

LES MARCHES SOMBRES

PREMIER SUPPLÉMENT POUR ENCHANTEMENTS

Sont regroupées ici des informations destinées à compléter l'univers et les règles de base d'Enchantements une fois celles-ci assimilées. Suit une campagne, seconde partie de ce livre.

Monde et système de règles : Metallord

Relecture : JaI

PARTIE I : SUPPLÉMENTS.....	4	CARAVANES BÉEKDEMM.....	15
COMPLÉMENTS SUR LES PEUPLES	4	CULTES & DÉITÉS.....	16
AVANTAGES DE CHAQUE PEUPLE.....	4	POPULARITÉ.....	16
Bold.....	4	THÉOLOGIE.....	16
Straali.....	4	LE CULTE DES ANCÊTRES.....	16
Wint.....	4	Points de vue des peuples.....	16
Fost.....	4	ORACLES.....	17
M'Org.....	4	LES ESPRITS DE LA NATURE.....	17
Béekdemmm.....	5	Points de vue des peuples.....	17
Aventurier.....	5	Les chamans.....	18
PEUPLES PARTICULIERS.....	5	LES DÉITÉS VÉRITABLES.....	18
Béérü.....	5	Déités communes.....	19
Maarluk.....	6	Déités interdites.....	19
Naërg.....	6	Déités exclusives.....	20
Pazsu-Pazsu.....	7	LE CULTE DU CORPS.....	22
Azaze.....	7	LE FUTUR D'ENCHANTEMENTS.....	23
Moélak	8	GUERRE M'ORG.....	23
Gardiens du Désert.....	8	PROJETS MAÎTRES PREMIERS.....	23
VIE SOCIALE.....	10	PROJETS MAÎTRES FEU.....	23
SE REPÉRER DANS LE TEMPS.....	10	Verres d'optique.....	23
Les astres.....	10	PROJETS MAÎTRES DU MÉTAL.....	23
L'HEURE.....	10	La monnaie.....	23
Les mois lunaires.....	11	PROJETS ALCHIMAIÎTRES.....	24
Les saisons.....	11	Savons.....	24
TRANSMISSION DU SAVOIR.....	11	A très long terme.....	24
STRUCTURE POLITIQUE.....	12	PROJETS THÉOMAGES.....	24
Bold.....	12	Alphabétisation.....	24
Wint.....	12	Diplomatie.....	24
Béekdemmm.....	12	L'Empire Unique du Milieu.....	24
Straali.....	12	Métaphysique.....	25
Fost.....	13	PROJETS TECHNIAGES.....	25
M'Org.....	13	Cartographie.....	25
Maîtres et Mages.....	13	Développements des sciences modernes.....	25
SALUT FRATERNEL.....	13	Machines volantes.....	25
LES NOMS, LES TITRES.....	14	Le Tissu.....	25
MARQUES DE RESPECT.....	14	GRAND PROJET COMMUN.....	26
Avec les voyageurs.....	14	PROJETS AVEC LA POPULATION.....	26
Manquer de respect.....	14	Les routes et les ponts.....	26
LA PAROLE DONNÉE.....	14	Constructions de Monuments.....	26
ACTIVITÉS MERCANTILES.....	14	PROJETS DES PERSONNAGES.....	26
LES AVENTURIERS.....	15	SERVICES ET PRODUITS MAÎTRES OU MAGES.....	27

MAÎTRES PREMIERS.....	27	LE PALAIS.....	42
Services.....	27	L'accueil.....	42
Produits.....	27	La soirée.....	43
MAÎTRE FEU.....	28	La nuit.....	43
Service.....	28	Pendant ce temps.....	43
Produits.....	28	DUR LENDEMAIN.....	43
MAÎTRE DU MÉTAL.....	28	Emplettes.....	44
Services.....	28	Interférences.....	44
Produits.....	28	Le choix.....	44
ALCHIMAÎTRE.....	28	CONCLUSION.....	44
Services.....	28	Coté joueurs.....	44
Produits.....	28	Coté ThéoMages dissidents.....	44
THÉOMAGES.....	30	ALTERNATIVE.....	45
Services.....	30	<i>L'AUTRE DÉPART.....</i>	<i>45</i>
Produits.....	30	SYNOPSIS.....	45
TECHNIMAGES.....	30	<i>POINT DE VUE DU SEIGNEUR MELBIAN FILS.....</i>	<i>45</i>
Services.....	30	Depuis cinq ans.....	45
Produits.....	30	Depuis la course.....	46
PRÉCISIONS PÊLE~MÊLE	31	Aujourd'hui.....	46
<i>ESPRITS ET DÉLIRE DE L'ÂME.....</i>	<i>31</i>	<i>LA QUÊTE DU SEIGNEUR MELBIAN FILS.....</i>	<i>46</i>
COMBATS.....	31	Conclusion.....	46
A pied.....	31	PRÉPARATIFS À FOUDANN.....	47
A cheval.....	31	ORGANISATION.....	47
Dans l'eau.....	31	FOUDANN.....	47
Briser une arme.....	32	Personnalités.....	47
MORTS-VIVANTS.....	32	Commerces.....	50
Errants.....	32	Caravanes.....	50
Liche.....	32	La garde.....	50
Roi liche.....	33	Les quartiers.....	50
Squelette.....	33	CONCLUSION : LE DÉPART.....	51
Squelette mage.....	33	LE GRAND VOYAGE.....	52
POUVOIRS INTERDIS.....	33	LE TRAJET TYPE.....	52
Nécromancie.....	33	Foudann – Tu Gul.....	52
NOUVELLES PIERRES DE POUVOIRS.....	34	Tu Gul – Gohé – Goh.....	52
Classiques.....	34	Tu Gul – Goh.....	52
Enchâssées.....	34	Goh – To.....	52
Uniques.....	34	Les étapes.....	52
EXPÉRIENCE ET SECONDE CHANCE.....	35	CHOIX À TU GUL.....	52
PARTIE II : LES MARCHES SOMBRES.....	36	SUR LE RI TU VERS GOHÉ.....	52
INTRODUCTION & CONSEILS.....	36	Notes sur Gohé	53
Groupe type	36	ÉTAPE À GOH.....	53
Compétences conseillées	36	Rencontre avec un Archi ThéoMage.....	53
<i>ICI S'ARRÊTE LA LECTURE POUR LES JOUEURS.....</i>	<i>37</i>	Incendie d'un quartier.....	53
LE DÉBUT.....	37	To, MERVEILLEUSE OPTION.....	53
LA RENCONTRE.....	37	Les quartiers Straali.....	53
LA QUÊTE.....	37	Derrière la muraille.....	54
PRISES D'INFORMATIONS.....	37	PREMIERS ÉVÉNEMENTS.....	54
LES PRÉPARATIFS.....	38	Soulèvement dans la terre des bannis.....	54
ÉVÈNEMENTS DIVERS.....	38	Mort de l'Oracle.....	54
88LA FAMILLE MELBIAN.....	39	MALÉDICTIONS.....	54
PASSAGE OBLIGÉ.....	39	Ceinture.....	54
LA FAMILLE.....	39	Bague.....	54
Glorieux passé.....	39	Perle.....	55
Terne présent.....	39	Collier.....	55
Us et coutumes	39	Cape.....	55
Les personnages principaux.....	39	Diadème.....	56
L'ARRIVÉE DANS LES TERRES.....	41	CONCLUSION.....	56
Rencontre imprévue.....	41	ÉVÈNEMENTS DIVERS.....	57
MELDOIS, BOURGADE STRAALI.....	42	INCIDENTS.....	57

Dispute familiale.....	57	LA CONFRONTATION FINALE.....	73
Esprit démon.....	57	LES THÉOMAGES DISSIDENTS.....	73
Viol.....	57	Uldek.....	73
COMBATS.....	57	Grurèche.....	74
Brigands.....	57	Ogan	74
Brigands (bis).....	57	Luden.....	75
Prédateurs "naturels".....	58	Korken.....	76
A VOIR.....	58	Maël.....	76
Jeu d'enfants ?.....	58	L'ANTRE.....	77
Oracle.....	58	Salle de voyage.....	77
M'Org.....	58	Le passage.....	77
Règlement de compte.....	58	Vallée souterraine.....	78
Ruines diverses.....	58	Domicile M'org.....	78
Golem de métal.....	59	Familier démoniaque.....	79
Vente de tissus.....	59	La pouponnière.....	80
CONCLUSION.....	59	Salle de rituels.....	80
ONIRISME MORTEL.....	60	Appartements.....	81
UN SCÉNARIO "À PART".....	60	COMPORTEMENTS DES RENÉGATS.....	81
Introduction auprès des joueurs.....	60	Réunis.....	81
RÈGLES ONIRIQUES.....	60	Dispersés.....	81
Les Avatars.....	60	SI LES CHOSES TOURNENT MAL.....	82
La mort onirique.....	62	EPILOGUE.....	83
Réveil anticipé.....	62	DEVENIR DES PERSONNAGES.....	83
Acquisitions et pertes d'objets.....	62	Personnages non joueurs.....	83
LE RÊVE.....	63	Morts oniriques.....	83
Confusions.....	63	Melbidian – le Seigneur et ses serviteurs.....	83
Les protagonistes.....	63	GAINS GÉNÉRAUX.....	83
L'antre.....	63	Expériences.....	83
RENCONTRE EXCEPTIONNELLE.....	64	Pierres de pouvoirs.....	83
CONCLUSION.....	64	PERSONNAGES NON JOUEURS.....	85
Les morts.....	64	CEUX QUI ACCOMPAGNENT.....	85
Retour à la réalité.....	64	Ena : apprentie ThéoMage Bold.....	85
Les Sculpteurs de Rêves.....	65	Dongaï, Apprenti AlchiMaître.....	86
Coté ThéoMages dissidents.....	65	Un frère et une sœur.....	86
LES MARCHES SOMBRES.....	66	Un duo de marchants.....	87
ARRIVÉE DANS LES MARCHES SOMBRES.....	66	Vendeuse ambulante de tissus, métisse Straali.....	88
TROUVER UN GUIDE.....	66	LES FIGURANTS.....	89
Lon, Guide forestier.....	66	Anodins.....	89
Le campement.....	66	Sages, chamans	89
EMBÛCHES.....	67	LES PROTAGONISTES.....	89
Xia, femme Straali adoratrice de Ka.....	67	Seigneur Melbidian Fils - Straali	89
Mercenaires.....	67	Xia, femme Straali adoratrice de Ka.....	91
Morts-vivants.....	70	Mercenaires.....	91
Errants.....	70	THÉOMAGES DISSIDENTS.....	93
Ruines.....	70	Uldek.....	94
L'ORACLE.....	71	Grurèche.....	94
Retour de la cape maudite.....	71	Ogan	95
SOINS DANS LA JUNGLE.....	71	Luden.....	96
FUITE EN AVANT.....	71	Korken.....	96
Champ de bataille.....	72	Maël.....	97
Battue.....	72	SERVITEURS.....	97
Cérémonie macabre.....	72	Esclaves.....	97
CONCLUSION.....	72	Familier démoniaque.....	98
		Femelle démon.....	99

PARTIE I : SUPPLÉMENTS

COMPLÉMENTS SUR LES PEUPLES

AVANTAGES DE CHAQUE PEUPLE

Plusieurs qualités sont attribuables aux différents peuples et ne nécessitent pas d'être prises en tant qu'avantages spéciaux. Ceci reste facultatif et les personnages ne sont pas tenus d'avoir toutes les qualités de leur peuple ! Simplement s'ils le désirent et avec l'accord du Maître du Jeu, les joueurs n'ont pas toujours besoin de les payer. A noter que dans le cas où l'avantage est payant, le coût en est toujours de 1 point d'avantage spécial sur ceux dont le personnage est doté à la création.

Si un avantage spécifique à un peuple n'a pas été choisi à la création il n'est *en principe** plus possible de le prendre par la suite. En effet l'éducation d'un peuple est le principal facteur permettant des avantages. Une fois l'aventure commencée, les voyageurs ne reçoivent plus d'éducation spécifique autre que celle de la route.

**en principe* car cependant, les avantages gratuits doivent être considérés comme étant possédés par défaut dans bien des cas où le personnage a reçu une « *éducation classique* » sans carence à noter comme telle sur la fiche.

BOLD

Gratuits

Chez les hommes l'avantage est de se faire peu attaquer par les petits groupes de brigands de part l'assurance que les hommes de ce peuple affiche presque tous dans les situations de combat.

Les femmes elles, savent souvent faire une huile de beauté leur convenant. A noter que ce sont les mères puis les épouses qui préparent alors celles des hommes de la famille. Cette production n'est pas d'une qualité vendable : +1 à +1D3 en beauté. Ce bonus monte à +1D6 pour les femmes d'une famille de Maîtres Premiers (herboriste) ou d'AlchiMaîtres fabricants d'huiles de ce type.

Payant

Les Bold sont, pour certains, particulièrement vigilants dans la détection des prédateurs cachés dans leurs cultures ou dans les hautes herbes des grandes plaines. Ainsi ils profitent d'un troisième dé à lancer pour les tests de vigilance dans ces situations afin de détecter l'approche de grands félins ou de serpents aux soleils, etc.

STRAALI

Gratuit

Ils sont à l'aise avec la plupart des gens et habitués aux étrangers, du moins ceux qui viennent en ville ou village sur les routes fréquentées. De plus, la compétence *survie en ville* peut servir aux Straali à juger des bonnes intentions d'un inconnu. En gros est-ce un voleur ou un bonimenteur ?

Cet avantage peut s'étendre aux autres personnages qui ont cette compétence au niveau 3.

Payant

Les Straali peuvent être dotés sans avoir voyagé d'un avantage spécifique à un peuple. En effet les bourgades regorgeant d'immigrants sans parler de ceux de passages, les Straali développent parfois une de ces qualités avant même d'être parti à l'aventure.

Un autre avantage possible chez les Straali a déjà été évoqué dans les règles de base : être métisse Straali. Les Straali forment le peuple qui comporte le plus d'enfants issus de deux peuples en gardant la double culture.

WINT

Gratuit

Ce peuple étant composé de tribus très diverses il est possible à la création de déplacer entre les caractéristiques jusqu'à 5 points. Ainsi les joueurs de Wint n'ont pas à prendre d'avantage spécial du type *peuple rare*, ou *métisse* pour adapter à leurs désirs une tribu plus typée.

Payant

Certaines Wint possèdent des affinités particulières avec une espèce animale donnée. Ces Wint peuvent être des cas isolés ou à l'inverse être nés au sein d'une tribu disposant dans son ensemble de cet avantage. Dans tous les cas ce dernier est payant.

FOST

Gratuit

Les seuls à avoir facilement accès aux tissus sans être Maîtres ou Mages.

Payant

Prendre l'avantage d'un accès aux tissus *vraiment* spéciaux comme la soie nécessite d'appartenir à une famille de seigneurs ou de négociants en tissus.

M'ORG

Gratuit

Il me semble qu'ils sont assez forts et endurant comme ça, et ne mérite d'autre avantage que celui des hommes Bold : ne pas se faire attaquer par de petits groupes. Mais les M'Org doivent prendre garde aux villageois en colères ! Si une poule a disparu il se peut que le M'Org soit le coupable idéal pour ces gens...

Ajoutons qu'ils ne sont vraiment pas frileux et tombent rarement malade. Attention toutefois aux grosses chaleurs

du désert pour les personnages M'Org loin de leurs montagnes.

Payant

A la manière des Straali et des aventuriers, les M'Org peuvent développer des avantages spécifiques à d'autres peuples, ne serait-ce que par ce que ce fût déjà une aventure pour eux que de quitter leurs montagnes et de vivre à l'extérieur.

Le Maître du Jeu doit s'assurer cependant de la justesse des choix fait par le joueur de M'Org à sa création.

BÉEKDEMM

Gratuits

Ils sont habitués aux étrangers, en particulier les caravaniers faisant haltes dans les bourgades et disposent de survie en ville et parler Straali. Les Béekdemmm n'ont toutefois pas le problème des voleurs dans les caravanes : ils montent la garde et aucun voleur n'est assez fou pour les infiltrer. Le risque est trop grand sur une caravane qu'une personne avec *empathie* donne l'alerte. Reste le problème bien connu des pillards, mainte fois décrit dans les livres de bases.

Un autre avantage est que les Béekdemmm sont aussi à l'aise sur une monture qu'il est possible de l'être sur un simple tabouret. Ils peuvent changer de tenus, réparer une corde par exemple, et pourquoi pas faire la sieste. En fait les Béekdemmm n'ont pas besoin de leurs mains pour monter. Ceci leur permet bien des choses mais ne les dispensent pas d'un jet d'équitation le cas échéant.

Payant

Les Béekdemmm sont pour certains dotés d'un sens de l'orientation si aiguë qu'ils parviennent à se situer sans point de repère. Par exemple ils peuvent dire que pour sortir du désert ou se rendre à tel oasis connue il faut marcher trois jours dans telle direction. Les Béekdemmm guidant les caravanes disposent tous de cet avantage.

AVENTURIER

Gratuit

Les seuls avantages gratuits des aventuriers sont en fait des avantages octroyés par le Maître du Jeu à la place d'un point libre.

Payant

Les aventuriers et grands voyageurs développent des qualités propres au fil du temps du fait de la variété de leurs expériences. Ces avantages ne peuvent être qu'achetés avec les points d'avantages spéciaux gagnés occasionnellement. Le coût reste de 1 pour 1.

Vivre en groupe et ne faire qu'un. Les aventuriers apprennent souvent à connaître leurs compagnons de routes. En cas de difficultés ils sauront comment compter sur eux, pallier à leurs faiblesses. En terme de jeu, un personnage doté de cet avantage est capable de deviner les actions les plus évidentes de ses compagnons à de petits

détails insignifiant et cela inconsciemment. Le joueur a aussi accès sur les fiches des autres personnages aux valeurs des caractéristiques et compétences les plus banales. Cet avantage ne se paye qu'une fois mais nécessite d'avoir fait route plusieurs semaines avec un personnage pour le connaître comme décrit précédemment. Après plusieurs mois il ne devrait plus y avoir aucun secret pour le détenteur de cet avantage, y compris l'influence d'un esprit démon ou de pouvoirs particuliers. Cependant si le personnage connaît ses partenaires, le joueur n'a pas pour autant accès à la description détaillée des pouvoirs et autres secrets, mais simplement de leurs existences.

Les aventuriers peuvent aussi développer certains des avantages spéciaux aux peuples s'ils ont vécus plusieurs mois dans les mêmes conditions en compagnie d'une personne doté de l'avantage recherché. Evidemment cela ne sera jamais gratuit pour eux. Par exemple, fréquenter les villes et de nombreuses auberges relais en compagnie d'un Straali rend possible l'acquisition d'un de leurs avantages spéciaux en le payant. De même, côtoyer une jeune femme Bold permet si elle l'accepte d'apprendre à faire soi-même une huile adaptée à sa personne.

PEUPLES PARTICULIERS

Ces peuples appartiennent aux principaux tout en disposant de quelques particularités. Ces dernières proviennent de nécessités quotidiennes et de traditions différentes souvent dues à un éloignement géographique. Cependant ces variations restent mineures : il s'agit toujours des principaux peuples et un étranger ne percevra pas ces différences, sauf jet réussi du parler concerné. Ne pas confondre donc, les peuples particuliers des peuples rares qui vivent tous en autarcie et sont immédiatement identifiable comme différents.

A noter que les Fost malgré leur éloignement entre cités ne forment pas de sous groupes que l'on puisse distinguer clairement à l'exception des Antar d'origine Wint, déjà évoqués dans le livre du joueur. Seules les compétences varient. Par exemple les Fost de To savent tous nager.

De la même façon les M'Org dépendent surtout de la classe sociale de chacun mais correspondent tous aux mêmes critères décrits dans le livre du joueur pour la création.

BÉÉRÛ

Le moyen le plus simple d'appréhender ce peuple Bold est de le voir comme composé d'aristocrates proches des milieux Fost. Ils vivent dans de vastes propriétés agricoles mais, contrairement aux autres Bold, les Béérû font travailler les autres plutôt que d'avoir à le faire. Ils utilisent indifféremment ouvriers et esclaves.

Les Béérû ne vivent qu'à proximité des cités Fost, deux jours à cheval tout au plus. Les plus grandes concentrations sont à Min'da, Hirsh et Ri Gul, toutes trois abritant des oracles dont sont friands les gens de ce peuple. Il n'y en a aucun à To qui est entourée par les flots.

Tirage : ils font certes très attention à leur apparence et n'hésitent pas à se muscler mais sans les efforts de la ferme. La force est donc la même que celle des autres Bold contrairement à la vigueur qui est celle des Straali. De

même, l'abstraction est plus sollicitée dans la jeunesse contrairement à la vigilance : ces deux caractéristiques sont elles aussi celles des Straali.

Compétences : 1 point gratuit en parler Fost et en écrire commun littéraire runique ainsi qu'en charme.

Avantages (et contreparties) : être Béerü coûte un avantage spécial dû aux 3 points gratuits de compétences. Il y a l'obligation de prendre en deuxième avantage *noble*. Il est impossible aux Béerü d'être Maître ou Mage à l'exception de ThéoMage en prenant cet avantage mais cela fait perdre sans compensation celui de la noblesse.

Reste que les Béerü peuvent avoir leurs entrées à la cité Fost la plus proche en prenant l'avantage *ami Fost*. Ce dernier est rare hors des Béerü et ne doit pas servir à la création des personnages d'autres peuples.

De par leur assiduité extrême et même extrémiste au culte du corps (voir p. 22), les Béerü ont un bonus de +1 à la beauté si elle est de 5 ou moins et un minimum ainsi assuré de 3 : si le tirage de la beauté est de 1 les dés sont relancés.

En résumé être Béerü peut sembler aussi avantageux que d'être Maître ou Mage sans en avoir les obligations morales, à ceci près qu'ils n'en ont pas non plus le talent puisqu'ils n'atteindront pas le 5^{ème} niveau. Aussi le joueur doit bien faire attention à l'apparente puissance des arrogants Béerü et les Maîtres du Jeu ne doit pas tout autoriser aux nantis.

MAARLUK

Un raccourci rapide fait d'eux les plus cul-terreux des Bold. En fait à l'inverse des Béerü les Maarluk sont simplement des Bold les moins manucurés – il respecte peu le culte du corps – et les plus bourrus. Barbares ? Comme la plupart des Bold. Violent ?... souvent.

Les Maarluk vivent aux pieds des montagnes du centre et dans les collines avoisinantes. Ils vivent de chasse et d'élevage d'ovins mais aménagent parfois des cultures en étages.

Leur taille est de 10 cm supérieur à celle des Bold et leur corpulence est moyenne, rarement forte. Leur peau est blafarde, les cheveux sont de toutes les couleurs sauf roux mais toujours raides. Les yeux semblent enfoncés dans leurs orbites.

Tirage : les minimums des fourchettes des caractéristiques physiques et de la vigilance est augmenté de 1, les maximums de l'abstraction et l'aura sont réduits d'autant. La beauté subit un malus de 1 si elle est de 5 ou plus.

Compétences : sensiblement les même que chez les autres Bold. On peut néanmoins noter que rares sont les Maarluk à monter chevaux et buffles de batailles. En revanche, ils sont redoutables au corps à corps (armes blanches, bagarre, esquive). De plus ils savent souvent être discrets et sont de redoutables chasseurs aussi bien de grands gibiers que de brigands en maraude.

Bourrus et directs, ils n'ont aucun talent pour la diplomatie et la séduction.

Occasionnellement certains de ces Bold développent le parler M'Org, en particulier ceux qui ont vécu parmi eux en esclavage et qui ont réussi à fuir. Ceux-là ont aussi une bonne connaissance de la survie en montagne.

Avantages (et contreparties) : ils peuvent acheter l'avantage spécial ambidextre sans condition de par leurs activités de combattants.

Une partie d'entre eux peut être pris d'une folie sanguinaire particulière si un ami est grièvement blessé (moins de 3 PdV restant) ou leur propre honneur bafoué. Lorsque cela se produit, le Maarluk n'attaque pas tous ce qui bouge comme les autres berserkers, mais uniquement ceux qui sont la cause de cet accès de folie. Cet avantage est spécifique à ces Bold et leur est réservé, à eux et aux métisses qui en descendent. Il est appelé *Furie Maarluk*. Sa durée maximale est d'une manche par point de vigueur +1 par cible à abattre.

Les actions contre ces importuns disposent de 1D10 supplémentaire pour les jets de compétences de combat (sauf esquive) ou de déplacement (escalade, nage...). De plus, le personnage ne peut échouer à un test de caractéristique susceptible de l'empêcher d'attaquer sa cible : la vigueur en cas de fatigue ou de blessure, la force pour se dégager, le mouvement pour charger, la volonté pour la peur etc.

Néanmoins, si cette folie a pour origine l'offense d'un proche, et que ce dernier tente de calmer les choses, le Maarluk doit réussir un jet de volonté ou se calmer. (Encore faut-il qu'ils ne soient pas tous Maarluk).

Toujours pendant cette folie sanguinaire, parade et esquive ont un malus de 2 dés pour contrer les pièges et les attaques de ceux n'ayant commis aucune offense ainsi que des animaux.

Reste un avantage considérable apporté par cet état : 1D8 points de dégâts dans le cas d'une réussite unique (au lieu de 1D6), +2 points de dégâts sur chaque réussite simples, et +3 sur chaque As. *Cet avantage est compatible avec la rune Berserker*.

Les Maarluk comptent quelques Maîtres Premiers et du Métal parmi eux, mais pas de noble ou de riche commerçant (pas d'exception sans devenir aventurier).

Enfin, leur manque de tact et le peu d'engouement pour le culte du corps font de ces Bold les moins apprécier de ce peuple fier.

NAERG

Ce peuple de féroces combattants vivant entre les montagnes Nir et Rith est un métissage de Bold et de Straali. Le parler est Bold mais la base du personnage est Straali.

Dans l'ensemble leur taille varie de 1m 55 à 1m 70 et la corpulence est moyenne ou forte. La peau va de blafard à basanée suivant les individus.

Tirage : Le tirage des caractéristiques se fait d'après celles des Straali avec un bonus sur le tirage obtenu de +1 en force et en vigueur. Cependant un malus de 2 est réparti au choix parmi la volonté, l'abstraction et l'adaptabilité : c'est-à-dire deux de ces trois scores est réduit de 1 point.

Compétences : 2 points gratuits à répartir dans une ou deux armes de contact (bagarre incluse). Aucun point ne peut être mis en écrit, nage, charme et toutes compétences indiquant une certaine sophistication comme la danse ou le chant.

Avantages (et contreparties) : ne nécessite pas l'avantage spécial métisse. Toutefois les combattants du Naërg ne disposent que d'un unique avantage spécial à la création qui ne peut servir à devenir Maître ou Mage.

Un certain nombre d'entre eux est pris de folie sanguinaire au combat dès qu'ils sont blessés physiquement ou moralement. Autrement dit ils sont berserker à leur façon : les malus aux caractéristiques ne s'appliquent qu'au seuil de la mort (1 PdV restant), y compris ceux précédant cette crise de folie. En revanche lorsqu'ils sont dans cet état (durée maximale : une minute par point de vigueur), les berserkers Naërg ne parent jamais les coups mais les esquivent parfois (malus de 1 dé). Ils privilégieront l'usage de la bagarre pour repousser ceux qui rentrent dans leur garde aux autres procédés permettant de contrer l'attaque. Ceci constitue l'avantage spécial *Berserker Naërg*. Ceux qui en sont dotés sont craints et reconnus aux sombres veines qui palpitent sous la peau du cou et des tempes.

PAZSU-PAZSU

Se prononce "patsu" ou "pazu" suivant les régions. Ce peuple Wint est en fait nomade alors même qu'il est composé de forestiers comme tous les Wint. C'est en fait le seul peuple réellement nomade avec les Béeckdem, mais dans l'intérieur des terres d'Enchantements puisqu'il est Wint.

Néanmoins à la différence de leurs homologues nomades du désert, les Pazsu-Pazsu font sans vergogne acquisition et usage des esclaves pour divers domaines, du travail au plaisir.

Ils sont noirs de peau, parfois un peu plus clair pour leurs métisses. Ces derniers restent en principe avec ce peuple puisque les parents sont alors un Pazsu-Pazsu et un (ou une) de leurs esclaves. La taille moyenne de ces individus oscille entre 1m 65 et 1m 75 en moyenne, 5 cm de moins pour les femmes. La corpulence est moyenne pour les deux sexes, leurs métisses sont parfois maigres ou gros.

Tirage : les caractéristiques sont celles des Béeckdem pour les hommes et des Wint pour les femmes.

Compétences : plus que les autres Wint, les Pazsu-Pazsu sont à même de développer de nombreuses compétences au contact des Straali en particulier et de certains Bold, mais aussi de leurs esclaves. Voir ci-dessous pour l'obtention d'un niveau de compétence normale soumise à condition.

Avantages (et contreparties) : ces nomades ne se laissent pas facilement décontenancer par l'inconnu et sont familiers des réactions humaines. Ceci correspond à 1 niveau gratuit dans trois compétences parmi empathie ou charme, une des survies, un des parlers et ou encore une compétence exceptionnelle. Cette dernière correspond à une expérience particulière et ne peut être développée plus loin lors de la création de personnage.

Le personnage Pazsu-Pazsu Maître ou Mage doit abandonner l'idée de profiter de cette culture et le joueur crée alors le personnage comme n'importe quel autre Wint Maître ou Mage. Ce peuple ne nécessite pas la prise d'un avantage spécial pour être choisi.

AZAZE

Ce sont des Wint rarement rencontrés car vivant uniquement dans certaines forêts profondes entre la mer unique et certaines de ses îles minuscules et les collines d'O. Toutefois ils sont bien plus nombreux que les amazones pour ne citer qu'elles, aussi les Azaze ne peuvent être classés dans les peuples rares. (pas de confusion : contrairement aux amazones il existe des Azaze des deux sexes).

D'autres peuples Wint et quelques aventuriers Straali commercent avec eux, principalement des peaux de bêtes, parfois des gemmes et même à l'occasion des artefacts arrachés à quelques ruines secrètes. Mais les étrangers qui tentent leur chance avec les Azaze apprennent à craindre les colères surnaturelles de ce peuple qui prend facilement ombrage (voir plus loin l'avantage spécial des Azaze).

La taille moyenne oscille entre 1m 50 et 1m 65. La peau est brune et les cheveux noirs sont souvent colorés par des glaises ocre ou brunes. La corpulence est moyenne ou faible.

Tirage : Comme les Wint.

Compétences : rien de bien différent de ce que l'on peut attendre d'une tribu Wint, avec une préférence pour la *survie en jungle*. La transe décrite ci-dessous se fait sans l'usage des compétences *concentration* ou *méditation* sauf pour les guerriers et chamans.

Avantages (et contreparties) : ils entrent sur un jet de volonté réussi dans une transe faisant remonter leur bestialité. Cet avantage spécial à pour nom *Bête Azaze* et l'immense majorité des gens de ce peuple en dispose dès l'enfance.

L'apparition de ses effets se produit en 4 minutes moins le nombre de réussites du jet de volonté. Une fois dans cet état seuls leurs compagnons sont protégés de la fureur Azaze. Cette transe est surnaturelle : elle transforme physiquement l'Azaze au point de le faire ressembler aux M'Org : +4 en force, +3 en vigueur, +1m à la taille, pilosité accrue. La corpulence passe de faible à moyenne ou de moyenne à forte. Parallèlement à ces transformations physiques, aucun jet de volonté ne peut rater sans l'échec d'un jet de force ou vigueur.

