres fantastiques. De ces épreuves, ils triomphent ou périssent ;

angoissantes : chaque jour qui passe, le danger croît dans les Royaumes mais également dans l'âme de chacun. Les Flammes noires se multiplient. La menace de l'Ennemi devient omniprésente.

Attaches, droits et devoirs des Inspirés

Les Domaines

Les Inspirés interprétés par les joueurs d'AGONE sont pour la plupart âgés. Avant la première partie, ces personnages avaient de bonnes raisons de ne plus rien espérer de la vie. Ils étaient installés dans une existence qui n'avait a priori plus rien à leur offrir. Ils avaient pour la plupart une Charge, des responsabilités. En général, un groupe sera constitué des figures éminentes d'un Domaine (par exemple, le Baron et ceux de sa baronnie). Lorsqu'ils vont apprendre qu'ils ont la Flamme, vous devrez vous assurer que vos joueurs ne négligent pas le premier aspect de leur personnage. N'hésitez pas à leur causer les pires ennuis le cas échéant. Le Baron qui néglige ses terres ou qui les confie à un tiers pour pouvoir partir à l'aventure en fera les frais. Le maître d'armes qui ne donne plus d'ordres encourage les mutineries, etc. En fait, chaque négligence des Inspirés peut susciter des intrigues à part entière, lorsqu'elle n'ouvre pas la porte aux sbires du Masque...

La Compagnie

Les Inspirés ne sont pas des solitaires. Ils ne peuvent lutter efficacement contre leurs ennemis sans partager les épreuves, les victoires et les défaites. Ainsi, ils se rassemblent et constituent des Compagnies. Les membres d'une Compagnie décident vers quels dangers leurs attentions se portent et ce qu'ils sont déterminés à faire pour repousser l'Ombre ou le Masque. Votre rôle est donc de les projeter dans des contrées où des intrigues se trament. Toutes ne touchent pas à la Ténèbre ou à la Perfidie. Mais l'unique moyen de le savoir pour la Compagnie est de se rendre sur les lieux et de se livrer à des investigations fouillées à l'aide des Arts magiques, de la magie de l'Emprise, des connaissances occultes et des talents divers à leur disposition. La Compagnie a une chance de percer des mystères là où un Inspiré seul ne parviendrait qu'à les effleurer.

Les Sanctuaires

En parcourant l'Harmonde, les Inspirés pourront découvrir le Sanctuaire d'un Génie. Ils devront alors tenter de le comprendre. Néanmoins, cela ne signifie pas que leur Compagnie doive s'y installer. Le Sanctuaire ne peut en aucun cas se substituer au Domaine. Il s'agit d'un lieu magique qu'ils doivent préserver des Ternes et donc, a fortiori, de l'Ennemi. Vous devrez mettre en scène une situation délicate où toute votre habileté sera mise à l'épreuve. Vous devrez leur faire prendre conscience que les Sanctuaires sont les bastions à partir desquels le Crépuscule qui s'est abattu sur l'Harmonde sera repoussé. Mais il ne s'agit en aucun cas de leur Sanctuaire. Ce lieu appartient au Génie qui y « réside ». Il peut leur apprendre beaucoup de choses mais il n'est pas un distributeur de savoir. La Compagnie lui doit le respect et ne peut se permettre de révéler son existence par mégarde.

Enjeux et pistes de scénarios

Les intrigues et aventures générées par l'univers d'AGONE sont innombrables mais il est possible de donner des pistes de base, que vous pourrez mettre en œuvre dès le début du jeu. En voilà quelques-unes, liées aux enjeux évoqués par l'Éminence Grise qui vous a livré cet ouvrage. Les paragraphes suivants ne sont que des exemples pour vous permettre de cerner les enjeux qui peuvent se présenter à une Compagnie d'Inspirés. Il en existe bien d'autres que nous vous laissons le soin d'imaginer et de développer. Les aventures d'AGONE peuvent se présenter sous plusieurs formes. Un scénario est le format habituel, une aventure qui se clôt à la fin d'une séance de 6 à 10 heures. Un module ou « setting » est la description détaillée d'un lieu avec ses personnages, ses enjeux, etc., où plusieurs scénarios peuvent se dérouler. Les Domaines, par exemple, font aisément l'objet d'un module. Enfin, une campagne est l'enchaînement de plusieurs scénarios reliés par une trame commune.

Compagnie versus Ombre

L'un des membres de la Compagnie est confronté à la Ténèbre et s'attire l'antipathie d'un Démon des Abysses ou d'un Haut Diable. Le malheureux fait d'atroces cauchemars qui ne tardent pas à se matérialiser. Il développe alors une peur irraisonnée de l'obscurité et des ombres. Les Démons vont-ils l'attaquer ? Les Inspirés sont-ils de taille à les affronter, à protéger l'un des leurs ? Existe-t-il un moyen de se débarrasser des créatures des Abysses ? Faut-il passer un pacte ? Les joueurs d'AGONE interprètent des Inspirés. De par leur nature, ils devront lutter pour l'équilibre de l'Harmonde. L'Ombre et ses Démons des Abysses seront certainement les premières difficultés rencontrées. Au fil des intrigues, vos joueurs devront comprendre que l'Ombre n'est pas l'ennemi qu'ils croyaient. On peut apprendre d'elle et découvrir les secrets des Abysses où vivent ses légions, les Démons et les Hauts Diables. On peut surtout comprendre qu'elle n'est plus Noxe, l'incarnation de la Nuit, la sœur de Diurne, mais qu'elle est manipulée par le Masque qui attend son heure. La Compagnie se mettra certainement à la recherche des lieux et des objets infectés par la Ténèbre et la Perfidie : de grandes quêtes les attendent, qui les mèneront aux confins des Royaumes. S'agit-il de Rowana, l'Épée avide, que Noxe forgea dit-on dans du sang de dragon et qu'il a plantée dans les reins d'Urguemand ? Ou des Cromlechs écarlates, que les Danseurs des Parages ont fuis depuis que la Ténèbre s'y est réveillée ? Descendre dans les Abysses n'est pas la meilleure destination que l'on puisse souhaiter aux Inspirés, mais un jour prochain, lorsqu'ils auront réalisé que l'Ombre peut se retourner contre le Masque, c'est une éventualité qu'ils ne devront pas négliger, et vous non plus...

Compagnie versus Masque

Les Inspirés sont les victimes d'une intrigue perfide. Un agent du Masque vit dans leur Domaine. Peut-être le connaissent-ils ? Peut-être a-t-il séduit l'un de leurs amis ? Plus grave encore, des villageois identifient le traître... et accusent l'un des Inspirés ! L'un d'entre eux aurait-il succombé aux assauts de la Perfidie ?
La Perfection voulue par les Muses, la fusion de ces quatre Éternels en une Ultime Perfection, un monde d'Harmonie, donna le jour à une cinquième Muse, un être unique que nul ne désirait, un Éternel animé par la Perfidie et qui provoqua le drame. Le Masque est un manipulateur, un traître ; il est l'Ennemi véritable et secret des Inspirés. Tout comme l'Ombre, on peut apprendre de lui ; mais il faut faire preuve de prudence. Trop l'approcher, c'est prendre le risque de pervertir sa Flamme ou de la voir soufflée. Le Masque préfère ne pas tuer ses ennemis, il les corrompt et tente de les faire passer sous sa coupe, la Perfidie.

L'infiltration des Royaumes est un élément majeur du jeu, qui peut être brutal (invasions massives) mais plus sûrement progressif (intrigues machiavéliques) : les suppôts du Maître du Semblant se multiplient, les agents se retournent, les amis trahissent, les blasons s'effacent, les seigneurs deviennent déments, les lieux sont souillés, les pouvoirs dévoyés...

Compagnie versus ternes

Les Inspirés se sont mal conduits. Ils n'ont pas respecté les devoirs qui incombent à leurs Charges, ce qui provoque le mécontentement d'un groupe de Ternes. La situation n'est pas catastrophique mais s'ils la laissent en l'état, elle peut devenir le vivier de troubles plus importants. Serait-ce une bassesse du Masque ou un leurre venant d'une autre faction ? Laquelle ? Les enjeux secrets et magiques ne doivent pas occuper la totalité du terrain d'AGONE : les guerres « profanes » où l'influence du Masque n'est pas manifeste sont toujours présentes. L'Harmonde est un monde médiéval qui rappelle ceux de films comme Excalibur, La Chair et le Sang, Braveheart, Ivanohé, Robin des Bois, Le Treizième Guerrier, et les membres de la Compagnie ayant une Charge sont aussi impliqués dans la vie de cette époque sans avoir à faire reposer nécessairement leur implication sur leur statut d'Inspiré.

Compagnie versus Cryptogramme-magicien

Les Ternes du Cryptogramme-magicien n'ont pas compris la leçon des Chroniques des Crépusculaires. Ils prévoient à nouveau de semer le trouble dans les Royaumes. Pour ce faire, peut-être ont-ils choisi de manipuler votre Compagnie ? À moins que le Domaine des Inspirés ne soit leur première cible ?

Les rivalités au sein du Cryptogramme-magicien sont source de nombreux sujets de scénario : les trois obédiences ne sont évidemment pas d'accord entre elles, certains Mages ont des ambitions personnelles très marquées, la suspicion va bon train, des alliances et des groupes se forment, et surtout la manne que représentent les Danseurs suscite bien des convoitises. Si les Inspirés sont très impliqués dans la pratique de l'Emprise et dans les intrigues de cette instance, leurs démêlés avec la hiérarchie et leur itinéraire dans les arcanes de cette autorité séculaire leur vaudra de nombreuses péripéties sur le long terme.

De même, les Censeurs sont une arme redoutable et leurs enquêtes des ressorts très efficaces : les Inspirés sont peut-être soupçonnés, justement ou pas, d'avoir enfreint une loi du Cryptogramme-magicien. Ils devront se débattre avec ces agents impitoyables ou vivre dans le dilemme et la crise de conscience si l'un des membres de la compagnie est lui-même un censeur.

Étant donné que l'Emprise est la seule magie accessible aux Ternes, les rivalités entre Mages ternes et Mages inspirés est également très fertile : la course au pouvoir, la concurrence dans certains domaines, la recherche des Gemmes, des Danseurs, de l'Éclat, des Vestiges et des Reliques, ainsi que les trafics illicites de gemmes et de Danseurs risquent de confronter les Inspirés à de nombreuses querelles.

Trésors et créatures magiques

L'Harmonde est avant tout un univers enchanté par la magie sous toutes ses formes. Les aventures pourront donc mettre en valeur cet aspect. Pensez à employer les bâtisses créées par l'Équerre, l'architecture ésotérique (relevant des techniques de l'Équerre alliées à l'Art magique), des lieux et sites teintés par l'influence des Éternels (Perfections, Perversions, sites de Ténèbre...). En outre, les Reliques et les Vestiges recèlent de l'Éclat. Par conséquent, outre leurs pouvoirs, elles réservent des surprises dues aux émotions que l'Éclat dégage. Les Inspirés y seront-ils sensibles ? Quelles réactions inattendues les « victimes » de ces émotions peuvent-elles avoir ? D'autre part, les Inspirés se mettront à l'occasion en quête des Excellences et des Merveilles, ainsi que des lieux de Perfection que les Muses ont laissés. Une véritable campagne peut se mettre en place sur ces pistes.

Ensuite, les prochains suppléments vous éclaireront sur des pratiques magiques s'ajoutant à celles, déjà nombreuses et variées, qui vous sont expliquées dans le présent volume. Par exemple, la combinaison des Danseurs entre eux, des Arts magiques et des Génies, puis de l'Emprise et de l'Éclat – les Danseurs peuvent être aussi « exploités » pour ce qu'ils contiennent (os, rets, sanguine [pour produire un élixir]), capturés, soumis à un trafic, enquête sur un Danseur marqué et enlevé ou disparu alors qu'il contenait des sorts et des informations cruciales... sans parler de la légende des Danseurs ailés !

Harmonistes et Artefacts

L'Art magique est réservé aux Inspirés, mais il n'en suscite pas moins débats et convoitises du même ordre, à ceci près qu'il n'existe pas d'instance dirigeante et que la seule réglementation est le respect des Harmonistes entre eux. N'oubliez pas, en outre, que de nombreux Harmonistes ne savent pas qu'ils possèdent la Flamme. Les intrigues tourneront autour de la quête des Chefs-d'Œuvre, des œuvres d'Art ancien, des musées magiques où elles sont conservées, des mentors capables d'enseigner les plus hauts effets, etc. La recherche d'un Harmoniste célèbre et disparu est par exemple un bon moyen d'impliquer la Compagnie dans une aventure où l'Art magique est le prétexte qui les lancera sur les routes des Royaumes crépusculaires. Les Harmonistes ont notamment l'excellente idée de laisser leurs Œuvres comme indices ou comme réceptacles de leurs connaissances. Dans AGONE, la visite par effraction d'une collection particulière revêt une valeur exceptionnelle en termes d'enjeux matériels et de révélations dans une ambiance feutrée et angoissante. Les grandes figures de l'Harmonde sont là aussi pour vous guider, pour intriguer les joueurs et les pousser à parcourir le monde et à remonter le temps. Enfin, les Artefacts d'Art ancien sont des sources inépuisables de jeu : songez seulement aux Artefacts animés de Cyse... Un prochain supplément consacré à cette question vous délivrera tous leurs secrets.

Compagnie versus Compagnie

Une autre Compagnie vient d'arriver sur les terres de vos Inspirés. Ceux-ci ne sont pas des ennemis, bien au contraire. Mais peut-être dissimulent-ils une Œuvre pervertie qu'ils croient maîtriser ? Ou peut-être ont-ils, tout simplement, envie d'utiliser leurs Flammes pour contrôler la région ?

L'Ombre versus le Masque

Votre Compagnie est prise dans l'une des multiples intrigues qui opposent l'Ombre et le Masque. Certains Démons



sont en effet peu satisfaits du rôle que leur réserve le Maître du Semblant. Ils décident donc d'utiliser les Inspirés pour qu'ils les débarrassent d'un agent de la Perfidie particulièrement pénible. Mais une fois la tâche accomplie, quel sort réservent-ils à la Compagnie ?

Les saisonins

Les peuples saisonins, bien que pouvant être interprétés par les joueurs, gardent tout de même de nombreux secrets. Il y a mille choses à découvrir en s'immergeant dans leurs communautés. Ils ont tous des traditions bizarres, des lois surprenantes et des enjeux locaux.

Le réveil des rivalités entre Décans est toujours possible (la guerre est loin mais les caractères des acteurs sont les mêmes). Les saisonins de l'Automne, ou Automnins, sont des ennemis permanents. Enfin, les légendes et les espoirs relatifs aux Dames des Saisons sont fertiles – se procurer les pigments de Décorum, aller demander audience à une Dame dans son tableau-monde... – et, plus encore, mais à réserver à une véritable campagne, la question de la Dame de l'Automne : où est-elle, dans quel état, etc.

Les réunions des Conseils des Décans sont des scènes fascinantes à mettre en place, ainsi que les intrigues qui les occupent : la remise d'une Flamme, les Flammes volées par le Masque ou remplacées par une Flamme noire, la récupération de la Flamme d'un mourant prêt à devenir un Génie avant que l'Ennemi ne s'en empare...

Les Muses

La relation au mythe est une donnée majeure de la fantasy. En l'occurrence, les Inspirés seront très sensibles à tout ce qui concerne les Muses, ce qu'elles ont fait, ce qu'elles prévoyaient, ce qu'elles ont laissé, ce qu'elles sont devenues et les possibilités de renouer le contact avec elles. Ce dernier aspect (le rapport au Centresprit) est lié aux Sanctuaires et ne sera donc pas développé dans l'immédiat, mais on peut parier que les Inspirés l'auront en tête. La quête des Génies aura aussi de nombreuses ramifications : ils peuvent d'ores et déjà intervenir ; ensuite, ils lanceront à leur tour des quêtes à partir de leurs souvenirs (« Je me souviens, avant de devenir Génie, j'ai caché le Rubis de Moorvak dans les sables de Keshe... »).

Le même type d'aventures et d'interrogations se présentera aux Inspirés à propos des autres Éternels, surtout ceux qui ont joué un rôle dans les événements historiques récents. Par exemple, on sait que Diurne, en tant qu'essence du Jour, s'est incarné dans les Danseurs ; sans doute a-t-il en réserve une idée pour reprendre le contrôle sur eux... Et les Lueurs, où sont-elles cachées, comment s'expriment-elles ? Après tout, elles seront des armes de choix contre les Démons de l'Ombre...

Le Souffre-Jour et Agone

Quel est l'avenir du Souffre Jour ? On sait que Diurne a légué son héritage à Agone, qui l'a employé pour vaincre les trois Obscurantistes qui soutenaient secrètement la guerre. À la suite de quoi, Agone est devenu Premier Baron d'Urguemand. Mais il n'est pas resté dans sa capitale longtemps... Quels sont ses plans ?

Premièrement, il est le dépositaire de Diurne et poursuit son œuvre de formation des Éminences grises : il a continué à semer des Souffre-Jour et à fonder d'autres Collèges identiques au premier du nom. Ces lieux sont tout aussi secrets et dissimulés que leur modèle. Les Éminences grises ont un rôle très ambigu : elles accomplissent leur fonction d'espions et de conseillers, mais elles sont aussi, indirectement, aux ordres de Janus, bien que très très peu d'entre elles le sachent. Janus peut donc se servir d'elles selon ses desseins. Il prononce fort rarement des Sentences, mais cela peut tout de même se produire, au final d'une campagne, par exemple.

D'autres hypothèses, plus ou moins folles, courent parmi les Éminences grises à propos d'Agone de Rochronde. Il demeure un être unique dans l'Harmonde, non seulement du fait de son destin, mais aussi, vous l'avez compris, en raison de la puissance de sa Flamme : Accordé, Éclipsiste versé dans l'obscurantisme, dotée d'une rapière relevant de l'Art ancien de la Cyse... De plus, depuis son passage au Souffre-Jour, il est un Inspiré devenu Éminence Grise, héritier de Diurne, marqué par l'Ombre comme tous les adoptés du collège mystérieux (pâle, cheveux blancs...). Sa relation à l'Ombre et à Diurne laisse penser à certains que le meilleur emploi que Janus a pu réserver à Agone est de prendre la domination des Abysses en l'absence de Noxe. L'Ombre serait donc désormais désincarnée et Agone régnerait sur les Démons. Allez savoir...

Quêtes personnelles

Les intrigues qui naissent des avantages, des défauts et de l'histoire d'un Inspiré sont souvent les meilleures. En effet, quoi de plus excitant qu'une histoire s'appuyant sur les décors où ont

grandi les Inspirés ou naissant de décisions prises dans des aventures précédentes et qui paraissaient pourtant très anodines ? De telles intrigues ont bien souvent bien plus de crédibilité et de poids que des machinations complexes qui ne toucheraient pas les Inspirés directement.

Différentes façons de jouer à AGONE

Conan : C'est l'heroic fantasy « traditionnelle », qui mise avant tout sur les capacités des héros à affronter et à vaincre les épreuves qui se dressent sur leurs routes. Batailles épiques, zones mortelles, bâtiments à cambrioler, belles à sauver... Misez alors sur le danger, les périls exotiques et cruels, la dureté des voyages et de la survie, l'importance sociale des Inspirés et leur attachement au pouvoir s'ils ont des Charges de ce type (baron, chef de clan...).