En cas d'échec critique la transe se produit mais nul n'en est plus protégé. C'est pour éviter cela que les Azaze amenés plus que les autres à se battre contre des ennemis (guerriers et chamans) développent *concentration* ou *méditation*. La première de ces deux compétences permet à la bête Azaze de canaliser sa fureur vers une cible choisie en cas d'échec critique à la transe. La seconde permet, parfois au prix d'un lourd tribut, de pousser la transformation dans ses dernières extrémités, ce qui n'est utilisé que dans les cas désespérés hors des rituels chamaniques : Chaque réussite au-delà de la première offre un bonus supplémentaire équivalent à la force et vigueur et près de 20 cm à la taille. Mais une réussite unique ne donne que les bonus "normaux" de la transe et fait perdre définitivement 1 point dans la caractéristique la plus haute parmi : force, vigueur, précision, volonté, aura. Ce point, s'il n'est pas perdu en aura, est retrouvé pendant la durée des trances suivantes.

Le pendant de cet état bestial est que les Azaze se font rapidement des ennemis chez les autres peuples s'ils ne se

contrôlent pas et la déclenche trop souvent. Imaginez la réaction des spectateurs : il y a de quoi les rendre nerveux non? Ajoutez à cela la tradition Azaze de se couvrir du sang de l'ennemi pour mimer du cannibalisme (en fait pour dévorer l'âme)...

Un autre inconvénient pour ce peuple est qu'il n'est composé d'aucun Maître ni Mage à cause de son éloignement et de sa bestialité volontaire. Reste qu'un Maître du Jeu généreux peut autoriser un joueur à ce que son personnage soit un Azaze recueilli étant enfant... En allant dans cette direction tout est possible mais je le déconseille au sein d'une bourgade Straali ! *Dans l'idée de faire un Maître ou un Mage Azaze pour le voir doté un jour de la rune Berserker, je précise qu'elle n'est pas compatible avec les Azaze et déboucherait automatiquement sur l'explosion sanguinolente de celui-ci.*

MOÉLAK

Voilà un curieux mélange : des Fost (tous des hommes) ayant certains traits Bold comme la force et la carrure. Ce "peuple" est composé de chasseurs solitaires bravant les dangers de la nature dans le seul but de rapporter moult trophées dans leurs résidences Fost. Respecté des Fost de leur cité comme chasseurs émérites et intrépides, les autres peuples les considèrent avant tout comme des bouchers tuant pour le plaisir sans respect de la nature. En effet il n'est pas rare qu'un chasseur Moélak abandonne sur place sa prise s'il ne la juge pas digne de lui.

La taille est celle des Fost (qui est aussi celle des femmes Bold), la corpulence moyenne est toute en muscle.

A noter que les femmes Moélak ne sont en principe que de "simples" épouses Fost.

Tirage : ils sont tous de sexe masculin mais la grille de tirage des Moélak se fait selon la table des femmes Bold.

Compétences : *survie en forêt, chasse au grand gibier et fauve uniquement, arc, épée, parfois hache ou lance.* Dans ce dernier cas le javelot peu remplacer l'arc. On trouve aussi l'équitation car les Moélak n'apprécient que modérément le fait de marcher pour rien. Aussi ils restent à cheval pour n'en descendre que pour la chasse en elle-même. Contrairement aux chasseurs conventionnels, les Moélak ne marchent pas leurs prises mais narrent leurs exploits avec *éloquence*. Etant d'origine Fost ils savent écrire le commun littéraire runique, souvenir de leur jeunesse. Ils savent souvent baragouiner quelques mots de Wint et de Straali. Il leur arrive même de se montrer compétents pour les langues (avantage spécial, +1 point dans trois compétences linguistiques).

Avantages (et contreparties) : le principal avantage est d'être riche. Les deux autres sont libres mais souvent des compétences particulières comme pour la chasse (+1 point dans deux chasses et 1 en survie en forêt) ou pour les langues (avantage évoqué ci-dessus).

Si ces chasseurs semblent profiter des avantages Fost en étant dotés de ceux des Bold ce n'est qu'une apparence. Ils ont surtout les défauts des Fost tel que l'arrogance, parfois même une cruauté gratuite – que l'on ne retrouve que chez certaines femâles M'Org dirigeantes – et le fait de n'être respecté en retour de personne hormis des siens.

Il existe quelques très rares femmes Fost comparables aux Moélak. Dans ce cas un point d'avantage spécial est requis.

Le tirage des caractéristiques est alors celui d'une amazone (peuple rare du livre du Maître du Jeu) avec les compétences des Moélak.

Attention néanmoins au choix d'un tel personnage et à sa compatibilité au sein d'un groupe.

GARDIENS DU DÉSERT

Comme leur nom l'indique ils sont les gardiens du désert et forment une certaine élite du peuple Béeckdemmm formée dès le plus jeune âge. Imaginez les plus fiers et les plus fidèles d'entre eux, aux traditions et au désert lui-même et vous aurez une bonne image de ces guerriers nomades. A noter qu'un certain nombre d'entre eux est affecté à la surveillance de lieux sacrés, généralement des ruines, parfois des oasis.

Ils n'apprécient guère les Maîtres et les Mages mais composent avec eux et reconnaissent leur valeur. En d'autres termes il est impossible d'être gardien du désert et Maître ou Mage à la fois. De plus les gardiens du désert ne quittent pas en principe le désert, et lorsque cela se produit en de rares occasions, ils perdent leurs avantages spécifiques pour n'être plus que de "simple" Béeckdemmm. En fait on les trouve plus facilement dans le désert profond à protéger quelques secrets et surveiller les Maîtres et les Mages, qu'à défendre les caravaniers. Ils privilégient en effet la traque des chefs pillards les plus dangereux jusque dans leurs repaires pour y récupérer les biens spoliés au peuple Béeckdemmm. Le choix est contestable mais les Béeckdemmm le respectent considérant qu'ils ont presque toujours la liberté de se réunir en vastes groupes pour voyager.

Physiquement, rien ne les distingue des autres Béeckdemmm à l'exception de ces tatouages facile à dissimuler et des motifs ornant leurs armes et harnais. Les sacoches sont anodines de même que le reste de leur matériel souvent prélevé sur les pillards.

Ils vénèrent tous avec zèle et ferveur Tontek (cf. p. 20), Le dieu du désert qualifié lui aussi de « *gardien* ». Dans le langage les nom Béeckdemmm peuvent du reste ne pas faire cette distinction : Tontek, le gardien du désert; contrairement aux formes pluriels ou désignant un ou des individus en particulier telles que : les gardiens du désert ou un / ce / ces gardien (s) du désert. Bref, « le » est réservé à Tontek, le reste aux mortels.

En un sens il s'agit d'un peuple rare de part son nombre très restreint – quelques centaines, un millier avec les plus jeunes – mais sans le défaut de l'isolement et doté d'un grand prestige même s'ils sont peu évoqués et encore moins vus.

Tirage : Comme les Béeckdemmm mais avec une aura maximale de 8. Une fois ce tirage effectué ils bénéficient d'un bonus exceptionnel de +1 à toutes leurs caractéristiques. Néanmoins pour faire partie de cette élite il faut une aura minimale de 5 bonus compris (4 avant d'appliquer le bonus aux caractéristiques). Voir aussi ci-dessous le paragraphe des avantages.

Compétences : les gardiens du désert reçoivent typiquement une formation martial avancée et ont 3 points de plus à répartir dans les compétences suivantes : *survie dans le désert, orientation, discrétion, chasse à l'homme,*

équitation, grande lance, sabre, danse lame, acrobatie, esquive, bagarre, arc, concentration et méditation.

Les compétences ayant profité de ce bonus – et elles seules – pourront atteindre par la suite le niveau 5 des Maîtres et des Mages. Il n'est pour autant pas possible de débiter avec le niveau 4 dans une compétence sans y avoir distribué 2 de ces 3 points, et pour être logique ces compétences doivent avoir déjà reçues 2 points "classiques". Ainsi il n'y a comme possibilité pour utiliser ces 3 points bonus que :

- d'en placer 1 seul par compétences dans 3 d'entre elles qui ont alors le niveau 3 (2+1) à la création et pourront atteindre toutes les trois le cinquième par la suite avec l'expérience,
- ou distribuer 2 dans une compétence et le dernier dans une autre. La première est alors de niveau 4 (2+2) à la création et la seconde 3 "seulement" (2+1). Ces deux compétences uniquement peuvent atteindre ensuite le cinquième niveau.

En outre, parmi les points de compétences, 2 peuvent servir à des compétences autres, tel que *conduite d'attelages*, un autre type de chasse, ou encore *dressage, lame courte,*

javelot. Le tout étant de rester réaliste. Chasseurs et guerriers, ils peuvent avoir leur aigle du désert ou plus rarement des chiens dressés au combat.

Avantages (et contreparties) : ils forment comme cela a été expliqué une élite crainte et reconnue. Ils en retirent plusieurs avantages mais en contrepartie ils doivent rentrer dans le moule – sans être toutefois absolument identique – et ne disposent d'aucun avantage spécial libre.

Le premier avantage est d'être gardien du désert, c'est un avantage en soit : +1 à toutes les caractéristiques tant que le personnage est dans son milieu. Néanmoins l'aura ne peut atteindre 10 ainsi, cette valeur étant particulière pour cette caractéristique. Voir *l'Ame des Ancêtres* dans le chapitre *les Esprits*.

Le second avantage est d'être compétent avec un entraînement particulier offrant 3 points de compétences et un niveau maximal accru pour celles dotées de ces points comme indiqué ci-dessus dans le paragraphe sur les compétences.

A noter qu'il leur est impossible d'avoir un familier et qu'ils ont une méfiance totale proche de la paranoïa pour tout ce qui est surnaturel et n'appartient pas aux bons esprits du désert ou découlant de leurs "magies".

VIE SOCIALE

SE REPÉRER DANS LE TEMPS

Que ce soit pour les simples gens au quotidien, pour des rendez-vous dans l'année ou la datation des historiens, se repérer dans le temps est vite une nécessité dans toutes les sociétés développées.

LES ASTRES

Les deux soleils et la lune servent de points de repères, voici donc des précisions en ce qui les concernent pour mieux comprendre les paragraphes qui suivront. Voir aussi le chapitre des déités page 19, *déités véritables*.

No, le premier soleil

Son nom est directement lié à la direction cardinale Go où il est le premier levé. Il se couche aussi le premier dans la direction opposée. No est le plus petit – de moitié – et le plus lumineux des deux soleils. Sa couleur est blanche et suivant l'heure tend vers le jaune ou le bleu respectivement en début et fin de journée. Il est malgré tout difficile et même dangereux pour la vue de le fixer plus d'un instant.

Cet astre est considéré par la majorité des peuples et de tous les ThéoMages comme d'essence masculine.

Ka, le second soleil

Il est le dernier levé et disparaît derrière l'horizon en direction de Ta et son nom, Ka y est associé. Plus gros Ka est pourtant peu lumineux et sa principale propriété est de nettement varier de couleur dans la journée d'un vert profond au rouge sang. Ceci est bien pratique pour connaître l'heure comme vous allez le voir plus loin, car il est possible de lever le regard sur lui sans se brûler aussitôt les yeux.

Ka est le fils égoïste de la lune et de No. S'il est utile pour connaître l'heure, les peuples en font pourtant le symbole de « l'arrogance bouffie de certitudes » d'une certaine période de la jeunesse. Tout fils qu'il est, Ka est en fait perçu comme androgyne car changeant de couleur comme sa mère. Son essence est mi-masculine mi-hermaphrodite disent les astrologues. En théologie, les représentations peintes ou sculptées de Ka en tant que dieu le représentent d'ailleurs comme un adolescent devenu eunuque afin d'avoir une poitrine de femme.

La lune

Puisqu'il n'y a qu'une lune elle ne porte que ce nom : « lune », contrairement aux soleils qui sont deux et on chacun le leur. Plus secrète et taciturne la lune elle, d'essence féminine est la compagne de No, toujours du point de vu général des peuples et des ThéoMages. La croyance populaire veut aussi que ce soit parce qu'elle est femme qu'elle doit se cacher une fois par mois. Les astrologues ont bien sûr un autre avis sur le sujet...

Plus concrètement sa couleur laiteuse connaît des variations dans le temps. Se reporter page suivante au paragraphe sur le *mois lunaire*.

L'HEURE

Mise à part les Wint pour qui la forêt masque souvent les points de repères solaires, les peuples évaluent l'heure de la journée grâce à la position des soleils. Celle de la nuit est plus variable car la lune n'a pas toujours la même position à la même heure d'une nuit à l'autre. Le cycle d'un jour et une nuit dure près de 25 heures de notre monde. Cette donnée est modifiable par le Maître du Jeu mais la changer risque de perturber les notions de temps. L'humanité d'Enchantements à besoin elle aussi d'environ 8 heures de sommeil selon les individus.

Les seules personnes à ne pas se soucier de la mesure du temps qui s'écoule sont celles qui peuvent se le permettre : elles n'ont d'engagements à tenir que ceux imposés par l'arrivée du jour, de la nuit et des saisons. Pour le reste elles se contentent de suivre le mouvement en faisant comme les autres. Ne sont ainsi concerné que les Wint qui vivent au jour le jour dans la forêt en se fiant à leurs chamans et les simples gens les plus démunis. Les autres peuples ont besoin de mesurer le temps ne serait-ce que pour planifier l'agriculture et le commerce.

Le jour

Deux choses donnent l'heure la journée : la position des soleils dans le ciel, et les couleurs particulières qu'ils prennent à des moments précis. Ces repères sont fixes d'un jour à l'autre mais évoluent lentement au fil des saisons, l'hiver les jours sont plus courts et les heures passent plus vite. Voici le nom des heures d'Enchantements avec le moment de la journée. Aube et crépuscule durent bien plus longtemps que dans notre monde. Les heures n'ont pas toutes la même durée dans la journée !

- l'heure d'or, lever de No : l'aube. No a une couleur dorée.
- l'heure belle : début de matinée. No est encore seul dans le ciel.
- l'heure sombre, lever de Ka : mi-matinée. L'arrivée de Ka de couleur verdâtre mélangée au jaune pâle de No donne une teinte presque orageuse aux nuages s'ils sont présents.
- l'heure blanche, No est au zénith : midi.
- l'heure du chacal, Ka est au zénith : milieu d'après-midi.
- l'heure pâle : les soleils déclinent. Fin de journée. No bleuit.
- l'heure froide, coucher de No : début du crépuscule.
- l'heure pourpre ou, de la hyène ou encore de la louve : début à milieu de soirée alors que le ciel vire au pourpre.
- l'heure rouge, coucher de Ka : dernière heure avant la nuit. Riche en légende cette heure est aussi appelée l'heure sang et l'heure morte.

La couleur ambiante du monde change très peu durant la journée et y reste globalement neutre – blanche – malgré les variations d'heures. Ne sont réellement altérés que les couleurs du ciel et du paysage directement éclairé par le soleil présent en début et fin de journée, comme dans notre monde. Autrement dit ce qui est dans l'ombre de quelque chose (une colline, un arbre) conserve sa couleur normale.

Les jours d'été les plus longs comptez 20 de nos heures entre le début de l'aube et la fin du crépuscule. L'hiver les journées sont réduites à 6 heures.

La nuit

Peu de rendez-vous précis sont donnés la nuit, et qui en a vraiment besoin au quotidien ?... personne. Les points de repères suivants suffisent donc à toutes et à tous, même les Fost qui festoient la nuit. En cas de nécessité, pour les brigands, les aventuriers ou les tours de garde, la présence de la lune dans le ciel aide mais n'est prévisible des simples gens que la nuit même. Par exemple : « *lorsque la lune passera la colline* ». Pour les plus aisés et pour les gardes des bourgades suffisamment riches de grands sabliers retournés à intervalles fixes – 10 fois par nuit en moyenne – permettent une précision même les nuits sans lune.

A noter que comme dans notre monde, la lune est rarement dans le ciel toute la nuit et peut être également aperçue le jour.

LES MOIS LUNAIRES

La couleur laiteuse de la lune varie dans le mois et permet d'y dater le jour pour les sages et les érudits. Les couleurs sont les plus marquées à la fin de chaque quart.

- 1^{er} quart : lune blanche
- 2^{ème} quart : elle tire sur le vert
- 3^{ème} quart : bascule vers l'orange
- 4^{ème} quart : devient jaune

Chaque quart dure 7 jours soit une semaine d'Enchantements comme dans notre monde. Le mois lunaire fait donc 28 jours. Les gens en contact avec les villes et bourgades c'est-à-dire les Bold, Straali, Fost et Béeckdemmm savent plus ou moins compter jusqu'à 30 pour connaître le jour précis. Une année dure 14 mois lunaires, soit 56 semaines, soit 392 jours.

Comme de nombreuses civilisations de notre monde les peuples d'Enchantements ont donné des noms d'animaux naturels ou fantastiques aux mois : *cerbère, diable, louve, hyène, buffle, pégase, rapace, chimère, dragon, serpent, lion, minotaure, sanglier, vouivre*. Ces noms ont été fixés par les ThéoMages et des variations existent ponctuellement selon les régions. Le *condor* ou l'*aigle* peuvent remplacer le *rapace*, le *diable* le *démon*, ou encore le *cerf* le *sanglier*. Il existe aussi des préférences locales pour employer les termes *mois* ou *lune* : le *mois du pégase* ou la *lune du pégase*. Fost et Straali ont tendance à dire le premier, les autres peuples le second.

Lorsque quelqu'un ne sait pas quel mois il est il prétend que c'est le mois du *renard*, un mois théorique utilisé en occultisme et qui peut être n'importe quand. S'utilise aussi pour donner un rendez-vous que l'on ne veut pas tenir ou comme l'on peut dire « *Va voir là-bas si j'y suis !* »...

LES SAISONS

Dans une année s'écoule effectivement un cycle complet de saisons, au jour près. La première de l'année est le printemps, puis l'été, l'automne et l'hiver. Chaque changement de saison correspond au *soleil unique* lorsque les deux soleils sont l'un derrière l'autre, mais la transition est moins marquée sur le climat que dans le ciel.

TRANSMISSION DU SAVOIR

Dans la très grande majorité des cas elle est orale, que ce soit pour les connaissances décrites ci-dessus, l'histoire des ancêtres, des peuples ou encore, les mythes et légendes. Elle se fait dans la population par les anciens et les sages. Seuls les Mages et quelques Maîtres utilisent les parchemins et les rouleaux de cuir parcheminé et plus rarement encore de papier. Même les ThéoMages transmettent avant tout leurs savoirs oralement. Le concept de bibliothèque n'existe pas et l'on ne trouve jamais plus de quelques dizaines de rouleaux et parchemins chez un érudit... s'il en a ! Car être érudit dans Enchantements ne veut pas dire être lettré.

La compétence *parler* indique la culture générale des us et coutumes de ce peuple. Par exemple parler Béeckdemmm au niveau 4 est le niveau d'un Béeckdemmm banal ou de quelqu'un qui vit avec eux depuis des années. Grâce à cette compétence on "mesure" la connaissance du personnage de tous ce qui fait leur société : position des oasis, dates de grands rendez-vous, religions, habitudes alimentaires etc. Mais ce n'est qu'une connaissance de ce qui se fait, pas la capacité à le faire bien ! Pour cela il faut aussi les compétences concernées comme l'équitation, l'orientation, la survie dans le désert ou la danse par exemple : même si tous les Béeckdemmm ne savent pas danser, pour bien exécuter une danse Béeckdemmm sans les singer il faut réussir son jet de la compétence *danse* et avoir le *parler Béeckdemmm*. A noter que les gens n'ont pas besoin de prendre la compétence du parlé de leur langue natale. Elle progresse naturellement avec le temps :

- niveau 1 : enfant en bas âge
- niveau 2 : enfant
- niveau 3 : adolescent
- niveau 4 : adulte
- niveau 5 : ancien, chef, sage, chaman, érudit

Attention, de nombreuses personnes ont des bases de parler Straali sans avoir la compétence pour avoir longtemps vécu dans leurs bourgades, comme c'est le cas de presque tous les Maîtres et Mages de toutes spécialités à l'exception des Maîtres Premiers et des Maîtres du Métal qui peuvent être restés dans des fermes Bold ou plus rarement chez les Wint.

La compétence d'*érudition* d'un type de Maître ou de Mage concerne aussi les coutumes et le protocole, mais surtout leurs secrets. Il est donc indispensable, spécialement pour eux, d'avoir un bon niveau d'érudition dans leurs domaines respectifs. La connaissance de ces secrets implique pour un Maître ou un Mage un niveau d'autant plus respectable parmi les siens. Il n'est que moyennement en rapport avec l'âge : certains apprentis

progresses plus vite que d'autres, et très peu deviendront un jour Archi Maître ou Mage.

- niveau 1 : jeune apprenti
- niveau 2 : apprenti
- niveau 3 : jeune Maître ou Mage
- niveau 4 : Maître ou Mage senior, "jeune" Archi Maître ou Archi Mage.
- niveau 5 : Archi Maître, Archi Mage accompli

Pour information les Maîtres et Mage Suprêmes n'ont pas l'inexistant niveau 6, mais "seulement" le 5. Eux aussi peuvent ignorer quelque chose, du moins ne pas en être encore informés.

STRUCTURE POLITIQUE

Dans la majorité des endroits il n'est pas possible de parler réellement de politique et l'organisation est réduite à sa plus simple expression : un sage, un chef de village, parfois un seigneur, un Maître ou un Mage. Ne sont en fait concernés par la vie politique – qui n'est que le jeu du pouvoir – que les seigneurs, les Maîtres et les Mages.

BOLD

Traditionnellement ce peuple vit en cellules familiales dans des fermes qui se mêlent parfois en petits hameaux avec les Straali.

- Dans les simples fermes c'est le père qui dirige, épaulé par la mère. Ceci vaut pour les seigneurs Bold qui sont toujours de grands propriétaires terrien.
- Dans les hameaux ayant ou non des Straali c'est le sage qui arbitre les décisions collectives et tranche en cas de conflits d'intérêts.
- Dans les grandes fermes ce sont souvent des familles cousines et c'est alors l'aîné d'une fratrie qui joue son rôle de patriarche. A sa mort c'est le frère suivant qui prend le relais. A la génération suivante ce ne sera pas forcément son fils l'homme le plus vieux mais un filleul par exemple.

Les plus jeunes suivent toujours les plus vieux, à moins d'être alors jugés comme étant des adolescents déraisonnables ou enfants désobéissants. Les hommes et les femmes y ont presque toujours autant de pouvoir mais cela peut varier d'une famille à l'autre, et pas toujours en faveur de l'homme.

Les Bold quelques soient la superficie de leurs terres se respectent d'autant qu'ils se connaissent bien localement. Il est vrai toutefois qu'une famille Bold de seigneur qui a réussi à cultiver de nombreux champs et possède de nombreuses têtes de bétails force l'admiration. Les buffles de batailles qui ne servent par ces temps de paix qu'à protéger la propriété des prédateurs naturels et des vauriens, permettent aussi de mesurer la richesse d'une famille. Cela va de deux à dix pour les propriétés petites et moyennes et dépasse facilement les cinquante pour celles des seigneurs Bold.

WINT

Le fonctionnement tribal regroupe quelques familles sur chaque territoire de chasse. Le chaman est en fait le sage. Un patriarche a fonction de chef. Le premier conseil le

second mais dans certaines tribus il peut s'agir d'une seule et même personne.

Le chef de la tribu est souvent fils de chef mais ce n'est pas toujours le cas. D'une part parce que son père peut en choisir un autre, mais aussi parce que le chaman ou la tribu elle-même peut préférer un autre homme comme successeur.

Dans le reste de la tribu, les hommes n'ont guère plus de pouvoirs que les femmes puisqu'ils ne partagent pas les mêmes fonctions sociales. L'homme est chasseur et s'absente très souvent, la femme s'occupe du camp.

BÉEKDEMM

Très semblable aux Wint, néanmoins le chef n'est jamais le chaman, et seules les caravanes de plusieurs dizaines d'adultes ont en principe un chaman. Suivant la situation le chef est :

- Le père, s'il n'y a qu'une famille réduite.
- L'aîné d'une fratrie si c'est une famille au sens large.
- Le plus riche et donc le plus influent si plusieurs familles vivent ensembles. Dans ce cas le chef est comparable à un seigneur.

Mais on est toujours chef de père en fils chez les Békdemmm. A défaut, *s'il n'y a plus de fils*, c'est l'homme le plus proche qui succède à commencer par ordre de préférence :

- le frère du père,
- puis le fils du frère,
- et enfin le fils de la sœur ou le gendre (au choix)

S'il n'y a aucun homme de la famille proche ou lointaine la tribu rejoint celle du père de la mère ou d'un gendre défunt. Et si les femmes qui survivent n'ont plus aucune famille elles reprennent époux si elles le peuvent sans quoi elles accompagnent sans statut des caravanes d'inconnus. En d'autres termes, les femmes et leurs filles n'ont plus de pouvoir que les hommes qu'en étant plus âgées : la mère commande le fils.

STRAALI

D'une part ce peuple a beaucoup de seigneurs, d'autre part il a beaucoup de Maîtres et de Mages. La raison en est simple : les Straali sont les plus nombreux parmi les peuples. Aussi la structure politique qui régit leur vie publique est simplifiée.

- Maîtres et les Mages s'il y en a.
- Seigneurs et les sages. Il y a toujours un sage qui est à défaut d'être le plus sage, la personne âgé qui a le plus sa tête et qui accepte de faire profiter de sa grande expérience.
- petits seigneurs. Uniquement dans les bourgades de plusieurs milliers d'habitants et sont alors des chefs de quartiers.
- le chef de la garde. Pour qu'il existe la bourgade doit avoir plus de mille résidents ou beaucoup de passage.
- les simples gens. Ils ont toujours la possibilité de proposer ou de faire part de leurs désirs aux personnalités de la ville et sont écoutés si la demande est légitime.
- les indigents. Ils vivent dans de petits quartiers en ruines où ils s'entassent. Plus la bourgade est grande plus ils sont nombreux : une personne sur vingt est dans ce cas.

Ces parias sont pour moitié Straali les autres étant d'anciens voyageurs qui ont tous perdu. Ils sont mendiants ou voleurs pour ne pas mourir de fin. Cette catégorie sociale comprend aussi les prostituées.

Les Straali n'organisent jamais de grandes réunions à l'exception des fêtes et des attroupements publics pour juger "vite fait bien fait" un dangereux criminel.

Cependant ils ne manquent jamais de profiter des rassemblements les plus modestes pour évoquer les nouvelles du monde et la vie dans leur bourgade. On retrouve ce phénomène jusque dans les plus modestes hameaux et dans les auberges relais isolées : bref, partout où vivent des Straali et les autres peuples, à commencer par les Bold et les Békdem se mêlent facilement à ces conversations. Les marchés ne sont pas en reste, mais un autre type de lieux est plus remarquable encore et bien des choses s'y décident : les bains. Ils sont par classe sociale et par sexe. Les enfants sont avec les femmes. Celles-ci profitent aussi des lavoirs. Bien souvent les rivières et les petits cours d'eau servent de bains et de lavoir. Dans ce cas les groupes se forment par sexe et condition physique puisque c'est la même eau qui sert pour tous : les hommes en amont, les femmes et les enfants en aval avec les peaux à laver par la même occasion et les rares tissus. Pendant leurs règles les femmes (quelques soit le peuple) descendent la rivière pour rester à l'écart. Elles sont presque toujours considérées comme impures, leur sang doit être emporté par l'eau sans "toucher" les autres baigneurs, contrairement aux individus blessés qui restent avec les autres pour se faire aider.

Mais lorsque l'on parle des bourgades Straali, leur structure "politique" s'applique à tous ceux qui y vivent, quelque soit le peuple. Aussi un Bold peut être le plus grand seigneur d'une bourgade, devant ses pairs Straali. Être Straali ne confère aucun avantage en soit. Mais comme cela vient d'être dit, étant plus nombreux il y a plus de seigneurs Straali.

Par ordre de nombre, les Bold sont les plus nombreux à vivre parmi les Straali, souvent parce que leurs fermes ne sont pas loin, puis les Wint et les Békdem qui ont quitté leurs tribus ou s'en sont fait chasser. Ensuite on trouve quelques Fost qui sont là comme Maître ou Mage ou pour faire des affaires. Ces commerçants ne sont alors que de passage à moins d'avoir été bannis. Viennent enfin les M'Org : on en rencontre parfois à s'être installé chez les Straali après avoir fui leurs montagnes.

Ceux qui vivent parmi les Straali, comme c'est le cas de la majorité des Maîtres et des Mages connaissent donc certaines de leurs coutumes sans pour autant avoir développé la compétence parler Straali.

Pour finir, n'oubliez pas que les Straali s'imprègnent facilement de coutumes "exotiques" amenées par les nouveaux venus des autres peuples. Ces non Straali conservent en effet un grand nombre de leurs habitudes, qu'ils s'installent définitivement ou qu'ils ne soient que de passage. Aussi suivant les bourgades des différences existent ne serait-ce que parce que certaines sont au pied de cités Fost alors que d'autres sont proches du désert.

Fost

La structure politique Fost est avant tout fait d'un collège de Maîtres et de Mages aux seins de chacune de leurs dix cités. Le reste de la population se réunit souvent en assemblées de quartiers. Chaque Fost peut y intervenir. Son influence est en théorie celle de la sagesse de ses propos mais en pratique une puissance invisible prédomine qui dépend de ses richesses : Seigneurs, puis commerçants, artisans (non Maîtres) et enfin simples gens, domestiques. Ceux qui ne sont pas Fost ne sont que des invités ou des esclaves et n'ont aucun statut dans la vie politique.

Les assemblées importantes ont lieu à chaque nouvelle lune. Rappelons que les Fost ont tous une formation de base au commun littéraire runique ce qui permet l'utilisation d'avis affichés à l'entrée des lieux communs. Des réunions plus informelles s'y font souvent pour débattre de tout et de rien.

M'ORG

Leur structure matriarcale est assez bien connue des érudits des autres peuples alors que les M'Org vivent en autarcie et pour cause : elle est très proche mais ces niveaux sont plus nombreux et plus strictes aussi.

De la place la plus puissante aux plus humbles :

- Reine (aucun équivalent chez les autres peuples)
- grande prêtresse de la Reine (sorte de Mage Suprême)
- grandes prêtresses (homologues des Archi ThéoMages)
- matriarches (l'équivalent des seigneurs)
- prêtresses (homologues des ThéoMages)
- sorcières (sortes de chamans)
- épouses (par nombre de fille)
- reproducteur favori de la Reine (interchangeable)
- femmes en fin de vie (ménopausées)
- jeunes femmes à marier
- reproducteurs de la Reine (les autres)
- reproducteurs (hommes appartenant à la collectivité)
- époux (ce sont aussi des esclaves)
- filles (une enfant est toujours plus "puissante" si sa mère est toujours vivante)
- femmes esclaves M'Org
- hommes non mariés
- esclaves non M'Org
- condamnés à mort (homme ou femme, quelque soit le peuple et l'ancienne puissance)

MAÎTRES ET MAGES

- Quelque soit le peuple où ils exercent ils sont au-dessus des seigneurs, chefs, chamans, etc...
- les apprentis ont de par leur jeune âge un statut légèrement inférieur même s'ils représentent les Maîtres et les Mages en leur absence.
- Seuls les Maîtres et Mages Suprêmes sont au-dessus de tous y compris des autres Maîtres et Mages.

SALUT FRATERNEL

Il se fait entre hommes se connaissant de longue date et se portant une grande confiance alors qu'ils se retrouvent après une longue absence ou pour se remercier d'un fier

service. Les deux hommes se serrent alors les avant bras en se tenant face à face de la même façon qu'ils se serrent les mains à la romaine. Dans le cas du remerciement chacun croisent les bras à l'horizontal en X pour saisir les avant bras de l'autre.

LES NOMS, LES TITRES

Le nom d'une personne est en fait son prénom, il n'y a pas de nom de famille. En revanche il est précisé « fils de » ou « fille de » à la suite de ce dernier si l'un des parents est illustre dans la région, et le titre de fonction peut précéder le nom.

Pour les grands propriétaires terriens et les plus riches citadins les deux seuls titres universellement connus sont *Seigneur* et *Grand Seigneur*. Les nomades utilisent de la même façon le terme *Chef*. Idem pour les Maîtres et les Mages. Ajoutons que pour les seigneurs il n'est pas rare que père et fils porte le même nom, est alors ajouté *père* ou *fils* pour les désigner.

Le titre est aussi une fonction telle que *Chef du village*, *Sage* ou un métier comme *aubergiste* et dans ce cas le nom est souvent absent lorsqu'il s'agit de se présenter à un étranger. C'est particulièrement vrai dans les hameaux et les petites bourgades où il n'y a qu'un sage ou qu'un aubergiste. Les gens du coin se connaissant n'utilisent que rarement les titres lorsqu'ils parlent entre eux.

Des activités telles que celles de fermier ou de chasseur ne donnent pas lieu à un titre. Personne ne dira : « *Je suis le fermier Xioth* ». En revanche on peut entendre dire « *Va voir le fermier Xioth qui est là bas* ». D'ailleurs si ce dénommé Xioth est renommé on préférera la formule *Xioth le fermier* à la précédente.

MARQUES DE RESPECT

Dans de nombreux cas le respect ne peut être marqué que si les protagonistes sont clairement identifiables. Ainsi ni Maître ni Mage ne les recevront s'ils n'arborent pas leur dague, signe de reconnaissance de leur haute appartenance sociale. Masquer un haut rang pour ne le révéler que par la suite est légitimement considéré comme un affront. Reste que certains peuvent se permettre cela mais ils sont rares et ce ne sont pas les personnages des joueurs.

- la première marque de respect est de se faire connaître pour les rapports qui ne sont pas que mercantiles. Inutile de se présenter au tavernier ou au commerçant, c'est à l'inverse indispensable pour questionner ou demander un service entre autre. Il est aussi fréquent de demander son chemin sans se présenter.
- La seconde est de ne pas aborder de sujets qui fâchent en présence de tiers qui ne sont pas des intimes.
- Parler sans ambages avec les connaissances proches à moins que cela ne soit avec des Fost. Pour rappel ils sont les seuls à utiliser le vouvoiement.
- Eviter de ne parler qu'à une personne comme si l'on était seule avec elle en s'isolant des autres ou en les ignorant.

AVEC LES VOYAGEURS

Proposer le gîte et le couvert est le moins qui puisse être fait avec des hôtes de marques, et cela quelque soit la tradition culturelle des peuples concernés.

Chez les Straali et les seigneurs, laver les pieds des voyageurs est une marque de respect évidente. Cela se fait en engageant la discussion dans la salle commune de la maison, voir dans le hall d'accueil aux visiteurs s'il y en a un – bâtiment de 15 pièces et plus – et dans ce cas ce sont des serviteurs qui accourent sur ordre de leur maître pour laver de la poussière les pieds des nouveaux venus pendant que le dialogue commence. Il est de bon ton de s'être lavé les pieds au paravent.

Le partage du feu et du camp pour la nuit est la règle entre voyageurs même si les brigands en profitent parfois.

MANQUER DE RESPECT

Ce n'est pas très dur à imaginer : il s'agit d'insultes et le monde d'Enchantements en comporte un florilège impressionnant. Les joueurs et le Maître du Jeu peuvent s'amuser comme ils le souhaitent mais si le jeu permet de se défouler n'oubliez pas que cela doit rester amusant...

Quelque soit le peuple, la pire insulte qui puisse être faite à quelqu'un est de manquer de respect à ses ancêtres. Ensuite cela dépend de chacun. Un rappel toutefois en ce qui concerne les Béekdem : ne jamais traiter son peuple de "pillards". C'est techniquement vrai mais les Béekdem traditionnels étant d'accueillants nomades et les premières cibles des pillards il est hors de question de les confondre sauf à vouloir les blesser.

LA PAROLE DONNÉE

Suivant les individus elle a plus ou moins de valeur, mais les gens évitent de la donner à la légère. Les papiers ThéoMages mais aussi les témoins présents surtout s'ils sont influents – seigneurs, sages, Maîtres ou Mages – permet de trancher en cas de désaccord sur une promesse faite.

Faute de témoin il est possible de donner un objet en gage.

ACTIVITÉS MERCANTILES

L'une des bases du commerce est la confiance, mais elle est fragile. De ce fait vendeurs et acheteurs préfèrent ne pas tenter le diable : il n'y a ni avance ni crédit sauf entre Maîtres et Mages. Il faut payer comptant au moment de l'échange de service. Cette pratique prévaut dans tous les peuples à l'exception de certaines petites communautés fermées comme chez les Wint.

La conclusion du pacte se fait comme le salut fraternel pour les sommes importantes d'une cassette et plus. Le cas échéant des témoins sont pris, si possible un sage, un Maître ou un Mage local. Le témoin idéal est un ThéoMage qui laissera une trace écrite dans les archives des siens à l'endroit de la transaction contre un paiement de 100 pièces. Est alors fait mention des personnes concernées, le ThéoMage y compris, de la nature de la vente et de la somme payée ou de ce qui est échangé, avec pour finir l'empreinte de la main droite (à défaut la gauche) de tous ce petit monde.

Les ThéoMages et les érudits connaissent le caractère unique de ces empreintes. A noter que dans notre monde une civilisation comme la Chine antique utilisait aussi cela mais tout comme dans Enchantements, les érudits ne cherchaient pas à utiliser les empreintes digitales pour enquêter sur les crimes.

LES AVENTURIERS

Ils respectent les mêmes codes moraux et les lois que le reste de la population. Etre aventurier ce n'est pas synonyme de pillard ou de fou sanguinaire. Les aventuriers d'Enchantements comme ceux d'autres mondes, sont curieux, ont la bougeotte et ne peuvent rester longtemps quelque part. D'une certaine façon les BéeKdemm sont des aventuriers, à ceci près que ces nomades n'ont pas ce besoin absolu de changement ; leurs vies dans les steppes et le désert sont bien plus monotones qu'on ne le pense.

Dans Enchantements les aventuriers ne sont pas si rares que cela, les tavernes et auberges relais qui émaillent le paysage dans les terres, y compris les plus reculées, en témoignent. Leurs clients sont aussi bien des aventuriers, des voyageurs locaux (moins de quelques jours de route) en déplacement pour raisons familiales ou commerciales, que des grands voyageurs commerçant avec les contrées lointaines à des semaines de distances.

Il est notable que bon nombre des aventuriers ne sont pas animés par la curiosité de découvrir de nouveaux horizons. Ce sont en fait des simples gens qui cherchent une vie meilleure, comparable à ceux qui, dans notre monde, quittèrent l'Europe pour les Amériques. Ils finiront après quelques mois d'errance par s'installer une fois qu'ils auront trouvé leur petit coin de paradis voir qui sait, l'amour peut être. S'ils n'ont pas cette chance, ou qu'ils ont besoin de gagner de l'argent, ils s'installeront dans une bourgade Straali comme beaucoup d'autre avant eux. Quelques uns deviendront de ces brigands qu'ils ont eus pourtant à combattre au détour d'un chemin.

Les aventuriers font partie du paysage d'Enchantements même s'ils ne remplissent pas toujours les auberges les plus

reculées. Ceux qui ne vivent pas dans les forêts profondes en croisent souvent. Plusieurs fois par jours dans grandes les bourgades Straali, par semaines pour les fermes Bold et les auberges relais isolées par exemple.

CARAVANES BÉEKDEMM

Elles parcourent le désert et pénètrent souvent au cœur des terres pour rejoindre les grandes bourgades commerçantes en passant par les plaines accessibles aux roulottes. Les passages sont connus.

Pour les voyageurs ce n'est payant que s'ils sont une charge pour la caravane. Autrement dit s'ils sont une source de gêne ou de danger : départ avancé ou retardé, détour sur la route pour les déposer en un lieu précis, transport de biens précieux attirant les pillards, refus catégorique de participer aux tâches quotidiennes. L'incapacité à se battre n'est pas considérée comme une tare par les BéeKdemm mais les hommes valides doivent tenir une arme et défendre la caravane, quitte à ce qu'on leur en prête une.

Lorsque les BéeKdemm demandent un prix il est *très* variable mais toujours justifiés. Un bol de pièce est une somme presque symbolique qui n'est demandée que pour une modification mineure du trajet ou un départ avancé ou ajourné. Un grand sac est déjà une belle somme qui est réservée aux modifications importantes (arrivée différée de plusieurs jours). Une cassette permet de monter l'expédition et d'y avoir un pouvoir décisionnaire auprès du chef. Ces tarifs restent un ordre d'idée car ils ne tiennent pas compte de la distance parcourue, de la destination ni de la taille de la caravane. Pour finir, certains chefs sont plus gourmands que d'autres.

Les personnages en tant qu'aventuriers, Maîtres ou Mages sont de ceux pour qui ce n'est pas payant. Reste qu'ils négocieront parfois pour un bol de pièce un départ avancé s'ils sont pressés, un retard pour attendre un ami ou un détour pour se faire déposer. Mais il est fort à parier qu'ils ne resteront pas les bras ballants en cas d'attaque et qu'au quotidien ils essayeront d'apprendre à survivre dans le désert en aidant les BéeKdemm.

CULTES & DÉITÉS

Les informations qui suivent aideront à donner une identité mystique et spirituelle aux individus qui composent Enchantements. Le Maître du Jeu est le premier concerné, mais chaque joueur peut souhaiter avoir des informations complétant celles des livres de base. Aussi il est difficile pour le Maître du Jeu de ne pas informer les joueurs désireux d'approfondir leurs personnages sous le seul prétexte que ces derniers n'ont pas la compétence théologie. Chaque personnage peut connaître les principaux cultes de son peuple. Ils sont donnés par type, peuple et avec leurs popularités.

POPULARITÉ

La popularité des cultes décrits plus bas est notée sur 10 :

- 0 : n'est utilisée que dans le cas d'un culte complètement inconnu
- de 1 à 3 : ce culte est connu de quelques érudits et il est pratiqué par un peuple minoritaire, ouvertement ou non.
- de 4 à 6 : il s'agit de cultes couramment suivis mais avec peu de ferveur ou qui ne prédominent pas. Ce type de cas est particulièrement fréquent dans les bourgades Straali où vivent en fait des individus d'origines très diverses.
- de 7 à 9 : culte majoritaire chez le peuple concerné. Il ne peut être ignoré sous peine de froisser cette population et manquer de respect à ses pratiques peut s'avérer très dangereux.
- 10 : il est impossible chez ce peuple de trouver quelqu'un qui ne suive pas ce culte ne serait-ce que de loin. Il s'exprime de différentes façons et n'exclue pas les autres cultes, qui peuvent eux aussi avoir une popularité de 10 comme c'est le cas chez les Wint et les Béeckdemmm des cultes des ancêtres et des esprits qui s'entremêlent.

Ces valeurs ne concernent que la popularité. Elles n'impliquent pas toujours une grande ferveur des populations. Néanmoins plus un culte est populaire, plus il influence la vie sociale – et pas seulement mystique – de la population concernée.

THÉOLOGIE

Cette compétence n'est pas l'apanage des seuls ThéoMages. N'importe quel personnage peut la développer jusqu'au niveau 2 à 3 s'il est curieux de nature et s'intéresse aux autres cultes que les siens. Ceci se fait en se familiarisant avec les coutumes (compétence parler) des autres peuples ou avec l'enseignement ThéoMage.

Les niveaux de la compétence théologie donnent un ordre d'idée de l'érudition dans ce domaine et n'offrent pas simplement des dés à lancer.

Niveau 1 : aucune connaissance réelle mais une ouverture d'esprit et même une certaine curiosité des cultes des autres.

Niveau 2 : culture générale des cultes ayant une popularité de 4 et plus. Ne sont pas concernés les croyances des peuples vivant en autarcie.

Niveau 3 : connaissance des cultes ayant influencés le développement des principaux peuples mais pas des M'Org.

Niveau 4 : érudition approfondit des cultes généraux et quelques vagues notions concernant des cultes méconnus (M'Org entre autre).

Niveau 5 : personnage référence en la matière

Les cultes M'Org ou de peuples vivant en autarcie nécessitent un haut niveau en théologie doublé de la connaissance de leurs coutumes à travers la compétence de parler de leur peuple.

LE CULTE DES ANCÊTRES

Comme cela a déjà été dit, ce culte est le plus populaire d'Enchantements. Sur une échelle de 1 à 10 cette popularité est notée et correspond en fait à l'aura maximale – en jeu – de chaque peuple ce qui nous donne un minimum non négligeable de 7 / 10 en popularité :

- 10 en aura pour les Bold, Wint, Béeckdemmm et ThéoMages
- 9 pour les Straali et les Fost
- 7 pour les M'Org

A noter que ce sont ici les scores maximums des personnages car tous les peuples ont en fait des gardiens des traditions avec 10 en aura. Seulement il y en a très peu chez les M'Org – uniquement des femmes – chez les Straali et les Fost, ils restent où ils sont nés et ont grandi contrairement aux autres peuples où ces "élus" parcourent parfois les routes, ou sont oracle mais leur majorité tient le rôle de sage.

Les termes "âme" et "esprit" désignent exactement la même chose pour les êtres humains d'Enchantements.

POINTS DE VUE DES PEUPLES

Bold

Ils ont dans chaque foyer un petit meuble appelé *maison des ancêtres* qui contient des herbes à brûler et qui est ouvert pour déposer des offrandes.

Ceux qui brûlent les défunts sur un bûcher – la majorité des Bold – conservent dans des urnes une partie des cendres et les placent dans la maison des ancêtres. Le reste est dispersé par les vents depuis la dernière terre du mort, ce qui explique la valeur que donnent les Bold à leurs hameaux : ils sont plus que le fruit de leur travail, ils sont aussi la dernière demeure de leurs morts.

Chez les Bold, l'incinération permet à l'esprit du défunt de rejoindre comme il se doit celles de ses ancêtres. Quelques Straali parmi ceux qui vivent avec les Bold suivent ces coutumes.

Straali et Fost

Les Straali et les Fost enterrent les morts avec quelques objets, souvent une arme mais aussi un bol de graine pour les fermiers ou quelques pièces et gemmes pour les autres afin de ne pas dépouiller le défunt de ses biens. Un morceau de cape, une boucle de ceinture ou un bijou porté

depuis longtemps par le mort est déposé dans la *maison des ancêtres* comme lien avec lui. Eux aussi font brûler des offrandes et viennent s'y recueillir pour avoir les conseils de leurs illustres ancêtres.

Outre la différence de procédé entre l'enterrement et l'incinération, les Straali et les Fost s'en remettent à une déesse pour guider leurs morts dans l'au-delà : *Éra* (voir *déités exclusives* page 20). Certains Bold vivant avec eux près de leurs bourgades suivent à présent ces coutumes y compris celle de la déesse qui guide les âmes.

Les Straali qui suivent le moins ce culte ne conservent rien et vendent ces biens ou les réutilisent sans remord. Cette pratique iconoclaste est certes décriée mais pas condamnée. De même quelques Fost incinèrent les corps et n'en gardent aucune trace en dispersant tout aux quatre vents.

Béekdemmm

Les âmes défuntes accompagnent parfois les vivants au même titre que les esprits du désert et croisent souvent leur passage. Les dunes sont leur dernière demeure et elles se transforment parfois en tempête de sable si les esprits sont en colère. Esprits des ancêtres et du désert sont donc étroitement liés grâce au dieu gardien du désert *Tontek* qui sert de guide à l'âme du défunt (voir *déités exclusives* page 20).

Les corps sont brûlés sur de grands bûchers et les cendres dispersées par les vents dans le désert. Aussi le sable y est sacré et mal se comporter en terre Béekdemmm signifie manquer de respect aux ancêtres. Les voyageurs en faute peuvent s'en tirer avec de sévères injonctions à mieux se tenir, si la faute est involontaire et sincèrement regrettée – offrandes aux ancêtres offensés – et, dans le cas contraire il a châtement. Celui-ci peut se manifester de plusieurs formes, d'autant plus dures que la faute importante (à la discrétion du Maître du Jeu) : abandon dans le désert sans eau ni vivre ni objet, enterré avec la tête seule sortant du sol. Dans ces deux cas les esprits des ancêtres et du désert jugeront le condamné. S'il survit la faute est lavée. Mais ce peut être aussi enterré vivant, brûlé vif, piétiné par des chevaux, écartelé ou décapité.

Si les Béekdemmm ne plaisantent pas avec le culte des ancêtres, ceci vient de l'attitude des pillards qui font honte à ce peuple fier.

Wint et M'Org

Les morts sont déposés dans des sanctuaires en plein air où la nature fait son œuvre. L'esprit du défunt rejoint alors ceux de la forêt, de la montagne et du ciel, au service des dieux véritables pour le M'Org et de la nature elle-même et protègent les vivants chez les Wint.

Certaines tribus Wint gardent des ossements comme reliques qu'ils portent au cou ou enterrent près de leurs huttes pour éloigner les mauvais esprits.

ORACLES

Ce sont des hommes et des femmes qui mettent leur capacité à prédire l'avenir et à communiquer avec les anciens au service des populations. Ils sont au nombre de dix à être visités de loin mais d'autres plus discrets existent

aussi. Ces dix oracles recensés vivent pour trois d'entre eux dans des villes Straali au pied des cités Fost de *Ri Gul*, *Min'da* et *Hirsh*. Ils sont indiqués ainsi que les sept autres sur la carte du monde fournie avec les règles de base.

Comme pour les individus tels que les Maîtres et les Mages Suprêmes, les oracles sont d'une manière ou d'une autre intouchables et l'heure de leur mort est déjà écrite – l'un d'eux se fera assassiner dans la campagne de ce livre. En outre ils n'ont qu'une fonction : Oracle, et il n'y a pas besoin d'utiliser de caractéristiques ou de compétences pour les utiliser en jeu.

LES ESPRITS DE LA NATURE

Les esprits sont partout dans Enchantements et pas seulement comme accompagnateurs personnages du jeu. Chaque élément de la nature a presque toujours ses esprits, jusqu'à chaque colline, arbre et ruisseau. Certains animaux sont également accompagnés d'esprits. Il va de soi que plus l'élément est important – dans sa catégorie du moins – plus les esprits qui lui sont attachés ont tendance à l'être aussi. Ce point n'est pas juste une mesure rôlistique : il est communément admis et reconnu de tous les peuples et la présence de ces esprits est avérée des ThéoMages. Seul change la popularité de ces cultes et tous utilisent des fétiches.

Les Wint, les Béekdemmm ainsi que les M'Org, sont les peuples qui suivent majoritairement ces cultes dédiés aux esprits de la nature. La raison en est simple : ces trois peuples vivent en lien étroit avec leurs environnements respectifs. Ils sont donc aussi des esprits qui leur sont propres. Mais ces différences ne viennent pas tant des esprits que des habitats. Les grandes forêts ne concernent que les Wint mais leurs esprits affectent tous ceux qui les traversent. De même le ciel n'a pas le même visage partout. Il est clair dans le désert mais souvent orageux en montagne et n'est guère visible dans la forêt sous la cime des grands arbres. Dans tous les cas ces esprits petits ou grands protègent la nature et ceux qui la respecte et châtient les impudents. Donc même les peuples vivants moins proche de la nature la respectent ou à défaut la craignent comme c'est le cas des Fost.

A noter que seuls les TechniMages considèrent l'air dans Enchantements. En revanche les vents sont reconnus comme vecteurs ou manifestation d'esprits un peu comme s'ils étaient tantôt un moyen de transport, tantôt leurs « corps ».

POINTS DE VUE DES PEUPLES

Bold et Straali

Ces deux peuples vivent souvent à proximité de la nature. Hameaux et fermes Bold comme les relais sont en effet presque toujours isolés, entourés par les vastes forêts d'Enchantements. En fait même les bourgades Straali sont au milieu d'une forêt dans bien des cas. La nature n'est jamais loin dans ce monde.

Les esprits de la nature sont pour eux le ciel, la terre, les montagnes et les collines, les cours d'eau et les grands arbres ainsi que les esprits correspondants aux différentes intempéries. Ils sont tantôt bénéfiques, pour les récoltes

entre autre, tantôt jugés maléfiques tels que ceux des marais ou apportent la dévastation comme c'est le cas des grandes tempêtes, des tornades ou des vents glacés qui traversent certaines régions.

Fost

Les esprits de la nature sont vus de très loin – popularité 3 ou 4 – et si leur présence est admise elle n'est considérée que de ceux qui la traverse ou commerce sur les fleuves. Ceux qui vénèrent ces esprits sont soit Antar – des anciens Wint – soit des excentriques – ce qui est toujours possible chez les Fost. Ceci vaut aussi pour les Straali vivant dans les grandes bourgades – à ce stade ce sont des villes – au pied des cités Fost.

M'Org

La popularité est de 5 à 8 suivant la situation géographique des M'Org. Plus ils vivent en altitude et proche du centre, plus ils vénèrent les esprits de la nature. Ces derniers sont avant tout destructeurs. Montagnes et ciel sont autant de dangers permanents dont seules les déités M'Org véritables protègent : éboulements, avalanches, crevasses, vents glacés et tempêtes de neige. Cette adoration est donc basée sur la crainte et l'admiration d'une beauté mortelle et non le respect profond comme c'est le cas chez les Wint et les Béekdemm. En rendant hommage à ces esprits les M'Org espèrent la clémence pour les leurs et le châtiment pour leurs ennemis.

Les M'Org qui suivent ces cultes le font par une peur mêlée de cruauté. Les offrantes sont toujours vivantes (la montagne n'est pas une fosse à ordures), animales... ou humaines, avec en particulier les condamnés et les prisonniers de guerres, c'est-à-dire les espions venant des autres peuples. Ce peut être aussi des hommes dont il était prévu dès la naissance qu'ils seraient sacrifiés en temps et en heure.

Wint et Béekdemm

Ces deux peuplent suivent particulièrement les différentes variations du culte des esprits de la nature et les dissocient peu de celui des ancêtres car leurs âmes retourneront à la nature. La popularité du culte des esprits est donc logiquement de 10. Même les pillards Béekdemm respectent les esprits du désert et ne manquent pas de les saluer avant un combat. C'est d'ailleurs la seule chose qu'ils respectent avec les gemmes et métaux précieux.

Ce culte est à très forte tendance chamanique. Chaque chose même le plus arbuste a un esprit qui lui est attaché. Rien ne doit être prélevé à la nature sans que cela ne soit indispensable, en excusant et en lui rendant hommage. Ne pas faire cela revient à s'attirer les foudres de la nature et le mauvais oeil aussi ce genre de comportement est toujours sanctionner du bannissement, aucune tribu n'est prête à risquer sa sécurité en hébergeant un individu irrespectueux envers la nature.

Wint et Béekdemm n'ont pas les mêmes esprits puisqu'ils ne vivent pas dans le même habitat. Ainsi le ciel qui est masqué par la cime des arbres n'est vénéré que des Béekdemm alors qu'à l'inverse ces mêmes arbres ne peuvent être adorés que des Wint puisqu'il n'y en a pas dans le

désert. Les intempéries et les force de la nature ne sont pas toutes autant représentées dans les deux peuples même s'ils les connaissent : orages – parfois secs – et leurs éclairs et tonnerres, pluie ou les tempêtes apportant la pluie – mousson dans certaines régions – ou charriant de grande quantité de sable. Du reste même dans le désert il pleut parfois, il est même arrivé qu'il neige dans les collines arides qui le bordent.

Les esprits de la nature ne sont pas représentés mais *symbolisés* par les fétiches qui reçoivent une partie de leurs puissances, contrairement à leurs divinités (voir *déités exclusives* page 20)

LES CHAMANS

Les chamans authentiques ne partent jamais à l'aventure. Ils ont un rôle prépondérant dans les sociétés Wint et Béekdemm et inexistant chez les autres peuples. Comme les Maîtres et les Mages ils sont repérés très tôt. C'est pourquoi les peuples qui en ont n'ont pratiquement aucun ThéoMage, cela reste possible et un joueur peut le faire, mais ce doit être exceptionnel.

Ils correspondent à des hommes, parfois des femmes, avec une aura de 8 à 10, 8 pour les plus jeunes qui ont encore un guide et souvent 10 pour les plus vieux. Si ce sont surtout des hommes, c'est que la femme est considérée par la majorité des populations comme impures – désolé pour les joueuses – lors de leurs menstruations car elles perdent inexplicablement du sang, symbole de vie. Ce phénomène pourtant naturel dans Enchantements aussi est perçu comme une malédiction par les hommes, et même les femmes puisque cette période est souvent accompagnée de douleurs et toujours de fièvres. Encore une fois il ne s'agit pas de préjugés rétrogrades mais dans un monde pré-médiéval cela coule de source et c'est le point de vu de l'immense majorité des civilisations que la terre connaît ou a connu. Reste que chez les M'Org les chamans ne sont que des femmes comme tous les postes importants de leur société exclusivement matriarcale, alors que chez les Wint les femmes s'isolent pendant cette période maudite. Un exemple de chaman "type" est donné à la fin de ce livre page 89.

LES DÉITÉS VÉRITABLES

La première de leurs caractéristiques est qu'elles sont uniques, contrairement aux esprits de la nature. Il y a une multitude d'esprits des vents (un par type de vent) par exemple, mais un seul dieu du soleil. Cependant comme vous allez le voir, certaines divinités sont communes à tous les peuples, d'autres exclusives et parfois similaires. Les choses ne sont donc pas si simples et c'est pour cela que les personnages qui veulent s'y retrouver développent la compétence théologie.

Les plus puissantes se distinguent des divinités jugées mineurs et dont l'existence n'est pas considérée comme avérée par les populations et les érudits, ce qui concerne en fait les sectes (voir page suivante). Autrement dit la différence principale est leur popularité puisque ceux qui suivent une secte sont tout aussi croyants. Les déités dites véritables ont une popularité de 4 à 10 suivant les peuples, les sectes de 1 à 3 dans le meilleur des cas – c'est-à-dire souvent 0 – même si il y en a plus qu'il n'y paraît ces dernières ne sont que locales. Un dernier mot sur les sectes,

elles sont toutes condamnées par les ThéoMages et ceux qui n'y adhèrent pas. Ceci étant dit, concentrons nous sur les déités véritables.

Tous d'abord ce terme « *véritable* » n'est employé que des ThéoMages et des érudits. Le reste des populations se contentent de les appeler dieux, déesses voir seigneurs, princes pour les moins puissantes. La puissance de ces divinités est d'ailleurs fort subjective et le seul critère valable est l'étendu de leurs pouvoirs. Une déité est puissante si elle peut empiéter sur le territoire d'une autre et supérieure aux esprits de la nature et plus encore des ancêtres. Autrement dit c'est vague, je sais. C'est donc au Maître du Jeu de faire du cas par cas suivant les situations, et les personnages n'ont pas fini de vanter les mérites de leur dieu ni de se chamailler pour savoir quelle est la meilleure. « Comme s'il y avait une réponse unique ! » diraient les ThéoMages, « vous avez tous deux raisons si votre dieu vous conviens et vous donne force, aide, et courage ».

En outre les déités véritables sont celles qui sont vénérées pour les raisons les moins pieuses. Les soi-disant adorateurs en changent plus souvent que de pagne dès qu'ils en trouvent une qui pourrait les aider d'avantage ou à moindre coût. C'est peut-être aussi pour cela pensent les ThéoMages que les dieux parlent moins aux hommes, à cause de leur manque de sincérité. Si elles ont des prêtres qui les célèbrent, elles n'ont aucun oracle connu ou du moins avéré. Attention, si les plus grands prêtres sont tous ThéoMages, les ThéoMages ne sont pas tous prêtres, loin de là – un sur dix – un peu comme les artisans ne sont pas tous Maîtres.

De l'avis des érudits, qu'ils soient prêtres, chamans ou sorciers ou encore sages, Maîtres ou Mages, les déités véritables ne communiquent plus avec les êtres humains. Au mieux ils influent sur le monde par des biais détournés qu'il faut être bien habile pour percevoir, comme les astrologues.

DÉITÉS COMMUNES

Tous les peuples majeurs les connaissent mais ne leur donnent pas de préférence systématique. Cependant les M'Org n'en connaissent que les astres solaires No et Ka ainsi que la lune sans toutefois les considérer.

No, le soleil père

C'est le soleil le plus brillant. D'essence masculine sa lumière est pure et source de vie. Etant le plus petit des deux soleils, et se levant et se couchant le premier, No est considéré comme humble et plein de sagesse. C'est aussi lui qui préside les saisons et sait se faire moins chaud l'hiver pour que la vie s'écoule mais que les mois de l'année ne se ressemblent pas. Popularité Béeckdem : de 8 à 10, chez les Bold : de 6 à 8 voir 9 et même 10, chez les autres peuples 4 à 7.

La lune, reine de l'outre ciel

Son essence est féminine. Elle est considérée comme la fille des étoiles, la compagne de No et la mère de Ka. La lune est mystérieuse est changeante : *blanche, verte, orange* ou *jaune*. Elle disparaît une fois par mois se qui est la

marque de sa féminité et de nombreuses femmes s'en remettent à elle dans les moments difficiles ou pour la remercier lorsque les choses vont mieux. Celles qui la vénèrent disent que c'est parce que grâce à la lune les nuits ne se ressemblent pas que No fait varier par jalousie les saisons. Popularité chez les femmes : de 4 à 10. Il existe aussi des sectes à la vénérer, qui sont condamnées à se cacher.

Ka, le fils des cieux

C'est le moins populaire des dieux (pop. 1) même s'il est connu de chacun autant que ses parents No et la lune. Ceux qui adulent se dieu n'en vénèrent aucun autre et en adopte les principes : égoïsme et un détachement arrogant aux joies et aux peines d'autrui. Comme cela a été évoqué page 10, Ka est d'une essence "impure" : mi-masculine mi-hermaphrodite. Il est représenté dans les bas reliefs comme un adolescent androgyne doté d'une poitrine de femme qui choisit de devenir eunuque pour la conserver. Cette acte est jugé sévèrement par les autres cultes : déraisonnable et contre nature. On y voit aussi la marque d'une rébellion haineuse envers son père, No et de la volonté de blesser la lune sa mère par jalousie.

Il ne doit pas y avoir plus d'une centaine de personne à en suivre le culte à travers le monde d'Enchantements. Ils sont désorganisés et les célébrations sont toujours secrètes. C'est la seule secte répertoriée comme telle qui soit tolérée par les ThéoMages, par égard pour No et la lune même si leur fils n'entend rien à ce mot : *respect*. Les adorateurs de Ka privilégient le pourpre, rare et chère ou le violet profond, d'un prix abordable. Pour autant ils ne sont pas les seuls à la porter. Une suivante de Ka est donnée à la fin de ce livre p. 91.