Le Nom de la Rose : L'ambiance d'intrigues et de mystères peut pénétrer les hautes instances des Royaumes, telles que le Cryptogramme-magicien, les cultes forts comme celui des Liturges, les Collèges de formation des nobles, les cours des puissants, etc. Ce seront alors plutôt des scénarios d'enquête, de rencontres, de filatures et d'interrogatoires de personnages suspects – mais dans l'Harmonde, tout le monde n'est-il pas un peu suspect ? – afin de découvrir l'auteur d'un meurtre, une créature dissimulée, un Démon agissant à l'insu de tous, des sous-sols utilisés à des pratiques impies, une machination ourdie par le Masque...

L'Appel de Cthulhu : Ce jeu est l'un des chefs-d'œuvre du jeu de rôle, c'est pourquoi nous nous permettons d'y faire référence explicitement. Il a été l'une des influences de notre création dans AGONE. En effet, l'Ombre et le Masque peuvent faire basculer le jeu dans l'horreur. Les Inspirés se mueront alors en investigateurs, sur un mode finalement moins subtil que dans la version « Nom de la Rose ». La puissance des créatures et des forces occultes rencontrées exige des joueurs qu'ils fassent preuve de prudence... et d'une certaine dose de folie, aussi. Celle-ci se manifeste via l'Effroi, les Peines sombres ou perfides.

La fantasy de voyage et de quête : Tolkien, Jordan, Eddings sont les spécialistes de cette approche de la fantasy, qui est centrée sur la route, sur le rassemblement d'un groupe lié par une quête commune mettant en jeu l'équilibre du monde ou visant l'établissement d'une nouvelle ère. La Compagnie des Inspirés, la diversité de leurs compétences et la variété des Royaumes se prêtent parfaitement à ce type d'aventures.

L'étude de la magie : Domaine spécifique mais qui occupe une place incontournable dans AGONE, la magie sous toutes ses formes peut devenir le centre des préoccupations des Inspirés et surtout le territoire privilégié de vos histoires. On peut imaginer que, par l'intérêt personnel qu'ils portent à l'Emprise ou aux Arts magiques, ou à cause de ce qu'exige le scénario, les Inspirés se consacrent à la magie (étudier un Danseur, un Artefact, enseigner et apprendre, chercher un maître, concevoir une œuvre d'Art ancien, chercher et faire apparaître un Génie, capturer un Diablotin, etc.).

La gestion du Domaine : Cet aspect est bien entendu destiné aux Inspirés ayant décidé de jouer dans un Domaine et possédant des Charges lourdes. Le prochain supplément, *Les Cahiers gris*, contiendra des règles de création, de simulation et de gestion des Domaines.

Créer dans l'Harmonde

Nous vous proposons dans le Livre I une description des Royaumes qui sera évidemment étendue dans les futurs suppléments. Il est clair que, en tant qu'Éminence Grise, vous avez la liberté totale d'inventer tout ce que vous souhaitez : lieux, personnages, légendes, trésors, créatures, etc. Cependant, il est intéressant d'essayer de rester fidèle à l'atmosphère originale de l'œuvre de Mathieu Gaborit. Cela implique une certaine façon de concevoir les choses et de les nommer. En route pour une petite leçon de « gaborisme » !

L'imaginaire des Crépusculaires passe d'abord par le décalage et la mise en œuvre d'anachronismes légers. Il s'agit par exemple de marier deux sujets très différents, comme la religion et l'artisanat, une émotion et une institution (Souffre-Jour), un pays et un trait de caractère ou une activité (Province liturgique, Terres veuves, Sombreçonge). Ou encore qu'il y ait des horloges plus grandes que dans le Moyen Âge réel, un orgue permettant d'entendre et d'enregistrer les conversations, une cathédrale à demi engloutie dans un marais où l'on entre en barque...

Les noms sont composés de noms communs, de jeux de mots et de sonorités, ou du mélange de deux idées. Rochronde (roche ronde), Arbassin (un assassin avec une arbalète), Mélodène (un musicien), Urguemand (l'orgueil, peut-être)... Leur consonance est plutôt française (terminaisons en -ène, -une, -ine, -ale) et l'agencement des syllabes est parfois complexe pour dégager un effet fascinant (Eyhidiaze la Mage).

Il faut également penser à développer les prolongements les plus extrêmes, voire les plus farfelus d'une idée (faire danser des créatures pour produire des étincelles magiques, faire signer une Connivence avec un Démon auprès d'une sorte de notaire, cacher une sirène dans les égouts, bâtir des villes sur des forêts géantes, faire copuler des satyres dans des arbres...).

Ce ne sont que des principes, mais il peut être très fertile d'y songer... Les idées viendront vite.

Employer les figures des romans

L'une des premières choses que vous aurez certainement à cœur de proposer à vos joueurs sera de mettre en scène les grandes figures des romans de Mathieu Gaborit. Ce sont ces personnages qui marquent les mémoires et qui animent l'intrigue, et il est naturel de se référer à eux. C'est pour cela que nous avons semé des notes les concernant dans l'ensemble de cet ouvrage. Les prochains suppléments apporteront bien sûr d'autres éclairages.

Les joueurs peuvent-ils lire les romans des Crépusculaires (Chroniques, Abyme) sans mettre en péril l'équilibre du jeu ?

Oui ! C'est même un atout important. En effet, la vie et les hauts faits d'Agone de Rochronde sont devenus partie intégrante de l'histoire de l'Harmonde : les livres, les témoignages, les chansons rappellent les événements et les personnages de la légende d'Agone. La plupart des gens qui s'intéressent au sujet peuvent donc sans mal en avoir connaissance et les Inspirés de vos joueurs sont sans nul doute dans ce cas.

D'autre part, les *Chroniques des Crépusculaires* représentent une toile de fond incontournable qu'il est bon d'avoir découverte pour se mettre dans l'ambiance, pour avoir un aperçu agréable et excitant de l'Harmonde, et cela vau-

dra mille fois les discours que vous, en tant qu'EG, pourrez tenir aux joueurs.

Enfin, il faut savoir que les enjeux du jeu de rôle – la Flamme, les Inspirés, le Masque, etc. – ne figurent pas dans les romans. Ce sont des principes sous-jacents qui n'avaient pas à être exprimés directement dans le récit des romans et qui trouvent leur pleine mesure au sein du jeu. Ces révélations, les joueurs ne les découvriront qu'en jouant avec vous.

Pour l'heure vous pouvez employer les figures des Crépusculaires de plusieurs façons :

Les témoignages : Le simple fait de rencontrer des gens capables d'évoquer ces figures, soit parce qu'ils en ont rencontré certaines, soit sur la base de ce qu'ils ont entendu dire à leur sujet. Vous êtes libre d'inventer et d'ajouter des hauts faits et des détails à leur vie. Des textes futurs apporteront sans doute leur pierre à l'édifice (tels que la nouvelle « Songe ophidien » dans le recueil Légendaire édité par Mnémos, qui révèle l'enfance de la plus fameuse Mage de Lorgol), mais que cela ne vous empêche pas de façonner la vôtre : l'Harmonde est à vous, désormais.

Les Artefacts : Nul doute que les Harmonistes, après la guerre de Rochronde, ont représenté les événements glorieux et tragiques ainsi que leurs acteurs. On chante de par le monde la Ballade d'Agone, le portrait d'Eyhidiaze est en bonne place dans l'auberge de « L'Étincelle » restaurée, etc. Ces Artefacts d'Art ancien sont dotés de pouvoirs qui sont parfois capables de restituer l'héritage et les messages des figures. Lesquels d'entre eux sont devenus des Génies ? Lesquels sont devenus des Revenants ? À vous de voir. Mais si vous voulez rester prudent par rapport à la gamme « officielle » d'AGONE, ne vous engagez pas trop loin...

En chair et en os : Les héros des Chroniques des Crépusculaires ne sont pas tous tombés sur le champ de bataille, loin s'en faut. Il est peu probable mais néanmoins possible que vos Inspirés en rencontrent. Utilisez ce biais avec parcimonie. D'ores et déjà, en démarrant le jeu à Rochronde, ils auront l'occasion de faire connaissance avec Ewelf. Ce n'est déjà pas mal...

Les trésors, armes et accessoires : N'oubliez pas l'importance de certains objets, tels que Pénombre, la rapière d'Agone, l'orgue de Bohedur, la roulotte des comédiens saisie par Orchal, etc.

Avertissements

Les géants : Ces sympathiques saisonins posent un certain nombre de problèmes dans le cadre du jeu, problèmes qui n'en sont pas si l'on est averti des risques et des limitations qu'impliquent le fait de jouer des créatures aussi grandes et puissantes. À première vue, les géants sont un atout de (très grande) taille. Pourtant... Ayez donc à l'esprit, lorsque l'un de vos joueurs désire endosser le rôle d'un géant, les recommandations suivantes : même si l'Harmonde est un univers cosmopolite où les peuples vivent ensemble, il est évident que toutes les auberges n'ont pas relevé leur plafond, toutes les carrioles n'ont pas la capacité de porter leur poids, tous les outils n'ont pas été taillés pour être maniés par des mains gigantesques, etc. Le géant aura donc souvent du mal à se procurer les matériaux et les accessoires dont les autres peuples disposent facilement. D'autre part, le géant ne peut s'adapter aisément à toutes les situations. Les scènes qui requièrent de la discrétion, par exemple, lui sont quasiment interdites. Et s'il est extrêmement impressionnant, il sera parfois d'une piètre utilité s'il s'agit de mettre l'interlocuteur en confiance.

L'Ennemi : Comprenons-nous bien : la puissance des adversaires, dans un jeu de rôle, est faite pour s'adapter aux capacités, aux ambitions, aux actions des joueurs. Il est vrai que les Inspirés sont plutôt costauds, et nous les avons voulus tels. Nous souhaitions retrouver la frousse qui nous prenait lors de nos premières parties de jeux de rôles, quand il nous semblait entendre un gobelin grogner dans un coffre. Le monstre doit rester un monstre, et non un gibier, et l'adversaire doit se montrer déterminé, opiniâtre, vindicatif et prouver qu'il est un individu à part entière. C'est pour quoi il est possible que vos joueurs entretiennent une relation suivie avec eux.

L'Ennemi dans AGONE a deux faces : l'Ombre et le Masque. Alliés, ils ont tous les deux un rôle et une façon d'agir spécifiques. L'Ombre est l'instrument du Masque, et en ce sens il met ses troupes à son service. Les Démons sont en quelque sorte en première ligne de la guerre qui commence. De son côté, le Masque tire les ficelles : il s'insinue, s'infiltre, place des repères, ouvre la route, reste en retrait et s'efface lorsque la situation devient dangereuse. En tout cas, le secret qui entoure ses manigances est l'une de ses meilleures armes. La puissance de ses sbires est nivelée par ce contexte. Il y a peu de chances qu'une horde de Damnés et de Masquards déferle sur le Domaine de votre compagnie... enfin, pas tout de suite !

À première vue les pouvoirs du Masque, lui permettant de manipuler et tuer à volonté, semblent difficiles à contrer. Ce n'est pas tout à fait juste, mais si vos joueurs le croient, après tout... En outre, les Peines sont des traits difficiles à gérer et handicapants qui risquent de bouleverser les Inspirés. Cela dit, c'est bien leur fonction. Mais il vous appartient de faire en sorte que vos joueurs aient conscience (quand ils découvriront cet aspect du jeu) de leur extrême dangerosité. Au risque de laisser leurs personnages leur échapper. Car les points de Ténèbre et de Perfidie sont irréversibles. Vous pouvez éventuellement ajouter quelques restrictions : par exemple en aménageant une non-permanence des Peines ou leur disparition momentanée grâce à un moyen magique de très haut niveau (« les Muses vous regardent, en cet instant, mes braves, et dans leur immense bonté... »). Mais n'en abusez pas.

Par exemple, le Diablotin est un indice criant et s'avère donc délicat à manifester auprès des autres joueurs. La présence de la Ténèbre et de la Perfidie chez un Inspiré de la compagnie soulèvera peut-être le dégoût, la méfiance chez ses autres membres, mais aussi la colère face à l'adversité et la compassion : le Ténébreux est emblématique des périls encourus par les Inspirés.

Dans tous les cas, souvenez-vous que vous êtes l'arbitre. Le Masque ne craint que vous. Les Inspirés devront organiser la résistance et trouver des moyens de combattre l'Ennemi : l'alliance des talents des Inspirés, la combinaison des Arts magiques et de l'Emprise, ainsi que leurs formes improvisées, la recherche d'alliés plus puissants tels que les Génies, etc.



6~Rochronde

Les alentours du manoir de la baronnie de Rochronde furent le théâtre des *Chroniques des Crépusculaires* avant d'être celui de vos aventures. Rochronde étant un Domaine à part entière, ces indications vous permettront de vous familiariser avec lui. Comme dans chaque Domaine, bon nombre de charges sont disponibles pour vos Inspirés. Ainsi, chacune des parties de cette présentation de la baronnie peut présenter une ou plusieurs charges accessibles aux Inspirés de vos joueurs. Le cas échéant, nous le précisons dans le corps du texte. Sinon, nous vous proposons la fiche technique du Personnage Non-Joueur qui occupe la charge en question. Vous êtes évidemment libre de confier malgré tout cette responsabilité à l'un de vos joueurs. Dans ce cas, vous aurez quelques ajustements à faire sur les éléments de décor que nous vous proposons pour exploiter le scénario proposé dans le chapitre suivant dont le manoir de Rochronde sera le théâtre principal. D'autres figures marquantes, des personnalités des Royaumes crépusculaires pour la plupart, souvent présentes au manoir de Rochronde, sont décrites dans le scenario : « Noces de cristal ».

LES CHARGES DE ROCHRONDE

Voici un récapitulatif des personnalités de Rochronde. Ces identités sont valables si aucun de vos Inspirés n'occupent ces charges. Dans le cas contraire, vous bénéficiez de personnages pré-tirés qui pourront être utiles dans les scénarios de votre cru.

Le « baron » : Arbassin
La baronne : Ewelf
La dame de compagnie : Léandra (voir le scenario : « Noces de cristal »)
L'intendant : Farl l'Ancien
La bibliothécaire : Dame Élyse
Le forgeron : Gorn
Le Maître d'armes : Dromion
Le bourreau : Dorak
L'entremetteuse : Antigone
Le Censeur : Malarmel
L'espion liturgique : Melhadior
Le principal de l'Académie jorniste : Albedo
Le principal de l'Académie éclipsiste : Arbassin
Le principal de l'Académie obscurantiste : Orchal
Le capitaine de Dremone : Ralmin

URGUEMAND

Domaine :
Baronnie de Rochronde
Chef lieu :
Lorgol, capitale d'Urguemand
Population :
40 % Humains ; 25 % Lutins ; 25 % Farfadets ; 05 % Fées noires ; 05 % Ogres.
Démons :
inhabituel
Danseurs :
commun
Ressources naturelles :
bois, ardoise, élevage, cultures, pêche et chasse.

Un peu d'histoire

La baronnie de Rochronde, de par sa position géographique, a toujours eu un rôle déterminant dans la stratégie de défense d'Urguemand. Son littoral est l'une des frontières naturelles dont dispose le royaume pour se protéger de la Province liturgique et de ses légions de fanatiques. Au fil des siècles, les barons de Rochronde se montrèrent dignes des responsabilités qui leur incombaient. En véritables pairs du royaume, les Rochronde ont participé activement à la sauvegarde des intérêts urguemands. Les échevins citent souvent pour exemple Erdhence, le père d'Agone, qui fut l'un des sauveurs du royaume lorsqu'il démasqua cinq barons félons qui fournissaient des informations capitales sur la défense d'Urguemand aux Modéhens. Il y a trente ans, les troupes de Janrénie avec le concours des Liturges envahissaient Urguemand. Reportez-vous au résumé des *Chroniques des Crépusculaires* dans le chapitre « Histoire » du Livre I pour connaître les détails de cette période chaotique de l'histoire d'Urguemand.

Depuis lors, Agone de Rochronde est le Premier Baron du royaume. Il gouverne le pays depuis le souffre-jour de Lorgol, sa capitale (bien que l'on n'y ait pas vu depuis longtemps...) alors que sa sœur administre la baronnie avec l'aide de son époux Arbassin et de quelques Inspirés – les joueurs ?

Le manoir

Le bâtiment principal

Au cœur d'une vaste clairière cernée par des arbres centenaires se dresse le manoir des barons de Rochronde. Érigé par des nains de l'Équerre, cette construction réserve

MELHADOR, L'ESPION DES LITURGES

La Province Liturgique n'a pas abandonné ses projets d'hégémonie. Elle rêve toujours de reconstituer l'Armgarde, l'empire qui lui donna le jour, ainsi qu'à la Janrénie et Urguemand, au terme d'une lutte fratricide. Pour ce faire, et en attendant la fin de la construction de Liturgia, les Liturges ont disposé des espions dans les baronnies représentant une menace historique ou stratégique. Celle de Rochronde remplissant ces deux critères, la Province liturgique a mandaté leur meilleur espion, Melhadior. Ce grand jeune homme aux courts cheveux dorés s'est mêlé à la garnison du manoir et a su conquérir a confiance du capitaine Dromion. Il est désormais son lieutenant.

Âge : 26 ans **Taille :** 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 70 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 02 Flamme Noire : : 00

Corps : 03
Corps Noir : 00 Bonus de Corps : 03
AGIlité : 9 FORce : 6
PERception : 9 RESistance : 7

Esprit : 02
Esprit Noir : 01 Bonus d'Esprit : 01
INTelligence : 7 VOLonté : 8

Âme : 02
Âme Noire : 01 Bonus d'Âme : 01
CHArisme : 6 CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : 6 MEL : 8 EMP : - TIR : 9
PdV : 54 SBG : 18 SBC : 27 BD : 0

Pts d'héroïsme : 4

Ténèbre : 11

Perfidie : 12
Charge max. : 91
Demi-charge : 45
Charge quotidienne : 22

Compétences :
Savoir : Alphabet 6, Astronomie 2, Culte liturge 7, Géographie : urguemande 6, Herboristerie 4, Histoire et légendes : urguemandes 8, Histoire et légendes : Liturgie 7, Langue : Langue sacrée 7, Langue : Urguemand, Lois 6, Médecine 4, Navigation 3, Zoologie (spé : espèces venimeuses) 5.
Épreuve : Arme : épée 7, Arme : dague 8, Arme : arbalète 7, Athlétisme 6, Équitation 6, Escalade 7, Esquive 7, Natation 6, Premiers soins 5, Survie 5, Vigilance 10.
Société : Baratin 7, Diplomatie 4, Éloquence 7, Étiquette : société liturge 6, Etiquette : urguemande 6, Intendance 3, Us et coutumes : liturge 6, Us et coutumes : urguemands 6.
Maraude : Acrobatie 6, Camouflage 8, Chasse 5, Déguisement 8, Discrétion 10, Fouille 7, Intrigue 5, Passe-passe 6, Poisons 7, Serrurerie 7.
Occulte : Cryptogramme 5, Connaissance des Danseurs 3, Démonologie 4, Harmonie 4.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines : Réseau d'espion (les liturges), abris secret (une petite crique le long de la cote), Chantage (il a repéré de petites manigances des serviteurs du château), Comédie (Bienfait perfide), Secret terrible (liturge et espion), Tenté par le Masque, Diablotin farceur (Peine sombre), Hypocrisie (Peine perfide).