Esprits dragons

Ils sont les esprits des défunts dragons. Bien plus que des esprits de la nature ce sont des déités véritables de la race des dragons. Ceci est bien connu des érudits et particulièrement des ThéoMages étudiant la théologie ou l'occultisme. Pour les simples gens ces esprits sont des manifestations divines visant à protéger la nature et ce n'est pas complètement faux. Certaines tribus Wint les vénèrent d'ailleurs, mais elles sont rares et farouches.

Note pour le Maître du Jeu : Ce sont les esprits des grands dragons, morts lors des combats entre les dieux protecteurs de l'humanité et leurs rivaux, les dieux de l'ombre et de la destruction. Il semblerait qu'il y en ait une douzaine sur les terres d'Enchantements sans toutefois pouvoir les localiser.

DÉITÉS INTERDITES

Ce sont les dieux de l'ombre et de la destruction. C'est à cause de ces déités que le soleil No doit s'absenter la nuit pour les combattre et chaque matin qui naît est une nouvelle victoire du dieu No. Elles ne sont adorées que des sectes (popularité 1) et ces dernières sont traquées pour être détruites par les ThéoMages et les Maîtres du Métal qui en ont fait une de leurs spécialités. Ces divinités sont les ennemis éternels des déités protectrices de l'humanité et autres esprits de la nature.

DÉITÉS EXCLUSIVES

Celles qui sont propres à chaque peuple. Certaines sont en concurrence avec les déités communes, et sont toujours considérées comme aussi véritables les unes que les autres.

Le fait qu'un dieu soit vénéré par un peuple en particulier ne signifie aucunement que les autres populations prennent son existence à la légère, bien au contraire. Par exemple Tontek le dieu gardien du désert est incontournable pour les voyageurs qui parcourent ses terres.

Straali et Fost

Ces deux peuples sont indissociables dans bien des pratiques religieuses et partagent leurs déités exclusives. Elles n'ont pas "fusionnées" avec le temps mais se sont plutôt avérées communes. Beaucoup de ThéoMages étant Fost ou Straali, les variations de noms désignant une seule et même entité ont fini par se perdre de la mémoire des simples gens. Connaître les anciens noms signifie étudier la théologie.

La plupart des ThéoMages suivent ces cultes même s'ils ne sont ni Straali ni Fost, mais n'abandonnent pas pour autant ceux de leur peuple d'origine pas plus qu'ils n'en perdent les coutumes.

La communauté Antar – des anciens Wint vivant dans les villes Fost – privilégie ces déités à leurs anciennes croyances mais ne les abandonne pas.

Éra : déesse qui guide l'âme des morts dans l'au-delà où elles rejoignent les esprits de leurs ancêtres. Sa popularité de 9 est identique à celle du culte des ancêtres (voir page 16) dont Éra est indissociable. Ces prêtres sont tous ThéoMages.

Murq : seigneur de l'entre-deux mondes. Il est le néant entre la vie et la mort où se perdent parfois les âmes. Connue de quelques uns et des érudits (pop. 4), il ne reçoit de culte que pour sortir une personne du coma en dernière solution ou lors des rituels ThéoMages de résurrections. Autant dire que l'on ne lui rend pas souvent hommage.

Enor : le ciel étoilé. *Prononcez « énor »*. Il est le dieu des ThéoMages et des astrologues principalement. Popularité 4 pour le reste de la population. Enor livre les secrets du futur à ceux qui savent lire dans les étoiles.

Korkus : dieu des connaissances secrètes. Popularité 4. Il n'est en vénéré que des AlchiMaîtres et des ThéoMages spécialisés dans l'occultisme.

Oron : le sage. Il est le dieu de la connaissance et de la raison. Son culte est incompatible avec celui de dieux guerriers ou destructeurs. Suivant les corps de métier sa popularité est variable, de 6 à 10. Malgré le fait que ce soit une déité principalement vénérée des Straali et Fost, les Maîtres et surtout les Mages lui rendent leurs hommages quelques soient leurs origines. Aucun théologien ne parvient à s'expliquer avec certitude pourquoi Oron ne parle plus à travers les oracles. La seule piste d'explication est qu'il parle à travers les ThéoMages eux-mêmes ! Ce n'est qu'une hypothèse invérifiable en l'état mais c'est la seule et elle n'est pas si mal. Et après tout, puisque trop de certitudes nuisent, le doute n'est-il pas le début de la sagesse ?

Linu : déité hermaphrodite de la tempérance. Une autre des déités patronnes des ThéoMages mais aussi des sages et des Maîtres Premiers. Sa popularité parmi eux est de 7 à 9 mais seulement de 4 pour le reste de la population. Elle

contrebalance la puissance de Ka et la surpasse même sans se résoudre à le détruire pour ne pas blesser No et la lune (voir *déités communes* page précédente).

Yubu : la fête. Popularité 5 chez les Straali, 10 chez les Fost. C'est le seul de ces dieux à la fois Straali et Fost dont on connaisse sans équivoque le peuple d'origine : les Fost.

Karo et Qonée : respectivement dieu et déesse de la fertilité masculine pour Karo et de la mère nature nourricière pour Qonée. Popularité 4 chez les Fost, 5 chez les Straali. Ces deux déités laissent sceptiques les Bold et les Wint, mais quelques Bold vivant parmi les Straali voit en Qonée une compagne valable pour leur dieu père (voir p. 22).

Chéan et Chéann : déité au double visage. *Prononcez « ché - an » et « ché - anne »*. Son culte est tombé en désuétude et son nom est souvent oublié, popularité 2. Symbolise protection et tendresse. Des statues subsistent sur certaines places Straali comme simple décoration ou dans certaines ruines. Elles représentent un être masculin d'un côté féminin de l'autre, avec trois bras dont un qui sert aux deux côtés.

Joline : déesse de la compassion. Son culte est jeune (pop. 4) comparé à celui des autres déités, il est apparu à la fin des grandes guerres et a participé à leur arrêt en soutenant ceux d'autres divinités : Oron, Linu, Chéan et Chéann.

Rimuga : dieu des châtiments. Ceux qui le vénèrent ne sont pas tous des sadiques dangereux, mais ils sont fanatiques et excessifs ce qui les pousse à oublier les lois pour se faire justice. Popularité 1 à 3. Malgré le fait que son culte soit à la limite de la secte il est toléré tant qu'il n'y a ni regroupements, ni débordements. Tout acte démesuré ou déraisonnable étant contraire à Oron et Linu, on ne pouvait pas en attendre autre chose des ThéoMages que sa condamnation symbolique.

Nérich : le juge. Popularité 0. Il n'est connu que des théologiens et des érudits qui le considèrent comme l'arbitre des champs de bataille durant les grandes guerres, et n'est vénéré de personne. Même ceux qui sont amenés à rendre des verdicts comme les sages, les Maîtres et les Mages le délaisse au profit d'Oron et de Linu.

Béekdemm

Ce peuple ne vénère qu'un dieu véritable, le reste de ses religions étant de type chamanique (esprits et cultes des ancêtres).

Tontek : le gardien du désert. Il est en quelque sorte le dieu Béekdemm par excellence (popularité 10). Même les autres peuples le connaissent, et tous les voyageurs lui rendent hommage, ne serait-ce que d'une pensée en entrant sur ses terres arides. Il veille sur les vivants et leur évite de s'égarer s'ils en sont dignes et juge toutes les âmes qui meurent dans le désert. Celles qui le méritent sont alors déposées auprès de celles des ancêtres, les autres sont laissées à la merci des esprits démons qui s'en repaissent. Pour cette raison les Béekdemm font tous au crépuscule de leurs vies pour rester dans le désert. Mourir en dehors du désert ne signifie pas la damnation, mais l'esprit aura un chemin long et dangereux pour rejoindre sa dernière demeure si son corps n'est pas ramené en terres Béekdemm. Voir aussi *culte des ancêtres* page 17.

Il est considéré par les ThéoMages comme le dieu qui protège les terres d'Enchantements des dangers qui rodent autour. Il est probable d'après d'après les théologiens que

Tontek ne se soucier pas des terres du centre, mais celles-ci étant encerclées par le désert, c'est l'ensemble des terres d'Enchantements qui bénéficient d'une barrière protectrice divine.

Wint

Leurs divinités exclusives sont animales et contrôlent en théorie les esprits de la nature. En fait elles n'interviennent pas plus. Ce sont essentiellement des déités prédatrices. Les plus populaires chez eux (de 4 à 9) sont : *olifant, jaguar, tigre, lion, anaconda, cobra, condor, aigle, faucon, hyène, loup, chacal*. Aucune d'elles n'est vénérée partout, ne serait-ce que parce tous ces animaux ne sont pas toujours présents. Les raisons pour lesquelles une de ces déités est préférée à une autre sont obscures et comprises des seuls chamans et ThéoMages étudiant la théologie. Il en existe de nombreuses autres à la popularité moindre (de 3 à 5) comme le *crocodile*, le *renard*, l'*ours*, le *colibri*, le *sanglier*, le *cheval*, ou encore le *scarabée*. Les créatures fantastiques sont autant de progénitures des déités Wint quelle qu'en soit la popularité.

De nombreuses peintures rupestres et sculptures de bois, os et pierres attestent de l'engouement pour ces déités. A ne pas confondre avec les esprits de la nature qui sont *symbolisés* sous forme de fétiches. Mais contrairement à ces derniers, la statuette d'une de ces divinités n'a de fonctions que religieuses et sociales : aucun mortel n'a le pouvoir d'y recueillir ne serait-ce que partiellement la puissance d'un dieu véritable, contrairement aux fétiches avec les esprits. Pour autant, même dénuées de pouvoir ces statuettes ou représentations sont sacrées, malheur à celui qui les tripotera sans respect.

Il existe tant de variations possibles de ces déités suivant les tribus Wint, qu'il est dérisoire d'en faire ici l'inventaire d'autant que chaque tribu – au sens large – a sa manière de les désigner. Toutefois dans la majorité des cas ce ne sont des variations que de formes et de noms. Les chamans Wint s'accordent à dire qu'elles ne sont pas plus d'une trentaine, toutes avec de multiples visages.

Reste qu'il est possible de les classer par "familles", au Maître du Jeu de développer au cas par cas si un scénario l'exige. Il y a les divinités *chasseresses (les prédateurs)*, *fertiles (typiquement la femme louve)*, *protectrices (protègent de la mort ou du mauvais œil)*, *soignantes (maladies, blessures)*, *purificatrices (libèrent des esprits démons, des mauvais esprits, des envoûtements)*, et enfin *nourricières*. Voilà pour l'essentiel des types de déités présentes chez tous les Wint, mais il est possible de rajouter d'en rajouter suivant les styles de chaque tribu, comme par exemple des déités guerrières pour les tribus qui sont restées belliqueuses après la fin des grandes guerres.

M'Org

Les M'Org ont leur panthéon qui est presque uniquement féminin – leur société est matriarcale – avec des déesses dont les fonctions sont très strictes. Chacune est à sa place et ne peut empiéter sur celle des autres. Il n'y a qu'un seul dieu parmi elle, considéré comme un demi-dieu comme vous allez le découvrir plus loin. Ces divinités siègent au sommet de la plus haute des montagnes du centre, *Lum*, un

endroit inaccessible même pour les M'Org les plus agiles et endurantes.

Les érudits des autres peuples et les ThéoMages ne connaissent que très mal ces déesses et ce qui suit ne concerne que les M'Org. Pour rappel ce peuple vit en autarcie, n'a ni Maîtres ni Mages et n'entretient aucun lien avec eux, laissant interrogatifs les théologiens sur la nature exacte de ce panthéon.

Les M'Org ont leurs prêtresses et quelques sorcières. Les grandes prêtresses sont des à la fois gardiennes des traditions et du savoir mais sans le succès des autres peuples en la matière. En revanche le culte des ancêtres est indissociable des déités qui suivent.

Rama : la déesse reine, celle qui les dirige toutes. C'est aussi leur mère, le père étant No le dieu solaire. Le rôle de Rama n'est pas de prendre des décisions à la place de ses filles mais de les rendre harmonieuses et d'arbitrer leurs nombreux conflits. C'est très logiquement que sa popularité est la plus grande du panthéon : 10.

Radmé : le fils. Demi-dieu considéré uniquement pour son rôle de reproducteur. Étrangement il n'est pas particulièrement populaire chez les hommes. Son culte se limite aux problèmes passagers de virilité ou fertilité des reproducteurs que Radmé aide à pallier. C'est toujours avec discrétion que les couples lui rendent hommage, mais cela arrive plus souvent qu'il n'y paraît puisque c'est toujours l'homme qui est suspecté le premier d'être stérile. Popularité : 4. Les grandes prêtresses prétendent souvent être nées de l'union d'un homme possédé par Radmé et de leur mère, elle-même grande prêtresse.

Doma : sœur et homologue féminin de Radmé. C'est la seule déesse capable d'enfanter, ce qui est proscrit avec un reproducteur divin puisque les deux seuls pour les M'Org sont No son père, et Radmé son frère. Son culte est très populaire (pop. 9) chez les deux sexes car c'est la condition sine qua non pour qu'une union soit fertile.

Jori : déesse donnant le souffle de vie à tout être vivant. Sans elle rien ne saurait survivre à la naissance qui est particulièrement douloureuse chez les M'Org. Les prêtresses de Jori sont les sages-femmes de ce peuple. Popularité 4 car les femmes ne sont pas concernées au quotidien par une naissance.

Taar : la mort. Popularité 4 et encore. Ses prêtresses préparent le corps des défunts pour que leur âme accède à la réincarnation. Cela se fait par le démembrement, l'éviscération, et la cuisson dans l'eau afin de déposer une dépouille "présentable" aux grands rapaces. "L'enlèvement" se fait dans un lieu sacré afin que seuls les vautours sacrés viennent. La réincarnation n'est possible qu'avec la disparition de toute trace du corps. Aussi barbare que cela puisse sembler, toutes ces étapes sont très ritualisées et en l'absence de témoins, même si chaque M'Org connaît ces faits. La cuisson dans l'eau est difficile en altitude, elle participe à la purification et n'est jamais utilisée pour la nourriture mais toujours pour les offrandes faites aux déesses.

Méru : la juge. Elle décide du devenir des âmes qui lui sont amenées par les oiseaux sacrés : dévorées par Raka (voir ci-dessous), mené sur le chemin de la réincarnation terrestre, et pour les plus purs célestes en devenant un oiseau sacré (aigle, vautour, buse), ce qui est toujours le cas

des prêtresses ayant été dignes de leurs taches, des guerrières les plus braves et des meilleurs reproducteurs. Popularité 6 à 8 suivant les milieux sociaux. 6 pour les hommes, 8 pour les guerrières. Elle ne juge que l'âme de morts, pas les vivants.

Raka : le cerbère femelle, demi-dieu. Gardienne du mont Lum où réside les déesses, elle dévore les âmes de ceux qui en tentent l'ascension. Popularité 6, Raka éloigne aussi les démons des montagnes M'Org.

Rudi : la chasseresse et maîtresse de Raka. Elle apporte bonne chasse à ses fidèles tout en les protégeant de son cerbère. Popularité de 7 à 9, 10 pour les M'Org s'éloignant des villages que ce soit pour la chasse ou patrouiller dans les montagnes.

Karn : déesse de la guerre. Popularité 6 à 9 suivant les villages et les M'Org, 10 pour les guerrières. Elle assure la protection des fidèles et la destruction de leurs ennemis.

Ea : déesse de la fête et du stupre. *Prononcez « éa »*. Les fêtes M'Org sont toutes orgiaques sans quoi il ne s'agit que de réunions d'amies. Popularité de 9 à 10 suivant les villages, y compris chez les hommes. « *C'est moins dérangeant d'être un objet lorsque c'est sexuel* » : point de vue très masculin chez les M'Org, mais partagé – et apprécié – de quelques femmes et pas simplement les esclaves.

Lonu : déesse de l'amour et de la passion. Elle se chahute souvent avec Ea pour savoir laquelle d'entre elles a fait venir Doma dans la couche des femmes M'Org nouvellement enceintes. Popularité 6 chez les femmes comme les hommes.

Ourjar : déesse de la vengeance. Elle répare les injustices en infligeant les pires maux à ses victimes, allant jusqu'à provoquer leur rencontre avec Raka de leur vivant. Popularité 5. Les hommes et les femmes M'Org suivant assidûment ce culte sont des désespérés ou des fous sanguinaires rancuniers au dernier degré. Les sorcières M'Org suivent ce culte avec ferveur (pop. 9) et terrorisent les populations les plus isolées dans les montagnes grâce à Ourjar et les pouvoirs qu'elles prétendent en recevoir.

Bold

Ils n'ont que deux déités exclusives, fortement influencées par leur *culte du corps* (décrit juste après). Aucune ne joue de rôle dans le culte des ancêtres, les Bold le dissocient des dieux véritables. Par ailleurs ils n'ont pas de déité associée à leur travail de fermiers, considérant les aléas du climat comme naturel et que le reste est le fruit de leurs efforts.

Père Bold : (c'est son nom) Ce peuple n'est pas fier pour rien, il se croit la création particulière d'un dieu, qui plus est celui de la force et de la vitalité. Attention, les Bold ne pensent pas pour autant être les fils de Père Bold, ils n'ont pas cette insolence. Non. En fait il s'agit pour eux du goût de l'effort qu'ils ont reçu et leur permet de développer force, vigueur et volonté. A aucun moment les Bold ne s'imaginent pourvoir l'obtenir sans une vie de labeur, d'où leur goût pour le travail de la ferme en particulier et un

entraînement rigoureux de leurs corps. L'important n'est pas tant d'être plus fort que les autres que d'atteindre ses limites.

Ceci reste de la théorie. En pratique les Bold n'ont pas le loisir de faire de la musculation à longueur de temps. Ils ont des champs à labourer et des bêtes à nourrir. De plus tous les Bold ne se "prennent pas la tête" avec ça, loin s'en faut. Ils savent prendre du bon temps et ne rien faire à l'occasion, comme les autres peuples. En clair les gens n'en prennent que ce qu'ils souhaitent. Les ThéoMages Bold en retirent ainsi rigueur, force intérieure et un zeste d'entretien du corps (on est Bold ou on l'est pas). La popularité de ce dieu est de 9 et son influence sur la société Bold est réelle puisqu'un très grand nombre de Maîtres Premiers ou du Métal est Bold pour très peu d'AlchiMaîtres ou de TechniMages.

Dorhain : dieu guerrier des justes causes, protecteur des hommes comme des femmes de bien se battant pour elles. Il est aussi un protecteur pour ceux qui ne sont pas en âge de se battre et éloigne d'eux les champs de bataille.

Popularité 4 depuis la fin des grandes guerres il y a quelques siècles. Son culte n'est plus suivi que par certains hommes d'armes et Maîtres du Métal officiant comme justicier.

LE CULTE DU CORPS

Certes il est quelque peu exagéré de le comparer aux autres cultes néanmoins il influence tellement ceux qui le suivent, à savoir principalement les Bold, qu'il peut faire de l'ombre aux autres cultes et les influencera toujours (il n'y a qu'à regarder les deux dieux Bold pour comprendre). Les Bold le suivent avec une popularité de 9. Concrètement ceci se traduit par un engouement pour :

- tout ce qui touche à la perfection des formes
- la force apparente mais aussi intérieure
- la vie fertile
- la nature, qui est alors respectée pour sa grandeur et sa puissance parfois implacable : le ciel, les montagnes ou les grands arbres plusieurs fois centenaires ainsi que les animaux tels que les fauves et les grands gibiers.
- le goût de l'effort et la patience, car il n'est ni facile ni rapide de modeler son corps et même la nature à besoin de temps pour modeler le sien.

Si les Bold respectent ce qui est grand et fort, ce n'est pas pour autant qu'ils méprisent tous ce qui est petit et chétif. Simplement ils auront souvent compassion ou pitié pour ce qui ne cadre pas avec ce culte. Pour cette raison les autres peuples les trouvent parfois arrogants, néanmoins les Bold savent relativiser et comprennent que tout le monde ne suit pas ce culte, pas plus que ce n'est une obligation.

Dans leurs rapports avec la nature : partir à la chasse d'un tigre à dent de sabre même s'il n'a attaqué personne ou d'un cerf sans avoir faim n'est pas un manque de respect pour la nature belle et forte si cela n'est ni cupidité et ne tourne pas à l'acharnement.

LE FUTUR D'ENCHANTEMENTS

Le monde d'Enchantements doit vivre, il n'est pas figé. Ce qui est indiqué ici concerne l'avenir proche : celui que les personnages verront se dessiner – progressivement – après plusieurs aventures. Tous ces changements participeront à l'ambiance de ce jeu et le rendront d'autant plus intéressant que les joueurs trouveront toujours quelque chose de nouveau à y faire et à découvrir.

Même si ce qu'entreprendront les joueurs peut avoir un impact sur ce monde et quelques soient leurs personnages, ce sont encore les Maîtres et les Mages des plus hautes sphères qui en écrivent l'avenir. Et le jour où un personnage devient un grand de ce monde – comme un puissant Archi Maître – a-t-il encore sa place dans une aventure ? Il sera alors très certainement submergé par les obligations telles que transmettre son savoir. Les aventuriers purs et durs, aussi puissants qu'ils soient, ne peuvent avoir une espérance de vie décente qu'en se tenant à l'écart des projets Maîtres et Mages.

GUERRE M'ORG

C'est là la dernière source potentielle de grand conflit : les M'Org et leurs secrètes montagnes du centre. De plus amples informations sont données dans les projets ThéoMages et TechniMages dans les pages suivantes.

PROJETS MAÎTRES PREMIERS

Dans biens des domaines les Maîtres Premiers excellent et n'ont pas à rougir. Ils sont les Pères de tous les Maîtres et même de Mages d'une certaine façon. Mais à présent ils ne peuvent qu'affiner leurs techniques et faire en sorte de se rendre utiles et même indispensables pour maintenir leurs Maîtres Suprêmes comme force politique.

Toutefois leur situation n'est pas si dramatique qu'ils le craignent. Ils sont largement respectés et ni les peuples, ni les autres Maîtres et Mages ne remettront en cause leur utilité dans le futur. En tous cas pas celui qu'auront le temps de connaître les personnages. La preuve en est faite avec la monnaie de cuir décrite plus loin. La pierre, le bois, le cuir et l'os reste des matières nobles entre leurs mains, sans parler des gemmes et des pierres de pouvoirs dont ils sont les meilleurs tailleurs.

PROJETS MAÎTRES FEU

En dehors du fait de survivre à un avenir où ils ne savent quelle sera leur place, les Maîtres Feu n'ont qu'un grand projet qui devrait du reste les aider à se maintenir – autrement qu'avec les fours qu'ils mettent à la disposition des populations :

VERRES D'OPTIQUE

Ils en sont très fiers. Grâce à ces lentilles les Maîtres Feu peuvent d'une part se rendre indispensable auprès des astrologues ThéoMages mais aussi des inventeurs et cartographes TechniMages.

Un objectif moins avouable est de faire une arme incendiant à distance presque n'importe quoi en concentrant la puissance solaire.

La dernière fonction que les Maîtres Feu viennent de trouver aux verres d'optique est de corriger certaines vues déficientes. A l'instar du savon AlchiMaître cela donnera un certain prestige aux Maîtres Feu. Mais contrairement à ceux-ci, ils ne sont malheureusement pas près de produire en masse ces verres.

PROJETS MAÎTRES DU MÉTAL

Etant donné que les Maîtres du Métal sont indispensables aux TechniMages pour un grand nombre de leurs outils et toutes les pièces métalliques – les TechniMages ne sont pas des artisans – les Maîtres du Métal ont bien des choses à faire. Les serrures par exemple, sont des produits TechniMages mais ce sont les Maîtres du Métal qui en fabriquent les pièces.

Comme d'autres des recherches sont menées sur de nouvelles matières à base de métal, de nouveaux alliages. Il n'y a en fait qu'un projet de grande envergure que veulent mener à bien les Maîtres du Métal. Il a déjà échoué une fois et ils entendent le mener à bien cette fois :

LA MONNAIE

Ce projet n'est pas aussi futile que certains pourraient le penser. La monnaie est un élément clé de la civilisation. Elle favorise les échanges de biens et de services et par là le développement des peuples qui peuvent ainsi vendre plus facilement ce qu'ils ont en trop là où il manque, sans parler de la possibilité de la mettre de côté pour les jours difficiles. Et qui de mieux que les Maîtres du Métal savent produire une matière inaltérable en grande quantité... C'est pourquoi ce projet est soutenu de tous les Maîtres et Mages, y compris les Maîtres Feu et les AlchiMaîtres avec qui ce n'est pas l'entente cordiale. En fait si la précédente production de pièces a tourné à l'eau de boudin c'est du fait de l'avidité des populations qui rognent les précieuses pièces pour en refondre, tant et si bien qu'elles ne ressemblent plus à rien.

Les billes de métal

Puisque la population grattait les pièces, les Maîtres du Métal testent des billes parfaites sans la moindre entaille, ni aucun trou pour les glisser à un collier. C'est sur cette forme pure et parfaite qu'ils misent le succès de nouvelles "pièces" car elle est impossible à réaliser sans leur maîtrise du métal. En effet ces billes sont non seulement d'une forme parfaite et lisse, mais elles sont moitié or moitié acier inoxydable. Ce faisant ils rachètent les anciennes pièces à moindre coût puisqu'ils en récupèrent le métal, ou plutôt les métaux. Ceux-ci sont séparés puis purifiés avant d'être réutilisés. Bref ils sont recyclés.

Parallèlement les Maîtres du Métal se sont associés aux Maîtres Premiers et aux ThéoMages pour poser les bases d'une nouvelle curiosité :

La monnaie parcheminée

Elle est faite de divers carrés parfaits en cuir parcheminé tatoué. Alors pourquoi est-ce un projet des Maîtres du Métal. Certes ils ne peuvent le réaliser seuls, mais ils en sont pourtant à l'origine. L'idée en est simple : il est possible à tous moment d'échanger cette monnaie de cuir contre du métal. D'une part les Maîtres Premiers sont ravis de pouvoir être associés à ce projet d'autre part les ThéoMages voient là une grande avancé favorisant les échanges commerciaux et les différents services qu'ils proposent. A tel point que ces trois Maîtres et Mages offrent leurs services en tant que banque. Cette monnaie comprend les billets de valeurs fixes mais aussi les reconnaissances de dettes et les bons. Moins lourde que le métal elle est surtout moins intéressante à voler pour les pillards qui se voient mal frapper chez un Maître du Métal pour obtenir de l'or en échange. Cela changera un jour à n'en pas douter mais ce n'est pas pour demain, l'or exerce trop de fascination.

PROJETS ALCHIMAÎTRES

Force est de constater qu'ils ne savent pas unir leurs forces et qu'en dehors de chercher d'hypothétiques nouvelles matières magiques dans la nature ou produite en laboratoire... ils ne savent pas faire grand-chose. Les joueurs incarnant un AlchiMaître se consolent sur le fait que les projets ne les auraient sans doute pas concerné directement et qu'ils ont déjà inventé le savon dont la renommée n'est plus à faire.

SAVONS

Mais qu'est-il possible de lui ajouter à ce savon ? Et bien pour commencer de multiples senteurs parfumées, toutes plus enivrantes les unes que les autres... Puis il est facile d'y adjoindre des éclats de diverses essences plus dures aux propriétés exfoliantes, raffermissants. Et du savon liquide aussi. En fait les AlchiMaîtres vivent de leur renommée et la maintiennent grâce à ce qu'en d'autres temps et dans un autre monde, on appellera "cosmétiques". Et les joueurs sont priés de croire que cela ne rapporte pas rien, même dans un monde pré médiéval / antique.

A TRÈS LONG TERME

Les AlchiMaîtres finiront un jour ou l'autre par être absorbés par les TechniMages qui développent la chimie et de nouvelles théories plus fiables, mais cela ne devrait pas se produire avant quelques siècles – ce qui est finalement cours à l'échelle du monde ! Il est prévisible que les anciennes matières aussi étranges qu'aléatoire à produire se perdront aussi.

PROJETS THÉOMAGES

ALPHABÉTISATION

La majorité des ThéoMages sont lettrés car ils doivent pouvoir garder une trace écrite d'une vente ou enregistrer la propriété d'un individu (terres, maisons, etc.). Dans tous les cas les ThéoMages, comme les autres Maîtres et Mages savent compter s'ils ont une érudition de 2 et plus, mais pour le commerce ils s'expriment par équivalence comme la population pour se faire comprendre (bourse, bol, sac, grand sac, cassette et coffre).

L'alphabétisation des populations doit commencer par apprendre à compter pour faciliter le commerce, puis à enseigner gratuitement à ceux qui le souhaitent la lecture et l'écriture de 100 à 500 runes classiques parmi les plus communes.

DIPLOMATIE

Les ThéoMages sont ceux qui travaillent le plus à la stabilité et à la paix dans Enchantements. L'illustration la plus frappante est qu'ils font croire aux populations que les dieux veillent toujours sur elles alors qu'ils ont eux-mêmes de sérieux doutes. Pourquoi les dieux ne s'adressent-ils plus aux Hommes ? Seraient-ils déçus ? Un certain nombre d'entre eux a la conviction que ce sont les grandes guerres qui ont éloigné les dieux de l'humanité, ce qui implique ce sont les êtres humains qui sont en fautes et non les dieux qui seraient négligents. C'est pourquoi la volonté des ThéoMages est de redorer le blason des Hommes.

Dans le futur, comme c'est déjà le cas, ceci se traduit par une gestion de tous les conflits importants même si les ThéoMages ne sont pas les bienvenus. Cela va de réduire les frictions entre Maîtres et Mages aux rivalités territoriales qui éclatent ponctuellement et dépassent parfois les sages locaux. S'il n'y a pas de grandes guerres à l'horizon, les ThéoMages jouent la carte de la prévention. Ce sont eux qui gèrent cadastres et archives. Leur connaissance de l'histoire des peuples et des lieux leur permet de voir venir et de limiter les excès. Il n'y a pas de grandes guerres à l'horizon et cela ne devrait plus se produire car la politique des ThéoMages est d'empêcher la création de frontières artificielles entre les peuples. Echanges et voyages sont favorisés et somme toute courants pour un monde comme celui d'Enchantements. D'une certaine manière celui-ci est géré par les ThéoMages Suprêmes et leurs homologues comme un empire unique sans voisin. Reste que les M'Org poseront problème avec l'exploration des cartographes TechniMages. Voir *machines volantes* page suivante.

L'EMPIRE UNIQUE DU MILIEU

Comme cela vient d'être évoqué c'est sous l'égide des ThéoMages Suprêmes qu'est née l'idée de gérer les terres connues en tant qu'empire unique avec un collège de Maîtres et de Mages – les 36 – à sa tête. Le principal problème est le peuple M'Org avec lequel il est bien difficile d'avoir des liens approfondis.

MÉTAPHYSIQUE

De tous les Maîtres et les Mages, ce sont les ThéoMages qui ont le plus la volonté de comprendre le monde qui les entoure, la nature comme l'Homme, mais surtout ce qui n'est pas perceptible. Dans cette quête ils sont les mieux armés et les autres Maîtres et Mages n'imaginent pas un instant pouvoir se passer d'eux dans l'étude des six mystérieuses tours qui délimitent les confins de ce monde et de ce qu'elles signifient.