Combat
Attaque au contact : épée 19, dague 21
Attaque à distance : 20
Défense au contact :
Esquive : 19
Parade : épée 19, dague 19
Défense à distance : 9

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1, Prot. 3
Partielle : Malus -1, Prot. 3

Equipement : Quelques parchemins vierges, un couple de pigeons voyageurs, une fiole d'un liquide trouble (5 doses de Bile de Wyvern), une épée de bonne facture, une dague bien affûtée, une arbalète, 20 carreaux, quelques provisions, quelques habits de rechanges curieusement disparates (de quoi se travestir en noble, en bourgeois, en mendiant et en soldat), une monture qui en a vu d'autres, des fausses lettres d'accréditation venant d'une baronnie lointaine.

Citation typique : « Ne vous inquiétez pas, j'ai bien écouté ce que vous venez de me dire. »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI	Portée
Epée	+1	+1	+1	+4 (PT)	0	-
Dague	0	2	0	+1 (P)	-1	24
Arbalète	+5	+1	-	+8	0	120

DROMION, LE MAÎTRE D'ARMES

Ce gaillard de trente-cinq ans possède une musculature puissante habituée à de lourdes armures. Ses yeux bleus s'accordent à merveille avec sa chevelure blanche qui scintille sous le soleil.
Le père de Dromion a combattu au côté d'Agone de Rochronde contre la Janrénie et la Province liturgique. Il a inculqué à son fils la rancœur et la méfiance contre ces deux royaumes frères. De ce fait, il a tendance à imaginer de sombres intrigues derrière chaque événement trouble. Chaque nouvel arrivant sur les terres de Rochronde est peut-être un espion janrénien.
Cette paranoïa latente lui a malheureusement joué bien des tours. Dromion avait trouvé la femme de sa vie en la personne d'Antigone, une méduse vivant au manoir (voir plus bas), jusqu'au jour il la soupçonna de participer à quelques machinations au cœur de la baronnie. Il engagea alors des voleurs de Lorgol pour qu'ils espionnent la méduse. Celle-ci les repéra et ce fut le drame ; elle le quitta, ivre de colère. Dromion ne s'est jamais remis de leur rupture bien qu'il soit convaincu de la participation d'Antigone à de véritables intrigues. Il la croit espionne. Mais pour qui travaille-t-elle ?

Âge : 35 ans **Taille :** 2 m 05 (TAI 1)
Poids : 95 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0
Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 8 FORce : 8
PERception : 7 RESistance : 9

Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 6 VOLonté : 7
Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 5 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 8 EMP : - TIR : 7
PdV : 56 SBG : 18 SBC : 28 BD : +2

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 119
Demi-charge : 59
Charge quotidienne : 39

Compétences :
Savoir : Alphabet 3, Géographie 5, Histoire et légendes (spé : histoires de bataille) : 6, Langue : urguemand 5, Lois (spé : loi de Rochronde) 6, Stratégie 5.
Épreuve : Arme : épée 9, Arme : hache double 7, Arme : lance de cavalerie 7, Arme : dague 7, Arme : arc 6, Arme : bouclier 9, Athlétisme 7, Équitation 8, Escalade 4, Esquive 8, Premiers soins 2, Vigilance 5.
Société : Étiquette : noblesse de Rochronde 5, Intendance (spé : système militaire de Rochronde) 7.
Maraude : Acrobatie 2, Discrétion 1, Fouille 3, Intrigue 1.
Occulte : -

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
colosse, charge : maître d'arme, paranoïaque

Combat
Attaque au contact : épée 18, hache 15, lance de cavalerie 15, dague 17, écu 17
Attaque à distance : 13
Défense au contact :
Esquive : 2
Parade : épée 18, hache double 14, lance de cavalerie 13, dague 15, bouclier 21
Défense à distance : 1

Armure
Armure de plaques
Complète : Malus -14, Prot. -14
Bouclier : 21 (écu)

Equipement
Dromion réside en permanence au château et dispose d'à peu près tout ce dont il peut avoir besoin.

Citation typique : « Un petit peu d'entraînement ne peut pas nous faire de mal. Puis, nous prendrons une bière, voulez-vous ? »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI	Portée
Epée	1	1	1	+6 (PT)	0	-
Hache double	1	0	-1	8 (T)	1	-
Lance	+6	0	-2	+9 (P)	+1	-
Dague	0	2	0	+3	0	32
Arc	+4	0	-	+7 (P)	1	80
Ecu	-3	0	+4	+1 (C)	0	-

bien des surprises aux visiteurs. Après de longs travaux de rénovation pour boucher les vieilles fissures et redresser les gargouilles qui se penchaient dangereusement au-dessus de la cour dallée, le bâtiment principal ressemble enfin à un palais de province resplendissant. Ses murs blancs dissimulent des meurtrières et des mâchicoulis. Habilement camouflés dans l'architecture de la façade, ces derniers permettent au manoir d'être à nouveau le fortin à l'allure luxueuse dont avait hérité le père d'Agone, la gloire des Rochronde.
L'intérieur du manoir est constitué d'un enchaînement de pièces bien plus spacieux que l'on ne pouvait l'imaginer. L'alliance subtile du Décorum et de la Cyse a permis aux Harmonistes de l'Équerre de créer des volumes importants que les habitants du manoir partagent avec un ameublement luxueux et des œuvres venant de tous les horizons. Chaque pièce est richement décorée et confortable.
Le manoir qui n'abrite plus qu'une maigre garnison pour assumer sa protection – dix hommes d'armes en permanence – ne possède plus également de geôles, au grand dam de Dromion et Ralmin.

La grande salle

Derrière la lourde porte à double battant qui scelle le hall d'entrée se trouve la grande salle du manoir. Au centre de celle-ci, une lourde table et deux rangées de fauteuils et de chaises massifs occupent la plupart de l'espace. Entre ces murs, sous les regards silencieux des portraits des aïeux d'Ewelf et d'Agone, les repas des habitants du manoir sont servis par les domestiques. Cette salle est le lieu des rencontres. L'hiver tous les habitants du manoir se retrouvent devant le feu qu'abrite l'âtre gigantesque au fond de la pièce. Une fois par semaine, Dame Ewelf écoute dans cette grande pièce les doléances des paysans de la baronnie avant de rendre la justice.

ÉLYSE, LA BIBLIOTHÉCAIRE

Cette petite blonde aux yeux de couleur émeraude a passé le plus clair de son temps dans les livres. Des livres des bibliothèques obscurantistes à ceux du manoir des Rochronde, Élyse aime les livres et la source de savoir qu'ils représentent. Elle passe le plus clair de son temps à lire et relire des traités de toute sorte. Pour ces compétences théoriques dans bien des domaines, Élyse est sollicitée par bien des nobles urguemands.

Âge : 29 ans **Taille :** 1 m 61 (TAI 0)
Poids : 55 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0

Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 6 FORce : 5
PERception : 7 RESistance : 5

Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 8 VOLonté : 5

Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 6 CRÉativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 5 EMP : - TIR : 6
PdV : 45 SBG : 15 SBC : 22 BD : 0

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 70
Demi-charge : 35
Charge quotidienne : 17

Compétences :
Savoir : Alphabet 9, Astronomie 2, Chirurgie 1, Culte : toutes les religions 1, Géographie 6, Herboristerie 2, Histoire et légendes 6, Langue : toutes les langues 8, Lois 2, Médecine 1, Navigation 1, Saisons : toutes les saisons 1, Stratégie 1, Zoologie 2.
Épreuve : Vigilance : 6.
Société : Musique 1, Peinture 3, Poésie 6, Sculpture 1, Éloquence 3, Étiquette : noblesse 5, Intendance 3, Us et coutumes : nombreux de pays 2.
Maraude : Discrétion 2, Fouille 2, Intrigue 1, Jeu 1, Poisons 1.
Occulte : Accord 1, Décorum 1, Geste 1, Cyse 1, Cryptogramme 2, Connaissance des Danseurs 1, Démonologie 1, Harmonie 3.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
Aucuns.

Combat
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 3
Parade : -
Défense à distance : 1

Equipement
Élyse réside en permanence au château et dispose d'à peu près tout ce dont il peut avoir besoin.

Citation typique : « Les papillons d'augure révèlent-ils l'avenir ? En effet, mais cela arrive rarement. Si vous voulez plus de détails, voyez la Compilation des Animaux Extraordinaires, volume 4. Ou 5 ? »

La salle d'armes

Dans le prolongement de la grande salle, cette importante pièce carrée accueille des armures complètes montées qui veillent sur les présentoirs soutenant à hauteur de ceinture toutes sortes d'armes.

Lorsqu'il n'est pas en train de commander les manœuvres des troupes du manoir dans les plaines et les vallées environnantes, Dromion, le maître d'armes, s'entraîne en compagnie de qui veut bien l'accompagner. S'il n'a pas de partenaire d'entraînement, il consulte les cartes des Royaumes crépusculaires qui tapissent cette pièce derrière les vitres des petits meubles intercalés entre les silencieuses vigies métalliques.

La bibliothèque

L'aile nord du manoir a été reconvertie en bibliothèque. Les murs de cette grande salle de dix mètres de long sur quatre mètres de large sont recouverts d'étagères en boiserie issue des arbres-roi des Marches modéhennes. Leurs étagères accueillent des ouvrages de tous les Royaumes crépusculaires.

Au centre de la pièce, des chaises cernent des meubles à jeu : table revêtue de tapie de cartes, secrétaires renfermant des jeux princéens (des jeux de réflexion pour la plupart), guéridons portant des casses-tête des Terres veuves, etc. Cette solide source de savoir et de divertissement est sous la responsabilité de Dame Élyse qui passe de longues soirées avec Dame Ewelf entre ces jeux et rayonnages.

La journée on peut souvent rencontrer Antigone, une magnifique méduse vêtu de longue robe au décolleté célèbre dans toutes les baronnies urguemandes.

Les communs

Cette partie du manoir rassemble les cuisines encombrées de nourritures colorées et de domestiques bruyants, les caves à vin et les appartements de Farl l'Ancien, l'intendant, qui veille à ce que le personnel du manoir fasse correctement son devoir. Ewelf est l'unique personnage à charge à se rendre parfois dans la matinée auprès des gens des cuisines. Lorsque c'est le cas, c'est pour s'informer des rumeurs du manoir.

Les chambres

L'étage est occupé par une série de chambres qui se distinguent, à l'exception de celle d'Ewelf et Arbassin, uniquement par le mobilier, les bibelots et les œuvres qu'elles contiennent. Cependant toutes contiennent au moins un lit et un lourd coffre de bois renforcé par des armatures métalliques. Elles sont dotées de serrures aux mécanismes astucieux et variés que quelques rares personnes utilisent. Chaque matin une femme de chambre pénètre dans celles laissées ouvertes pour refaire les lits.

La Forge

Adossé à l'écurie du manoir, le visiteur ne peut manquer de remarquer la forge. De cette demeure de pierre de taille ouverte sur la cour dallée du manoir s'échappe d'étouffantes bouffées de chaleur et le cliquetis incessant du métal battu par Gorn, le forgeron. Chaque jour le Maître d'Armes du manoir lui rend visite, à l'aube et au crépuscule. Le matin, ils font ensemble le point sur le matériel nécessaire aux hommes de la baronnie qu'il faut réparer (armes ébréchées, armures bosselées, etc.) et le soir, ils boivent souvent de grandes chopes de bières janrénniennes à la santé d'Agone et d'Ewelf de Rochronde.

ANTIGONE, L'ENTREMETTEUSE

Grande, souriante, voluptueuse. Voilà les mots qui viennent à l'esprit d'un homme lorsqu'il pose son regard sur Antigone et sur les serpents qui sifflent sur sa tête. Cette méduse est envoûtante mais son cœur est conquis par un drôle de capitaine paranoïaque. Antigone adore les histoires d'amour compliqué qu'elle lit dans la bibliothèque et au fil des années son tempérament romanesque l'a conduite à devenir une intrigante. Elle passe le plus clair de son temps à imaginer des couples idéaux et à tout faire pour qu'ils se rencontrent dans des conditions favorables. Ce que Dromion soupçonna n'est donc en aucun cas lié à une quelconque tentative d'espionnage ou de trahison des Rochronde mais bien à une affaire d'entremetteuse romantique.
Depuis qu'elle s'est débarrassée des sbires que Dromion avait mis sur ces talons, Antigone cultive une rancœur tenace envers Dromion qu'elle aime pourtant passionnément.

Âge : 22 ans **Taille :** 1 m 81 (TAI 0)
Poids : 60 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0
Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 6 FORce : 4
PERception : 7 RESistance : 5
Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7 VOLonté : 6
Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 10 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 5 EMP : - TIR : 6
PdV : 42 SBG : 14 SBC : 21 BD : -1

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 63
Demi-charge : 31
Charge quotidienne : 21

Compétences :
Savoir : Alphabet 4, Herboristerie 2, Histoire et légendes (spé. : histoires d'amour romantiques) 7, Langue : urguemand 6, Langue : ophidien 5, Saisons : hiver 5.
Épreuve : Arme : serpents 5, Athlétisme 3, Équitation 3, Vigilance 5.
Société : Baratin 5, Diplomatie 3, Éloquence 7, Étiquette : noblesse de Rochronde 5, Intendance 5, Us et coutumes : rites amoureux 7.
Maraude : Discrétion 4, Intrigue 7.
Occulte : Cryptogramme 1, Connaissance des Danseurs 1, Démonologie 1.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
Séduisante, A un faible pour Dromion

Combat
Attaque au contact : 10
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 3 Parade : -
Défense à distance : 1

Equipement
Plusieurs livres empruntés à la bibliothèque (des histoires d'amour sirupeuses à souhait), un necessaire de maquillage, des habits d'excellente qualité.

Citation typique : « Cette histoire est si tragique. Vous aimez ? »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Serpents	-1	+3	- 0	(pas d'armure)	-

Note : ces serpents injectent un poison mortel de VIR 15 + MR du jet de toucher

FARL, L'ANCIEN

Le poids des ans courbe l'échine de Farl, l'Ancien. Sa longue chevelure poivre et sel enveloppe sa silhouette malingre. L'intendant du manoir de Rochronde a connu Agone de Rochronde lorsqu'il dut partir pour le Souffre-jour. Il a traversé les époques les plus troubles de la baronnie et n'a jamais cessé d'être fidèle à Agone et à sa famille.

Âge : 62 ans **Taille :** 1 m 65 (TAI 0)
Poids : 51 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0Flamme Noire : 0
Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 4 FORce : 4
PERception : 9 RESistance : 3
Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 7 VOLonté : 7
Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 6 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 4 EMP : - TIR : 6
PdV : 36 SBG : 12 SBC : 18 BD : -1

Ténèbre : 7 **Perfidie :** 1

Charge max. : 49
Demi-charge : 24
Charge quotidienne : 12

Compétences :
Savoir : Alphabet 5, Géographie 5, Herboristerie 3, Histoire et légendes 7, Langue : urguemand 6, Lois 4.
Épreuve : Premiers soins 4, Vigilance 6.
Société : Diplomatie 5, Étiquette : noblesse 6, Intendance 9, Négoce 7, Us et coutumes : Rochronde 7.
Maraude : Camouflage 4, Chasse 2, Fouille 2, Intrigue 5.

Combat
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 1
Parade : -
Défense à distance : 0

Equipement
Farl réside en permanence au château et dispose d'à peu prés tout ce dont il peut avoir besoin.
Citation typique : « Que faites-vous là ! Vous croyez que Dame Ewelf vous paye à rêvasser ? »

GORN, LE FORGERON OGRE

Massif et puissant, Gorn est un ogre albinos dans la force de l'âge. Compagnon d'armes fidèle de Dromion, ce dernier lui a sauvé la vie dans l'une de ses célèbres bagarres de taverne auxquels il participe fréquemment sous l'influence de la boisson.

Âge : 36 ans **Taille :** 1,96 (TAI 0)
Poids : 102 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0

Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 4 FORce : 11
PERception : 6 RESistance : 12

Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 4 VOLonté : 6

Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 5 CREativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 6 EMP : - TIR : 5
PdV : 66 SBG : 22 SBC : 33 BD : +6

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 161
Demi-charge : 80
Charge quotidienne : 40

Compétences :
Savoir : Chirurgie : 5, Géographie (spé : gisements de métaux) 6, Histoire et légendes 5, Langue urguemand 4, Saisons : été 5.
Épreuve : Arme : marteau 7, Athlétisme 4, Escalade 3, Esquive 4, Premiers soins 5, Vigilance 5.
Société : Négoce 4, Savoir-faire : forge .7, Us et coutumes : urguemands 4.
Maraude : Serrurerie 6.
Occulte : -

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
Aucun

Combat
Attaque au contact : 13
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 8
Parade : 13
Défense à distance : 4

Armure
Tablier de cuir
Veste seule : Malus 0, Prot. +2

Equipement
Une forge et toute sorte d'outils à réparer, quelques chevaux à ferrer, un énorme marteau, un tablier de cuir noirci.

Citation typique : « Allons, ne soit pas morose ! Allons vider ses barriques pour nous remonter le moral. »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Marteau de guerre	0	0	+5	(P/C)	0

Les alentours

Le village

À une demi-heure de marche du manoir, pour un homme, une vingtaine de maisons paysannes de rondins de bois et recouvertes d'un toit de chaume constituent le village qui assure la subsistance des Rochronde depuis des siècles. On y trouve peu de commerces ; c'est en effet Lorgol la véritable ville du Domaine. Ce ne sont que des habitations où parents, enfants et animaux partagent rarement plus de deux pièces. Au centre de ce rassemblement, une place de terre battue est entretenue autour d'un puits et d'un lavoir en pierre, construit sur l'une des berges de l'Amuvelle, la rivière qui traverse le village et toute la baronnie.

Le Bourreau

À l'écart du village, sur la route qui passe non loin de la taverne de la Licorne, on aperçoit une bâtisse de pierre et de bois recouverte de lierre et de plantes grimpantes qui l'été donnent des fleurs sanguines. Cette maisonnée abrite le bourreau de la baronnie. Bien qu'il n'ait pas eu à officier depuis des années, tous les habitants de la région évitent soigneusement sa maison.

L'académie jorniste

Les Jornistes ont installé leur école de magie dans une demeure dodécagonale de trois étages au sommet de la plus haute des collines de vareine. Ainsi, l'ordre domine la région. La toiture tout comme les murs du dernier étage est percée de vitraux aux motifs étranges exécutés par les Harmonistes nains du Décorum. La lumière qu'ils laissent filtrer dessine des arabesques mystérieuses dans l'unique salle de ce niveau. Ces motifs complexes font la joie des Danseurs qui jouent à traverser la pièce en dansant sur les ombres dessinées sur le sol, la tête inondée par la lumière. L'académie jorniste est dirigée par Albedo, un citoyen des Communes princières. Ces caractéristiques sont celles du Jorniste du livret II. Ces sept danseurs connaissent les sortilèges de votre choix.
Elle abrite également Malarmel, le Censeur le plus redouté du royaume.

Lorgol

Les Mille Tours

Lors des *Chroniques des Crépusculaires*, Agone a récupéré l'un des cils de Diurne. Au terme du conflit qui opposa Urguemand à la Janrénie et à la Province liturgique, Agone de Rochronde planta le cil de Diurne au cœur des énigmatiques Mille Tours. Extraordinaire Vestige de la Flamboyance, ces hautes tours à l'architecture inquiétante étendaient leur ombre sur la cité depuis des siècles lorsque les branches noueuses du souffre-jour d'Agone se mêlèrent aux contreforts et aux arches de pierres de ce quartier, plongeant les rues tortueuses qui séparent les Mille Tours dans un crépuscule perpétuel.

DORAK, LE BOURREAU MINOTAURE

Dorak est vêtu de braies anciennes et d'une cagoule rouge et noie qui lui tombe jusque sur le torse. De son identité nul ne sait rien et tout le monde redoute sa hache et ses cornes. Isolé, de par sa fonction, des autres habitants de la baronnie de Rochronde, Dorak est bourru. Il redoute de développer de la sympathie pour quelqu'un qui pourrait un jour se retrouver sous sa hache de bourreau.

Âge : 24 ans **Taille :** 2,45 (TAI +1)
Poids : 205 kg **MV :** 4

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0

Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 8 FORce : 12
PERception : 4 RESistance : 12

Esprit : 0
Esprit Noir : 1 Bonus d'Esprit : -1
INTelligence : 5 VOLonté : 6

Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 4 CREativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 9 EMP : - TIR : 6
PdV : 90 SBG : 30 SBC : 45 BD : +10

Ténèbre : 10 **Perfidie :** 0

Charge max. : 240
Demi-charge : 120
Charge quotidienne : 60

Compétences :
Savoir : Langue : urguemand 4, Lois 3, Saisons (été) 5.
Épreuve : Arme naturelle : cornes 6, arme : hache double 8, Athlétisme 3, Équitation 2, Vigilance 7.
Société : Étiquette : condamnés à mort 5, Us et coutumes : condamnés à mort 6.
Maraude : -
Occulte : Démonologie 5.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines : Charge : bourreau, Diablotin facétieux.

Combat
Attaque au contact : cornes 15, hache double 17
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 5
Parade : 16
Défense à distance : 2

Armure
Vêtements renforcés
Veste seule : Malus 0, Prot. 1

Equipement
Une grande hache, une cagoule, une incroyable collection de braies passées de modes depuis des lustres, une petite maisonnette très à l'écart, un billot fatigué et couvert de taches.

Citation typique : « Ne fais pas trop le malin ou je pourrais bien être la dernière personne que tu rencontreras. »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Cornes	-1	0	imp	+3 (P)	-
Hache double	+1	0	-1	+8 (T)	+1

MALARMEL, LE CENSEUR

Selon les vœux prononcés par Agone lors de son accession au titre de Premier baron, la baronnie de Rochronde comme toutes les autres baronnies d'Urguemand est dotée d'une école de magie. Contrairement au passé, ces académies ont désormais pignon sur rue ; ce qui ne signifie nullement que leurs portes sont grandes ouvertes et que n'importe qui puisse apprendre à manipuler les Danseurs. Malarmel comme tout Censeur est chargé de surveiller les Mages afin de s'assurer que nul ne trahit les volontés du Cryptogramme-magicien.
Malarmel est un homme élancé au cheveux courts d'un noir de jais. Il porte d'amples vêtements de cuir sombre qui lui permettent de passer inaperçu en toute circonstance.

Âge : 35 ans **Taille :** 1 m 70 (TAI 0)
Poids : 65 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0

Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 6 FORce : 5
PERception : 7 RESistance : 6

Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 8 VOLonté : 8

Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 8 CREativité : 5

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 5 EMP : 8 TIR : 6
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 BD : 0

Ténèbre : 7 **Perfidie :** 0

Charge max. : 77
Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

Compétences :
Savoir : Alphabet : septentrien 8, Alphabet : armgarde 8, Histoire et légendes (spé. : rénégats du Cryptogramme) 8, Langue : urguemand 6, langue : communier 7, Lois (spé. : Cryptogramme) 7.
Épreuve : Athlétisme 6, Équitation 5, Escalade 4, Esquive 6, Vigilance 9.
Société : Étiquette : cryptogramme 6, Us et coutumes : Cryptogramme 7.
Maraude : Acrobatie 3, Camouflage 6, Chasse 5, Déguisement 3, Discrétion 6, Fouille 5, Intrigue 1, Passe-passe 4, Serrurerie 2.
Occulte : Cryptogramme 9, Connaissance des Danseurs 9, Démonologie 2, Résonance 9.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines : Censeur, Danseurs doués (2 fois), plusieurs Danseurs (deux), Etranger (un jorniste doit respecter la vie et Malarmel ne la respecte pas toujours).

Combat
Attaque au contact : -
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 11
Parade : -
Défense à distance : 5

Arme(s)
Aucune, sinon son danseur

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1, Prot. 2

Sorts
Malarmel connaît une majorité de sorts d'attaques (dont le seuil est donc majoré de 10, mais ça ne le gène pas tellement), plus un bon nombre d'autres sorts : considérez qu'il dispose de tout ceux dotn il pourrait avoir besoin.

Equipement
Ses robes, ses Danseurs. De quoi un censeur jorniste peut-il avoir besoin d'autre ?

Citation typique : « La magie a ses secrets. Si tu ne les respectes pas, tu périras par les étincelles de mes Danseurs ! »

Danseur	Mémoire	Bonus d'Emprise	Empathie	Endurance
Zihi	40	4	5	7
Pic	40	3	6	7

Les Bas Quartiers

Avant d'être la capitale d'Urguemand, Lorgol fut célèbre pour ces Bas Quartiers. Ces sombres et sordides ruelles sont une rude école de la vie et de véritables coupe-gorge. Les tavernes et les auberges qu'elles accueillent sont des repaires du vice où des fortunes se font et se défont en quelques minutes dans le sang et les larmes. Les pires assassins et les voleurs les plus rusés rôdent dans ces quartiers sinistres à la recherche de proies faciles mais aussi d'aventures urbaines trépidantes.

L'Étincelle

Il y a plus de trente ans, une chorégraphe de génie, Eyhidiaze, fonda une taverne, l'Étincelle, qui fut jusqu'à l'invasion d'Urguemand le refuge des Éclipsistes du royaume. Depuis que le calme est revenu dans Rochronde et les seize autres baronnies, l'Étincelle est de nouveau un repaire du Cryptogramme-magicien. La taverne a retrouvé ses lourdes tentures et ses larges tables de marbre blanc. Les Danseurs des Éclipsistes y sont de nouveau les maîtres des lieux.

L'Étincelle fut construite par Araknir, un nain de l'Équerre, un génie de l'Accord qui dota le lieu d'un orgue titanesque. Dans les murs de la taverne ce qu'un profane prend pour des parois de cuivre et des encoches d'aération sont en fait les tubes de l'instrument. Le clavier et la base de la structure sont dans une bâtisse attenante. Cette dernière est aujourd'hui condamnée. Les portes et les fenêtres ont été murées. Les toits sont surmontés par des gargouilles de pierre que tous croient vivantes bien que nul ne les ait jamais vues se mouvoir. Beaucoup prétendent que cet endroit est l'un des repaires secrets d'Agone de Rochronde, le Premier baron d'Urguemand.

Cette académie éclipsiste est dirigée par Arbassin, l'époux d'Ewelf.

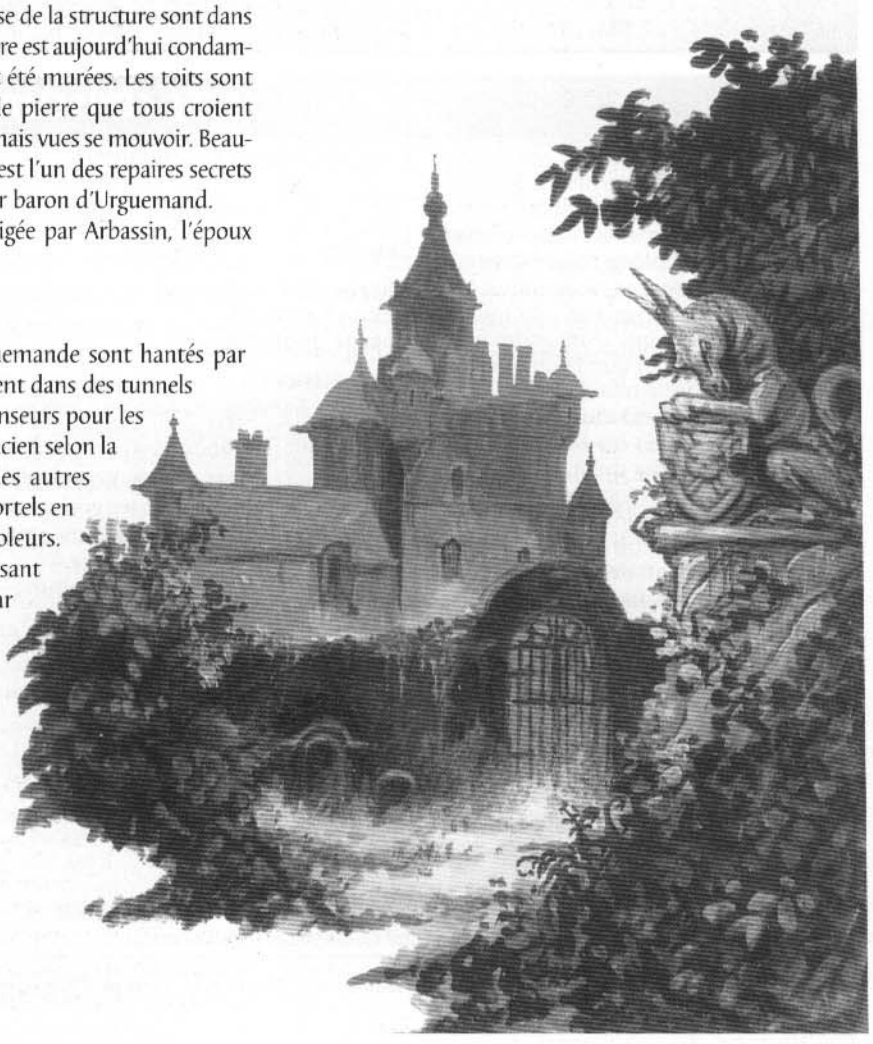
Les sous-sols

Les sous-sols de la capitale urguemande sont hantés par des farfadets et des ogres qui vivent dans des tunnels lugubres. Les uns chassent les Danseurs pour les revendre au Cryptogramme-magicien selon la tradition des Petits Chasseurs, les autres sont rassemblées avec d'autres mortels en guildes de mercenaires ou de voleurs. Ces derniers écument la cité laissant derrière eux des cadavres par dizaine. Ce cloaque souterrain est non seulement le berceau du crime de la cité mais également du royaume.

Dremone

Érigée sur une île rocheuse au large des côtes de la baronnie de Rochronde, la forteresse de Dremone surplombe les falaises abruptes de l'île. Ce bastion maritime fut de tout temps l'infranchissable rempart qui enraya les croisades liturgiques menées contre Urguemand. Après la libération du royaume du joug liturgique, la forteresse a été restaurée et sa garnison complétée. Elle est désormais l'un des plus importants points stratégiques d'Urguemand.

Les navires accostent sur une jetée reliée à la garnison par un large escalier protégé par un mur percé de meurtrière. Au sommet de la falaise, le fortin domine le port militaire de ses murailles crénelées équipées de balistes et de catapultes. Le tout est surmonté de huit tours carrées. Au centre de l'édifice, un imposant donjon domine l'ensemble. Les 1500 soldats sous le commandement du capitaine Ralmin assure le fonctionnement de Dremone.



ARNOUEL, LE PASSEUR

Vingt ans que ce bossu chauve hante les marécages de la Province liturgique à Urguemand, vingt années qu'il risque sa vie pour que des caravaniers et des marchands traficotent entre les deux royaumes. Arnouel est désormais fatigué de la contrebande.

Âge : 51 ans **Taille :** 1 m 72 (TAI 0)
Poids : 75 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 0 Flamme Noire : 0
Corps : 0
Corps Noir : 0 Bonus de Corps : 0
AGIlité : 4 FORce : 7
PERception : 6 RESistance : 6
Esprit : 0
Esprit Noir : 0 Bonus d'Esprit : 0
INTelligence : 4 VOLonté : 5
Âme : 0
Âme Noire : 0 Bonus d'Âme : 0
CHArisme : 2 CREativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : - MEL : 5 EMP : - TIR : 5
PdV : 51 SBG : 17 SBC : 25 BD : +1

Ténèbre : 0 **Perfidie :** 0

Charge max. : 91
Demi-charge : 45
Charge quotidienne : 22

Compétences :
Savoir : Astronomie 7, Géographie (spé. : marais de Rochronde) 9, Herboristerie 4, Histoire et légendes 4, Langue : urguemand 5, Navigation (spé. : marais) 7, Zoologie 4.
Épreuve : Arme : baton ferré 4, Natation 6, Survie (spé. : marais) 7, Vigilance 7.
Société : Us et coutumes : urguemands 5.
Maraude : Camouflage 5, Chasse (spé. : marais) 6, Discrétion 7.

Avantages, Bienfaits, défauts et Peines :
Réseau d'espion, difformité : bossu

Combat
Attaque au contact : 11
Attaque à distance : -
Défense au contact :
Esquive : 0
Parade : 11
Défense à distance : 0

Armure
Cuir
Veste seule : Malus -1, Prot. 2

Equipement
Une multitude de barques à fond plat dissimulées dans tout le marais, deux petites maisons de tourbe, une grande gaffe.

Citation typique : « Passer, passer… Ils ont tous ce mot à la bouche. Enfin… Pour quelques piécettes, foi d'Arnouel, ce mot devient réalité. »

Arme(s)

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Grand baton	2	2	2	4 (c)	+1

Les marécages

Par le passé, les Liturges parvinrent à annexer les terres marécageuses de Rochronde, la frontière septentrionale de la baronnie de Rochronde. Ils y construisirent des villages et des églises dédiées à saint Neuvène qui leur permirent d'organiser l'occupation du royaume. Pendant cinquante longues années, le fanatisme liturgique abreuva la population locale jusqu'au jour où les troupes du baron de Rochronde parvinrent à les repousser jusqu'à la mer. Contraints de regagner leur royaume, les Liturges gardèrent un fort désir de vengeance. Ils tentèrent bien des fois de reconquérir en vain cette région.
Des années plus tard, lorsque les intrigues qui agitaient le Cryptogramme-magicien provoquèrent l'invasion d'Urguemand, les derniers chevaliers fidèles au royaume d'Urguemand se rassemblèrent autour de la figure d'Agone de Rochronde dans les ruines de ses églises perdues dans les marécages. Tous se retrouvèrent dans l'unique cathédrale érigée par les Liturges pendant l'occupation de la baronnie, Adelguêne.

La frontière

De nos jours, le marais a repris ses droits. Les digues et les ponts construits par les Liturges sont envahis par la végétation que les eaux saumâtres finissent de faire disparaître. Il est absolument impossible pour une armée de traverser les marécages dans un sens ou dans l'autre. Seul quelques rares Passeurs s'aventurent encore dans ce cimetière de pierre de taille. À l'ombre des constructions penchées et des allées inondées des villages fantômes de cette région, on peut rencontrer le passeur Arnouel ainsi que deux trolls gourmants. Ces deux là s'aventurent parfois dans les cultures des villageois pour chaparder quelques fruits.

Adelguêne

La cathédrale massive dotée de deux tours carrées a survécu aux troubles des *Chroniques des Crépusculaires*. La toiture est percée en de nombreux endroits et l'eau qui ruisselle toute l'année dans certaine partie de l'édifice a entraîné le pourrissement du plancher de bois clair que le père d'Agone avait fait poser sur toute la longueur de la cathédrale. En traversant l'édifice, de la nef au transept, on marche sur les bris de verre de lanternes tombées au sol parmi les draperies, les tentures et les gonfalons en lambeau qui jadis, accrochés aux voûtes, tombaient jusqu'au sol. De couleur de cuivre, ils arborent encore des noms entrés depuis dans l'histoire – Arbassin, Malycène, Eyhidiaze, Araknir, Arbassin. Où que portent le regard, les raies de lumières qui transpercent les vitraux brisés n'éclairent que le chaos laissé par la fureur de la bataille qui opposa les urguemands résistants aux Liturges.

L'académie obscurantiste

Dissimulée dans les marais de Rochronde, leur école de magie est une demeure d'un niveau en surface pour deux niveaux souterrains noyés dans la vase du marécage. Des sous-sols s'échappent un tunnel creusé dans la roche par la magie des Danseurs qui rejoignent un interminable réseau de galerie reliée aux caves des faubourgs de Lorgol. Elle est dirigée par l'un des anciens compagnons de route d'Agone de Rochronde, Orchal.

Les Collèges

La fraternité préceptorale

Noble héritage de la Province liturgique, ces échevins furent autorisés par Agone de Rochronde à séjourner en Urguemand. Afin de minimiser les risques d'une telle présence dans les baronnies et aussi pour que tous les barons les acceptent, ces itinérants durent renoncer aux voyages. Malgré tout les autres itinérants des Royaumes crépusculaires les considèrent encore comme des frères.

De nos jours, il y a un membre de préceptoral dans chaque village. Chaque matin, il enseigne dans des écoles rudimentaires à lire et écrire à tous les enfants de sept à dix ans. Le reste du temps, il seconde le bourgmestre dans ses fonctions administratives quand il ne reçoit pas les villageois. Ces derniers n'hésitent pas à lui confier leur problème car ils savent qu'il peut faire entendre leur doléance au baron. Les lettrés de préceptoral installés en Urguemand sont donc la mémoire de la paysannerie du royaume.

Les Itinérants sont aussi en nombre important dans beaucoup de quartier de Lorgol.

Un joueur peut avoir pour charge celle de la fraternité préceptorale. Il est alors « Itinérant ». Cet avantage urguemand de charge coûte 1 point.

LES REVENANTS

PER 12, VOL 10, INT 6, TAI 0, MV 6

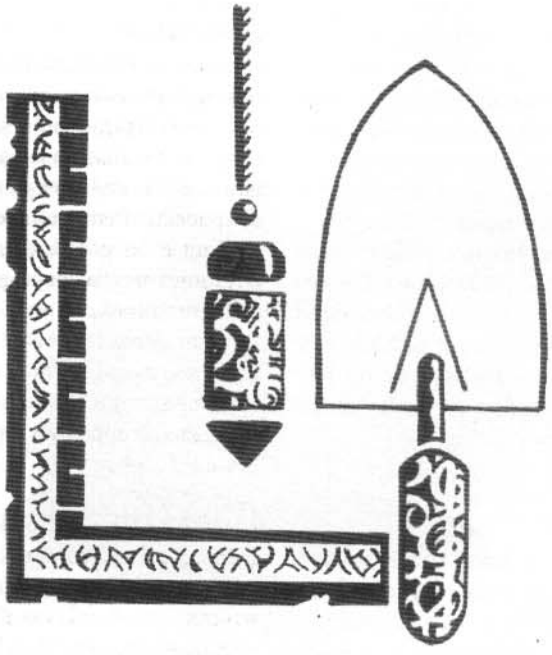
Compétences :
Esquive 6, Vigilance 10, Discrétion 10

Ténèbre : -
Perfidie : 100

Note : confronté aux fantômes des professeurs du Souffre-jour, les mortels doivent tester leur VOL contre DIF 30 ou gagner 1d10+10 points de Perfidie. Les revenats peuvent souffler les Flammes des inspirés comme indiqué dans le livre IV.

Le Souffre-jour

Aux pieds des falaises qui bordent les Mers échancrées, un long chemin de sable conduit les voyageurs curieux jusqu'à une île où des bâtisses en ruine sont transpercées par les branches d'un arbre mort, le souffre-jour. Les rues éventrées par de béantes fissures accueillent les cadavres en décomposition et les squelettes des anciens habitants de ce qui fut le plus célèbre rassemblement d'école de tous les Royaumes crépusculaires. De nos jours, plus personnes n'ose s'aventurer sur la presqu'île car les terribles maladies qui dévorèrent les professeurs du Souffre-jour en quelques minutes hantent les rues désertes du sinistre collège.