S'il peut être intéressant de se pencher en jeu sur les questions qui découlent de la métaphysique il est hors de propos de faire des suggestions ici sur la nature *réelle* des choses attendu que les personnages pas plus que les joueurs ne peuvent prétendre la connaître. Reste que pour ceux qui voudront s'inspirer des écrits de nos philosophes le jeu gagnera en profondeur. Mais attention aux lourdeurs qui peuvent en découler si tous les joueurs ne sont pas intéressés.

Je vais donc plutôt m'attacher à expliquer – rapidement – en quoi certains événements dans le monde d'Enchantements seront sources de questions métaphysiques, à savoir la réalité ultime est-elle d'essence purement physique, mentale ou ni l'une ni l'autre mais plus d'une essence divine qui préside au destin du monde. C'est cette dernière hypothèse qui prédomine dans Enchantements – mais pas l'unique – de part la présence de magie et de psychisme mais aussi de la présence de ces tours. Dans un futur accessible aux personnages elles permettront de faire plusieurs découvertes.

- la plus importante est que le monde d'Enchantements est sous cloche, protégé par une force considérable de l'extérieur, le reste de la planète
- ils découvrent donc qu'il y a une planète, c'est-à-dire que la terre n'est pas plate. Rien de plus étrange dans un monde pré médiéval / antique. En plus elle tourne, sur elle-même et autour des soleils.
- la zone habitée par les peuples d'Enchantements est à l'un des deux pôles. Le second est accessible par les tours qui cachent en fait de puissants artefacts.
- cet autre pôle renferme les vestiges d'une ancienne civilisation dotée de nombreux artefacts. Il est partiellement détruit comme si la main géante d'un dieu si était abattue et, plongeant ses doigts, en avait retiré presque le dixième de la planète.
- entre ces deux pôles ce n'est que dévastation et chaos. Un immense désert brûlant où coulent des fleuves de laves serpentant entre des squelettes géants de dieux, de dragons et de golem de métal. Une grande partie de ce décor apocalyptique est fantomatique.

Imaginez un peu l'impact que cela peut avoir sur les théories déistes ou philosophiques dans un monde comme celui d'Enchantements, lorsque des Maîtres et des Mages découvriront cela durant l'aller-retour entre les pôles. Les explications du monde d'Enchantements données au début du livre du Maître : elles restent vraies et connues des Maîtres et des Mages qui viennent de faire ce voyage.

Comme vous le voyez le but n'est pas de donner des réponses mais que les personnages – et les joueurs – continuent à se poser des questions alors qu'ils penseront

avoir fait le tour d'Enchantements, la première étant : « Ce n'est pas fortuit que nos terres soient protégées de ces dévastations, mais quels puissants en est à l'origine ? » étant entendu que les hommes n'ont pas la puissance de faire cela... du point de vue de ceux d'Enchantements du moins. Reste que les dieux sont éventuellement morts dans cette bataille. Au mieux ils doivent être particulièrement affaiblis puisqu'ils ne s'adressent plus aux Hommes.

Une introduction possible à ces découvertes est donnée dans les *Evènements divers*, *golem de métal* p. 59. On y voit ce qui pourrait être un vaisseau spatial qui vient de s'écraser.

PROJETS TECHNIAGES

CARTOGRAPHIE

Elle est de plus en plus précise avec le temps. Nul doute que les personnages lorsqu'ils auront accès aux premières cartes les trouveront vagues ou en désaccord avec la réalité du monde. Avec le temps les méthodes de mesures TechniMages s'affinant les cartes deviennent fidèles et prennent en compte avec précision distances, topographie et paysages ainsi que les emplacements des hameaux, bourgades et villages.

DÉVELOPPEMENTS DES SCIENCES MODERNES

Les TechniMages œuvrent activement pour repenser les anciennes méthodes de leurs confrères Maîtres et Mages. Dans un futur éloigné – que ne verront pas les joueurs – cela aboutira sans doute à une restructuration des Maîtres et des Mages et plusieurs d'entre eux devraient alors fusionner avec les TechniMages. Ce point inquiète les autres Maîtres et Mages mais force est de constater qu'ils ne souhaitent pas non plus se passer des avancées technologiques produites par les TechniMages. C'est pourquoi leurs partenaires s'attachent dès à présent à faire venir les TechniMages chez eux plutôt que de partir collaborer avec eux. De tous, ce sont les Maîtres Premiers et les ThéoMages qui ont le mieux compris cet enjeu.

MACHINES VOLANTES

Elles commencent à peine à flotter dans les airs. En fait il n'y en a qu'une au moment où les personnages commencent l'aventure. Ce sont d'ailleurs des artefacts que de simples produits de la technologie car de nombreuses pierres de pouvoirs sont nécessaires pour les faire léviter.

A l'aide de celles-ci les TechniMages souhaitent améliorer leurs explorations et surtout cartographier les montagnes M'Org. D'ici quelques années – à partir du début du jeu – le secret de la mer de glace cachée dans les montagnes du centre sera dévoilé aux Maîtres et aux Mages.

LE TISSU

Fort de l'observation de la réussite des AlchiMaîtres avec le savon et de la popularité qui en a découlé chez les populations, les TechniMages souhaitent tenter l'expérience avec le tissu. Ils améliorent qualité et quantité grâce à de nouvelles machines à tisser. Ceci se fait dans les villes Fost

puis est distribué alentours par les Straali et des caravaniers. La vendeuse ambulante qui apparaît dans la campagne de ce livre en est un exemple. Elle a eu la chance de faire partie des premiers à commercer des tissus de qualité loin des cités Fost et des bourgades Straali qui les entourent.

Cette tentative de développement des TechniMages sur le commerce effraye les Maîtres Premiers qui voient là une concurrence dangereuse – voir déloyale – avec le cuir. C'est là une motivation supplémentaire pour les Maîtres Premiers de collaborer activement sur les autres projets TechniMages tels que les constructions architecturales.

GRAND PROJET COMMUN

Une cinquantaine des plus grands Maîtres et Mages travaillent en commun sur la possibilité de créer une série d'artefacts humains à l'aide de leurs savoirs. Le projet est déjà bien avancé au moment où commence à jouer les personnages.

Il s'agit d'une pièce canalisant en son centre diverses énergies et essences élémentaires. De nombreuses runes et pierres de pouvoirs mais aussi des matières magiques et alchimiques orientent l'action de ces énergies. Des mécanismes compliqués sont requis pour agencer les runes, mais aussi libérer les flammes destinées à faire monter la température pour les produits alchimiques sans brûler le reste. Il faut le dire, toutes les qualités des Maîtres et des Mages sont utilisées dans ce projet, jusqu'à la position des étoiles qu'il faut décrypter pour ne pas avoir d'interférences et des rituels à accomplir au bon moment.

Parmi les premiers artefacts qui seront créés il y aura diverses tentatives volantes à ne pas confondre avec les créations de certaines machines TechniMages. Certaines devraient être accessibles ponctuellement aux personnages ayant une érudition de 4.

PROJETS AVEC LA POPULATION

Ces projets où la population est impliquée nécessitent trop de bras pour qu'ils n'y aient que des Maîtres et des Mages à les entreprendre : architecture et routes pavées. Ils sont aussi les plus visibles pour les personnages.

LES ROUTES ET LES PONTS

Au moment où les personnages partent à l'aventure, peu de routes sont pavées et même avec autant d'efforts déployés les moyens mis en œuvres prendront des siècles pour que le réseau s'étende à travers le monde. Pour le moment ces routes ne relient que les villes Fost et les plus

importantes bourgades Straali proches des départs de caravanes Békdem. Le but est évidemment d'accélérer les échanges entre les populations et de faire profiter au plus grand nombre des biens faits des produits Maîtres et Mages. Mais il s'agit de plus encore : rendre le désert et son exploration accessible.

Les ponts complètent les routes pavées. En effet les ponts n'étaient qu'en cordes et en bois jusqu'à un temps pas si éloigné. Impossible dès lors de faire passer en sécurité de lourds chargements autrement que par des bacs là où fleuves et rivières l'autorisaient. A présent la volonté est de faire passer la route par-dessus les eaux pour limiter les détours.

CONSTRUCTIONS DE MONUMENTS

Là encore la population est impliquée. Ces monuments sont destinés à glorifier l'âge des hommes – et des femmes – sur la nature sauvage et des déités protectrices. Cela montre aussi la puissance des Maîtres et des Mages ainsi que celle de ceux qui peuvent se payer leurs ouvrages.

Ils sont tous fait à l'aide d'échafaudage et de système de grues et de contrepoids avec des poulies. Il faut donc bien plus que des bras et de la pierre pour élever des bâtiments dépassant de plus en plus cinq niveaux.

PROJETS DES PERSONNAGES

Voilà une histoire qu'il n'est possible de prédire ! Les personnages peuvent rester dans l'ombre ou être des grands hommes en devenir. Reste qu'ils seront au mieux Archi Maîtres ou Archi Mages et cela ne sera pas sans conséquence puisqu'ils devraient être alors devenir des personnages non joueurs. Mais pourquoi pas ? C'est après tout une fin plus glorieuse que celle de mourir sur les chemins.

Les "simples" aventuriers ne peuvent faire n'importe quoi sans être confronté aux Maîtres et aux Mages, et pour ceux qui auraient dans l'idée de jouer un Maître ou un Mage pour devenir puissant il faut bien qu'ils comprennent que d'une part leur pouvoir est encadré et va de pair avec des obligations strictes de protections. De plus les Maîtres et les Mages sont des sortes d'ambassadeurs ils ne sont donc pas totalement libres de leurs actes. Quand à devenir Maîtres ou Mages Suprêmes les places sont déjà prises, et pour longtemps : D'une part ils vivent tous plus d'un siècle, d'autre part ce sont des chefs spirituels qui se réincarnent – du moins leur essence – de sorte qu'ils prennent leur propre suite sous la forme d'un nouveau-né dont ont sait qu'il est le successeur attendu.

SERVICES ET PRODUITS MAÎTRES OU MAGES

Les prix sont à l'unité. Liste non exhaustive. Sont indiqués les services et produits de chaque type de Maîtres et de Mages, du plus commun au moins demandé par les simples gens.

Un grand nombre d'entre eux ne sont pas vendus à n'importe qui. Il faut souvent avoir la caution morale d'un Maître ou d'un Mage ou en être un soi-même.

MAÎTRES PREMIERS

SERVICES

Soins : suivant le soin il peut en coûter plusieurs centaines de pièces mais les Maîtres Premiers ne laisse jamais un innocent dans le besoin. Aussi les plus démunis ne déboursent que quelques pièces s'ils demeurent assez socialisés pour demander ces soins.

Dressage : 500 pièces par lune pour le dressage d'un animal "classique" en présence de son futur maître. Jusqu'à 2.000 pièces par semaines pour des fauves ou des raretés.

Taille de gemme : le dixième de la valeur de la gemme une fois taillée. Les pierres de pouvoirs ne sont travaillées que pour des Maîtres et des Mages et le paiement ne se fait pas en pièces mais en services.

Tatouage : de 200 pièces pour un petit monochrome à 10.000 pour un chef-d'œuvre bariolé. Sur cuir ou sur peau, y compris celle d'un personnage. Il ne s'agit ici "que" de dessins et d'art, pas de runes !

Les Maîtres Premiers peuvent créer sur mesure des motifs ou des dessins avec diverses techniques, contrairement aux Wint qui pratiquent parfois le tatouage tribal mais dans des styles uniques propres à chaque tribu. Ces Wint n'exécutent pas non plus de commandes. Aussi à l'exception d'une opportunité particulière en aventure, les joueurs doivent se tourner vers les Maîtres Premiers.

Sculpture : chaque Maître Premier développe sa spécialité fonction d'une matière particulière. Os, bois, pierre. Le prix de l'objet réalisé est au moins doublé pour les motifs les plus simples, qu'ils soient exécutés par un Maître ou non du moment qu'ils le sont bien. Les œuvres d'art les plus parfaites valent plus de 10.000 pièces pour les plus "humbles" de par la taille et sans limite de prix pour les plus monumentales.

Sables mouvants : il s'agit d'un piège de la nature recréé artificiellement pour protéger un lieu isolé – un édifice généralement – de prédateurs naturels ou humains. Le procédé est simple, des fosses avec une terre spéciale qui ne se compacte pas au fond, le tout alimenté par une irrigation à partir d'une rivière voisine par exemple. Autrement dit, tous les lieux ne permettent pas ce piège et plus rares encore sont les sables mouvants perdurant au fil des ans. Un tel piège nécessite beaucoup de cette terre rare qu'il faut importer, et le travail de plusieurs Maîtres Premiers. Autrement dit le prix est presque impossible à fixer, sans doute plus de 100.000 pièces. Ce service est plutôt rendu en remerciement de celui d'un seigneur particulièrement

méritant ou pour lui racheter une partie de ses terres. Les autres Maîtres et Mages usent parfois de ce piège.

Rites d'enterrement : les Maîtres Premiers enterrent leurs morts, et proposent logiquement ce service. Les rites sont gratuits mais suivant les lieux ils arrivent que les familles aient pour coutumes de remercier d'offrandes les Maîtres Premiers locaux. Ailleurs cela peut être mal pris, ou du moins superflu. Cependant, ce qui n'est pas offert, c'est la sculpture ou le mémorial qui marque la tombe des plus grands.

PRODUITS

Herbes : attention, les prix dépendent souvent de la saison et du lieu car toutes les plantes ne peuvent être conservées séchées durant des mois en gardant leurs propriétés.

Infusion : thés et tisanes. Prix : 1 à 100 pièces le bol.

Médicinales diverses. Prix : 50 à 20.000 pièces. La plus onéreuse permet d'éviter une amputation alors que le membre ne tient plus que par un bout de peau, ou de conserver un membre sectionné pendant une lune. Les prix sont très variables d'une région à une autre, certaines étant dans l'obligation de les importer.

Herbes de vérité. non vendues car trop rares, mais disponibles pour les enquêtes Maîtres et Mages.

Alcools : des vins, bières et autres variantes de végétaux fermentés sans utilisations d'alambique ou d'autres machines AlchiMaîtres. On trouve ces produits partout mais pas toujours les plus prestigieux. A noter que certains fermiers font de ces alcools sans être Maître, mais sans leur qualité. Prix : d'une dizaine de pièces à plusieurs milliers. Seuls les alcooliques les plus fortunés parviennent à se fournir uniquement chez les Maîtres Premiers.

Couleurs : provenant de terres colorées et de plantes pour l'essentiel, ils sont aussi pour les couleurs les plus pures et rares, obtenus à partir de pierres et extraits d'animaux. L'expérience des Maîtres Premiers dans ce domaine est telle, que les AlchiMaîtres ne se sont jamais donnés les moyens de développer ce savoir.

Les prix sont très variables : de quelques pièces à plusieurs centaines suivant le lieu et la couleur. Les plus communes sont les terres ocre vendues pures à utiliser avec de l'eau ou de l'huile. Le conditionnement est en principe un petit pot en terre cuite fermé par du cuir.

Pigments. Utilisés pour colorer des huiles et liquides divers pour peindre, teindre, tatouer, etc.

Encres. Elles sont extraites des végétaux ou de glandes de certains animaux. Les couleurs sont toutes sombres mais il est parfois possible de les diluer suivant l'usage que l'on désire en faire (sous réserve que la dilution soit compatible avec le support de l'encre).

Peintures de corps. Les principaux utilisateurs sont les Wint dont l'usage est parfois quotidien suivant les tribus. Les autres peuples en font une utilisation plus ponctuelle lors de cérémonies ou d'occasions festives. Peu de chasseurs les utilisent pour le camouflage en forêt.

MAÎTRE FEU

SERVICE

Cuisson : Elle est gratuite lorsqu'il s'agit d'utiliser les fours mis à la disposition de la population.

Incinération : Lors que les familles des défunts le peuvent et surtout le souhaitent, c'est aux Maîtres Feu qu'il échoit le rôle de la mise en place des bûchers funéraires, mais aussi des rites qui les accompagnent.

PRODUITS

Pains et pâtisseries. De 5 à 80 pièces.

Verres et céramiques : ce sont principalement des ustensiles d'AlchiMaîtres mais on trouve aussi de belles poteries à partir de 50 pièces.

Lames de verre : dégâts +2 si lame non parée, +1D4 en 1D4 manches par hémorragie à cause des éclats de verres dans la plaie. Ces dégâts par hémorragie se reproduiront à chaque manche où la victime tente de bouger, jusqu'à ce qu'elle ait été soignée. FUM : celle de l'arme moins 1. Prix : 500 à 2.000 pièces suivant la taille de la lame et la beauté de l'objet.

MAÎTRE DU MÉTAL

SERVICES

Réparations diverses : le prix de la réparation d'un objet va du dixième de sa valeur à neuf à la valeur à neuf elle-même suivant l'état de dégradation. Le Maître du Métal est tout à fait à même de refuser une réparation s'il l'estime disproportionnée avec la valeur de l'objet.

Incinération : les Maîtres du Métal utilisent des bûchers funéraires pour libérer l'âme des morts, mais ne propose ce service que si aucun Maître Feu ne peut le rendre. Les familles qui le souhaitent font seules le bûcher, ce qui fait que ce service n'est que théorique pour ainsi dire, en dehors des Maîtres du Métal et de leurs proches.

PRODUITS

Objet sur mesure : Prix et délais variables. Compter un minimum de 500 pièces pour une commande particulière ou graver une pièce, 100 pour incruster un joyau.

Métaux : aucune matière première n'est vendue.

Bijoux : donnez 200 pièces et vous aurez un bracelet de cette valeur, donnez 2.000 pièces et gemmes et vous aurez un collier incrusté de gemmes de la même valeur, etc...

Couteau multi lames : développé conjointement avec les TechniMages, seuls quelques Maîtres du Métal en vendent, s'ils savent les forger. Prix : 2.000 à 3.000 pièces.

ALCHIMAÎTRE

SERVICES

Les seuls services que proposent les AlchiMaîtres sont de faire une préparation sur mesures (+500 à 10.000 pièces)

ainsi que d'utiliser un produit peu commode ou dangereux à manipuler (jusqu'à 200 pièces avec le déplacement, +2.000 s'il y a danger).

On peut noter que ces préparations sur mesures comprennent l'embaumement, mais il faut faire partie pour cela des leurs.

PRODUITS

Savons : ils permettent une vingtaine de bains.

Savon classique. Prix : 5 pièces l'un, 15 les quatre.

Savons parfumés divers. Prix : 30 à 200 pièces.

" " de beauté (+1 à +1D6). Prix : 50 à 500 pièces.

" " de soins des problèmes et maladies de peau. Prix : 40 à 1.000 pièces.

Savons luxueux (bonus en beauté, prévention des problèmes de peau etc...). Prix : 80 à 800 pièces.

Savon à cuirs et fourrures. Prix : 20 pièces. Coût +10 si parfumé.

Savon à tissus. Prix : 8 pièces. Coût +10 si parfumé, et +50 pour les matières fragiles.

Parfums : les sacs de poudre ou les fioles contiennent pour dix utilisations. Le prix est fonction de la rareté des matières utilisées et n'a rien à voir avec la préférence de chacun.

Poudres d'encens (artificielles). Prix : 5 à 200 pièces. Elles ne sont pas toutes à faire brûler.

Huiles (+1 à +10 en beauté). Prix : 50 à 3.000 pièces. Ces huiles ne sont pas à brûler mais à étaler sur la peau. Elles sont plus ou moins liquides et brillantes. En fait certaines ne laissent aucune trace, d'autres huilent réellement le corps.

Aphrodisiaques : certains pourraient être classés dans les drogues mais l'accoutumance n'est alors que mentale. Prix : 50 à 3.000 pièces. On peut les trouver sous formes de parfums, huiles, poudres à dissoudre ou à mélanger à la nourriture.

Drogues : elles rendent presque toutes dépendant l'utilisateur après 3 utilisations en moins d'un an. Les Maîtres refusent d'en créer si elles ne sont pas "utiles" et font très attention à ne pas les vendre à tout va.

- augmentation d'une caractéristique (+1 à +1D6 en passant par +3). Prix : 50 à 3.000 pièces. Au mieux vendues à l'unité avec un maximum de deux doses par an pour une même caractéristique afin de contrer toute addiction. Il reste possible d'en acheter à plusieurs Maîtres en voyageant.

- performance : compétence accrue de 1 à 3 dés (charme, concentration, vigilance, orientation). Prix : 500 à 5.000 pièces. La vente en est réservée aux Maîtres et aux Mages.

Soins : prix à la dose. Le conditionnement permet de réunir suivant la fiole ou la boîte jusqu'à 10 doses à moins d'acheter un contenant sur mesure.

Onguents (+1 à +1D10 voir +10 PdV). Prix de 50 à 800 pièces, 1.300 pour le maximum.

Huiles de massages : muscles froissés, douleurs. Prix : 5 à 50 pièces.

Huiles odorantes : réveille. Prix : 15 pièces.

" " : anti-évanouissement. Prix : 30 pièces.

" " : libération du coma. Prix : 1.000 pièces.

" " : libération de mort. Il s'agit d'une sorte de résurrection mais sous condition qu'elle soit sentie dans la manche qui suit la mort. Prix : 2.000 pièces.

Huiles odorantes : volonté. Permet de reprendre ses esprits ou d'éviter de les perdre. Prix : 20 à 100 pièces. Le prix et la qualité ne sont pas liés. Le personnage tire 1D8+1 pour savoir ce qui lui convient. Le résultat est multiplié par 10 pour avoir le prix, +10 s'il obtient 8 sur le dé. Autrement dit (1D8+1)x10 pour un résultat de 1 à 7 sur le dé et 100 sur un 8.

Potions de soins des maladies. Prix : 15 à 800 pièces. Un jet de soins (au choix) pour identifier la maladie.

Potions de guérisons des blessures. De +1 PdV à +1D10 PdV voir +10 PdV. Prix : 50 à 2.000 pièces, suivant la puissance et la rareté dans les environs... il est toujours plus cher de se ravitailler en auberge relais qu'en ville.

Antidotes spécifiques. Prix : 50 à 300 pièces. Un jet de soins, soins premiers, herboristerie ou survie dans le milieu concerné permet d'identifier le poison.

Antidote multi poisons. Prix : 400 pièces. Un jet d'aura doit être réussi pour qu'elle fasse effet.

Eaux de libérations : elles font fuir les démons ou les mauvais esprits. Prix : gratuites pour les Maîtres et les Mages. Pour les simples gens certains Maîtres se déplacent contre 10 pièces symboliques. L'utilisation nécessite une aura de 5 ou plus et d'avoir déjà participé à une libération (compétence occultisme à 2 ou rituel à 1, ou encore une érudition à 4 assure de l'avoir déjà fait)

Contenants : ils permettent de préserver des produits destinés à voyager tout en les conditionnant en grandes quantités. Ils sont en céramiques ou en verres (Maîtres Feu), en cuir ou en bois (Maîtres Premiers) et même en or ou en platine (Maîtres du Métal). Fait notable, ces contenants sont directement vendus chez les AlchiMaîtres alors même qu'ils ne les fabriquent pas. Prix : 50 à 2.000 pièces.

Eclairage : c'est avec les savons la deuxième chose la plus vendue ici. Une bougie de taille classique se consume en 6 heures environ, une petite flasque d'huile permet presque 30 heures, une grande 65. Les prix sont donnés pour la petite (vendu avec une mèche de corde), prenez le double pour la grande (sans mèche). L'huile peut être achetée seule si l'on dispose déjà de flasque : réduction de 30 pièces sur le prix indiqué.

Bougie simple. Prix : 3 pièces pour la blanche, 6 si colorée.

" parfumée. Prix : 20 pièces.

Huile pour lampe. Prix : 80 pièces.

" parfumée. Différentes senteurs qui ne se diffusent qu'en faisant brûler cette huile. Prix : 130 pièces.

Huiles protectrices. Plusieurs catégories sont vendues ici. On en trouve contre les :

- mauvais esprits. Prix : 130 pièces.
- mauvais esprits et esprits démons. Prix : 360 pièces.
- mauvais rêves. Prix : 100 pièces.
- malchance. Prix : 100 pièces.
- maladie. Prix : 200 pièces.
- mauvais œil. Prix : 160 pièces.

Mais aussi des plus banales comme celle qui éloigne :

- moustiques. Prix : 100 pièces.
- mouches. Prix : 100 pièces.
- araignées. Prix : 130 pièces.
- serpents. Prix : 130 pièces.

Un lampion d'une valeur de 15 pièces est offert pour l'achat d'huiles par petites flasques. Ce lampion permet de placer aussi bien une bougie que la petite flasque.

Alcools : ils sont tous forts et distillés à l'alambique. Les pris en sont très variables, de 20 à 500 pièces la bouteille. A noter qu'ils sont toujours vendus en petites quantités (de 0 à 10 bouteilles disponibles) dans les auberges et autres tavernes.

Certains des produits AlchiMaîtres sont assimilables à des alcools sans être comestibles.

Rappel : ces alcools ne sont pas en concurrence directe avec ceux des Maîtres Premiers, l'usage n'en étant pas le même puisqu'il est difficile de se désaltérer avec une liqueur.

Couleurs : on les trouve sous différentes formes, la moins onéreuse étant la poudre car elle est transformable pour tout type de support par ceux qui ont la compétence *alchimie*. A défaut le client achètera la couleur sous la forme qui lui convient : liquide, huile, pâte, colle, laque, vernis, teinture... avec une grande gamme de couleurs, bien plus vaste que celle des Maîtres Premiers. Prix : 20 à 2.000 le petit pot suivant la couleur. Les plus communes sont les bruns, puis les ocres. Les plus rares sont des bleus purs et la plus chère le pourpre.

Ces couleurs sont en concurrence directe avec celles des Maîtres Premiers. Moins anodins, les produits AlchiMaîtres ont toutefois l'avantage de ne pas dépendre de ce qu'offre la nature.

Explosifs : ils ne sont délivrés qu'aux AlchiMaîtres ou utilisés par eux pour la démolition principalement. Aucun n'est vendu.

Poudre noire. C'est la poudre explosive de base.

Huile de feu. Un liquide huileux hautement explosif et incendiaire.

Bâton de feu. De la poudre noire dans un rouleau de papier serré, imbibé d'huile de feu. Existe en deux versions : une avec mèche (de la dynamite donc) l'autre avec un capuchon à retirer (en d'autre terme une grenade).

Potions magiques : terme générique très vague qui désigne toutes les potions et produits divers à ingérer telles que les pâtes. Les effets sont comparables aux rituels ou pouvoirs ThéoMages. Ces "potions" sont plus rares mais ont le grand avantage de pouvoir être prises sans compétences particulières. Les effets sont très variables mais il ne faut pas compter sur les AlchiMaîtres pour les prodiguer : seuls les ruines et autres lieux enfermant quelques trésors cachés offriront ces potions, parmi lesquelles celles de lévitation, de métamorphose, de divination, de passe muraille ou encore de berserker, d'invisibilité etc, etc... Le Maître du Jeu peut s'en donner à cœur joie puisqu'elles ne sont pas disponibles sur demande mais uniquement selon son bon vouloir. Il faut dire qu'elles sont assez puissantes comme cela pour des produits utilisables par le premier venu.

Poudres magiques : à la manière des potions ces poudres ont divers effets qui s'obtiennent suivant le cas en étant reniflées, saupoudrées ou encore dispersées dans l'air, jetées au visage de l'ennemi etc... Mais pas tout à la fois :

elles ne s'utilisent que d'une manière donnée ! Ainsi une poudre faite pour être dispersée sur le sol peut devenir toxique si inhalée, ou simplement irritante pour les muqueuses.

THÉOMAGES

La population les connaît essentiellement pour les services proposés, mais seuls les érudits en connaissance les objets.

SERVICES

Écriture : déjà évoquée dans les règles de bases, livre du joueur, au dernier chapitre (Services ThéoMages).

Rites funéraires : les ThéoMages étant bien considérés par l'ensemble des populations les côtoyant, ainsi que des autres Maîtres et Mages, ils participent à tous types de rites funéraires. Ils le font consciencieusement et sans demande de rémunération, dans le respect des croyances du défunt (si elles sont permises) ou de ce qu'ils supposent être d'après son peuple. Reste que bien des gens savent procéder seuls.

PRODUITS

Pierres de pouvoirs artificielles : les ThéoMages enferment l'essence de certains rituels dans des gemmes ou divers objets dont des pierres de pouvoirs vide ou encore des dents de créatures surnaturelles ou non. Il va de soi que de tels produits ne sont pas vendus, mais dans le meilleur des cas échangés contre services à des Maîtres ou Mages. On trouve de tout type de pouvoir et rituel ainsi recréé. Le Maître du Jeu doit en fait utiliser ces pierres artificielles comme une aide spécifique au problème que ne

parviennent pas à contourner des personnages. Il n'est donc pas question de les placer à chaque partie pour ne pas gâcher le plaisir.

TECHNIMAGES

SERVICES

Mesures : si les ThéoMages enregistrent les propriétés, ce sont les TechniMages qui en mesurent les dimensions. Ce service est normalement inclus avec celui des ThéoMages s'il y a un doute. Néanmoins il est possible de faire mesurer discrètement quelque chose dont on n'est pas le propriétaire. Dans ce cas les ThéoMages appliquent un tarif unique : il en coûte le dixième de la valeur du bien mesuré; autant dire que peu de personnes font appel à ce service.

Plans : cela va de cartographies aux relevés topographiques divers ou des champs magiques, en passant par les plans de bâtiments et surtout des monuments les plus somptueux. Prix : au moins 300 pièces la demi journée de travail, et c'est vraiment un minimum; toute demi-journée entamée est due.

PRODUITS

Les produits TechniMages sont la plupart du temps issus des services que s'offrent villes et seigneurs. Peu d'objets – sinon aucun – sont fabriqués par ces Mages pour se retrouver sur le marché.

Quelques uns sont disponibles en de rares exceptions tels que les coffres dotés de serrures. Il ne suffit pas d'avoir de quoi se le payer, encore faut-il que le TechniMage accepte de se séparer de ce bien. Aussi est-il hasardeux de mettre un prix aux produits TechniMages.

PRÉCISIONS PÊLE~MÊLE

Sont regroupées ici diverses notes et ajouts trop courts pour constituer de véritables chapitres. Les sujets en sont aussi variés que le combat, les morts-vivants et autres esprits et pouvoirs.

ESPRITS ET DÉLIRE DE L'ÂME

Imaginez ce que peut ressentir un simple voyageur découvrant un "puissant" artefact lui donnant le pouvoir de lire dans les pensées des gens, ou un vulgaire brigand développant un pouvoir ThéoMage, au contact de ruines maudites... Certaines situations rares, lorsqu'elles sont nouvelles, risquent de faire perdre la tête à bien des personnages déjà déraisonnables. On peut dans les deux cas cités en exemples ci-dessus, envisager facilement ces personnages devenir mégalomanes et/ou sombrer dans un délire mystique, se croyant bénis d'un dieu particulier.

Il est possible de résumer ce genre de situations ainsi :

Lorsqu'un personnage n'est pas protégé par de bons esprits, il est possible que l'acquisition de capacités magiques ou psychiques le laisse penser être au-dessus des autres mortels, fils ou prophète d'un dieu, oracle, etc.

Pour savoir si cela se produit, un jet d'aura est fait, en cas d'échec la raison du personnage bascule dans un délire mystique et/ou mégalomane (le plus souvent les deux), et l'aura chute définitivement de 1 point. En cas de réussite la personnalité n'est pas altérée et, si la réussite est majeure, l'aura augmente de 1 point; ce point représente le départ de mauvais esprits si l'aura était de 3 ou moins, et même l'arrivée d'un bon esprit dans le cas d'une aura de 4.

A noter que ceux qui ne sont pas accompagnés par les esprits ne peuvent gagner ou perdre de l'aura dans cette situation (pas plus que dans les autres), mais sont soumis eux aussi au jet puisque n'étant pas protégés de bons esprits.

COMBATS

A PIED

Les combattants ont la possibilité dès le début du combat, de tenir une position coûte que coûte sans se concentrer sur l'attaque, ou à l'inverse de tenter le tout pour le tout en misant sur l'attaque.

- En se pénalisant de 2 dés sur la parade, le combattant gagne 1D10 pour attaquer. L'initiative est perdue puisqu'en étant sur la défensive l'on attend l'attaque.
- Un malus de 2 dés sur l'attaque offre en contrepartie 1D10 en parade. Attention, on ne gagne pas en agilité si l'on mise sur l'attaque, tout au plus 1 point d'initiative du fait que l'on accepte une prise de risque plus élevée.
- Un malus de 4 dés pour 2 dés gagnés est possible dans ces deux situations, ce sont alors 2D8 de gagnés.
- Choisir la position d'attaque ou de défense ne modifie pas les capacités initiales de l'adversaire, mais peut l'inciter à changer de stratégie et faire varier ses bonus / malus.

- Certains états, comme la folie meurtrière dictent un choix de position de combat (ici l'attaque). *A noter que les berserkers (d'origine tribal, runique etc) ne profitent pas de ce choix, il est déjà fait pour eux avec des bonus et malus spécifiques.*

Exemple : un combattant doté de 3 dés face à un maître d'arme doté de 5 dés, peut choisir de perdre 2 dés en attaque pour tenir le choc. Il passe ainsi à 4 dés en parade... utile pour tenir en attendant de l'aide ou gagner du temps. Le maître d'arme peut s'infliger un malus de 4 dés en parade et tenter une attaque avec ses 4D8 + 1 réussite automatique + 2D8 bonus (le tout sans l'aide d'autres compétences ou objets magiques).

A CHEVAL

Lors d'une charge à cheval, un combattant ne profite pas des bonus de la charge s'il utilise une arme à distance. En fait cela lui complique souvent la tâche, son jet d'équitation limitant par ses succès le nombre de dés lancés pour attaquer. Par contre, si ces cibles sont à couvert il peut les débusquer plus vite. Enfin, étant mobile il a plus de chance de survivre à tireur embusqué sur son flan qui est pénalisé de 1 dé.

Le cavalier se doit de charger intelligemment en se plaçant pour tirer et non pour être au contact, mais il n'aura jamais plus de dés que s'il était sans sa monture !

Un cavalier "esquive" avec un jet d'équitation les jets ennemis.

DANS L'EAU

La compétence nage est indispensable pour se battre sans avoir pied. Dans le cas contraire les combattants font des jets d'agilité pour maintenir la tête hors de l'eau et n'utilisent que bagarre quelque soit l'arme pour tenter de porter un coup.

S'il sait nager, le combattant effectue un jet de nage. Ses compétences de combat ne peuvent avoir un niveau supérieur aux nombres de réussites en natation. De plus, ce nombre de réussites donne le nombre de manches avant le prochain jet de nage. Si le personnage est blessé d'ici là, un nouveau jet de natation est fait sans attendre, avec un malus de 1 dé par blessures non superficielles (pas 1 PdV) à ce combat.

Le Maître du Jeu doit faire appel à son bon sens pour déterminer si une arme est utilisable dans l'eau. A titre d'indication, dague, épée courte et lances diverses ne subissent pas de malus. Les armes contondantes risquent de lourds malus, d'une part parce qu'elles sont lentes sous l'eau, mais aussi parce que leur poids pénalisent de 1 à 3 dés la nage. Les armes de jets sont inutilisables à distance sous l'eau, mais il reste possible par exemple, de lancer une dague sur un adversaire debout sur la berge.

BRISER UNE ARME

Quand la différence de réussites entre l'attaque et la parade est supérieure ou égale à 5, l'arme de l'ennemi peut être brisée, en particulier si elle est la plus légère des deux ou est frappée par une arme de Maître du Métal ou de nature magique. Les esprits démons évitent parfois cela s'ils le désire, les esprits gardiens sont plus fidèles et tiennent bons les premières fois. Dans tout les cas, c'est le Maître du Jeu qui tranche pour savoir si une arme se brise, en se basant sur la logique et la puissance des armes et des aides surnaturelles... *mais une épée de Maître du métal ne fendra jamais la boule d'une masse lourde !* (Par contre on peut parier sur une amputation de membre...)

MORTS-VIVANTS

Il s'agit ici de la grande famille des morts-vivants dotés d'une enveloppe charnelle, que ce soit les simples morts-vivants (zombies, goules) que désigne le livre de base, ou de variation plus puissantes tels que squelettes, annonciateurs, lichés etc.

Lorsqu'ils subsistent, les organes vitaux des morts-vivants n'ont plus de fonctions; aussi les coups perforants tels que ceux donnés par flèche, lance, ou coup d'estoc à l'épée, ne leur occasionnent jamais plus de 1 unique point de dégât. De plus ils ne sont pas sensibles aux maladies, poisons, fatigue, sommeil etc. n'affectant que les corps vivants.

La libération de la vie les blesse, les ralentit, et peut même les empêcher de revenir d'entre les morts encore une fois. La libération de mort en revanche les soigne comme un pouvoir guérison : chaque réussite régénère le mort vivant d'un point de « vie ».

En clair : ils doivent être réduits en pièces comme l'on détruit un meuble, une porte ou une statue, ou brûlés par le feu ou l'acide. A noter que les esprits dragons les renvoient d'où ils n'auraient pas dû revenir, par souffle ou simple contact.

ERRANTS

Ce sont des morts-vivants de la catégorie des annonciateurs. La principale distinction est que les errants sont plus résistant physiquement mais moins mentalement, et surtout sans le fameux pouvoir de berserker. La plupart d'entre eux sont sous contrôle, comme c'est le cas dans la campagne « *Les Marches Sombres* ». Ils sont alors réanimés par rituel, ce qui n'empêche pas qu'ils puissent posséder un objet intéressant de leur vie passée ou ramassé sans y penser – c'est le cas de le dire – depuis peu.

Ils se déplacent souvent seuls et les êtres vivants les évitent. Corps et vêtements sont en décomposition avec l'odeur qui va avec. Les ténèbres ne les affectent pas.

S'il repèrent une proie, leur tête baissée se relève pour poser un regard vide et sans pupilles sur leurs cibles. Un errant n'attaque jamais le premier à moins que sa victime ne se laisse faire ou soit prise de stupeur. Dans le cas où la cible fuie il la traque à son rythme, sans jamais pouvoir la perdre jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que ce mort-vivant ne le soit.

La vue d'un errant nécessite un jet de volonté chez ceux qui n'en ont vaincu auparavant.

Il est possible de rendre un errant animé par rituel à la mort, en tuant celui qui le contrôle ou en détruisant l'objet qui renferme le lien (souvent une gemme).

Force : 7, vigueur : 13, agilité : 8, précision : 3, volonté 3, bagarre : 3, épée à deux mains : 4, épée : 4, esquive : 3, dégâts minimum 6. PdV : 20. Epée à deux mains rouillée mais tranchante, facilement cassable, FUM : 6 à 7, dégâts : 7 +1D6. Cette épée, comme leurs possessions n'ont aucune valeur.

Pouvoirs : régénération : 2 à 4, résurrection : 1

LICHE

Il ne doit pas y en avoir beaucoup, quelques dizaines tout au plus, mais celles qui sont connues sont détruites; il est donc difficile d'être sûr du nombre.

De par sa puissance une liche est comparable à un annonciateur. C'est un sorcier ou un ThéoMage revenu d'entre les morts. Les conditions dans lesquelles les lichés naissent restent obscures, mais il semble que ce soit le sort de ceux dotés de leur vivant du pouvoir *libération de la mort*.

Etrangement, la mort tend à rendre ces êtres identiques en tant que liche pour les caractéristiques : les scores indiqués ne varient que de 1 (liche depuis plus de 50 ans) à 3 points (liche de moins de 30 ans).

Force : 6, vigueur : 13, agilité : 8, précision : 7, volonté 15, bagarre : 2, arme (au choix) : 4, esquive : 2, dégâts minimum 7. PdV : 20.

Quant aux compétences, elles peuvent encore progresser même si cela est très lent (un point dans une compétence par décennie). Elles sont facilement variables donc, mais comprises entre 3 et 4 pour les plus évidentes (celles de ThéoMages, de survie pour les anciens sorciers). A noter une bizarrerie, les morts-vivants "intelligents" – et donc les lichés – ne peuvent utiliser les compétences méditation, concentration et lévitation.

Pouvoirs : ceux de ThéoMages ou de sorcier avant d'être liche mais aussi ceux de nécromancie (mais sans pouvoir préparer les jets avec méditation ou concentration). Les pouvoirs de nécromancie ont un niveau dépendant de l'âge de la liche : 1 le premier moins, 2 la première année, 3 la première décennie, puis 4 et pour finir 5 si la liche a plus de deux siècles. Idem pour régénération et résurrection.

Note pour le Maître du Jeu : Concernant le laps de temps de la mort d'un vivant à l'apparition de la liche, il faut dissocier deux étapes. Il suffit de quelques heures pour que le corps se relève, mais à ce stade il s'agit d'un mort doté de tous ses souvenirs et émotions de vivant. La transformation en liche prendra encore quelques semaines; elle est progressive. Autrement dit, un personnage doté du pouvoir libération de la mort se relève de son décès sans forcément qu'une prise de conscience de sa situation soit immédiate, en particulier s'il est mort dans son sommeil de vieillesse. Cependant il faut considérer que les ThéoMages et autres sorciers dotés de se pouvoir savent leur funeste destin et sont rarement sots. Ils ont donc encore la possibilité de se détruire avant que la transformation n'affectent leur libre arbitre (le feu est encore le mieux...).

ROI LICHE

Il n'y en a qu'un. Son existence et sa position sont connues des Maîtres et Mages ayant une érudition de 5, et de quelques autres possédant à haut niveau occultisme ou chasse de monstres et créatures.

La localisation exacte est le mont Ri.

Ce roi liche n'est ni plus ni moins qu'un ancien ThéoMage Suprême, âgé de plusieurs siècles. C'est la liche la plus vieille et elle a passé le marché avec les autres Maîtres et Mages Suprêmes de ne pas interférer avec les vivants et de respecter les morts. Ce deuxième point est plus délicat...

Pourquoi est-elle encore debout ? D'une part parce que les autres Maîtres et Mages Suprêmes le veulent bien, d'autre part pour les aider à contrôler les morts-vivants récalcitrants ou d'éventuels dangers pouvant requérir la lever rapide d'une armée.

Cette liche, toute ThéoMage qu'elle est, s'est prise de passion pour l'alchimie et un Archi ThéoMage est affecté à son service pour qu'elle n'ait pas à sortir faire de courses.

Est-il *réellement* indispensable de donner sa fiche pour comprendre que seul un Maître ou un Mage Suprême est en mesure de défaire cette créature ? Si elle ne dispose pas de tous les pouvoirs, elle connaît en revanche plus de libération de mots qu'il n'en faut pour éradiquer en peu de temps les importuns qui lui cherchent querelle. Au Maître du Jeu de se faire plaisir sur la description de sa toute puissance supposée, et de la démontrer – sans jet de dés – au premier fou qui brave son courroux. Pour autant elle peut tolérer la venue des personnages et même s'en distraire sans leur nuire, d'où l'importance pour le Maître du Jeu d'être clair sur leurs chances s'ils se battent.

SQUELETTE

Il peut être d'homme ou d'animal. Contrairement au mort-vivant "classique" le squelette est rapide et rusé, du moins autant que de son vivant si l'on peut dire. En terme de score le squelette n'a aucun des malus de mort-vivant mais en garde les avantages : vigueur doublée etc... A noter que les squelettes sont dotés d'une volonté (score 15) et sont vulnérables aux attaques psychiques.

Si l'agilité a le score du corps de son vivant pour les différents jets, considérez qu'elle est doublée au moment de l'initiative pour prendre de vitesse l'opposant. De même les squelettes se relèvent particulièrement vite – il faut dire qu'ils tombent facilement en combat en prenant un coup dans les jambes.

Pouvoirs : régénération : 4, et résurrection : 4.

Ils sont donc à craindre, d'autant que seules les attaques portées de taille (tranchantes ou contondantes) les blessent. Une fois à terre les combattants doivent se dépêcher de le désosser, ils ne disposent que d'une courte manche pour disperser à plus de dix mètres les ossements ou de les détruire par le feu, l'acide ou l'écrasement. Seule la dispersion est donc possible en une manche sans faire appel à des pouvoirs de ThéoMages (libérations du feu, du vent, de la vie...).

On considère souvent que squelettes ont pour princes les annonceurs car ils s'écartent sur leur passage. En fait la raison est plus triviale : les annonceurs frappent tous ce qui leur barre la route; les morts-vivants moins intelligents

que les squelettes sont donc systématiquement pris pour cible.

SQUELETTE MAGE

Il est possible de les voir comme des liches mineures, mais en fait ce sont des squelettes morts dans certains lieux magiques. Du reste les liches ne les aiment guère.

Pouvoirs : Les squelettes mages maîtrisent les libérations de certains éléments, les plus classiques sont celles de feu, glace, foudre et parfois mort ou même d'essences.

Pour le reste ce sont de simples squelettes, se reporter à la description de ceux-ci.

POUVOIRS INTERDIS

Ils le sont au même titre que la *libération de mort*. Il n'y a pas de traque systématique mais fortuite : « L'occasion fait le larron » dit-on chez les Straali. Même les justiciers Maîtres du Métal ou ThéoMages se contentent de ceux qu'ils trouvent.

NÉCROMANCIE

C'est une catégorie de pouvoirs rares et bannis chez les ThéoMages, mais quelques sorciers les développent. Avoir un ou plusieurs pouvoirs de nécromancie ne signifie par obligatoirement avoir développé la libération de mort et vice et versa. Abstraction faite des êtres humains, ce sont principalement les créatures les plus puissantes qui disposent de pouvoirs de nécromancie.

Faire usage de nécromancie favorise grandement la venue des mauvais esprits encore que cela ne soit pas systématique. Si le personnage se laisse aller à des démonstrations de puissance de pouvoirs nécromants, le Maître du Jeu est invité à faire perdre de l'aura temporairement, et *définitivement* en cas de *réussites majeures*. A l'inverse, les échecs critiques sur des pouvoirs nécromants révèlent parfois l'intervention d'esprits gardiens, mais celui-ci est un adversaire du personnage, son aura ne monte donc pas.

En fait, les bons esprits qu'un nécromancien pouvaient avoir, partent et ne reviennent plus ou ne sont pas remplacés. Aussi les nécromants n'ont qu'une aura de 4 au maximum après plusieurs années de pratiques.

Animation des morts

Il s'agit de la version nécromancienne du contrôle des corps, néanmoins les effets ne sont pas les mêmes. De plus, il n'y a pas de lutte du cadavre pour réduire les réussites du nécromant.

Niveau 1 : spasme musculaire.

Niveau 2 : mouvement d'un membre.

Niveau 3 : marche lente ou attaque. 1 dé maximum. L'effet ne dure qu'une minute par réussite. Le nécromant doit encore rester concentré sur l'animation.

Niveau 4 : illusion de vie. Chaque réussite donne un dé aux actions physiques tentées à travers le mort. L'effet de ce pouvoir sur le mort ne perdure que jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil No. Le nécromant n'a plus besoin de

rester concentrer sur le corps pour l'animer mais doit toujours le voir.

Niveau 5 : idem. Chaque réussite donne en plus un jour et une nuit d'animation.

Parler aux morts

Ce pouvoir permet comme son nom l'indique de parler aux morts, mais il faut bien comprendre que c'est une contrainte pour eux, qu'ils n'aiment pas être dérangés et encore moins par les vivants.

Niveau 1 : une seule question et une seule réponse évasive.

Niveau 2 : idem mais une réponse plus précise.

Niveau 3 : une minute d'entretien par réussite.

Niveau 4 : une nuit d'entretien. Le nombre de réussite permet d'obliger le mort à rester précis après 5 heures environs.

Niveau 5 : le nécromant utilise ce pouvoir comme le font les héros dotés d'une aura de 10 parlant aux ancêtres. Cela reste une contrainte pour les morts de répondre, au sens où ils y sont tenus, mais ils s'en accommodent bien plus facilement.

Réveil des morts

Ce pouvoir n'est pas une résurrection d'autrui. Il ne donne qu'une non vie au corps, autrement dit il crée un mort-vivant. Toutefois ce pouvoir ne permet pas de relever un mort-vivant déjà détruit une première fois, pour cela faire usage de la *libération de mort* comme d'une guérison.

Niveau 1 : après une transe d'une nuit le nécromant parvient à éveiller le mort sur lequel il se concentrait.

Niveau 2 : la transe ne dure plus qu'une heure. Chaque réussite divise d'autant le temps nécessaire.

Niveau 3 : idem en quelques minutes.

Niveau 4 : idem en une manche et chaque réussite peut réveiller un mort de plus. Permet aussi de créer un annonciateur en une nuit.

Niveau 5 : chaque réussite permet de réveiller tout mort souhaité dans un rayon de 30 mètres supplémentaires. Pour 5 réussites l'effet potentiel est sur les 150 mètres alentours, je vous laisse deviner en cas de réussite majeure sur un ancien champ de bataille ! *Ce niveau 5 permet aussi de créer un annonciateur par manche...* mais il n'est pas utile de réveiller des morts en masse pour cela.

NOUVELLES PIERRES DE POUVOIRS

CLASSIQUES

Le chiffre entre parenthèses est l'indice de rareté tel qu'il existe dans le livre du Maître : 1 pour le plus courant, jusqu'à 10+ pour ce qui n'existe qu'en quelques exemplaires.

Pierre morte : (1) une ancienne pierre de pouvoir, définitivement inutilisable comme telle. Sa beauté peut parfois en faire une gemme de valeur très variable. Le prix le plus élevé qu'il est possible d'en tirer est auprès d'un collectionneur.

Pierre de sommeil : (2) on en trouve de plusieurs types. Certaines ont la capacité d'endormir de force celui qui les

touche (jet de volonté pour résister) pour 1 à 1D10 heures. D'autres, utilisées avec la compétence *manipulation des pierres de pouvoirs* provoquent un somme de la durée souhaitée sur un sujet consentant. Attention aux échecs critiques, le sommeil pourrait durer des semaines !

Pierre masseuse : (2 à 4) permet d'améliorer la compétence de massage d'autant de dés que l'indice de rareté. Se porte aussi contre la peau pour ressentir un effet relaxant provoquant l'excitation des sens ou au contraire un assoupissement.

Pierre de confort : (3) elle masque la douleur (sans limite) au prix d'un engourdissement d'autant plus élevé.

Pierre artificielle : (4+) bien moins puissantes que les originales, les pierres de pouvoirs faites artificiellement ont l'avantage de proposer des versions autrement plus rares, voir introuvables à l'état "naturel". Le principe de fonctionnement de ces pierres est de contenir une partie de l'essence détournée d'un rituel ThéoMage. Voir p. 30.

Pierre de contact : (5 à 8) elle se compose de plusieurs éclats, chacun permet d'écouter, parfois de voir ou simplement de ressentir les mêmes choses que les porteurs des autres fragments. Ainsi, il est possible de communiquer à distance avec des tiers qui l'acceptent, ou ne se méfient pas et donc de les espionner.

L'un des détenteurs doit user de la compétence de manipulation des pierres de pouvoirs, chaque réussite active les fragments regroupés initialement dans sa main d'autant d'heures. Les porteurs néophytes doivent toucher leur futur fragments pendant l'activation, ainsi ils percevront eux aussi les émissions au lieu d'être de simples sources.

Pierre de vie : (6 à 10) permet de régénérer la vie et de détruire les morts-vivants. Elles ne sont souvent utilisables qu'une fois, puis deviennent des pierres mortes; mais sous certaines formes plus rares, la pierre de vie restent utilisable sur plusieurs jours. Contrairement à celles de soins, ce type de pierres irradient à quelques pas autour d'elles leur pouvoir.

ENCHÂSSÉES

Les pierres de pouvoirs sont pour certaines enchâssées dans divers objets : bijoux, sceptres, dagues... L'objectif est de faciliter l'usage d'une pierre de pouvoir, ce qui peut se traduire par un ou deux dés bonus dans la compétence d'utilisation. Dans les cas les plus rares, des associations de pierres sont conçues pour décupler le pouvoir initial de chacune, ou créer des combinaisons surpuissantes. On reconnaît de tels objets à l'association des pierres de pouvoirs et de runes anciennes canalisant ces énergies.

UNIQUES

Ce qui suit ne peut être lu par les joueurs pour préserver l'effet de surprise !

Pierre de dissimulation : (10+) elle protège le porteur de tous les pouvoirs de visions (double vue, voir l'invisible, divination, voir l'invisible etc..).

Elle est invisible.

Cette pierre est unique, il n'y en a pas d'autre de connue. Voir le scénario *Les Marches Sombres* et le personnage *Maël* page 97.

Pierre tueuse : (10+) elle tue instantanément quiconque la touche, puis disparaît dans l'instant pour réapparaître dans un autre lieu au gré du destin. Position actuelle inconnue, elle apparaîtra aux joueurs infortunés si le Maître du Jeu le décide. Il n'y a pas d'échappatoire possible, aussi le bon sens veut que cette pierre apparaisse de façon à être prise uniquement par celui à qui elle est destinée, mais devant témoins.

EXPÉRIENCE ET SECONDE CHANCE

Il est possible de moduler l'expérience gagnée par les personnages à la fin de chaque scénario selon la difficulté que s'imposent les joueurs. Ceci peut être décrit par différents modes de jeu plus ou moins ardues :

Mode élite

Le personnage ne peut revenir à la vie quand bien même le scénario en évoque la possibilité. Aucun avantage ne compense ce point, c'est tout simplement le mode de jeu le plus difficile. Dans tous les cas, un jet d'aura réussit autorise à transformer la mort en coma. Dans ce mode, il faut deux réussites à ce jet pour que le personnage survive alors, le second étant pour sortir du coma, et il ne reviendra qu'à la fin du scénario ou du chapitre d'une campagne.

Mode classique

Aucun ajustement particulier n'est à faire. En cas de décès, une réussite simple ne permet le retour du personnage qu'à la fin du scénario ou de la campagne. Si le deux dés réussissent, le retour se fait suite aux soins apportés au personnage. Il n'est possible d'espérer survivre à ce mode qu'en jouant de véritables héros Maîtres et Mages taillés pour l'aventure.

Mode débutant

½ point d'aura supplémentaire est accordé à la fin de chaque scénario si la conclusion en est heureuse. Une seconde chance est accordée d'office aux malheureux joueurs dont le personnage est mort au combat. C'est-à-dire que le premier jet d'aura fait pour transformer la mort en coma est réussi d'office.

Quelque soit le mode de jeu : en cas de décès prévu, si le jet d'aura est une réussite majeure (avec un as), le personnage est simplement évanoui. Si la réussite majeure est faite de deux as, le coup ayant été fatale au personnage est ignoré. Cette aide surnaturelle grâce aux esprits, n'est pas accordée à ceux que les esprits n'accompagnent pas.

PARTIE II : LES MARCHES SOMBRES

INTRODUCTION & CONSEILS

Cette campagne fait voyager les personnages sur de grandes distances à la recherche de mystérieux ThéoMages. Elle se déroule dans tous les types de paysages et des dangers très divers y sont à déjouer. Le scénario d'introduction "La course" proposé dans le livre du Maître permet de souder le groupe.

Les conseils ici présents ayant pour but de permettre de profiter au mieux de cette campagne, rappelons aux joueurs les moins expérimentés que les intérêts du Jeu de Rôle. Ils sont avec une égale importance à mon sens :

- surmonter les problèmes : quel intérêt si le groupe est surpuissant et passe les embûches sans crainte ni difficulté ?
- incarner un personnage : c'est-à-dire savoir se mettre à sa place et essayer de comprendre les autres. Cela me semble dommage de se contenter de taper sur des brigands – ou d'en être un – sans chercher à savoir si le village qu'ils ont pillé a besoin d'aide.
- une ambiance particulière, comme dans un film ou un roman. Celle-ci doit varier afin d'éviter la monotonie.
- le divertissement : le Jeu de Rôle est un passe-temps, il doit offrir de l'amusement. Si une bande d'ami ne peut pas se distraire durant une partie il y a un problème ! Les points qui viennent d'être évoqué devraient permettre que tout ce passe bien.

GROUPE TYPE

Il n'y a pas de groupe idéal si ce n'est celui capable de se serrer les coudes pour surmonter les difficultés. Ceci est d'autant plus vrai ici dans une campagne afin que le groupe n'éclate pas après quelques séances. Il est bien difficile de faire tenir artificiellement un groupe composé de personnalités d'humeurs incompatibles, des divergences d'opinions finissent toujours par émerger il ne sert à rien de les favoriser.

Les membres du groupe sont en principe de jeunes aventuriers et une majorité Maître ou Mage est un plus évident. Il est possible qu'un personnage soit plus vieux et expérimenté. Dans ce cas afin qu'il ne le soit pas trop non plus il est préférable qu'il soit malgré tout créé comme les autres avec un maximum de 10 points supplémentaires à répartir. Il peut avoir tout perdu suite à un évènement dramatique ou se contenter de vouloir changer d'air. L'important pour lui comme pour les autres est qu'il puisse s'intégrer, donc pas de vieux grincheux qui ne supporte que lui.

Restrictions : les voleurs et autres aventuriers sans foi ni loi sont à bannir à moins que le Maître du Jeu ne repense complètement la campagne et que le groupe ne soit composé que d'eux seuls. En effet la cupidité qui les anime n'est tout bonnement pas en adéquation avec ce qui peut les pousser à continuer : contrer les malversations de ThéoMages dissidents.

COMPÉTENCES CONSEILLÉES

Plus que conseillées, ces compétences sont requises au sein du groupe. Tous les personnages n'ont pas besoin de les avoir à haut niveau mais les retardataires devront suivre des cours de rattrapages.

Survie : un aventurier doit pouvoir survivre dans la nature bien plus qu'en ville ! Cela ne veut pas dire qu'il possède toutes les compétences de survie dès le début mais qu'au moins une personne dans le groupe – pas toujours la même – possède survie en forêt et dans le désert. Ajoutons à cela l'orientation toujours utile. La survie en ville n'est pas indispensable mais pourra servir et éviter quelques déboires. Idem pour les différentes chasses : il est possible de s'en passer pour trouver de quoi se nourrir si l'on est compétent en survie.

Combat en mêlée : la majorité des personnages doivent savoir se défendre dès le début. C'est-à-dire qu'ils possèdent presque tous une compétence de combat de niveau 2. L'un d'entre eux devraient être un combattant de métier et être compétent avec un niveau 3 (le maximum à la création). Même si le retard peu se rattraper dans une compétence, il est peu probable que dans le monde d'Enchantement une personne n'est pas au moins le niveau 1 dans une arme ou en bagarre.

Soins : même en sachant se battre et en aillant toujours sur soi une potion de soins ou des cataplasmes il est hasardeux de faire l'impasse sur cette compétence. Un personnage doit y être capable voir compétent (niveau 2 ou 3). Ce peut être soins, ou soins Premiers ou encore un pouvoir de ThéoMage comme guérison.

Empathie : ceci signifie qu'il y a vraisemblablement un ThéoMage dans le groupe, quoi de plus normal dans une campagne qui propose au groupe de suivre des ThéoMages douteux ?

Erudition : dans la même veine que l'empathie, l'érudition progresse néanmoins plus lentement sans l'aide d'un mentor. Elle doit permettre au groupe d'avoir des éclaircissements. A commencer par l'érudition ThéoMage (niveau 2 ou 3) qui permettra de déceler un comportement trouble chez ceux que le groupe poursuit.

Les compétences qui suivent peuvent apparaître assez facilement en cours de campagne pour ceux qui le souhaitent. En outre il est possible de faire sans en réfléchissant un peu. Il n'est donc pas aussi indispensable de les posséder dès le début même si cela reste un plus.

Discrétion : la seule vraie raison pour laquelle elle n'est pas incontournable est que les compétences de survies permettent de faire presque aussi bien dans les milieux concernés.

Escalade : idem que pour la discrétion. La compétence survie en montagne ou une bonne agilité et des cordes feront l'affaire.

Equitation : en côtoyant les Béeckdemm cette compétence sera une de celle qui peut augmenter le plus facilement.

Combat à distance : avec un peu d'entraînement un arc ou un javelot sont mortels, surtout l'arc dont les flèches ne peuvent être évitées par un adversaire qui charge le groupe. Le javelot est plus délicat sur une cible qui zigzag.

Compétences Sociales : éloquence et diplomatie pourront être d'une aide précieuse. Il y aura de nombreuses possibilités de les développer pour les personnages qui sont interprétés dans ce sens, c'est-à-dire qui ne frappent pas avant de poser les questions...

Pour finir voici ce qui peut servir sans être indispensable mais qui a peut de chance d'apparaître et ne se développera pas facilement sans avoir déjà un certain niveau :

Pouvoirs : rappelons que les pouvoirs nécessitent à priori un test chez les ThéoMages puis une éducation particulière pour ceux qui montrent des prédispositions. Il n'est donc pas possible qu'un pouvoir apparaisse brusquement à moins d'utiliser un point d'avantage spécial. Et même alors cela ne

pourra se faire qu'en une situation critique où le personnage est poussé dans ses derniers retranchements.

Compétences de Maîtres et de Mages : elles ne s'apprennent pas aisément sur le tas et nécessitent donc un tuteur pour développer leur premier niveau. Donc c'est peut probable en campagne sans ménager des haltes de trois semaines au moins. C'est possible de le faire une ou deux fois durant ce périple mais le temps presse pour les personnages !

ICI S'ARRÊTE LA LECTURE POUR LES JOUEURS...

... la suite en est réservée au Maître du Jeu. Elle comprend la campagne elle-même puis des rencontres possibles pour l'agrémenter et enfin les fiches des personnages non joueurs.

LE DÉBUT

LA RENCONTRE

Il ne m'est malheureusement pas possible de donner une recette miracle pour permettre une rencontre harmonieuse entre les personnages : trop de combinaisons sont possibles. C'est au Maître du Jeu de faire de son mieux. A défaut le scénario d'introduction « *La course* » permettra cela en étant complété par ce qui suit. Voir aussi « *Une alternative* » page 45.

LA QUÊTE

Le ou les jeunes Maîtres et Mages du groupe viennent d'être informés de la nécessité de partir sur les traces d'un mystérieux groupe de ThéoMages inconnus de la région. En effet une récente rumeur fait état d'une course, pourtant bien connue, qui leur permettrait de mettre la main sur des pierres de pouvoirs.

Cette rumeur peut venir des informations qu'ont données les personnages à la fin du scénario d'introduction à des Maîtres et des Mages locaux, ce qui est conseillé. Auquel cas les personnages sont priés de partir sur leurs traces au plus vite pour obtenir d'autres renseignements.