7 ~ Scénario

Noces de cristal

« L'Amour est insatiable et nulle raison ne le gouverne. Un geste, un regard, un soupir suffisent à le révéler. Ainsi, l'insouciance des amants fait le jeu de l'Ennemi et déjà le sombre cortège de la Menace s'est ébranlé. »

Présentation

Ce scénario est jouable en deux séances de cinq heures environ. Dans un premier temps, *Une semaine de fête*, il permet aux Inspirés de se familiariser avec les règles d'AGONE et son univers. Les Inspirés peuvent librement participer aux festivités organisées à l'occasion du mariage de Léandra, la première dame de compagnie d'Ewelf de Rochronde. Entre deux banquets, ils nouent des liens de haine ou d'amitié avec les principaux protagonistes du banquet.

Ce n'est que dans un deuxième temps, *Sous le charme des drakoniens*, que les Inspirés sont amenés à découvrir la présence insolite de drakoniens sur les terres de Rochronde en échappant à un horrible traquenard. Ils décident alors de mener l'enquête. Mais, pris au piège, les Inspirés n'ont plus d'autres alternatives que de s'en remettre à leurs compétences pour faire éclater la vérité au grand jour. Ils font ainsi connaissance avec les pouvoirs du Masque et réalisent qu'il est puissant, bien implanté et déterminé à ne pas laisser ses plans s'écrouler.

Note : pour les PNJ de ce scénario, les scores de Flamme et d'Aspects noirs sont notés avec un /, c'est-à-dire : Flamme / Flamme noire, etc.

L'intrigue

Nous sommes un beau jour de printemps en l'an 1450. Léandra, la première dame de la suite d'Ewelf de Rochronde, se marie. De grandes festivités sont organisées au manoir familial. Nombre de seigneurs et de personnalités urguemands, mais aussi des royaumes voisins, ont été conviés à l'exceptionnelle réception. Bonheur et allégresse emplissent les cœurs des invités. Tout le monde ignore qu'en réalité ce mariage est le point d'aboutissement d'une longue et tortueuse intrigue échafaudée par le Masque.

Depuis toujours, le Masque souhaite corrompre le domaine de Rochronde pour le faire basculer dans son giron. Tous les moyens sont bons pour parvenir à cet objectif. C'est ainsi qu'il a convaincu M'kraan, un Harmoniste drakonien de la Cyse, l'un des derniers détenteurs des secrets de l'Art ancien, de rejoindre ses rangs en lui promettant puissance et pouvoir pour son peuple éternellement méprisé.

Empli d'une nouvelle confiance, M'kraan a sculpté une roche cristalline sur laquelle le Masque a jeté un antique et perfide maléfice, pour donner naissance à un Artefact issu de l'Art ancien de la Cyse capable de charmer et d'aliéner les esprits les plus aguerris. Sous son influence, M'kraan a changé son apparence et celles de ses comparses. Il est devenu le bel Alcédios et, sous cette identité, s'est rendu au domaine de Rochronde pour courtiser Léandra, la première dame

d'Ewelf, la sœur d'Agone. En séduisant la suivante d'Ewelf, le Masque met ainsi un pied dans la place et lève tous les doutes et toutes les suspicions.

Introduit à la cour de Rochronde et protégé par l'aura d'un des éclats de son cristal, M'kraan/Alcédios n'a eu aucune difficulté a organiser le creusement de boyaux souterrains sous le manoir en réutilisant des conduites d'égouts désaffectées et oubliées. Il a ainsi pu faire acheminer son cristal sous le manoir et attend patiemment que son union avec Dame Léandra soit officielle pour libérer les flots d'énergie aliénante contenus dans le cristal et assassiner tous les convives présents. De cette façon, miraculeux survivant, il compte s'emparer du pouvoir à la barbe de tous. Via Alcédios, le Masque prendra ainsi les véritables rênes du domaine et sera en mesure de perturber le bon fonctionnement du royaume d'Urguemand en fomentant des troubles et des révoltes grâce aux alliances et contre-alliances qu'il ourdit depuis des années. Le Masque pourra alors organiser le soulèvement des barons pour renverser le fragile équilibre d'un royaume dont l'autorité n'est basée que sur le charisme du Premier Baron.

L'INSPIRATION

Avant de mettre vos Inspirés aux prises avec les machinations les plus tortueuses et les plans les plus raffinés, nous vous conseillons de faire vivre à chacun d'entre eux son intronisation d'Inspiré. Cette « cérémonie » vous permettra d'ancrer les joueurs dans leur identité et de les persuader que leur destin est hors du commun. Dans cette optique, nous vous présentons un texte d'Inspiration qui peut vous servir de modèle ou être lu tel quel à vos Inspirés. Les événements décrits se déroulent 20 ans avant le début du présent scénario.

« Un matin, alors que la brume de la rosée matinale s'évaporait, un étrange cortège se présenta devant le seuil de votre porte. Huit lutins au visage émacié se tenaient devant vous et vous demandèrent d'accepter de les suivre. Encore endormi, les pensées engluées par les effluves du sommeil, vous vous souvenez avoir vaguement acquiescé en grommelant. Vos guides vous emmenèrent à travers les sous-bois et vous vous êtes progressivement enfoncés dans une forêt touffue. La bise matinale vous glaçait le visage et vous commenciez à regretter d'être sorti aussi légèrement habillé lorsque vous parvintes dans une clairière où vous attendait la plus extravagante des assemblées. Tous le petit peuple de la forêt était présent. Lutins, licornes et dryades vous fixaient tous du même regard rempli d'espoir. Le son d'une flûte joyeuse retentit dans l'atmosphère, note cristalline et pure, symbole de réconciliation et d'amour. Vous avez alors vu la plus belle femme qu'il vous ait été donné de contempler jusqu'à présent. Souriante et gracieuse, elle s'adressa à vous dans une langue mélodieuse et chantante qui vous fit penser au chant des oiseaux par une belle journée d'été.

— Vous incarnez l'unique chance. Vous êtes l'espoir de l'Harmonde face à la Menace. Je vous confie la Flamme Entretenez-la. Laissez vous porter par l'Inspiration. Réveillez le Génie qui sommeille en vous. Le jour approche où l'Harmonde aura besoin de tous ses Héros.

À la fin de son laïus elle écarta les bras et libéra un éclat incandescent qui vint se ficher dans votre cœur. Elle s'approcha de vous et déposa un baiser sur votre front. Vous vous êtes alors réveillé dans votre lit, le corps mouillé de sueur. Désormais, rien ne serait plus pareil pour vous car, porté par la Flamme qui brûle en vous, vous êtes un Inspiré. »

Synopsis

Les Inspirés doivent découvrir la vérité et la faire éclater au grand jour. Pour ce faire, ils vont être victimes des maléfices des drakoniens qui occupent la Taverne de la Licorne et vont devoir échapper aux griffes de ces sombres saisonins. Malheureusement, nul ne portera crédit à leurs témoignages lorsque, confiants et sereins, ils viendront réclamer l'attention générale. En effet les drakoniens, remarquablement infiltrés dans tous les rouages du domaine, ont manœuvré de telle sorte qu'en réalité les Inspirés se trouvent accusés à leur place des crimes abominables qu'ils ont commis. Écrasés par un faisceau de preuves accablantes montées de toutes pièces par les drakoniens, les Inspirés n'ont d'autre recours que celui de fuir pour espérer réunir entre leurs mains des indices prouvant leur innocence. Leur seule chance de prouver qu'ils disent bel et bien la vérité consiste à ramener la tête du chef de la conjuration, qui n'est autre que le fourbe Alcédios, un Félon. Les Inspirés doivent donc mener une enquête délicate à l'intérieur d'un Domaine où ils sont devenus persona non grata. Ils doivent éviter les embûches dressées par les drakoniens et les patrouilles de la milice pour découvrir le repaire souterrain où Alcédios et ses sbires fomentent leur sombre complot. À la Compagnie de gérer la situation et de choisir quand s'impliquer...

CHRONOLOGIE

Jour 1

Début d'une semaine de fêtes joyeuses à Rochronde. Léandra, la première dame de la suite d'Ewelf, épouse Alcédios, un obscur petit comte venu de la Marche modéhenne.

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
14h	Prise de bannière
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 2

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
13h	Cavalcade
14h	Prise de bannière
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 3

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
14h	Prise de bannière
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 4

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
13h	Cavalcade
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 5

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
14h	Prise de bannière
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 6

11h	Tir à l'arc
12h	Concours de lettres
13h	Cavalcade
16h	Saut d'obstacles
17h	Empogne
19h	Banquet

Jour 7

12h	Finale du concours de lettres
14h	Prise de bannière
18h	Nomination du vainqueur de l'aquareliade
20h	Mariage de Léandra et d'Alcédios en grande pompe. Les drakoniens libèrent l'énergie du cristal de M'kraan et attaquent sauvagement. Si les Inspirés n'ont pas démasqué Alcédios, celui-ci se retrouve à la tête du Domaine et intrigue pour l'avènement de son maître, le Masque, et la renaissance de son peuple, les drakoniens.

Une semaine de fête

Entrée en matière

Le domaine de Rochronde est en pleine effervescence. Une multitude de pèlerins s'est concentrée dans la clairière aux pieds du manoir, symbole du pouvoir et de la puissance de la lignée des Rochronde, pour assister aux festivités dans le cadre desquelles des héros venus de toutes les terres connues vont s'affronter. Des estrades et des chapiteaux sont dressés tandis que les marchands sortent leurs étalages. Les tavernes hâtivement érigées et les quelques maisons de logement affichent complet. Toutes les rues sont ornées de banderoles et les premières clameurs festives retentissent déjà. La milice, parée des couleurs traditionnelles de la baronnie de Rochronde, le rouge cerclé de blanc, est présente partout et veille au grain pour empêcher tout débordement. Des centaines de tentes sont installées au pied des murailles. La foule est nombreuse et acclame les seigneurs et les héros lorsque ceux-ci font leur entrée dans l'enceinte de la place forte. Les travées sont noires de monde et fourmillent d'animation. Là, des funambules exécutent un numéro de haute voltige. Plus loin, des diseuses de bonne aventure lisent les lignes de la main. Au coin, un marchand keshite vante les mérites de ses produits exotiques. C'est toute la contrée qui est en liesse. Les bannières et les gonfalons flottent au vent et les sons des trompettes et des oriflammes retentissent régulièrement pour annoncer l'arrivée d'un invité prestigieux.
C'est dans cette ambiance que vos Inspirés vont évoluer tout au long de ce scénario.

À PROPOS DES INSPIRÉS ET DE LEURS CHARGES

Une des difficultés d'AGONE consiste à incarner des joueurs ayant à exercer des Charges pour le moins astreignantes (être baron n'est assurément pas de tout repos !). Ils n'en restent pas moins des mortels assujettis aux émotions et aux passions. Le baron peut défendre ses couleurs, le maître d'armes aime prouver son habileté et le bibliothécaire se plaît à montrer l'étendue de sa culture. Les Charges ne sont donc pas un frein au scénario. Au contraire, il faut espérer que les Inspirés aient choisi des personnages qui occupent une Charge dans la baronnie, sinon leur seule chance d'approcher les méandres de ce scénario est alors de se distinguer dans le cadre des épreuves festives pour pouvoir approcher les dignitaires dans le cadre des banquets. De plus, grâce aux fonctions qu'ils occupent, les Inspirés occupant une Charge peuvent accéder à des informations de première main. Citons deux exemples.

1 – Un Inspiré proche d'Ewelf de Rochronde connaît forcément Alcédios et peut donc nourrir des soupçons à son égard plus facilement et plus rapidement.

2 – Un Inspiré qui occupe une Charge telle que capitaine de la milice est nécessairement au courant des disparitions. Peut-être même a-t-il déjà ouvert une enquête et découvert l'entrée des tunnels souterrains qui mènent au cœur du repaire des drakoniens ?

En tout état de cause, à partir du moment où ils sont inculpés, les Inspirés se retrouvent accusés de haute trahison. Capturés, ils sont mis aux fers en attendant leur jugement orchestré par le bailli, comme le veut la loi salique du royaume d'Urguemand. Quelle que soit leur Charge, ils sont logés à la même enseigne, même si les conditions de captivité seront plus clémentes pour certains !

Les épreuves festives

À quelques coudées de l'enceinte du manoir de Rochronde, un champ a été défriché et entouré de palissades et de gradins pour former un grand enclos où les guerriers peuvent faire évoluer leurs lourdes montures de guerre pour se livrer aux joies de la joute sans risquer de blesser quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes. Un public nombreux et bon enfant s'agglutine dans les travées pour acclamer et contempler l'élite des Royaumes crépusculaires qui s'affronte dans les épreuves suivantes.

LES JOUTES

Depuis le début des fêtes, il ne se passe pas un jour sans que les seigneurs ne s'affrontent dans le cadre de tournois chevaleresques : les joutes. Ce sont des combats montés à la lance qui peuvent se terminer à l'épée lorsqu'un adversaire a été désarçonné. L'honneur et la dignité sont les uniques enjeux de ce sport viril qui permet aux chevaliers de régler leurs différends et d'acquérir le respect des armes.

LA MILICE

Elle est composée de 150 gardes d'élite (cf. caractéristiques et compétences ci-dessous) menés par deux capitaines.

Taille : 1,71 m (TAI 0)
Poids : 81 kg **MV :** 3

Caractéristiques
Flamme : 00 / 00
Corps : 00 / 00
Bonus de Corps : 00
AGIlité : 6 FORce : 7
PERception : 4 RÉSistance : 6
Esprit : 00 / 00
Bonus d'Esprit : 00 INTelligence : 3
VOLonté : 2
Âme : 00 / 00
Bonus d'Âme : 00 CHArisme : 2
CRÉativité : 1

Caractéristiques secondaires
ART : - MÊL : 6 EMP : - TIR : 5
PdV : 49 SBG : 16 SBC : 24 MD : +1

Points d'héroïsme : 00
Ténèbre : 0 ; **Perfidie :** 0

Charge max. : 91 **Demi-charge :** 45
Charge quotidienne : 22

Compétences
Épreuves : Arme : Hallebarde 7, Athlétisme 6, Bagarre 5, Esquive 5, Vigilance 6. **Savoir :** Langue : urguemande 5, Lois 7, Stratégie 1. **Société :** Us & coutumes : urguemands 7.

Combat
Initiative : 14
Attaque au contact : 13
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 1
Parade : 12
Défense à distance : 0

Armure
Plaques partielles : malus -10, Prot. 10

Citation typique : « Vous avez une autorisation pour vous trouver ici ? »

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Hallebarde	+4	0	-1	+10/T	0

TRISTAN DE ROKANCOURT

Humain **Taille** : 1,59 m (TAI 0)
Poids : 78 kg **MV** : 3

Caractéristiques
Flamme : 00 / 00

Corps : 00 / 00
Bonus de Corps : 00
AGIlité : 7 FORce : 10
PERception : 6 RÉSistance : 8

Esprit : 00 / 00
Bonus d'Esprit : 00
INTelligence : 6 VOLonté : 6

Âme : 00 / 00
Bonus d'Âme : 00
CHArisme : 6 CRÉativité : 4

Caractéristiques secondaires
ART : - MÊL : 8 EMP : - TIR : 6
PdV : 54 SBG : 18 SBC : 27 BD : +4

Points d'héroïsme : 00
Ténèbre : 00 **Perfidie** : 00
Charge max. : 126
Demi-charge : 63
Charge quotidienne : 31

Compétences
Épreuves : Arme : épée longue 9, Arme : lance de cavalerie 9, Arme : écu 9, Athlétisme 8, Bagarre 7, Équitation 9, Esquive 7, Vigilance 7.
Société : Étiquette 5, Us & coutumes : urguemands 5.
Savoir : Alphabet : armgarde 5, Langue : urguemande 6, Stratégie 7.

Combat

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée à deux mains	-2	0	0	+1	0
Lance	+6	0	-2	+7	0
Écu	-3	0	+4	+5	0

Initiative : épée 14, lance 19, écu 10
Attaque au contact : épée 18, lance 17, écu 17
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 0
Parade : épée 18, lance 15, écu 21
Défense à distance : 0

Armure
Plaque complète : malus -7, Prot. 16

Citation typique : « Hardi compagnon, le choc va être rude. Peut-être devrais-tu demander à ton palefrenier qu'il t'harnache sur ta selle pour t'éviter de mordre la poussière trop brutalement... »

Les règles utilisées pour résoudre les joutes sont celles du combat avancé et de la manœuvre « Charge montée », avec cette nuance que les attaquants appliquent pour calculer les dommages les règles de la manœuvre « Assommer ».
Le plus grand spécialiste urguemand de la joute est présent. Tristan de Rokancourt se fait un plaisir de défier tous ceux qui semblent surpris qu'un homme de sa carrure soit un si grand jouteur. En effet, Tristan de Rokancourt est petit et ne semble guère être en mesure de soulever la lourde lance de joust. Et pourtant... Paré de ses couleurs, l'or et le sable, Tristan est un noble chevalier au cœur épris de justice et de liberté. Il a appris à guerroyer au contact des meilleurs maîtres d'armes et à exploiter sa petite taille pour se transformer en roc indéracinable et ne plus former qu'un bloc sur son destrier. C'est un redoutable adversaire qui refusera de verser la moindre goutte de sang. Par contre, il n'hésitera pas à tout mettre en œuvre pour que son adversaire morde la poussière. Le public l'apprécie beaucoup et les jeunes damoiselles aiment se parer de ses couleurs, qu'il offre toujours à la plus jolie d'entre elles.
En acceptant de jouter avec lui, les Inspirés peuvent s'attirer la sympathie d'un rude mais loyal chevalier, à l'unique condition d'avoir été de valeureux adversaires et de ne pas avoir eu recours à la ruse ou à la magie pour triompher.

LES CONCOURS DE LETTRES

Ces épreuves sont très prisées tant par la foule que par la noblesse. Le principe de ces concours est très simple. Les concurrents disposent d'une heure pour composer des poèmes en alexandrins sur des thèmes définis par un jury d'artistes et de lettrés. En termes de système, le thème du concours correspond à la difficulté que vous souhaitez fixer. La qualité du poème correspond pour sa part à un jet en opposition CRÉ + Éloquence ou Poésie + 1d10 contre le score des autres concurrents. En termes de jeu de rôle, c'est vous qui fixez le thème (par exemple : l'amour, l'amitié, la joie, la nature, etc.) et qui laissez aux Inspirés le soin de faire l'effort de s'exprimer en alexandrins (une fois n'est pas coutume). Toute production digne d'intérêt doit être immédiatement récompensée par un gain substantiel de points d'expérience : par exemple, 1 PX. Vous pouvez toujours recourir aux jets de dés pour crédibiliser la situation si vos Inspirés rechignent à l'ouvrage. En ce cas, ils ne reçoivent aucune récompense. « Mignonne, allons voir si la rose... »
À l'occasion du mariage de Léandra et d'Alcédios, six concours de lettres ont été programmés. Un par jour. Chaque vainqueur affrontera ses rivaux dans le cadre d'un dernier concours. Le grand vainqueur aura l'insigne honneur d'animer le banquet final qui scellera l'union des époux fraîchement déclarés. Réjouir les convives, réchauffer les cœurs et enflammer les sens sera sa noble tâche.
Les participants sont installés dans un petit amphithéâtre édifié non loin du manoir dans les sous-bois. Sur une estrade surélevée au plancher soigneusement lustré, les orateurs se succèdent à tour de rôle pour déclamer leurs vers qui sont finement analysés par un jury d'experts et par le public qui tantôt rigole, tantôt conspue copieusement le candidat et tantôt l'applaudit frénétiquement.
Si l'un de vos Inspirés décide de prendre part à ces joutes oratoires, il affronte 5 adversaires.