Toujours est-il que le silence de ces ThéoMages – mais en sont-ils ? – sur leur butin accumulé depuis ces cinq dernières éditions de course ne cadre pas avec les agissements de Maîtres et de Mages dignes de leurs devoirs : ce qu'ils trouvent ne leur appartient pas en propre, ils n'en ont que la jouissance. Aussi il est des plus étonnant que les ThéoMages locaux n'en soient tenus informés.

Une quête alternative est possible en donnant à certains joueurs des personnages de la famille Melbidian (page suivante). Pour eux c'est la vengeance qui sera le moteur de la campagne.

PRISES D'INFORMATIONS

Ce que savent les personnages ou que leurs Maîtres et Mages peuvent leur dire :

- la cinquième édition de la course vient de se terminer.
- elle est organisée par le Seigneur Melbidian et débute sur ses terres.
- un mystérieux groupe de ThéoMages inconnus gère les inscriptions et les remises de prix en fonction de leur arbitrage.
- un trésor est caché dans une ruine se trouvant sur le trajet de la course, cette année comme les précédentes. Il ne semble accessible qu'une fois l'an.
- les concurrents rapportent à leur insu des coffres pleins de gemmes et contenant chacun au moins une pierre de pouvoir. Ces coffres étant verrouillés par des artefacts TechniMages il n'est pas possible de vérifier le contenu pendant la course sans détruire le coffre qui est la preuve du passage des concurrents dans la ruine.
- les ThéoMages conservent les pierres de pouvoirs ainsi ramenées.
- ce seigneur trouve aussi des rémunérations à cela. il dispose d'auberges relais sur le parcours qui vendent aux concurrents des produits, mais il gagne aussi les gemmes ce qui le rembourse largement des frais de la course.
- il est préférable d'agir avec discrétion et discernement. Ne pas dévoiler son statut de Maître ou de Mage est une option à envisager avec les inconnus douteux.
- personne ne sait où sont partis ces prétendus ThéoMages. Peut être le Békdemme encore présent sur l'arrivée de la course ou la famille Melbidian en savent-ils plus.

LES PRÉPARATIFS

Les jeunes Maîtres et Mages sont libres de se faire accompagner de toutes personnes qu'ils jugent dignes de confiance, tout particulièrement s'ils n'ont pas la capacité à faire route seuls en sécurité.

Outre le prestige d'avoir travaillé pour des Maîtres et des Mages, les accompagnateurs recevront une prime non définie au départ. Elle sera fixée fonction des risques rencontrés et des efforts mis en œuvre pour mener à bien la quête. Ils ont la garanti d'un dédommagement minimal d'une cassette de pièce à leurs retours si un Maître ou un Mage témoigne de leurs bonnes tenues : ils doivent faire honneur aux personnes qu'ils accompagnent. Leurs employeurs n'étant pas nés de la dernière pluie sauront s'ils peuvent être engagés – empathie, pouvoirs ThéoMages – aussi les joueurs ont certaines restrictions pour les rôles qu'ils interpréteront (voir introduction et conseils).

Une fois le choix du groupe, le matériel manquant est complété grâce à une aide sonnante et trébuchante. En terme de jeu les personnages partent avec le matériel nécessaire à l'utilisation des compétences possédées : armes maîtrisées, chevaux pour les cavaliers, matériel d'écriture pour les lettrés etc... Chaque personne se voit remise un sac de pièce et quelques herbes de soins communes (1D4 PdV

en 1 jour, une dose par jour) et bien sûr des rations sèches une semaine et le matériel de campement pour parer à ce qui est déjà prévisible : dormir à la belle étoile et se battre malheureusement. Le Maître du Jeu est libre de compléter comme il le semble cet équipement, en particulier de quelques pierres de pouvoirs utiles – capture des esprits démons – parmi celles ramenées de la course, si c'est le cas. Il n'est pas impossible de cacher un coffre pour le forcer ultérieurement (pierres lancées ou coffre jeté de haut) en choisissant le plus faible et continuer la course avec un intact

Une carte du monde tatouée sur du cuir parcheminé peut être remise, pour faciliter les déplacements. Si ce dernier point est facultatif il permet néanmoins aux joueurs de consulter à travers leurs personnages la carte du monde des règles de bases.

EVÈNEMENTS DIVERS

Lors de déplacements des personnages diverses rencontres peuvent survenir au gré des besoins du Maître du Jeu. Ils sont décrits page 57 et doivent servir à rendre vivant le voyage, pimenter les choses si elles sont trop simples ou à l'inverse offrir des informations si les joueurs en manques.

88 LA FAMILLE MELBIDIAN

PASSAGE OBLIGÉ

Les Melbidian doivent résider à proximité du départ de la quête des personnages d'une part parce que ces terres sont le lieu d'une partie de la course, d'autre part parce que les personnages ne doivent pas hésiter à rencontrer les Melbidian de peur de perdre du temps.

Ce passage est obligé pour que les joueurs partent sur de bonnes bases et peut être conseillé par le Maître ou le Mage d'un des personnages. Le Seigneur Melbidian Père en sait plus qu'il ne voudra le dire mais son fils n'est pas aussi à même de garder un secret.

LA FAMILLE

GLORIEUX PASSÉ

Les Melbidian sont des seigneurs Straali de père en fils depuis le retour de la paix la fin des grandes. Un de leurs illustres ancêtres a fait fortune en aménageant ses terres pour la venue de caravanes et de commerces pour les accueillir.

Malheureusement depuis deux générations déjà une bourgade Straali s'est développée à l'extérieure de ces terres et les Melbidian n'ont plus le monopole local du commerce avec les autres régions.

TERNE PRÉSENT

Les Melbidian ne sont plus que deux : le père et le fils. Les épouses successives du père sont mortes jeunes, le fils n'a pas encore pris femme et n'a pas de descendance même bâtarde. Autant dire que la pérennité de la famille et de ses richesses est une affaire sérieuse pour le Seigneur Melbidian Père.

US ET COUTUMES

Le premier est généralement désigné comme le *Seigneur Melbidian*, le second comme le *Seigneur Melbidian Fils* ce qui sera le cas jusqu'à la mort de son père. Ce système de distinction est courant chez les seigneurs puisque le nom est majoritairement donné de père en fils chez ces grands propriétaires. On dira alors « *votre père le Seigneur Melbidian* » en s'adressant au fils, et « *votre fils* » ou encore « *le Seigneur Melbidian Fils* » en parlant au père. Cette tournure avec le vouvoiement n'est maîtrisée que des Fost et des riches Straali, mais elle peut être vite apprise en écoutant les gens s'adresser à eux. Le tutoiement n'est jamais pris pour une insulte par les Straali, même seigneurs puisque la majorité des gens ne connaissent que cela s'ils ne sont pas Fost.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Seigneur Melbidian, le père

Sa fin étant tragique, la présence de sa fiche permettra surtout au Maître du Jeu de mieux l'interpréter en cernant sa personnalité et ses compétences.

Sans tomber dans la caricature du seigneur cupide il faut bien reconnaître qu'il est avisé et prévoyant en affaire. Il est aussi prêt à toutes les prises de risques calculées qui peut asseoir sa puissance locale. Mais pour son plus grand malheur son fils est bien trop naïf pour hériter à sa mort.

Sa femme est morte il y a quelques années et il se cherche épouse afin d'avoir un second fils, plus digne de lui succéder.

Dans la bourgade Straali et les fermes qui sont sur ses terres vivent plus de 500 Straali et près de 80 Bold. Ils ont de lui l'image d'un seigneur ferme mais juste qui ne s'est jamais remis de la mort de ses deux premières femmes. Morts naturelles du à des maladies car elles étaient de faibles constitutions.

Caractéristiques

Force : 5 (8*)	Volonté : 8
Vigueur : 4	Abstraction : 6
Mouvement : 4	Adaptabilité : 5
Agilité : 5	Vigilance : 4
Précision : 8	Aura : 4

Age : 38 ans Sexe : masculin Beauté : 8 Droitier
Yeux marron, brun, peau claire
Taille : 1m 55 poids 3 (55 kg) corpulence : moyenne

Points de Vie : 9 Dégâts minimums : 6 (7*)

Compétences

empathie : 4	éloquence : 4	diplomatie : 4
évaluation : 3	marchandage : 4	histoire : 2
parlé Fost, Békdem, Bold et Wint : 2	occultisme : 2	
théologie : 2	commun littéraire runique : 2	poésie : 3
chant : 2	théâtre : 2	danse : 3
équitation : 2	discretion : 2	arc : 3
épée : 3	lame courte : 2	esquive : 2

Historique

- seigneur
- divers serviteurs dont les familles sont au service des Melbidian de longue date : leurs fonctions se transmettent de génération en génération.
- cousin Straali vivant dans une cité Fost
- contacts avec des ThéoMages dissidents

Possessions

Pour l'essentiel, sur lui :

- vêtements de luxe et bijoux confectionnés par des Maîtres et des TechniMages et importé à grands frais.
Prix : presque 30.000 pièces !

- dague luxueuse ornée de gemmes, forgée par un Maître du Métal. FUM : 2, dégâts 6 +1D3 (max. +1), prix : 2.000 pièces.
- une dizaine de pièces et gemmes pour une valeur d'une centaine de pièces.
- 3 pierres de pouvoirs : de lumière, de *force (+3) et contact (avec les ThéoMages dissidents), toutes permanentes. Cette pierre de force malgré le fait qu'elle soit permanente ne modifie pas plus que les autres pierres de force les points de vie, jamais.
- une arme lorsqu'il sort de son palais, comme l'épée décrite avec le reste de ses biens.

Pour le reste :

- palais et terres sur des dizaines de lieues à la ronde. Il n'y a pas de valeur réelle d'autant que ce n'est pas échangeable, mais cela fait plus de 1.000.000 de pièces d'autant qu'il taxe ceux qui travaillent sur ses terres. Leurs fermes et maisons ne sont pas forcément à la famille Melbidian.
- plusieurs centaines de milliers de pièces en objets de valeurs dans son palais.
- il dispose de plusieurs armes de qualité, la plus noble est son épée large, aussi belle que dangereuse. FUM : 4 à 5, dégâts 1D6+1 (+1 et max. +1), prix : 5.000 pièces.
- un élevage d'une trentaine de chevaux et un élevage d'une centaine de chèvres. Valeur variable suivant la bête.
- il peut se fournir comme il l'entend sur ses terres sur simple demande : c'est un client prioritaire.

Seigneur Melbidian Fils

Bien moins manipulateur que son père, ce jeune homme est aussi peu perspicace et n'a de fait jamais de vision générale des choses et encore moins avec lucidité. Néanmoins, aussi superficiel qu'il soit, il n'a pas un mauvais fond et sa vision peut toujours s'éclaircir avec l'âge.

Ce personnage et ses deux serviteurs peuvent constituer un groupe interprété par les joueurs pour la campagne *Les Marches Sombres* en l'accompagnant de Ena, une ThéoMage Bold qui peut être aussi jouée ou sous contrôle du Maître du Jeu (voir page 85). Il n'a guère plus d'informations sur la campagne que les personnages des autres joueurs et a suivi la course de loin avec son père qui préférerait ne pas laisser le palais entre les mains du fils.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 4	
Vigueur : 6	Abstraction : 3	
Mouvement : 4	Adaptabilité : 4	
Agilité : 5	Vigilance : 6	
Précision : 6	Aura : 5	

Age : 19 ans Sexe : masculin Beauté : 5 Droitier
Yeux bleus, cheveux châains, peau halée.
Taille : 1m 58 poids 4 (60 kg) corpulence : moyenne

Points de Vie : 11 Dégâts minimums : 5

Compétences

survie forêt : 2* chasse grand gibier : 2* arc : 2

parler Wint : 1	herboristerie : 1*	épée : 2
empathie : 2	éloquence : 2	bagarre : 2
charme : 2 (3**)		

Historique

- fils de seigneur
- * facilité forestière (+3 pts de compétence)
- ** pierre de pouvoir : de charme

Possessions

Pour l'essentiel, sur lui :

- vêtements de luxe confortables et surtout résistants permettant la chasse en forêt. Prix : 8.000 pièces.
- magnifique dague en os. FUM : 2, dégâts : 5 +1D2, prix : 800 pièces.
- une dizaine de pièces et gemmes pour une valeur d'une centaine de pièces.
- ** pierre de pouvoir : de charme (+1D10 à la compétence)
- beau cimeterre Békdem, bien équilibré. FUM : 4 à 5, dégâts : 5 +1D5, prix : 600 pièces.

Pour le reste :

- à la chasse : bel arc Wint en os et bois. FUM : 4 à 6, dégâts : 5 +1D5, prix : 800 pièces.
- la jouissance des biens de son père (la jouissance n'est pas la revente en douce)

Iok, serviteur Wint

Utilisé pour la chasse ou comme compagnon de promenade du Seigneur Melbidian Fils. Que les brigands se méfient de lui il est adroit au javelot et ambidextre avec 2 épées courtes. Il n'a pas d'arc mais utilise parfois celui de son seigneur.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 7
Vigueur : 6	Abstraction : 4
Mouvement : 7	Adaptabilité : 4
Agilité : 5	Vigilance : 6
Précision : 6	Aura : 6

Age 28 ans Sexe : masculin Beauté : 6 Ambidextre
Taille 1m55 poids : 5 corpulence moyenne
cheveux blonds, yeux noirs et peau très basanée

Points de Vie : 11 Dégâts minimum : 6

Compétences

bagarre: 3	esquive : 3*	lance: 3*
javelot : 4*	épée courte : 3	arc : 2
survie en forêt : 4*	survie en ville : 2*	désert : 1*
discretion : 3	chasse grand gibier : 3*	fauve : 3*
chasse (homme) : 2*	couper une bourse : 1	baratin : 3

Histoire

- * chasseur (+3 points de compétence, répartis dans 3 chasses)
- * guerrier (idem avec 3 armes)
- * survivant (idem pour 3 types de survies différentes)

Possessions

- pagne, bottes en fourrure, peau de bête, sac
- 3 javelots, FUM : 2 à 5, dégâts : 6 +1D4, prix : 100 pièces l'unité.
- 2 épées courtes, FUM : 3, dégâts : 6 +1D3, prix : 80 pièces chacune.
- poignard Wint. FUM : 2, dégâts : 6 +1D2, prix : 30 pièces.

Expérience

Note pour d'éventuels joueurs : 16 + (donc 8 pts d'aura) on déjà été distribués dans les compétences car il est plus vieux que la moyenne des personnages débutants. Le Maître du Jeu peut décider d'en retirer autant qu'il le souhaite ou continuer à diriger Iok parmi un groupe de personnages joueurs.

Talé, servante attitrée

D'origine Straali Talé est de la famille qui sert les Melbidian depuis plusieurs générations. Son seigneur – le fils – la traite bien et généreusement pour ses qualités. Elle est aux petits soins avec lui et tient parfois le rôle de concubine sans jamais être jalouses des autres femmes : Talé les aime autant que son seigneur.

Le jeune Melbidian lui a promis de la prendre comme seconde épouse dès qu'il en aurait une première – il ne peut l'épouser tout de suite comme première épouse, c'est une servante et leurs pères s'y opposeraient tous les deux mais cela sera convenable comme seconde épouse, concubine officielle et mère. Elle peut être interprétée en jeu par un joueur sans aucune adaptation particulière.

Caractéristiques

Force : 3	Volonté : 6
Vigueur : 6	Abstraction : 4
Mouvement : 4	Adaptabilité : 5
Agilité : 6	Vigilance : 4
Précision : 5	Aura : 5

Age : 14 ans Sexe : féminin Beauté : 8 Droitier
Cheveux noirs, yeux pourpres et peau halée.
Taille : 1m 43 poids 2 (35 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 9 Dégâts minimum : 4

Compétences

esquive : 2	bagarre : 2	discrétion : 2*
couper une bourse: 2	survie ville : 3*	en forêt : 1
massages : 3*	baratin : 2	soins : 3*
charme : 2*	empathie : 1*	

Histoire

- * servante (+3 points de compétences déjà répartis)
- * compétente (+3 autres points)
- beauté typée de part sa faible corpulence (35 kg) et surtout ses yeux pourpres (très rare) qui lui donne aussi un regard étrange et profond (+2 à la beauté si le D6 de variation est un malus – voir livre joueur).

Possessions

En tant que servante attitrée, Talé n'a pas vraiment de compte à rendre et se trouve libre d'utiliser ce que bon lui semble dans le cadre de ses fonctions.

Ce qui suit lui est personnel :

- 3 tenues communes faites d'un pan cuir parcheminé enroulé à la taille. Prix de chacune : 200, 400 et 1.000 pièces, de la plus humble à la plus belle et il va de soit que la dernière n'est que prêtée par les Melbidian.
- sandales en cuir de très belle qualité, prix :
- une gemme offerte par le seigneur Melbidian fils, d'une valeur de 130 pièces.
- diverses breloques : 80 pièces.
- une centaine de pièces d'économies. N'oubliez pas que c'est une servante, elle est donc nourrie logée et payée : quelques pièces par semaine.

L'ARRIVÉE DANS LES TERRES

Après quelques périls éventuels (voir « *Evènements Divers* » p. 57), les personnages parviennent à un hameau Bold / Straali où ont leur apprend qu'ils sont sur les terres du Seigneur Melbidian. Ils devraient arriver au palais en fin de demi-journée de marche vers la après-midi avant que No ne se couche.

L'accueil est chaleureux mais il n'y a rien de notable à apprendre là. Néanmoins ces terres ne sont plus si paisibles qu'autrefois même si cela est insidieux. Le vieux sage du hameau peut dire avoir senti « *qu'un vent de colère s'abattra bientôt* » par exemple. Il est aussi possible en plus de la rencontre décrite ci-dessous avec un errant que les personnages doivent venir en aide à la veuve et l'orphelin. Le Maître du Jeu est libre de piocher parmi les incidents page 57.

RENCONTRE IMPRÉVUE

Alors que le groupe est déjà bien avancé dans les terres des Melbidian et que la forêt ne semble pas particulièrement dangereuse, se présente sur le chemin ce qui semble n'être tout d'abord qu'un pitoyable voyageur...

Vêtu de guenilles il traîne derrière lui avec lassitude une épée à deux mains, et alors que l'odeur cadavérique de cet être parvient aux nez des personnages son regard vide et sans pupilles se pose sur les aventuriers. C'est le premier des errants que les personnages rencontreront. Il est décrit dans les règles additionnelles page 32 et à la fin du livre avec les autres serviteurs des ThéoMages dissidents page 70.

Celui qui se présente à eux a bien l'intention de mettre fin à leur quête mais n'attaquera pas le premier. Toutefois gageons que les joueurs se feront une joie de l'occire – ne serait-ce que parce qu'un Maître ou un Mage ne peut le laisser errer – même s'ils risquent fort de le sous estimer à cause de leur manque d'expérience. Le pouvoir de régénération est à adapter à la puissance du groupe. De plus il se battra sans malus de douleur ou de fatigue et doit être réduit en pièce pour ne pas se relever à la fin du combat sous peine de se remettre en quête des personnages. Pour finir les organes qui étaient vitaux ne lui servant à rien, les attaques perforantes ne lui feront jamais plus de 1 point de dégât (ce point peut être appliqué à tous

les morts-vivants) : il doit être détruit comme une statue animée.

MELDOIS, BOURGADE STRAALI

Il n'y a pas grand-chose à en dire. C'est une bourgade de petite taille pour ce lieu, les personnages auraient pu s'attendre à plus grand vu sa proximité avec le palais. La famille Melbidian demande de 30 à 200 pièces par terrain occupé et par lune mais ne possède presque aucun bâtiment dans Meldois.

Une centaine de familles avec plusieurs enfants vivent à présent de l'agriculture et d'un peu de commerce (une dizaine plus un petit marché) avec pour principal client la famille Melbidian elle-même. Il n'y a qu'un gros négociant avec l'extérieur qui travaille pour les Melbidian et s'occupe aussi de l'unique (mais grande) auberge relais, vestige du passé prospère avec les caravanes. Aucun Maître ou Mage n'est présent mais quelques artisans et deux vieux sages qui organisent parfois des réunions sous le grand chêne pour régler les conflits avant de faire appel au seigneur.

Il est peut probable que les personnages cherchent des leur arrivée à passer par Meldois pour faire des achats et il n'y a rien d'exceptionnel ici. Questionner les villageois n'est pas une très bonne idée car le palais est si proche que le seigneur aura vent de l'enquête dont il fait l'objet par des inconnus. Néanmoins les voyageurs peuvent profiter de la rivière qui borde la bourgade pour se rafraîchir avant de se présenter au seigneur.

La vit est ici paisible, trop peut être : typiquement le genre d'endroit où le quotidien fini par lasser ceux qui ne savent se contenter de ce qu'ils ont et fait naître des vocations d'aventuriers. Néanmoins le quartier des indigents n'est pas constitué de plus d'une dizaine de battisses délabrées. Comme toutes les bourgades un certains nombres de voyageurs sont venus poser leurs sacs ici et se sont installés définitivement. On compte ainsi quelques familles Bold, et même Wint et Békdem.

LE PALAIS

Il se trouve à proximité de Meldois et est entouré de prés où sont élevés des troupeaux de chèvres et de chevaux.

Le corps du palais. Il est de plein pied malgré trois coupoles qui l'ornementent. Il se compose – pour ceux qui réussissent un jet de *survie en ville* sous la vigilance – à vue de nez d'une quinzaine de pièces principales et d'un nombre incertain de plus petites certainement pour les domestiques. En fait les pièces les plus grandes sont luxueuses certes mais plutôt dépouillées de mobilier et il n'y a "que" quatre chambres pour les invités.

Les ailes se prolongent sur l'arrière du palais lui donnant une forme de U. Un jardin d'agrément se trouve à l'abri de ces dernières, signe d'une richesse, sinon présente, du moins passée. Il est bien entretenu et comporte un petit bassin (une centaine de mètres carré).

L'ACCUEIL

Les joueurs auront le choix de montrer ou non leur dague de Maître ou de Mage. Il est préférable pour être reçu par un seigneur et avoir des réponses qu'une d'elles soit visible.

Un jet réussit d'*érudition* sous l'adaptabilité le leur signalera s'ils ne le comprennent pas seuls.

Présentations

La porte s'ouvre sans avoir à y frapper sur un hall d'accueil, c'est un serviteur qui vient de l'ouvrir. Le Seigneur Melbidian Père a été prévenu de l'arrivée de visiteurs par des serviteurs qui les ont vus depuis les fenêtres ou les camps voisins. Il est affalé avec nonchalance dans des coussins moelleux et abaisse une coupe de vin à l'entrée des personnages. « *Bienvenu en mon palais voyageurs* ». D'un signe de la main il propose aux personnages de prendre place au milieu d'autres coussins. Il s'adresse en regardant plus particulièrement l'homme qu'il prendra pour le porte-parole (aura la plus haute) avec une préférence pour les Maître ou les Mages.

A peine assis, trois servantes viennent laver les pieds des voyageurs à commencer par les personnalités les plus importantes. Elles en profitent sans s'en cacher pour placer l'équipement encombrant, dont les armes, derrière des colonnades. Comme il se doit les dagues sont conservées par les personnages afin de ne pas laisser entendre qu'ils sont venus avec l'intention de nuire au seigneur des lieux. Les blessés seront amenés à l'écart pour recevoir des soins (bandages + cataplasmes : 1D6 PdV regagnés dans la nuit à venir) et même une potion de guérison s'il s'agit d'un Maître ou d'un Mage (+1D4 PdV immédiat).

Pendant se temps, alors que les personnages se font laver les pieds en buvant et mangeant des fruits frais, le Seigneur Melbidian commence l'entretien. Les joueurs peuvent poser les questions qu'ils leur semblent utiles mais ne peuvent converser entre eux à voie basse sans être impolis. De toute façon l'ambiance guindée qui règne sur la pièce incite à la prudence. Des jets réussis en *empathie* permettent rapidement comprendre qu'à chaque question posée leur hôte jauge les raisons de la visite. Il n'est pas possible de le baratiner, au mieux d'user de son éloquence et de prudence pour ne pas dévoiler plus que nécessaire : le seigneur ne manque pas de demander pourquoi et comment avec tact et une naïveté de façade.

Arrivée du fils

Passées les premières questions les portes de l'entrée s'ouvrent sur le fils du seigneur. Il revient de la chasse et dépose une biche qu'il portait sur les épaules. L'atmosphère se détend un peu alors que les Seigneur Melbidian Père et Fils entament chacun de leurs cotés des discussions avec les personnages.

Palabres

Pendant tout ce temps les personnages ne peuvent pas s'entendre sur les questions à poser ni se mettre d'accord sur ce qui doit être dit ou non : ils sont toujours avec le seigneur et son fils. Un jet réussi d'*érudition* sous la vigilance avec un malus de 1 dé ou de *pierre de pouvoir* (vigilance aussi) sans pénalité permet de remarquer que le Seigneur Melbidian Père porte une pierre de pouvoir. Impossible d'en savoir plus sur elle sans examen plus poussé. Toutefois l'origine de cette pierre ne semble pas

faire de doute et aucun ThéoMage digne de ce nom ne laisserait à un associé – même seigneur – un tel bien.

Pourtant le groupe reste encore sur sa faim et doit parler d'autres choses que ces ThéoMages pour ne pas éveiller de soupçons, les intentions de ce seigneur ne sont pas connues.

Voici ce qu'il est possible d'avoir comme réponses avec les bonnes questions :

- les ThéoMages sont connus des Melbidian depuis près de six ans. Ils ont été rencontrés alors qu'ils n'étaient que de passage dans la région.
- le seigneur profite chaque année qu'ils soient de passage pour faire appel à eux : il est très satisfait de leurs compétences d'arbitre
- (avec plus d'insistance) quelles compétences ? voir à distance par exemple... Le seigneur fera tout pour se montrer évasif en donnant comme indications des banalités sur les ThéoMages "en général" mais pas eux en particulier. Néanmoins les personnages apprennent que ce sont effectivement des individus dotés de pouvoirs ThéoMages.
- grâce à eux la course se déroule sans trouble notoire.
- oui, la course rapporte. Est-ce un mal ? Pourquoi serait-elle coûteuse pour les Melbidian ?
- non les ThéoMages ne sont pas de la région mais viennent de la cité Fost To, à l'embouchure du fleuve Rho d'après ce que le seigneur sait / dit savoir. Il soupçonne secrètement qu'ils viennent de plus loin : les collines d'O ?
- ils sont repartis le lendemain de l'arrivée de la course. L'empathie des personnages peut montrer que ce départ a été plus rapide que le seigneur ne s'y attendait, peut être même précipité.
- le seigneur est surpris qu'un mort-vivant rodait sur ses terres et sait gré les valeureux héros de l'en avoir débarrassé. Il fait venir son intendant et lui demande des patrouilles pour vérifier qu'il n'y en a pas d'autre.
- les affaires vont biens. Il est impossible sans être impolis d'en demander plus et encore moins de faire allusion au déclin de la famille. Toutefois le Seigneur confirmera si on le lui demande qu'il n'a malheureusement plus de femmes.
- si les personnages sont chasseurs il passeront un bon moment avec le fils. Un jet de *chasse au grand gibier* montrera qu'il a correctement préparé la biche pour le repas du soir. Sans être un chasseur Wint compétent, ce Straali reste un passionné de chasse.

Invitation

Alors qu'il semble évident que l'entretien n'apportera pas plus d'informations le Seigneur Melbidian Père propose d'inviter les personnages pour la nuit dans le palais. Un jet de *survie en ville*, d'*érudition* ou de *parler Straali*, confirmera aux plus dubitatifs que c'est la coutume. Cela serait une offense de refuser et laisserait entendre que le groupe à mieux à faire ou pire qu'il est pressé de rattraper les ThéoMages. Hors à ce stade, rien n'indique le degré d'implication de la famille Melbidian.

LA SOIRÉE

Les convives sont conduits à leurs chambres pour se préparer au repas et se délasser un peu s'ils le désirent avec accès aux bains du palais. Néanmoins les déplacements se font escortés de serviteurs afin que les invités ne manquent de rien et trouvent toujours leur chemin. Les personnages dotés de sens spéciaux – 6^{ème} sens, sens du danger... – sentiront une certaine gêne comme si on les observait en secret pour mieux les piéger.

Le repas en lui-même n'a rien de particulier – biche rapportée tantôt, légumes, fruits, vins – et n'est que la prolongation de l'accueil qui a été fait. Du moins les personnages apprécieront la qualité des mets servis : regain accéléré de 1 point de volonté. C'est aussi l'occasion pour une femme du groupe d'user de ses charmes sur le jeune seigneur pour préparer une nuit propice aux confidences. Une attention plus particulière sur le fils montrera grâce à une bonne *empathie* qu'il est attaché à sa servante attirée – ce qui ne veut pas dire qu'il lui est fidèle – Talé. Un jet de *vigilance* permettra de remarquer chez cette dernière son unique regard pourpre – elle ne regarde pas dans les yeux les personnages.

LA NUIT

La nuit venue il ne sera toujours pas possible de fouiller le palais, des serviteurs restant devant les chambres à la disposition des invités sur ordre de leur seigneur. *Toute action belliqueuse ou indigne sera sanctionnée par le retrait du personnage fautif par les autres Maîtres ou Mages ou ses supérieurs le moment venu.* Reste qu'il est possible de demander de visiter une partie du palais, spécialement si c'est une belle jeune fille qui le demande au Seigneur Melbidian Fils. Cette dernière à la possibilité assez facilement de le séduire avec la compétence *charme* ou du simple fait de sa beauté (7 et + avec aura 5 et +). Si le fils ne peut en dire d'avantage, au moins il est possible d'apprendre avec une bonne *empathie* qu'il ne sait effectivement pas grand-chose et devrait être digne de confiance le moment venu... si les choses sont habilement présentées.

PENDANT CE TEMPS...

Les ThéoMages dissidents campent sur la route du retour vers chez eux, au Ta des collines d'O. Ils savent à l'insu des Melbidian grâce à une pierre de contact que des voyageurs posent des questions sur eux. Ils ne parviennent toutefois pas à sonder leurs intentions mais souhaite les ralentir dans un but préventif tous ceci n'augurant rien de bons.

Ils préparent alors un rituel permettant à Maël d'agir de plus loin, ce qui se produit dans la matinée. Malheureusement le manque de temps et de matériel en limitera la dangerosité.

DUR LENDEMAIN

Les personnages n'ont plus de raisons de rester d'avantage, le Maître du Jeu doit leur permettre de poser les questions la veille.

EMPLETTES

Le Seigneur Melbidian Père invite le groupe à faire des achats dans la bourgade voisine si les personnages ont besoin de se ravitailler, avec des prix avantageux il va de soit. S'ils acceptent un serviteur leur remet un jeton de cire cachetée pour prouver leur bonne fois aux commerçants : un tiers de réduction environ. Le jeton se brisera puis s'effritera en quelques jours et perdra toutes utilités, ce que permet de révéler un jet d'*érudition AlchiMaître* ou d'*évaluation*.

INTERFÉRENCES

Que le groupe passe par Meldois ou non plusieurs malheurs se produisent :

Embuscade

Après une heure de route, une flèche est décochée sur l'un des voyageurs par le Seigneur Melbidian Fils qui s'enfuit aussitôt au triple galop vers le palais. Personne ne le sait encore, mais il est sous l'emprise de Maël. Cette ThéoMage dissidente utilise ses pouvoirs *double vue*, *contrôle des corps* et *3^{ème} oeil* pour provoquer la chute de la famille Melbidian et des personnages. Reste qu'elle prend des initiatives que ses associés jugeraient hasardeuses mais ces derniers n'ont pas les facultés de Maël et ne peuvent suivre ce qu'elle fait. Voir page 93 si vous voulez déjà en savoir plus sur ces "ThéoMages" et leurs moyens.