L'AQUARELLIADE

À l'annonce du mariage de la première dame de sa suite, Ewelf a ordonné que soit mise en place une aquarelliade, un véritable concours d'aquarelles dont elle sera le seul arbitre. Le sujet du concours n'est autre que la réalisation du portrait de Léandra. Aux concurrents de faire preuve de talent et d'ingéniosité pour voir à quoi ressemble leur modèle. Les nouveaux inscrits sont acceptés jusqu'à l'aube du septième jour des festivités. Toutes les aquarelles réalisées seront ensuite attentivement examinées. La plus belle sera offerte à Léandra et son auteur aura le privilège d'être invité à la table des mariés, où il sera entouré d'illustres personnalités.
Une multitude de peintres et de dessinateurs s'est installée partout où il y avait encore de la place. Des chevalets sont dressés de tout côté et des portraitistes en herbe jettent des couleurs éclatantes et chatoyantes sur leurs toiles en espérant chacun être l'heureux lauréat du concours. Une impressionnante

queue où tous les occupants ont des cartons à dessin sous le bras se déroule devant la bibliothèque du manoir de Rochronde où les aquarelles déjà enregistrées sont exposées.
La qualité de la toile réalisée est calculée en fonction de deux paramètres. Tout d'abord, sa ressemblance avec le modèle (il est clair que si l'artiste n'a jamais vu le modèle, il aura du mal à le reproduire), puis sa beauté.
La ressemblance du modèle : si d'aventure vos Inspirés participent à ce concours et réussissent à rencontrer Léandra, faites-leur exécuter un jet d'INT + Peinture contre DIF 15 (20 s'ils ne parviennent qu'à l'entrevoir, 10 s'ils peuvent lui parler quelques instants) afin de déterminer s'ils ont bien noté les traits et la silhouette de Dame Léandra. La MR obtenue sur ce jet se soustraira à la DIF du jet de Peinture.
La beauté d'une toile se calcule en effectuant un jet d'Art + Peinture + 1d10 contre DIF 30 - MR du jet ci-dessus. À condition de s'y consacrer plus de huit heures d'affilée, le concurrent a droit à un nouveau jet toutes les 12 heures, chaque nouveau jet se faisant avec un bonus de +1. Seul le meilleur jet peut être conservé. L'artiste qui a réalisé l'aquarelle dont la MR est la meilleure remporte cette épreuve. Le septième jour, il est désigné à 18h par Ewelf en personne.
Si l'un de vos Inspirés décide de prendre part à l'aquarelliade, il affronte 10 adversaires.

LE TIR À L'ARC

Dans cette épreuve d'habileté, les concurrents visent un blason situé à une distance qui augmente à chaque tir réussi. Le dernier tireur à rester en lice est déclaré vainqueur et remporte une bourse de cinquante sous. Placée sous l'autorité du suzerain qui accorde l'immunité à tous, le tir à l'arc est dominé par les braconniers, très habiles dans ce domaine.
L'épreuve est divisée en autant de tirs que nécessaire pour qu'il n'y ait plus qu'un tireur avec un seul essai à chaque fois. Le premier tir est à 9 mètres, le second à 18, le troisième à 24, le suivant à 36, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul concurrent.

LES CONCOURS ÉQUESTRES

Sous cette appellation, les mortels désignent d'une façon générale les trois disciplines de l'équitation : la cavalcade, le saut d'obstacles et l'empogne. Ces manifestations permettent au public de voir évoluer les meilleurs cavaliers et les plus beaux chevaux. La cavalcade est particulièrement appréciée pour sa sauvagerie et son suspense haletant.

La cavalcade

C'est une course sauvage à travers un périmètre de dix lieues à l'intérieur duquel tous les coups sont permis entre les concurrents. Le plus rapide et le plus impétueux est souvent le premier à franchir la ligne d'arrivée.
En termes de règles, chaque participant effectue un jet de RÉS + Équitation contre DIF 20. En cas d'égalité, les meneurs peuvent utiliser tous les moyens qui leur semblent bon pour ralentir leurs concurrents, sachant que personne n'est armé... sinon de ses poings et de ses pieds. Par ailleurs, tout participant qui tuerait un adversaire se verrait non seulement immédiatement disqualifié, mais encourrait aussi les foudres de la baronne, qui apprécie modérément ce genre d'affaire en un jour si propice à la joie et aux réjouissances.
Les participants les meilleurs (les 5 premiers) ont des Bases de 18 en RÉS+Équitation, une MÊL de 7 et Armes : Poings 6, pour 45 PdV (SBC : 22, SBG : 15).

Le saut d'obstacles

Cette épreuve porte bien son nom puisqu'elle consiste à faire évoluer son cheval sur un parcours semé d'obstacles de taille plus ou moins haute. L'épreuve est constituée de 10 sauts. Les 3 premiers sauts se font contre une DIF de 10. Les 3 suivants contre une DIF de 15. Les 3 suivants contre une DIF de 20. Le dernier contre une DIF de 25. Pour chaque saut, le concurrent effectue un jet d'AGI + Équitation contre la DIF du saut effectué. Chaque obstacle franchi permet d'engranger des points. Les obstacles de DIF 10 rapportent 1 point, ceux de DIF 15, 2 points, ceux de DIF 20, 4 points et celui de DIF 25, 8 points. Le concurrent qui a le plus de points remporte l'épreuve ainsi qu'une magnifique selle lyphanienne (très adaptée à l'équitation, la selle lyphanienne ne cause jamais d'escarres et ne peut blesser le cheval ; celui-ci a moins besoin d'être pansé et récupère donc plus vite). Il y a autant de concurrents que vous le souhaitez, avec des bases en AGI + Équitation évoluant de 7 à 18.

L'empogne

C'est le rodéo des Royaumes crépusculaires. L'épreuve consiste à rester assis sur le dos d'une bête sauvage plus de trente secondes en restant fermement accroché à l'empogne, un embout spécial solidement monté sur la selle. Pour y parvenir, il faut réussir à dépasser le seuil de résistance de sa monture (généralement un cheval, mais ce peut aussi être un bison ou encore un auroch !) en additionnant FOR + Équitation contre une DIF égale à la FOR de la bête (pour cette épreuve, les chevaux sauvages ont une FOR de 20, les bisons de 25, les aurochs de 30). En cas d'échec, le cavalier est propulsé dans les airs et sa chute occasionne des points de dommages tels qu'il peut se casser un membre ou, pire encore, être écrasé par l'animal. Les Lyphaniens sont réputés pour leur grande spécialité dans ce domaine et Miklaï de Mazdak, en digne représentant de son peuple, ne manque pas d'émerveiller les spectateurs qui viennent assister à ses prouesses.

LA PRISE DE BANNIÈRE

Au milieu d'une grande carrière a été aménagée une vaste arène dans laquelle a été dressé un fortin de rondins et de planches. Tous les jours, les lames les plus vaillantes s'exercent à la prise du fortin et à sa défense pendant un temps donné. Pour l'honneur d'une bannière et la conquête du terrain, des équipes sont constituées et doivent s'affronter. Les armes sont interdites et tout combat doit cesser au premier sang versé.
Dans le cadre de cette épreuve, il faut recourir à la compétence Stratégie et bien maîtriser Bagarre et Esquive pour avoir une chance de remporter la victoire.
Chaque prise de bannière oppose 10 équipes composées chacune de 5 à 6 membres.

Les banquets

Chaque soir, dans la grande salle du manoir, un grand

MIKLAÏ DE MAZDAK

Miklaï de Mazdak est un fier Lyphanien mandaté par le Galmash pour représenter son royaume dans une contrée aussi noble que celle de Rochronde. Issu de l'école des Yaëzmites, c'est un cavalier émérite qui n'a pas son pareil dans l'art de dresser un cheval. Il participe à toutes les épreuves équestres et les Inspirés peuvent tenter de rivaliser avec son talent.
Miklaï n'a rien à envier à personne. Il survole toutes les épreuves et peut se révéler un compagnon agréable. Il aime parler de son royaume et de sa ville natale, Mazdak. Il ne comprend rien à la politique et préfère se consacrer aux soins des chevaux plutôt qu'à celui des mortels.

Humain
Taille : 1,66 m (TAI 0)
Poids : 69 kg **MV** : 3

Caractéristiques
Flamme : 00 / 00
Corps : 00 / 00
Bonus de Corps : 00
AGIlité : 10 FORce : 10
PERception : 7 RÉSistance : 6
Esprit : 00 / 00
Bonus d'Esprit : 00
INTelligence : 3 VOLonté : 5
Âme : 00 / 00
Bonus d'Âme : 00
CHArisme : 6 CRÉativité : 3

Caractéristiques secondaires
ART : - MÊL : 10 EMP : - TIR : 8
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 BD : +4
Points d'héroïsme : 00
Ténèbre : 0 **Perfidie** : 0

Charge max. : 112 **Demi-charge** : 66
Charge quotidienne : 28

Compétences :
Épreuves : Arme : Épée courte 7, Arme : Bagarre 5, Athlétisme 8, Équitation 10, Esquive 8, Vigilance 6. **Maraude** : Acrobatie 6. **Savoir** : Alphabet : septentrien 3, Astronomie 6, Histoire & légendes : lyphaniennes 6, Langue : kosaki 7 , Lois : lyphaniennes 6. **Société** : Négoce 5, Savoir-faire : Dresser les chevaux 9, Us & coutumes : lyphaniens 6.

Combat
Initiative : 17
Attaque au contact : 18
Attaque à distance : 8
Défense au contact
Esquive : 17
Parade : 17
Défense à distance : 9

Armure
Veste de cuir : malus -1, Prot. 2

Citation typique : « Chez moi, même un lardon pourrait cueillir cette marguerite au galop. »

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Épée courte	0	+1	0	+7 (P/T)	-1

banquet est organisé pour tous les invités de marque venus rendre hommage à l'heureux événement et à la joie qu'il met dans le cœur du suzerain de Rochronde. En effet, Ewelf aime réunir dans un cadre agréable et convivial toutes les personnalités qui ont daigné venir lui rendre hommage. Autour d'une immense et solide table en chêne desservie par un cortège ininterrompu de serviteurs diligents écrasés par le poids des victuailles, les hôtes sont confortablement installés dans de majestueux fauteuils en bois rembourrés de coussins brodés doux et moelleux. Éclairés et chauffés par les hautes flammes qui crépitent dans l'âtre géant, les invités peuvent deviser tranquillement et le brouhaha de leurs conversations n'est interrompu de temps à autre que par le spectacle d'un troubadour ou un numéro de danseuses contorsionnistes. Les discussions vont bon train. C'est là que se jouent toutes les intrigues.

LES INFORMATIONS

En participant à un banquet, les Inspirés peuvent apprendre moult informations. Nous vous les présentons toutes ici. Certaines sont dignes d'intérêt, d'autres très importantes et beaucoup complètement futiles. À vous de déterminer par quel PNJ les Inspirés obtiennent l'information ciblée. Pour cela, vous pouvez jeter 1d10 ou bien improviser en fonction du comportement des Inspirés et des personnages auxquels ils s'adressent.

1 - Alcédios semble être un homme bien étrange. En effet certaines personnes, des serviteurs sans doute, prétendent l'avoir vu rôder dans les couloirs du manoir à une heure fort avancée de la nuit.

2 - Des émissaires du roi de Janrénie ont pris contact avec des mercenaires pour fomenter un coup d'État destiné à déstabiliser le royaume d'Urguemand. (Nous vous présentons cette piste comme une suite possible des romans. N'oubliez pas que le monde des Crépusculaires est désormais votre propriété.)

3 - Des censeurs ont exécuté ce matin même un jeune voleur qui avait osé dérober une des pierres philosophales du conseil de Lorgol.

4 - Les Liturges ont organisé une grande armée pour tenter d'aller évangéliser les Cornes. Ils ont recruté des cohortes entières de minotaures et préparent une véritable invasion.

5 - Tous les farfadets ont quitté Moscagne pour tenir conseil dans les collines avec leurs ennemis de toujours, les lutins.
(**Note** : Ces saisonins ont en effet repéré la présence des drakoniens et se préparent à aller les combattre. Les Inspirés peuvent se joindre à eux pour participer aux combats. Malheureusement, à cet instant de la partie, il y a de fortes chances que le domaine de Rochronde ait déjà basculé dans le giron de l'Ennemi. Les Inspirés sauront-ils remédier à la situation en compagnie de leurs nouveaux alliés ?)

6 - Les Princiers ont récemment contacté la République mercenaire pour préparer une nouvelle invasion des Parages. L'échec cuisant de Maëchrak a enfin été digéré.

7 - La reine des Terres veuves a été victime d'une tentative d'assassinat perpétrée par le Cercle écarlate, une faction de sorciers dont le siège se trouve dans les Communes princières.

8 - Une grande orgie est organisée ce soir à la Taverne de la Licorne. En plus, il paraît qu'une excellente troupe de musiciens s'y produit actuellement.

9 - De mystérieuses disparitions ont été signalées. En effet, des personnes d'humble origine ont disparu sans laisser de traces. Aucune piste n'est privilégiée et, en ce moment, les autorités

compétentes semblent avoir d'autres chats à fouetter.
10 - La dernière fois que Tristan de Rokancourt a banqueté, il a bien failli mourir empoisonné. On ne sait pas qui a organisé l'assassinat mais deux choses sont sûres : primo, Tristan de Rokancourt n'est pas mort et, deuzio, depuis, il fait goûter tous ses plats avant de manger quoi que ce soit.

GALERIE DE PORTRAITS

Il y a foule dans le manoir de Rochronde et les Inspirés risquent d'avoir du mal à correctement identifier tout le monde. Les personnalités présentées ici sont les plus marquantes et les plus dignes d'intérêt mais nous vous conseillons de les noyer au milieu d'une foule d'intrigants, de courtisans, de serviteurs, d'espions et d'échevins.
À l'exception d'Alcédios, aucun des personnages qui entourent les Inspirés ne jouent de rôle déterminant dans le présent scénario. Par contre, ils lui donnent de la vie et du mouvement en ancrant les Royaumes crépusculaires dans une réalité bien tangible. Chacun y va de sa petite histoire et raconte une anecdote.

Alcédios

Alcédios est le pivot du scénario, celui par lequel tout arrive. En réalité, c'est un Harmoniste drakonien du nom de M'kraan. C'est lui qui a construit le cristal qui porte son nom. C'est un redoutable Inspiré qui maîtrise l'art de la Cyse. Perfide et corrompu, c'est un Félon qui est la clé de voûte d'une savante conspiration visant à éliminer tous les dignitaires du domaine de Rochronde. Au même titre que le Masque, il est au courant de tous les tenants et aboutissants de la machination mise en place à Rochronde.
Placé sous l'influence du cristal, tout le monde le voit sous l'apparence d'un homme d'une trentaine d'années toujours vêtu d'élégants pourpoints en satin vermeil. Ses yeux vert émeraude lancent des reflets sournois et qui y a plongé au moins une fois son regard n'a pas oublié cette étrange moiteur qui s'est emparé de lui à cet instant. Le curieux pendentif qui orne son cou est un éclat de cristal bleu serti qui ne manque pas lui aussi d'attirer l'attention. C'est un morceau arraché au cristal de M'kraan. Il augmente les Aspects noirs d'Âme et d'Esprit du porteur de +1 et lui permet d'avoir une fausse apparence.
Sous sa véritable apparence, c'est un être immonde, au corps ophidien torturé par des déformations insoutenables, rongé par la Perfidie qui le domine quasi totalement. Seule sa volonté d'acier lui a permis jusqu'ici de ne pas sombrer dans la folie, de conserver quelques bribes de son individualité et d'éviter de rejoindre les créatures du Masque de manière définitive.
Les Inspirés ne peuvent jamais le rencontrer. Aussi bizarre que cela puisse paraître, le promis de Léandra est toujours par monts et par vaux en train de, soi-disant, surveiller les préparatifs du banquet final ou de dispenser ses directives. Les Inspirés ne font que l'apercevoir et en ressentent une impression confuse à chaque fois, une sorte de malaise qui engendre des soupçons, vite écartés d'un revers de la main. Vous pouvez attirer l'attention des Inspirés sur ce point en insistant sur le fait que personne ne semble prêter attention à ses faits et gestes ou s'enquérir de son emploi du temps.

Dame Léandra

La première dame de la suite d'Ewelf est une gracieuse jeune femme de 25 ans. Élevée dans la stricte observance des principes de l'étiquette, sa vie est illuminée depuis qu'elle a rencontré Alcédios. En réalité celui-ci l'a envoûtée et placée sous un puissant charme qui les unit intimement. Elle est complètement sous la coupe du Félon et ne rêve que de s'unir à lui pour l'éternité. Toujours parée de superbes robes de soie aux reflets chatoyants, Léandra hante le manoir et le domaine en cherchant son amant qu'elle ne semble jamais trouver. Elle est joyeuse et débordante d'énergie.

ALCÉDIOS/M'KRAAN

Drakonien sous apparence humaine
Taille : 1,75 m (TAI 0)
Poids : 78 kg **MV** : 3

Caractéristiques
Flamme : 01 / 10

Corps : 01 / 10
Bonus de Corps : +9
AGIlité : 10
FORce : 6
PERception : 7
RÉSistance : 6

Esprit : 01 / 05
Bonus d'Esprit : +4
INTelligence : 7
VOLonté : 10

Âme : 01 / 11
Bonus d'Âme : +10
CHArisme : 8
CRÉativité : 10

Caractéristiques secondaires
ART : 9 MÊL : 8 EMP : - TIR : 8
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 BD : 0

Points d'héroïsme : 10
Ténèbre : 10 **Perfidie** : 100

Charge max. : 84
Demi-charge : 42
Charge quotidienne : 21

Compétences
Savoir : Alphabet : drakonien 6, Astronomie 7, Culte : drakonien 8, Langue : urguemande 5, Saisons : Automne 5
Épreuves : Arme : Coutelas 6, Arme : Glaive 5, Athlétisme 5, Esquive 5, Vigilance 5.
Société : Sculpture 10, Baratin 5, Diplomatie 6, Éloquence 7, Étiquette 4, Savoir-faire : fondre le cristal 8, Us & coutumes : drakoniens 5.
Maraude : Camouflage 5, Déguisement 9, Discrétion 8.

Occulte : Cyse 10

Combat
Initiative : 17
Attaque au contact : 24 (au coutelas) / 23 (au glaive)
Défense au contact
Esquive : 24
Parade : 23 (au coutelas) / 22 (au glaive)
Défense à distance : 12

Armure
Tunique épaisse complète : malus 0, Prot. 2

Œuvres : M'Kraan dispose de tous les Œuvres de Cyse dont il peut avoir besoin.

Citation typique :
« J'ai à faire. Au revoir. »

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Coutelas	0	+1	0	2 (PT)	-1
Glaive	0	+1	0	+3 (PT)	-1



Tornfarn Brise-Membres
C'est le bras droit de Morgalles-le-Grand, un puissant seigneur de la Marche modéhenne qui avait été invité à participer aux réjouissances. Il remplace son chef et tient à assurer son rôle avec panache. Harnaché de pied en cap dans une splendide armure, il a un air farouche que ses nombreuses cicatrices n'infirment pas. C'est un guerrier qui a gagné ses galons sur les champs de bataille. Il s'exprime grossièrement dans le jargon des camps retranchés et engloutit voracement toute la nourriture qui lui est servie. Il aime bâfrer et ripailler. Il affectionne particulièrement les jeux virils et se fera un plaisir de se bagarrer dès qu'une occasion se présentera. Inspirez-vous de l'Archétype Mercenaire.

Messire Guillolles
C'est le baron dont les terres jouxtent celles du domaine de Rochronde. Il est l'incarnation même du seigneur qui a voué sa vie à sa charge. Enveloppé dans un lourd manteau d'hermine, il est clair qu'il a abandonné depuis longtemps les joies de la joute et des tournois. Visiblement, il préfère employer son temps à se plonger dans les comptes et la finance pour augmenter son capital. Il est perpétuellement en train de discuter les édits qui accordent la légitimité de telle ou telle parcelle de terre à la baronnie de Rochronde. Néanmoins, il n'est pas d'un tempérament belliqueux et est très heureux d'avoir été convié à la fête. Il se montre affable et courtois mais tous les prétextes lui sont bons pour remettre sur le tapis ses sempiternelles histoires de succession. Inspirez-vous de l'Archétype du Baron.

Lorna de Flagences
Lorna de Flagences est une duchesse janrénienne. Belle et élégante, c'est une femme d'une quarantaine d'années que la vie de cour n'a pas ramollie. Elle défend avec ardeur la cause féminine et est très fière de venir assister à l'émancipation de Léandra, qu'elle appelle « sa sœur ». Ses yeux poudrés animent un visage encore gracieux et son corps n'a rien à envier à celui d'une jouvencelle. Très séduisante, elle attire la convoitise des mâles en quête d'étreintes brûlantes et prend un malin plaisir à échauffer les esprits. Gare à celui qui la serrera d'un peu trop près, la belle brune a des griffes et elle joue du poignard avec prestance si la situation l'exige. Elle est perpétuellement escortée par deux miliciens. Inspirez-vous de l'Archétype de la Courtisane.

Philémon Novalles
Philémon Novalles est un Jorniste mandaté par le Cryptogramme-magicien. Aisément reconnaissable à la Gemme qui brille sur son front, les trois Danseurs qui l'entourent le font de toute façon difficilement passer inaperçu. Avec son grand manteau blanc brodé de plumes d'oies et son large chapeau à revers brodés d'or, Philémon attire souvent les regards. Son visage encadré de boucles blondes est affable et souriant. Ses mains gantées de cuir moulant sont toujours en mouvement et les petits Danseurs se trémoussent dans tous les sens à chaque fois qu'elles les frôlent. C'est un simple émissaire du Cryptogramme. Il connaît beaucoup d'histoires et se fait un plaisir de les raconter à qui veut bien l'écouter et trinquer avec lui. Inspirez-vous de l'Archétype du Chaman jorniste.

Namur Baoldir
Namur Baoldir est un représentant des tribus naines qui ont toujours été fidèles au baron de Rochronde. Fier guerrier qui cache un cœur d'or sous son apparence métallique, Namur Baoldir est à l'image de ceux de sa race : stoïque et puissant comme

un rocher, entêté comme cent mules et courageux comme un véritable héros. Il aime raconter des histoires de batailles et n'a pas son pareil une chope à la main. Inspirez-vous de l'Archétype du Forgeron.

Fanfrelune

Fanfrelune est un vieux lutin qui aime séjourner dans une cabane de pierre à la lisière des sous-bois. Lorsque la médecine est impuissante à guérir un mal, les habitants de Rochronde ont souvent recours aux talents de rebouteux de Fanfrelune. Celui-ci rend volontiers service à condition qu'on le laisse cultiver tranquillement ses betteraves et qu'on lui offre un peu de tabac blond pour bourrer sa pipe. Facétieux et bavard, il est intarissable dès qu'on lui parle de la beauté des arbres de Rochronde. Très à l'aise dans un ensemble de cuir marron, il se déplace rapidement avec ses petites chausses et s'engouffre régulièrement de copieuses rangées de toasts qu'il mâche bruyamment avec un grand sourire de satisfaction. Inspirez-vous de l'Archétype du Caravanier.

Sous le charme des drakoniens

La Taverne de la Licorne

Infestée de drakoniens, cette auberge a été construite au-dessus du réseau désaffecté de canalisations dont la construction a été ébauchée puis stoppée sous le règne de l'un des ancêtres des Rochronde. C'est le repaire des drakoniens, qui sous cette couverture attirent l'attention d'innocents voyageurs et les charment pour pouvoir les sacrifier à leur cristal impie afin qu'il se gonfle d'énergie aliénante engendrée par la peur et la souffrance des suppliciés. Vous devez faire en sorte d'inciter vos Inspirés à se rendre dans cette taverne. Vous pouvez les aiguiller subtilement vers cette destination dès le premier soir en insistant par exemple sur l'excellente réputation de l'établissement ou encore le fait que beaucoup de dignitaires aiment s'y rendre fréquemment en grand secret.

DESCRIPTION

Si vos Inspirés occupent des charges au sein du domaine de Rochronde, ils connaissent bien l'établissement. Officiellement tenue par maître Flinter, cette auberge est récente s'est ouverte il y a moins de six mois (c'est la date à laquelle Alcédios est apparu et a commencé à courtiser Léandra). C'est un vaste bâtiment de deux étages. Le rez-de-chaussée est immense. Il forme une grande salle où se trouvent les cuisines, le bar, la salle commune, un grand ring dédié à l'art de la lutte et une scène sur laquelle se produit un groupe de danseuses et de musiciens. Ce groupe est exclusivement composé de drakoniens dissimulés par le maléfice du cristal de M'kraan. Ils se servent de cette couverture pour charmer d'innocentes victimes par le biais de mélopées annihilant toute forme de volonté. Ils les entraînent ensuite dans un repaire souterrain où ils peuvent les dévorer en toute tranquillité.

Dans la vaste salle principale, les clients sont attablés et festoient. Sur scène, les musiciens interprètent d'enivrantes mélopées et des danseuses aux formes généreuses enflamment les sens des convives. Les chopes s'entrechoquent, les langues se délient et des volutes de fumée âcre montent en longs serpentins translucides vers le plafond lambrissé. La nuit promet d'être longue... et chaude !

L'AMBIANCE

Vous pouvez organiser une rixe entre des clients excités par l'abus de boisson et les superbes visions féminines. La milice intervient au bout d'une dizaine de tours. Les autorités compétentes, surtout si vos Inspirés les incarnent, n'hésiteront pas à exclure de la ville les fauteurs de trouble pour rapidement calmer les esprits.

Vous pouvez également faire circuler plusieurs rumeurs, certaines fondées (V) d'autres pas du tout (F), en les tirant au hasard ou en en choisissant au gré de votre humeur.

- L'an dernier, un géant originaire des Parages a brisé la nuque d'un ours gris qui hantait les forêts avoisinantes (V).
- Plusieurs citadins ont disparu corps et bien au cours des six derniers mois (V). Mais que fait la milice ?
- La meilleure bière du monde est servie à la Licorne (F).
- Une étrange créature ailée de couleur rouge a été aperçue à quelques kilomètres au sud (F).
- Des bruits de tambour résonnent la nuit dans les murs de la cité. Ils semblent provenir des entrailles même de la terre (V).

Vous pouvez aussi organiser un combat sur le ring en sachant que les drakoniens aiment envoûter les participants à ces combats sanglants. Mirxos est un farfadet qui organise les rencontres et prend les paris. Vous pouvez utiliser le profil du Mercenaire pour en faire un adversaire des Inspirés s'ils décident de monter sur le ring et de se battre.

La soirée est enflammée. C'est surtout l'occasion pour vous de charmer les Inspirés et de les faire basculer dans l'horreur.

LE PIÈGE

Quelques musiciens sont des Accordés. Leur mélopée envoûtante charme tous ceux qui ne réussissent pas leur jet de Résistance à une Œuvre d'Art perverti semblable à « Charme ». Les autres ne remarquent rien. Ainsi un Harmoniste qui tentera une identification magique de quelque nature que ce soit se rendra compte que le lieu est touché par les Arts magiques sans pour autant être capable de déterminer si cette magie est bonne ou mauvaise. Interrogé à ce sujet, l'aubergiste se fera un plaisir de répondre qu'il a engagé ses musiciens à prix d'or pour qu'ils mettent de l'ambiance.

Au cœur de la nuit, les Inspirés charmés se lèvent et sortent sans bruit de leur chambre ou de tout autre lieu. Ils ne s'encombrent pas de leur équipement qu'ils laissent dans leurs armoires et esquivent discrètement tous leurs suivants et leurs serviteurs s'ils occupent une charge d'importance. Ils se rendent jusqu'à la Licorne où ils entrent par une poterne dérobée. Là, ils disparaissent dans un passage secret creusé sous l'escalier qui mène au premier étage de la taverne. Il reste à espérer que tous les Inspirés n'ont pas été charmés et que certains d'entre eux suivront leurs camarades tombés sous l'effet du maléfice. Dès lors, ils devront agir avec célérité pour sauver leurs amis de la mort affreuse qui les attend. En effet, s'ils choisissent de donner l'alerte, ils condamnent leurs Inspirés car les drakoniens auront tout loisir de se dissimuler après avoir muré le passage secret de la Licorne (c'est du reste ce qu'ils feront à terme !). Les Inspirés risquent alors d'avoir à faire face à des ques-

LES DRAKONIENS

Avec Alcédios, le groupe de drakoniens implanté à Rochronde compte 64 membres. 30 sont installés dans les souterrains et organisent la surveillance du périmètre où est installé le cristal de M'kraan.
19 ont noyauté la Taverne de la Licorne. Deux d'entre eux sont des Harmonistes pervertis.
15 sont infiltrés dans tout le Domaine à différents postes. Ainsi, ils peuvent à votre convenance être des pages, des serviteurs, des citadins ou même des soldats. Ils n'occupent pas de poste clé, c'est pourquoi il est important qu'Alcédios épouse Léandra pour qu'un des leurs soit introduit dans le cercle du pouvoir.
Ils portent tous un éclat du cristal de M'kraan enchâssé dans un collier qu'ils ont autour du cou. La seule chance de les démasquer consiste à arracher le collier et à leur couper la tête. Une hideuse transformation se produit alors et révèle la véritable nature des drakoniens : un horrible reptile écailleux à forme humanoïde. Cette révélation fait gagner 1d10 points de Perfidie / 2 en cas d'échec à un test de Volonté.

Les drakoniens
(entre parenthèses : caractéristiques des Harmonistes drakoniens)

Taille : 1,71 m (TAI 0)
Poids : 75 kg **MV** : 3

Caractéristiques
Flamme : 00/ 00 (01 / 02)
Corps : 00 / 00 (01 / 02)
Bonus de Corps : +2 (+1)
AGIlité : 6
FORce : 6
PERception : 7 (+8)
RÉSistance : 5

Esprit : 00 / 00 (01 / 02)
Bonus d'Esprit : 0 (+1)
INTelligence : 5
VOLonté : 5

Âme : 00 / 03 (01 / 03)
Bonus d'Âme : +3 (+2)
CHArisme : 6 (+7)
CRÉativité : 6

Caractéristiques secondaires
ART : - (+6) MÊL : 6 EMP : - TIR : 6 (7)
PdV : 48 SBG : 16 SBC : 24 BD : 0

Points d'héroïsme : 0 (4)
Ténèbre : 30 **Perfidie** : 50

Charge max. : 77
Demi-charge : 38
Charge quotidienne : 19

Compétences :
Épreuves : Arme : coutelas 5, Athlétisme 4, Escalade 5, Esquive 4, Premiers soins 4, Survie (milieu souterrain) 6, Vigilance 5. **Maraude** : Camouflage 4, Chasse (sous-sol) 3, Déguisement 5, Discrétion 5, Fouille 5, Intrigue 2, Jeu 1, Passe-passe 2, Poisons 5, Serrurerie 5. **Savoir** : Alphabet 2, Culte : drakonien 5, Géographie (sous-sol de Rochronde) 7, Histoire & légendes : drakoniennes 4, Langue : urguemande 7, Saisons : Automne 5. **Société** : Musique 8 ou Sculpture 8, Baratin 5, Diplomatie 4, Éloquence 4, Étiquette : urguemande 5, Intendance 3, Us & coutumes : urguemands 4. **Occulte** : Accord 8 ou Cyse 8, Harmonie 5.

Peines
Difformité (Peine perfide), Méchanceté (Peine perfide), Sang venimeux (Peine perfide), Fielleux (Peine perfide), Diablotin farceur (Peine sombre), Cauchemars (Peine sombre), Démon facétieux (Peine sombre).

Combat
Initiative : 13 (14)
Attaque au contact : 13 (12) + 1d10
Attaque à distance : -
Défense au contact
Esquive : 12 (11) + 1d10
Parade : 13 (12) + 1d10
Défense à distance : 6 (5)

Armure
Vêtements renforcés : malus 0, prot 1.

Citation typique : « M'kraan est notre maître. Nous le servons pour la plus grande gloire de notre peuple. Tous ceux qui se dresseront sur notre chemin seront tués, tués, tués ! Car seule notre cause importe et doit triompher. »

Arme	Init.	Att.	Déf.	Dom+BD	TAI
Coutelas	0	+1	0	+2	-1

tions embarrassantes, voire d'être accusés de la disparition de leurs amis. En réalité, la meilleure attitude consiste à s'engager dans le passage secret à la suite du petit groupe silencieux des charmés. Ce passage a été fraîchement creusé. À travers un dédale de boyaux tortueux, il mène jusqu'à une petite crypte souterraine où se trouvent les Inspirés charmés. Ceux-ci sont agenouillés, à moitié nus, devant un autel couvert de sang et sourient béatement à trois horribles créatures ophidiennes armées de longs poignards. Leurs intentions sont claires et les Inspirés n'ont d'autre recours que de se lancer au combat en espérant triompher pour sauver leurs infortunés compagnons. Malheureusement, les drakoniens ont le temps de donner l'alerte avant de rendre l'âme. Les renforts affluent par le chemin qu'ont emprunté les Inspirés. La retraite étant coupée, ils s'enfoncent dans un des boyaux qui débouche dans la salle en prenant leurs jambes à leur cou. Il vaut mieux qu'ils ne s'attardent pas trop, un fort contingent de drakoniens arrive et le combat semble d'avance trop inégal.
Les Inspirés fuient éperdument à travers les souterrains, perdant toute notion du temps et des distances parcourues. Vous devez faire en sorte que les Inspirés errent quelques heures afin de laisser aux drakoniens le temps de préparer leur machination. Ainsi, au bout d'une dizaine d'heures, les Inspirés sont tout heureux de se retrouver à l'air libre après avoir semé leurs poursuivants. Ils sont en pleine forêt et le soleil commence à se coucher.
Il y a d'énormes chances que les Inspirés n'aient strictement rien compris à ce qui vient d'arriver. Une chose est sûre : des créatures ophidiennes ont attenté à leurs vies. C'est donc tout logiquement qu'ils devraient décider de retourner en ville pour donner l'alerte.

Traqués

Les Inspirés ont réussi à échapper aux drakoniens. Tout crottés, blessés peut-être, ils prennent le chemin du retour. Ils font bien piètre figure et ne ressemblent en rien à des héros ou des personnages expérimentés. Ils n'aspirent qu'à une chose : prendre un bain bien chaud et se laver de toutes leurs souillures. Quelle n'est pas leur surprise de croiser un de leurs familiers, le visage égaré, en proie à une effrayante douleur. Ruisselant de larmes, il leur apprend qu'ils sont recherchés pour meurtre et trahison et qu'une prime de 1000 sous sera offerte à qui rapportera des informations. Ils ne peuvent compter sur personne à part eux-mêmes. Ils se retrouvent pourchassés sur leur propre territoire et doivent se fier à leurs capacités de discrétion et de dissimulation pour espérer ne pas être repérés s'ils retournent au manoir.

LA MACHINATION DE M'KRAAN

Ils ignorent que suite aux événements qui se sont déroulés la veille, M'kraan les a devancés et a saisi là une occasion inespérée de démontrer l'étendue de son influence à son seigneur, le Masque.

M'kraan, aidé par ses Inspirés, a maquillé des preuves pour faire porter à la Compagnie le poids de ses crimes. Par exemple il a fait placer des cadavres dans sa suite. Il a surtout condamné toutes les issues souterraines qui reliaient la Licorne aux réseaux souterrains et a discrètement dissous la troupe de musiciens qu'il employait. Soutenu par les sourdes pulsations de son cristal d'aliénation, il n'a eu aucune peine à convaincre tous les esprits que les coupables des crimes abominables qui ont insidieusement endeuillé le domaine depuis quelques semaines et son mariage ne sont autres que les Inspirés, qu'il a chargés de tous les maux. Dès lors, les Inspirés se trouvent bloqués dans une impasse et accusés de tous les crimes commis par les drakoniens depuis leur implantation dans la région. Tout le monde leur tourne le dos et même si la loyauté de certains ne peut être mise en doute, le faisceau de preuves accumulées par Alcédios est trop flagrant pour être pris en défaut. Les Inspirés n'ont d'autre choix que de fuir le domaine (et d'avouer ainsi implicitement des fautes qu'ils n'ont pas commises) ou de prouver leur innocence.

Les Inspirés sont accusés de meurtre et recherchés par la milice de Rochronde comme des dangereux criminels. Ils doivent comprendre rapidement, sous peine d'être capturés et enfermés en attendant d'être jugés, qu'ils doivent retourner dans les boyaux souterrains pour trouver la cache des drakoniens et ramener des preuves qui les crédibiliseront. Leurs bonnes connaissances du domaine peut les aider à remettre de l'ordre dans leurs esprits. En interrogeant discrètement leurs familiers, ils découvrent que c'est Alcédios qui les a dénoncés. Dès lors ils peuvent décider de se rendre, de nuit uniquement sous peine d'être capturés, dans la suite d'Alcédios pour y trouver des indices.

LA SUITE D'ALCÉDIOS

La suite d'Alcédios se trouve dans l'aile nord du manoir de Rochronde. Son périmètre est sévèrement gardé par trois cordons de quatre gardes, chacun placé à une des intersections des couloirs qui mènent à la suite. Après avoir franchi les cordons de sécurité sans avoir été repérés, les Inspirés atteignent la suite d'Alcédios, qui est occupée uniquement par Dame Léandra. Aux Inspirés de la neutraliser sans qu'elle ait le temps de donner l'alerte ! Une fois le lieu sécurisé, la Compagnie se retrouve dans une luxueuse chambre à coucher occupée par un grand lit à baldaquin et de très nombreux bahuts remplis d'étoffes et d'habits précieux. En réussissant leur jet de PER + Fouille contre DIF 20, les Inspirés mettent la main sur un vieux parchemin qui représente le tracé des canalisations d'égouts de Rochronde. Une grande croix rouge attire leur attention. Un jet d'INT contre DIF 20 leur fait comprendre que cette croix correspond à un lieu qui se trouve sous la salle où doit avoir lieu le banquet final. Les Inspirés doivent donc descendre dans les catacombes pour mettre un terme au sordide projet qui se déroule sous leurs pieds. Il est clair qu'ils trouveront là des preuves pour les disculper. En poursuivant ses investigations, la Compagnie peut découvrir le passage secret derrière les tapisseries. Celui-ci mène directement à la caverne où se trouve le cristal de M'kraan.

Dans les profondeurs de Rochronde

S'ils n'ont pas découvert le passage secret dans la suite d'Alcédios, ce n'est qu'en descendant dans les profondeurs des souterrains qui courent sous le manoir de Rochronde que les Inspirés peuvent espérer s'en sortir. Ils doivent localiser le cristal de M'kraan et le détruire pour que tous les drakoniens reprennent leur forme originelle. Voilà une saine action qui devrait les disculper ! S'ils réussissent, le Masque deviendra un ennemi personnel et n'aura de cesse de les poursuivre pour les punir de leur affront.

LE CRISTAL DE M'KRAAN

Il s'agit d'un Artefact issu de l'Art ancien de la Cyse. Sa taille est impressionnante. Posé sur un grand socle en acier poli, il est bleu et traversé de lueurs qui éclairent la caverne de reflets argentées. Haut de plusieurs coudées, il dépasse les plus grands minotaures mais n'excède pas la taille d'un géant.

À son contact, les Inspirés prennent 1d10 points de Perfidie car à l'intérieur sont enchâssées les âmes des victimes sacrifiées par les drakoniens.

Pour le détruire, les Inspirés n'ont pas d'autre solution que de le faire basculer de son socle et de l'attaquer à coups de burin ou de maillet. Une MR supérieure à +10 fait exploser le cristal. Les drakoniens, où qu'ils soient, reprennent instantanément leur hideuse apparence. La vérité éclate au grand jour et les Inspirés sont disculpés.

LES CATACOMBES

Sur le plan qu'ils ont trouvé dans la suite d'Alcédios, un fin trait de fusain permet aux Inspirés de repérer une entrée secrète à quelques lieues du manoir. Une sombre bouche s'ouvre au milieu du lichen et des racines d'un grand arbre. La Compagnie doit s'enfoncer dans un dédale de boyaux souterrains qui serpentent dans les sous-sols de Rochronde. Au cas où les Inspirés ne se soient pas rendus dans la suite d'Alcédios, ils ne peuvent se fier qu'à leur instinct et s'en remettre à la chance – ce qui en termes techniques se traduit par une précieuse perte de temps et d'énergie. Vous pouvez ainsi organiser plusieurs escarmouches entre les Inspirés et de petites bandes de drakoniens. Dans tous les cas, les Inspirés ont tout intérêt à s'équiper en conséquence pour se livrer à cette « petite balade ». En effet, ils vont être amenés à traverser d'étroits boyaux et à parcourir des tunnels d'un accès peu commode. Les géants risquent d'être sérieusement handicapés ; ce handicap se traduit par un malus de -7 à toutes leurs actions jusqu'au moment où la Compagnie atteindra le temple secret des drakoniens dans lequel se trouve le cristal de M'kraan.

Dans une ambiance putride et humide, les Inspirés peinent pour se frayer un chemin. Les drakoniens, et en particulier M'kraan, ne sont pas des idiots. Ils ont appelé un Colporteur de noirceur qui erre dans les souterrains pour punir tous les rôdeurs.

LE TEMPLE SECRET DES DRAKONIENS

Les Inspirés parviennent dans une grande cavité rocheuse où le plafond est invisible. D'immenses braseros placés entre stalagmites et stalagtites éclairent le lieu d'une lueur diabolique. Au centre, 10 drakoniens, 5 communs et 5 Harmonistes, forment un cercle pour entourer un grand cristal qui pulse de tout son éclat. Il s'agit du temple païen où les innocentes victimes charmées sont sacrifiées pour que leur énergie vitale soit récupérée par le cristal de M'kraan. Parvenus à cet endroit, les Inspirés doivent détruire le cristal en se défaisant des gardes présents.

Remarques :

- Si les Inspirés atteignent cette salle quelques heures avant le début de la cérémonie officielle du mariage de Léandra et d'Alcédios, ils trouvent tous les drakoniens. Ils devront alors faire preuve d'une bravoure légendaire pour tous les défaire.
- M'kraan est souvent présent dans ce lieu. Vous pouvez donc le faire intervenir à tout moment par le passage secret qu'il est le seul à connaître et qui relie directement sa suite à cette caverne, pensée initialement comme le refuge ultime pour les occupants du manoir en cas d'invasion.

Conclusion

Chaque Inspiré gagne des points d'expérience (PX) en fonction des actions qu'il a personnellement accomplies.

- Chaque épreuve festive remportée apporte 2 PX.
- Les Inspirés qui ont réussi à délivrer leurs compagnons victimes des maléfices des drakoniens gagnent 5 PX.
- Les Inspirés qui ont réussi à repérer les drakoniens et qui ont eu le courage de s'aventurer dans les souterrains qui courent sous le manoir de Rochronde gagnent 5 PX.
- Les Inspirés qui ont écarté la menace de Rochronde et qui ont réussi à éliminer les drakoniens remportent 5 PX.
- Tous les Inspirés qui ont survécu au scénario gagnent 3 PX.
- Un bonus spécial de PX est prévu pour les Inspirés clairvoyants. Ainsi, ceux qui ont trouvé des raccourcis au sein du scénario (en désenchantant Alcédios devant tout le monde grâce à un sort ou une œuvre ou en se disculpant sans avoir besoin de descendre dans les souterrains) gagnent 5 PX.
- Les critères généraux (voir les règles sur l'Expérience) tels que les actions héroïques accomplies et couronnées de succès rapportent chacun des PX que l'EG détermine.

Les Inspirés ont réussi à éventer une affreuse conspiration. Ewelf et Dame Léandra leur en seront reconnaissantes pour l'éternité. La Compagnie pourra bénéficier d'avantages conséquents grâce au rôle qu'elle a joué dans cette affaire. Son aura augmente et, s'ils ne résidaient pas à Rochronde, ils n'y sont plus des inconnus mais des personnages de valeur avec lesquels il faudra désormais compter. Mais ceci est une autre histoire...

8 ~ Glossaire

Abysses : Lieu souterrain où est née la Ténèbre, demeure des Démons et des Hauts Diables.

Accord : Art magique de la musique.

Advocatus Diaboli : Individu réglant les connivences entre les conjurateurs et les Démons.

Artefacts : Objets magiques des Arts magiques anciens.

Arts magiques : Magie héritée des Muses et utilisant les arts : peinture (Décorum), sculpture (Cyse), musique (Accord), poésie (Geste). On distingue les Arts anciens, qui emploient des Artefacts, et les Arts libres, qui s'en passent.

Aspects de la Flamme : Composantes chiffrées de la Flamme. Aspects clairs : Corps, Esprit, Ame. Aspects noirs : Corps noir, Esprit noir, Ame noire.

Aube des temps : Apparition des Muses et création de l'Harmonde.

Bienfaits : Terme de jeu désignant les traits pouvant compenser les Peines de Ténèbre et de Perfidie.

Bonus d'Aspect : Chiffre à ajouter à un jet d'action.

Caractéristiques primaires : Paramètres innés d'un personnage.

Caractéristiques secondaires : Paramètres calculés à partir des caractéristiques primaires.

Centresprit : Refuge des Génies créé lors du rituel de l'Inspiration.

Charge : Poste à responsabilité d'un individu dans un Domaine.

Compagnie : Réunion des Inspirés joueurs.

Compétences : Paramètres acquis d'un personnage et regroupés en 5 familles.

Conjurateur : Individu capable de commander aux démons. Parfois appelé Invocateur.

Connivence : Pacte entre un conjurateur et un Démon.

Crépuscule : Période suivant l'Eclipse jusqu'à nos jours.

Cryptogramme-magicien : Institution gouvernant la magie de l'Emprise, comprend 3 obédiences : Jornistes, Eclipsistes, Obscurantistes.

Cyse : Art magique de la sculpture.

Dames des Saisons : Éternelles, émanations de l'Harmonde, nées à la suite du réglage des Décans par Janus, Marraines des saisonins. La Dame de l'Au-

tomne a été séduite par le Masque pour causer l'Eclipse. Les trois autres sont cachées au fond de tableaux-mondes.

Damné : Inspiré dont le Flamme corrompue est devenue une Flamme noire.

Danseur : Créature magique née des Flammes lors de l'Eclipse.

Décans : Système d'ordonnancement de l'Harmonde par Janus. Peuples saisonins. Les Conseils des Décans se composent d'un membre de chacun des 9 Décans (pas les 3 de l'Automne).

Décorum : Art magique de la peinture.

Démons : Créatures de Ténèbre, crées par Noxe sous l'influence du Masque.

Diurne : Eternel, incarnation du jour, créé par le Masque.

Domaine : Région, institution, structure sociale où les individus détiennent une Charge / Champ précis de compétence.

Drame : Rébellion du Masque contre ses créatrices, les Muses.

Éclat : Substance magique datant de l'Eclipse, précipité de la magie ambiante de la Flamboyance. L'Eclat est teinté d'émotions.

Éclipse : Rituel réalisé par le Masque avec la Dame de l'Automne pour recouvrir le monde et couper le lien avec le Centresprit.

Éminence grise : Conseiller espion (sans majuscules), meneur de jeu d'AGONE (avec majuscules).

Empathie : Caractéristique des Danseurs / Voie jorniste de la Résonance.

Emprise : Magie consistant à lancer des sorts grâce aux Danseurs / Caractéristique permettant son utilisation.

Ennemi : alliance du Masque et de l'Ombre.

Eternels : Les êtres de la Genèse : les 4 Muses, le Masque, Noxe (devenu l'Ombre), Diurne, Janus, les 4 Dames des Saisons.

Flamboyance : Période suivant l'Inspiration (tous les hommes étaient inspirés, pas les saisonins).

Flamme noire : Flamme d'un Inspiré corrompu par l'Ennemi.

Flamme : Fragment magique correspondant à l'inspiration des Muses et inséré dans un mortel. Composée d'Ame (issue des Muses), de Corps (le mortel réceptacle), d'Esprit (issu de Diurne).

Génie : Inspiré ayant atteint le plus haut degré de développement de sa Flamme ou forme désincarnée d'un tel Inspiré mort.

Geste : Art magique de la poésie.

Harmonde : Création des Muses, monde des Royaumes crépusculaires.

Harmoniste : Pratiquant des Arts magiques.

Hauts Diables : Démons majeurs.

Impulsion : Voie éclipsiste de la Résonance.

Initiative : jet permettant de définir l'ordre d'action des combattants.

Inspiration : Rituel réalisé par les Muses avec Diurne à la fin de l'Agonie pour créer les Flammes et en doter les hommes.

Inspiré : Mortel possédant la Flamme.

Janus : Éternel créé par les Muses pour ordonner l'Harmonde après l'apparition du Masque.

Lueurs : Peuple de Diurne protégé par Janus en un lieu inconnu.

Mage : Pratiquant de l'Emprise (inspiré ou terne).

Masque : Eternel, cinquième Muse rebelle née de la Quête de l'Ultime Perfection.

Mortels : Humains et saisonins.

Noxe : Eternel, incarnation de la nuit, créé par le Masque.

Ombre : Eternel, forme transformée de Noxe sous l'influence du Masque.

Peines : Terme de jeu désignant les traits dus à la présence de la Ténèbre (Peines sombres) et de la Perfidie (Peines perfides) chez un Inspiré.

Pigment : Peintures magiques du Décorum.

Points d'Heroïsme : Chiffre permettant d'améliorer ses chances dans une situation risquée ou de de se surpasser.

Résonance : Relation magique avec les Danseurs.

Revenants : Forme désincarnée des mortels morts.

Saisonins : Créatures mortelles et intelligentes nées des Saisons, réparties en 12 décans.

Sanctuaire : Lieu invisible où sommeille un Génie.

Spécialité : Champ d'application d'une compétence. +1 au jet d'action dans les circonstances appropriées.

Supplice : Voie obscurantiste de la Résonance.

Symposium : Réunion du Cryptogramme-magicien.

Ténèbre : Substance magique liée à l'Ombre et composant les Démons et les objets démoniaques.

Terne : Mortel ne possédant pas la Flamme ou l'ayant perdue.

Zénith : Période suivant la création du Masque et la naissance de Diurne et Noxe.

Nom ◦ .....

Occupation ◦ ..... Origine ◦ .....

Sexe ◦ ..... Peuple ◦ ..... Age ◦ .....

Diff. jet de vieil. ◦ ..... Taille ◦ ..... / TAI [ ] Poids ◦ ..... Mouvement ◦ [ ]

Description physique ◦

Caractéristiques Primaires ◦ Flamme [ ] Flamme noire [ ]

Corps

Corps [ ] Corps noir [ ]

Bonus de Corps [ ]

AGIlité [ ] FORce [ ]

PERception [ ] RESistance [ ]

Esprit

Esprit [ ] Esprit noir [ ]

Bonus d'Esprit [ ]

INTelligence [ ]

VOLonté [ ]

Ame

Ame [ ] Ame noire [ ]

Bonus d'Ame [ ]

CHArisme [ ]

CREativité [ ]

◦ Caractéristiques ◦ Secondaires

MELée	
TIR	
Bonus aux Dommages	
Point d'héroïsme	
Points de vie	
Seuil de bl. grave	
Seuil de bl. critique	
Charge maximum	
Demi-charge	
Charge quotidienne	
ART	
EMPrise	

Épreuves (-3)

Armes* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Athlétisme (.....) ----

Équitation (.....) ---

Compétences

Escalade (.....) ---

Ésquive (.....) ---

Natation (.....) ---

Premiers soins (.....) ---

Survie (.....) ---

Vigilance (.....) ---

Maraude (-3)

Acrobatie (.....) ---

Camouflage (.....) ---

Chasse (.....) ---

Déguisement (.....) ---

Discrétion (.....) ---

Fouille (.....) ---

Intrigue (.....) ---

Jeu (.....) ---

Passe-passe (.....) ---

Poisons (.....) ---

Serrurerie (.....) ---

Société (-3)

Baratin (.....) ---

Diplomatie (.....) ---

Éloquence (.....) ---

Étiquette* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Intendance (.....) ---

Musique* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Négoce (.....) ---

Peinture (.....) ---

Poésie (.....) ---

Savoir-faire* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Sculpture (.....) ----

Us et coutumes* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Savoir (impossible)

Alphabets* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Astronomie (.....) ---

Chirurgie (.....) ---

Cultes* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Géographie (.....) ---

Herboristerie (.....) ---

Histoire & légendes (.....)----

Langues* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Lois (.....) ---

Médecine (.....) ---

Navigation (.....) ---

Saisons* :
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---
- •..... (.....) ---

Stratégie (.....) ---

Zoologie (.....) ---

Occulte (impossible)

Arts Magiques* :

Accord (.....) ---

Cyse (.....) ---

Décorum (.....) ---

Geste (.....) ---

Connaiss. des Danseurs ----

Cryptogramme (.....) ---

Démonologie (.....) ---

Harmonie (.....) ---

Résonance

Jorniste (.....) ---

Éclipsiste (.....) ---

Obscurantiste (.....) ---

◦ Saisonins ◦

◦ Flamme ◦

◦ Bienfaits ◦

◦ Avantages ◦

◦ Défauts ◦

Init : ☐ **AGI + Esquive :** ☐

Arme	Init.	Att.	Def.	Dom+BD	TAI

ART : ☐

Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :
Pot. d'Art mag. :

EMPrise : ..... Voie : .....
Résonance : ..... Conn.Danseurs : .....
Pot. d'Emprise : ..... Pot. intuitif : .....

◦ Équipement ◦

◦ Peines de Ténèbre ◦ Points de Ténèbre ☐

◦ Peines de Perfidie ◦ Points de Perfidie ☐

À paraître pour AGONE

• Novembre/décembre 1999

LES CAHIERS GRIS

• Janvier 2000

LES GRIMOIRES

• Février 2000

L'OMBRE

• Avril 2000

URGUEMAND

• Juin 2000

LA CAMPAGNE



Il existe un endroit occulte, source de nombreuses légendes, que l'on nomme Souffre-jour. Niché sous l'ombre éternelle d'un arbre gigantesque, c'est un collège où les maîtres d'armes et de magie enseignent les arcanes d'un pouvoir étrange. Plongé dans cet univers mystérieux, Agone, fils du défunt baron de Rochronde, se retrouve confronté aux forces les plus obscures. Tantôt élève, tantôt conspirateur, il tente de survivre au centre d'un écheveau d'intrigues qui convergent vers un dessein caché : qui sont ces mages de l'Éclipse qui hantent les abords du collège ? Qui est l'énigmatique Diurne, dissimulé au tréfonds de l'Arbre noir ? Agone doit se battre s'il ne veut pas sacrifier son idéal. Ses cauchemars le rattrapent... Trouvera-t-il son salut dans le pouvoir de l'Accord, la musique de l'esprit ? L'avenir du royaume est entre ses mains, une poigne fermement accrochée à une rapière dotée d'une âme...

Ainsi commencent *Les Chroniques des Crépusculaires*, la genèse d'un monde flamboyant, peuplé de créatures étranges, tiraillé par les conflits des nobles et des mages avides de puissance, et enchanté par l'inoubliable magie des Danseurs.

Mathieu Gaborit, né en 1972, est l'une des étoiles montantes de la littérature fantastique. Il est l'auteur de sept romans, dont le très remarqué Bohème. *Ce cycle ténébreux et baroque est le best-seller qui a lancé la fantasy française lors de sa parution en trois tomes* (Souffre-jour, Les Danseurs de Lorgol, Agone). *Cette édition en propose l'intégrale, entièrement révisée et augmentée.*

Illustration : Beet

ISBN : 2-911618-49-1
Diffusion HARMONIA MUNDI
Prix : 110 FF (16,77 Euros)
Édité par les éditions MNÉMOS

A l'aube des temps, les Muses enchantèrent l'Harmonde. Mais vint le Masque, le rebelle, décidé à se rendre maître des mortels. L'Éclipse assombrit le ciel et le Crépuscule recouvrit le monde. Depuis, les humains et les neuf peuples de saisonins ont bâti les Royaumes crépusculaires. Mais le Masque est de retour, l'Ombre s'insinue dans les royaumes et l'Ennemi est plus sournois, plus puissant que jamais. Les Éminences Grises l'avaient prédit : la guerre embrase de nouveau l'Harmonde.

Que le Drame commence !

Nés dans le sillage d'Agone de Rochronde, les Inspirés sont célèbres et croient que leur carrière est terminée. Mais le destin en a décidé autrement car ils possèdent la Flamme des Muses. Pour les Éminences Grises, l'heure est venue de les réunir : seigneurs, marchands, brigands ou magiciens, ils vont combattre l'Ennemi.

Vous êtes le dernier espoir.



AGONE *est l'adaptation depuis longtemps attendue des romans de Mathieu Gaborit,* Les Chroniques des Crépusculaires, *le best seller de la Fantasy française. Doté d'un système de simulation efficace, souple et très complet,* AGONE *offre tous les plaisirs du jeu de rôle : intrigues, héroïsme, voyage, enquête, interprétation riche, magie éblouissante, combats acharnés...*

Découvrez un univers d'Heroic Fantasy baroque et sombre où résonne le fracas des armes et des sortilèges. Dans ce décor d'intrigues et de merveilles, jouez un baron respecté par ses sujets, un ménestrel magicien admiré de tous, un assassin voltigeur ou une espionne machiavélique... Apprenez à maîtriser les quatre Arts magiques et l'Emprise, la magie des Danseurs... Entrez dans la peau d'un ogre musculeux, d'une mystérieuse fée noire, d'un lutin chasseur, d'une méduse conspiratrice, d'un farfadet voyageur, d'un nain bâtisseur, d'un minotaure ou d'un satyre !

Saurez-vous défendre votre Flamme à tout prix ?

Multisim
EDITIONS

Prix : 270 F (41,16 Euros)
ISBN : 2-84476-034-1

PRO 01
257F