Meurtre

Au palais le Seigneur Melbidian Père vient d'être poignardé. Une des dagues du fils à ses côtés, maculée de sang. Personne n'a vu ce qui c'est passé mais les serviteurs reconnaissent parfaitement cette lame. En fait la victime c'est faite "suicidée" par Maël.

Iok et Talé, fidèle au fils et ne pouvant le croire coupable partent à sa recherche dans la forêt pour le prévenir et lui permettre de décider de ce qu'il convient de faire. Ils retrouvent leur seigneur en état de choc dans les bois à quelques centaines de pas des prés du palais.

LE CHOIX

Plusieurs options s'offre au Maître du Jeu suivant les directions qu'il compte faire proposer aux personnages :

- le fils doit-il être trouvé par les personnages ?
- est-il coopératif ?
- doit-il être emprisonné pour être jugé ou accompagner le groupe en secret pour prouver son innocence ou être jugé hors de ses terres par un ThéoMage compétent ?

- quel degré de culpabilité le Maître du Jeu désire-t-il donner au jugement ?

Il est évident que cette partie de la campagne est d'autant plus intéressante si le jeune seigneur et ses serviteurs sont interprétés par des personnages. Mais dans ce cas le Maître du jeu doit veiller à ce que l'aventure puisse débiter pour lui et non se terminer avant d'avoir commencer. Ceci implique que le groupe principal (celui sur la trace des ThéoMages) puisse *et souhaite* accueillir le seigneur et sa suite.

- si le seigneur reste au palais : il parviendra à se suicider "grâce" à Maël qui devine où il est...
- s'il accompagne le groupe : Maël, trop fatiguée de sa matinée, ne pourra le trouver par elle-même pour le tuer.

CONCLUSION

COTÉ JOUEURS

Cette partie de la campagne permet au Maître du Jeu de tester les joueurs pour savoir s'ils parviennent à se débrouiller seuls pour entrevoir les actes des ThéoMages dissidents.

Si trop de leurs questions ne trouvent pas de réponses et nécessitent l'aide d'une tierce personne, des personnages non joueurs devraient les accompagner pour leur donner un coup de pouce. Un jeune ThéoMage comme Ena (voir page 85) peut être désigné pour les aider par leurs Maîtres et Mages.

Il faut espérer que les joueurs auront posé les bonnes questions et connaîtront la direction à suivre : cité Fost To, à l'embouchure du fleuve Rho. Renseignements pris, il est aisé de trouver des caravanes pour cette direction à Foudann, une grande bourgade Straali à deux jours de là.

Si l'errant rencontré précédemment n'a été pas réduit en pièces, il apparaîtra une nouvelle fois sur le trajet vers Foudann.

Expérience : ½ point d'aura.

COTÉ THÉOMAGES DISSIDENTS

Dans tous les cas les ThéoMages dissidents continuent leur route. Maël ne parvient plus à agir à d'aussi grandes distances (plusieurs jours à cheval) sans l'aide de rituels. Ceux-ci ne sont pas aussi "simple" à exécuter sans avoir localiser la cible. Maël savait que les Melbidian seraient dans le palais mais maintenant c'est une autre histoire pour trouver le groupe. Il faudrait *beaucoup* de temps et d'énergie, les ThéoMages dissidents ne sont pas sûr de pouvoir se le permettre et l'un d'eux, Ogan, est secrètement contre ce qu'a fait Maël. S'il avait su il aurait fait échouer cela.

ALTERNATIVE

Ce chapitre détaille entre autre les événements impliquant les ThéoMages dissidents vus par le Seigneur Melbidian Fils jusqu'à l'arrivée des personnages joueurs, mais il donne aussi de nombreuses informations pour le Maître du Jeu. Son utilité n'est donc pas uniquement – comme vous allez le voir – de permettre au jeune seigneur et ses serviteurs d'être interprété par des joueurs.

L'AUTRE DÉPART

Il a été évoqué à plusieurs reprises dans les chapitres précédents de la campagne la possibilité pour les joueurs d'interpréter des personnages pré tirés. Ce chapitre-ci détaille cette alternative. Les personnages concernés ont déjà été évoqués eux aussi : le Seigneur Melbidian Fils et ses serviteurs Iok et Talé ainsi qu'Ena et Dongai. Ils sont tous décrits avec leurs fiches au chapitre de ceux qui accompagnent, page 85 et suivantes.

Si d'autres personnages sont indiqués à la fin du livre comme des possibilités pour les joueurs, ce sont ces cinq derniers qui constituent un groupe particulier. La raison en est la présence du Seigneur Melbidian Fils et de personnes ayant un réel désir de l'aider dans la quête particulière qui sera la sienne.

Ce chapitre sert aussi à constituer les personnage d'un second groupe de joueur destiné à croise le premier, mais dans tout les cas il permettra de mieux comprendre le Seigneur Melbidian Fils et les gens qui l'aident.

SYNOPSIS

Les chapitres précédents ne sont pas obsolètes, mais vu sous un angle différent : celui du Seigneur Melbidian Fils interprété par un joueur et la vengeance qu'il mènera.

- il n'a pas fait la course d'introduction mais y a assisté.
- approche les ThéoMages dissidents sans se douter des implications et de ce que fait sont père.
- rencontre avec des enquêteurs (les aventuriers décrits initialement comme le groupe interprété par les joueurs).
- il devient fou et tente de tuer un enquêteur alors qu'il se sent sous l'emprise d'une force étrangère.
- son père est retrouvé mort. Le fils ne se souvient pas l'avoir tué pendant qu'il perdait le contrôle mais c'est pourtant une de ses dagues qui a servi à le poignarder.
- vengeance : après avoir compris ce qui venait de lui arrivé le Seigneur Melbidian Fils part sur les trace des ThéoMages dissidents venger son père et laver son honneur.

POINT DE VUE DU SEIGNEUR MELBIDIAN FILS

DEPUIS CINQ ANS

La famille Melbidian organise une course lui permettant de s'enrichir avec un minimum d'investissements.

Première course

Il faut bien comprendre que le fils avait 14 ans lors de la première édition, autant dire qu'il n'avait pas la tête aux intrigues de seigneurs pas plus qu'à la gestion du palais ; il ne l'a toujours pas du reste. Aussi ne se souvient-il que peu de la rencontre des ThéoMages dissidents avec son père, mais il sait qu'il n'était qu'au commencement il n'était que deux : Grurèche et Luden.

Ces deux là furent satisfait de la première édition de la course et pour cause : les pierres de pouvoirs ne leur échappèrent pas. Mais leurs esprits furent grandement troublés par le labyrinthe en ruine est ses démons. Déjà Grurèche et Luden étaient cupides mais ils franchirent le pas en s'abstenant de faire connaître l'existence du butin. Ils ne mirent pas la famille Melbidian dans la confiance cela va de soi.

Seconde édition

La seconde année se joint à eux un ThéoMage aigrit et avide de pouvoir : Korken. Ce dernier n'ayant aucun pouvoir il proposa naturellement ses services de combattant pour protéger le trésor en échange d'une partie de celui-ci. Son arrivée tombait à pic pour rendre plus crédible leurs services pour la course et ils convaincrent le Seigneur Melbidian Père de ne pas se passer d'eux. Le fils ne manque pas de remarquer la présence de cet immense ThéoMage mais ne retient alors rien de la course. Il faut dire que ce n'est que la seconde édition.

Troisième édition

La troisième année des soupçons amenèrent des Archi ThéoMages à envoyer un diplomate enquêter. Mauvaise pioche ! C'est Uldek, un occultiste cachant sa capacité libération de mort qui fut dépêché. Ironie du sort c'est sa maîtrise à avancer sans dévoiler ses intentions (diplomatie, empathie, éloquence, charme...) qui fit de lui le candidat idéal. Faisant un rapport erroné par écrit de la situation en prenant soins de ne pas toucher le parchemin il berna les Archi ThéoMages qui attendaient sa réponse. Uldek devint dès lors le porte-parole du petit groupe de ThéoMages dissidents. La famille Melbidian ne connaît pas encore sa présence.

Quatrième départ

Quatrième année (l'an passé) : Arrivée de Maël. Elle est de ces ThéoMages très surveillés pour posséder à la fois les pouvoirs 3^{ème} oeil et contrôle des corps. Avec raison, car Maël succombât effectivement à la puissance qu'elle pouvait en tirer, sans parler de son pouvoir de double vue. Bref, le groupe de ThéoMages dissidents et la pierre de dissimulation feront très bien son affaire. Ajoutons qu'elle et Korken sont comme larrons en foire ; un amour platonique naît presque aussitôt entre eux ce qui ne les empêchent pas de se quereller parfois et avec d'autant plus de violence que leurs sentiments sont passionnés. Le jeune Seigneur Melbidian remarque pour ce qu'elle est de prime abord : elle belle ThéoMage. Il lui préfère Talé sa servante

mais il s'intéressera néanmoins à la course pour la première fois.

En la surveillant en cachette il comprend qu'elle est capable de voir à distance alors qu'elle rend compte à ses collègues de chaque événement sans s'être déplacée grâce à une transe méditative. Du reste cela ne le surprend pas que des ThéoMages puissent faire cela et il comprend mieux pourquoi la présence de Maël était nécessaire avec l'augmentation du nombre de concurrents. Son père ne semble pas avoir connaissance de ce pouvoir mais le jeune homme garde ceci pour lui : enfin quelque chose d'important que son père ignore et que lui connaît. Une belle revanche pour le fils mésestimé dont le père semble vouloir une meilleure descendance. Et puis qui sait, il pourrait craindre que la ThéoMage en profite pour enquêter sur les affaires familiales, auquel cas il ne la reverrait plus. Non pas qu'il soit dans la confiance de ces affaires, mais c'est précisément parce que son père ne lui dit rien que ce jeune homme s'imagine qu'il y a anguille sous roche.

Si certaines conclusions du Seigneur Melbidian Fils sont justes, il faut reconnaître que ce n'est que par chance car il n'est pas aussi observateur que cela le laisse entendre. Disons plutôt que c'est une suite d'erreurs de jugements qui l'amène à des conclusions hasardeuses mais justes. Ceci a son importance dans l'interprétation du personnage car il ne pourra pas donner d'explications claires à ceux qui l'interrogeront.

Faut-il ajouter que ce jeune oisif n'a pas conscience de son manque de perspicacité ?

Dernière nouvelle

Il y a quelques lunes un sixième ThéoMage, Ogan, a rejoint les autres. Sa présence parmi eux semble inexplicable : Cela faisait plus d'un siècle de bons et loyaux services, avec humilité et tempérance. Pourquoi a-t-il retourné sa veste ? En fait il c'est mis en tête de faire revenir sur leur position de dissidents ses compagnons, ou du moins de limiter leurs exactions. Il se sent responsable d'eux qui sont comme lui ThéoMage. Pour cela il est allé trop loin peut-être... Ogan a scellé depuis la course un pacte de fidélité avec eux par rituel.

Pourtant la présence de ce Mage ne va pas empêcher les événements qui suivront. Il perdra son statu de Mage comme les autres en cours de campagne.

DEPUIS LA COURSE

Même si le Seigneur Melbidian Fils n'est pas un génie, il est parvenu à sentir une certaine tension à l'arrivée de la dernière édition de la course. Mais ce coup d'éclat dans son jugement s'arrête là et il est incapable de comprendre pourquoi. Ce n'est pas faute d'avoir été présent, il était là à l'oasis durant l'arrivée et pas seulement pour profiter de la fête mais parce que son père avait désiré sa présence.

Il a entendu parler du cerbère et cela ne le rassure pas lui-même. Il n'est pas sûr de bien comprendre l'intérêt. Cela ne coûte-t-il pas des sous ? Il est en effet peu probable que cela ait été gratuit... c'est peut-être cela qui gêne son père. Mais pourquoi s'en faire, après tout ces ThéoMages n'ont-ils pas aidé la famille à s'enrichir ? Sans parler de la pierre de pouvoir que Maël lui a offert et qui lui permet de mieux charmer l'élue de son cœur.

AUJOURD'HUI

Les joueurs prennent la main. Les agissements de Maël décrits page 43 dans le passage « *Dur lendemain* » vont bientôt précipiter les personnages sur les routes. Il leur reste quelques heures de calmes d'ici au lendemain matin.

- le fils est en train de rentrer de la chasse avec Iok, une biche comme gibier.
- Ena est reçu par le Seigneur Père (joué par le Maître du Jeu). Elle ne connaît pas encore le fils et va pouvoir le découvrir tout en posant ses questions sur les ThéoMages. Elle est accompagnée d'autres personnages.
- Dongai vient de faire la connaissance d'Ena et peut lui avoir proposer de l'accompagner jusqu'au palais des Melbidian. Il a déjà eu l'occasion d'y livrer divers produits odorants et connaît de vue les occupants.
- Talé suit discrètement les conversations, sans être jalouse d'Ena. Elle est curieuse de nature et doit être en mesure d'informer son seigneur.

Ce passage peut assez facilement être joué en flash back : le Maître du Jeu informe le groupe que le Seigneur Melbidian Père a été tué il y a quelques jours. Les protagonistes se souviennent alors, et jouent cette rencontre mais aussi la tentative avortée de meurtre par contrôle des corps, la rencontre avec un errant etc...

LA QUÊTE DU SEIGNEUR MELBIDIAN FILS

Cette première partie de la quête est en fait l'introduction du groupe qui entoure le jeune Seigneur Melbidian à la campagne. Aucune difficulté donc, mais une ambiance inquiétante et de nombreuses questions sans réponses qui pousseront les personnages sur la route afin d'aider d'authentiques Maîtres et Mages comme Ena et Dongai.

CONCLUSION

Si tous ce passe bien il n'y a pas de raison qu'elle soit radicalement différente de celle proposée dans les chapitres précédents. La suite de la campagne est alors la même.

Expérience : ½ point d'aura et la possibilité supplémentaire de développer une nouvelle compétence (survie forêt ou ville) en prenant exemple sur un autre personnage ou en recevant le savoir de ce dernier (arme, occultisme) sous condition d'un jet réussi d'adaptabilité si le tuteur n'est ni Maître ni Mage.

PRÉPARATIFS À FOUDANN

ORGANISATION

Pour la préparation du voyage vers l'embouchure du fleuve Rho, le plus commode pour les personnages est de quitter les terres du de la famille Melbidian pour rejoindre Foudann à deux jours de là au to. C'est la bourgade la plus importante des environs. L'information est facile à obtenir auprès des habitants de la région. On leur indique qu'ils y auront le choix des caravanes et pourront prévenir des Maîtres des derniers événements afin qu'une enquête soit menée pour permettre de tirer les choses au clair. Même si les personnages ont fait cela la situation exige la présence d'un Maître ou d'un Mage pendant plusieurs semaines pour limiter les troubles et les personnages ne peuvent se permettre d'être immobilisés aussi longtemps. De plus ils ne sont pas assez expérimentés pour se voir confier la délibération d'un jugement (qui ne concerne que les Maîtres et les Mages du groupe).

FOUDANN

Cette bourgade de majorité Straali a près d'un millier de foyer ce qui en fait une très grande agglomération vu sa proximité avec les vallons arides de type steppe qui la séparent du désert.

On ne compte pas moins de 300 voyageurs qui font halte pour une période indéterminée. Ils vivent dans des bâtiments loués à la dizaine de petits seigneurs locaux, d'autres vivent dans les bas fonds parmi les indigents.

Il y a deux Maîtres Premiers éleveurs cultivateurs et artisans à leurs heures, un forgeron Maître du Métal et un AlchiMaître avec sa boutique. Tous ont un apprenti. Un TechniMage supervise la construction de la route pavée venant du centre vers Foudann, lui aussi a un apprenti qui lui sert de contremaître. A eux deux ils dirigent une centaine d'hommes qui campent à l'extérieur de la bourgade. La population a aussi ses artisans, une garde, de multiples commerces et cinq sages.

PERSONNALITÉS

Elles ne devraient pas avoir à faire de jet ou le minimum. Le maître du Jeu devrait considérer pour la fluidité de la partie que ces personnalités sont assez compétentes pour ne plus avoir à faire de jets dans leurs domaines en situation normale.

Les scores sont fournis au cas où, ne serait-ce que pour aider les personnages si un errant vient à s'égarer. Dans ce cas s'ils ont eu du mal à s'en débarrasser le Maître du Jeu peut choisir entre l'éradication par un troupeau de buffles de combat ou une démonstration de Maître hors de la ville plutôt que de l'y faire pénétrer et intercepter par la garde.

Ces personnalités ne manquent de rien et peuvent transmettre aux personnages Maîtres et Mages de leur branche ce dont ils pourraient manquer, mais en dehors de soins, de vêtements et de nourriture c'est peut probable aussi tôt dans l'aventure. Ils trouveront donc

principalement des conseils que le Maître du Jeu est libre de prodiguer.

A noter qu'il n'y a pour l'instant aucun ThéoMage, il est mort de vieillesse il y a une lune de cela et le nouveau n'est pas encore arrivé. Ce ne sera pas le cas pendant la campagne car il fera d'abord un arrêt sur les terres des Melbidian puis repartira informer ses collègues avant de revenir s'installer à Foudann.

Il n'y a pas non plus de Maître Feu mais on trouve trois de leurs fours qui sont en libre accès à la population mais peu utilisés.

Pour finir, leurs cultes ne sont pas indiqués car ils sont on ne peut plus attendus et communs.

Chesti, Archi Maître Premier herboriste

C'est un Straali de 45 ans. C'est lui qui partira sur les terres des Melbidian pour juger le fils s'il n'est pas avec le groupe. Il maintiendra l'ordre à Meldois en attendant l'arrivée d'un ThéoMage. Il dispose de plantes de vérité et d'un grand prestige dans la région. Chesti est le cultivateur de la ferme Maître Premier.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 7
Vigueur : 6	Abstraction : 6
Mouvement : 4	Adaptabilité : 6
Agilité : 5	Vigilance : 6
Précision : 7	Aura : 7

Age : 45 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Yeux et cheveux noirs, peau basanée et burinée.
Droitier Taille : 1m 52 Poids : 4 (55 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 11 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 3	bâton : 3	esquive : 3
épée : 4	orientation : 3	survie forêt : 5
érudition : 4	herboristerie : 5	survie en ville : 3
dressage : 2	culture : 5	marchandage : 2
évaluation : 3	empathie : 3	diplomatie : 3
équitation : 3	occultisme : 2	soins Premiers : 4
savoir appliqué bois : 4	artisanat bois : 4	
méditation : 3	concentration : 2	expérimentation : 4
lévitation : 2	botanique : 5	cultures secrètes : 4
alcool : 4	commun littéraire runique : 2	

Pouvoir

guérison : 4 libération de la vie : 4
perception de la magie : 3

Principales possessions

- dague d'Archi Maître Premier
- une très grande variété de plante.

- cimenterre en acier offert par un Maître du métal. FUM : 5, dégâts : 7 + 1D5 (grâce au tranchant de l'acier). Prix : n'est pas à vendre et il sera difficile de lui prendre !

Apprenti

Il n'a que 12 ans mais remplacera Chesti de son mieux (herboristerie 2) pour les quelques soins communs dont la population a toujours besoins.

Horas, Maître Premier éleveur

C'est un Bold de 30 ans. Sa spécialité est l'élevage et en particulier celui des buffles de combats et des chevaux. Il est grandement respecté dans la région car les pillards ne s'approchent plus à moins d'un jour de Foudann depuis qu'il s'y est installé il y a 12 ans.

Caractéristiques

Force : 8	Volonté : 7
Vigueur : 8	Abstraction : 5
Mouvement : 6	Adaptabilité : 6
Agilité : 8	Vigilance : 6
Précision : 5	Aura : 7

Age : 30 ans Sexe : masculin Beauté : 9
Yeux clairs et cheveux blonds, peau bronzée presque burinée.
Droitier Taille : 1m 95 Poids : 8 (125 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 16 Dégâts minimums : 7

Compétences

bagarre : 4	bâton : 5	esquive : 4
lance : 4	épée : 3	orientation : 3
dressage : 5	équitation : 5	érudition : 4
survie forêt, ville et désert : 3	marchandage : 2	
savoir appliqué cuir : 2	artisanat cuir : 3	
soins des animaux : 5	soins Premiers : 3	
chasse monstres et créatures : 3	expérimentation : 3	
communication animale : 4	concentration : 3	
méditation : 3	lévitation : 3	défense psychique : 2

Pouvoirs

sens du danger : 3

Principales possessions

- dague de Maître Premier
- bâton de combat de fabrication Maître Premier / Maître du Métal pour la lame en acier. FUM : 5, dégâts : 7 + 1D5 (+1 s'il frappe avec l'extrémité dotée de la lame)
- diverses herbes de soins, compatibles avec les animaux.

Apprenti

Il a 15 ans. Les personnages ne le verront presque pas tant il croule sous la tache. Mais il ne se plaint pas, c'est un grand honneur que d'être l'apprenti d'Horas : on dit qu'il sera un jour Archi Maître.

Méroche, Maître du Métal

Ce Bold a voué son temps au travail en atelier en particulier la forge des armes. Ceci explique qu'il ne joue que peut le rôle de "chasseur de brigands" mais qu'il se soit installé dans un lieu lui permettant d'avoir de nombreux métaux du monde entier grâce aux caravanes. Néanmoins il aide parfois de bon cœur son ami Horas pour protéger Foudann de quelque danger que se soit.

Caractéristiques

Force : 9	Volonté : 7
Vigueur : 8	Abstraction : 5
Mouvement : 6	Adaptabilité : 7
Agilité : 7	Vigilance : 7
Précision : 8	Aura : 5

Age : 36 ans Sexe : masculin Beauté : 5
Yeux et cheveux noirs, peau blafarde souvent noircie par le suif.
Gaucher Taille : 1m 88 Poids : 9 (135 kg) corpulence forte

Points de Vie : 17 Dégâts minimums : 8

Compétences

épée : 4 bagarre : 3 esquive : 3
aa2ma1m : 2 autres armes en métal : 2
méditation : 2 concentration : 3 expérimentation : 4
savoir appliqué métal : 5 artisanat : 4
tranchantes : 5
artisanat armes contondantes : 4, monnaie : 3
érudition : 3 marchandage : 4 évaluation : 4
équitation : 2 survie forêt : 3 survie en ville : 3
pierre de pouvoir : 2 runique ancien : 2 gravure runique : 3

Pouvoirs

perception de la magie : 3
Horas ne peut pas développer la libération des mots.

Principales possessions

- dague en acier, or et palladium de Maître du Métal
- splendide épée bâtarde en acier. Elle est la représentation du savoir de Méroche : acier, or et d'autres métaux dont un magique, runes pierres de pouvoirs incrustés... elle est aussi très lourde mais parfaitement équilibré. FUM : 5 à 9, dégâts : 25 + 1D6, dont +3 au dégâts pour l'acier et la qualité de la forge, +12 pour son essence magique !!! grâce aux matières magiques, runes et pierres de pouvoirs. S'il avait eu plus de temps à lui, il aurait pu en faire une arme digne des Maîtres Suprêmes du Métal.
- pièces diverses, dont des roues et billes de métal.

Apprenti

Il n'en a plus qu'un, de 13 ans. L'autre vient de partir sur les routes il y a quelques mois.

Déhurge, AlchiMaître

C'est un Straali natif de Foudann et s'y sent très bien. En fait il n'a jamais visité le monde malgré la proximité des caravanes.

Il fait peur aux enfant mais leurs mères sont ses premières clientes : ses savons parfumés sont massant et adoucissant et retire peaux mortes et impuretés. Les caravaniers ne manquent jamais d'en acheter pour leurs femmes sous peine de devoir dormir seuls une lune entière ! Mais par delà les savons c'est tous ce qui est parfumé et soins d'apothicaire et soins de beauté qu'il vent le plus, les gens préférant les alcools de Chesti aux siens jugés trop corsés et dangereux près d'une flamme ou sous le soleil du désert.

Caractéristiques

Force : 3	Volonté : 7
Vigueur : 3	Abstraction : 7
Mouvement : 3	Adaptabilité : 7
Agilité : 4	Vigilance : 3
Précision : 5	Aura : 7

Age : 54 ans Sexe : masculin Beauté : 5
Yeux marron, cheveux blancs et peu nombreux, peau blafarde mais poudrée avec ses produits de beauté.
Gaucher Taille : 1m 35 Poids : 4 (65 kg), membres maigres mais une belle bedaine.

Points de Vie : 6 Dégâts minimums : 4

Compétences

Elles sont toutes au niveau 4 : Alchimie, alcool, érudition, marchandage, survie en ville, artisanat papier, expérimentation, huiles, mixtures d'apothicaire, épices, concentration, méditation, lévitation, défense psychique, pierres de pouvoirs, occultisme, commun littéraire runique.

Possessions principales

- dague d'AlchiMaître
- quelques pierres de pouvoirs traînent dans son laboratoire mais son apprenti les a déplacées et ne les retrouve pas...

Apprenti

Il en deux, de 8 et 17 ans. Le plus vieux, Dongai, est un fils illégitime. Il est assez doué pour son âge : il a déjà bon nombre des compétences de son père à 2 et même bagarre, esquive et discrétion en prime.

Dongai, Apprenti AlchiMaître

C'est le fils illégitime de Déhurge et d'une femme de chef Békdem. Sa beauté métissée lui donne un franc succès auprès de la gente féminine de la ville d'autant qu'il peut faire des réductions voir de petits cadeaux parfumés.

Il peut être interprété par un joueur, mais ne quittera Foudann sur un coup de tête que pour tenter sa chance auprès d'un personnage comme Ena. Cet interprétation peut avoir lieu dès le début de la campagne ou en rejoignant son aimée en cour de route si un personnage

décède ou qu'un nouveau joueur se joint à la partie. De toutes façons son père ne pourra pas le retenir.

Caractéristiques

Force : 4	Volonté : 7
Vigueur : 6	Abstraction : 7
Mouvement : 2	Adaptabilité : 8
Agilité : 5	Vigilance : 3
Précision : 7	Aura : 7

Age : 17 ans Sexe : masculin Beauté : 9
Yeux clairs et cheveux blonds, peau bronzée presque burinée.
Droitier Taille : 1m 57 Poids : 3 (50 kg) corpulence faible

Points de Vie : 10 Dégâts minimums : 5

Compétences

Elles sont toutes au niveau 2 : Alchimie, alcool, érudition, survie en ville, huiles, mixtures d'apothicaire, épices, concentration, méditation, lévitation, défense psychique, commun littéraire runique, bagarre, esquive, discrétion.

Historique

- AlchiMaître
- métisse, beauté "passe partout" : pas de malus suivant les peuples.
- polyvalent : +12 points de compétence, mais aucune de supérieure au niveau 2 à la création et max 4 par la suite.

Possessions en aventure

- dague d'apprenti AlchiMaître
- encens, savons et huiles parfumées
- un grand sac de pièces
- 10 mixtures de soins des maladies.
- 6 potions de guérison (+1D6 PdV en une minute, une par semaine maximum sans quoi ce peut être un poison mortel)
- 6 pâtes de soins (+1D10 PdV en 3 jours, pas de restriction)
- huile anti-moustique (un mois)
- huile de protection contre le soleil (un mois)
- 2 semaines de vivres.

Soss, Capitaine de la garde

Ce Straali a été désigné par l'ensemble de la communauté pour diriger la garde de Foudann. Une maladie dont il s'est mal rétabli a fait baisser sa vue jadis perçante.

Caractéristiques

Force : 6	Volonté : 7
Vigueur : 6	Abstraction : 6
Mouvement : 6	Adaptabilité : 5
Agilité : 8	Vigilance : 4
Précision : 7	Aura : 7

Age : 31 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Yeux verts et cheveux blonds, peau halée.

Ambidextre Taille : 1m 63 Poids : 5 (75kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 12 Dégâts minimums : 7

Compétences

bagarre : 4	bâton : 4	esquive : 4
lance : 3	épée : 4	écu : 4
danse lame : 3	acrobatie : 2	orientation : 3
équitation : 3	survie ville : 4	marchandage : 2
charme : 2	concentration : 3	défense
psychique : 2		
empathie : 3	éloquence : 3	chasse (homme) : 4
soins : 2	survie forêt : 3	survie désert : 2

Possessions

- sandales, gilet sans manches et kilt en cuir. Prix : 800 pièces.
- belle dague indiquant qu'il est danseur lame. Prix : 450 pièces mais invendable.
- deux cimenterres de danseur lame parfaitement équilibrés. +1 en agilité pour le jet de danse lame, +1 aux dégâts. FUM : 4, dégâts : 8 +1D4, Prix : 2.000 pièces chacun.

COMMERCES

Il y en a près d'une centaine, répartis entre les échoppes, les étales des deux marchés et les cinq auberges relais qui accueillent caravanes et voyageurs.

On y trouve de tous, du plus ou moins bon et même de la qualité sans passer par les Maîtres.

Commerçant lambda : caractéristiques 4 ou 5, Compétences :

bagarre : 2, survie en ville : 3, marchandage : 4, évaluation : 3

CARAVANES

Elles sont de toutes tailles et il en arrive une par semaine, parfois plus. Elles repartent au même rythme dans toutes les directions. La prochaine à partir dans vers le fleuve Rho arrivera dans deux jours d'après ce que les Béeckdemmm peuvent dire, et devrait repartir après une halte de deux autres jours le temps de reposer les hommes et surtout les bêtes.

Les chefs Béeckdemmm ne peuvent indiquer précisément sur la carte des personnages un itinéraire, mais s'ils désirent voyager seuls il leur souhaite bonne chance et déconseille de passer sur la terre des bannis entre les collines à la source du fleuve Rho et les montagnes à la source du fleuve Ri Tu.

LA GARDE

Elle se compose d'une cinquantaine d'hommes à se répartir les rondes dans la bourgade. Ils ont tous au moins une compétence de combat à 3 et les plus respectables d'entre eux au niveau 4. De plus ils sont 6 à pratiquer les danses sabre : trois l'on au niveau 2, deux au niveau 3 et le dernier au niveau 4, c'est-à-dire plus que Soss le capitaine

de la garde. En revanche aucun n'est aussi polyvalent tout en restant compétent.

LES QUARTIERS

Certains sont nettement marqués d'autres non. Le Maître du Jeu doit se sentir libre de jouer dessus. Il est peut probable que les indigents bordent les plus beaux quartiers mais pour le reste rien n'empêche les mélanges, avec un quartier des plaisirs entre ceux des riches, des voyageurs et des caravaniers.

Le centre

C'est la partie la plus dense de Foudann et les bâtiments sont tous de 3 ou 4 niveaux (rez-de-chaussée compris) et adossés les uns aux autres. Pas de jardinets ici, mais des ruelles étroites où pousse la mauvaise graine. Les impasses et les porches obscurs sont à éviter à toutes heures.

Toutes personnes qui n'a pas la compétence *survie en ville* est une cible potentielle, autrement dit un aventurier est sûr de s'y faire agresser s'il ne sait pas à quoi s'attendre.

Voyageurs

C'est la périphérie de la bourgade, non loin des arrivées de caravanes. De part le nombre de gens à ne pas connaître les pièges de la ville, c'est encore dans ce quartier que les étrangers à la civilisation Straali sont encore le plus à l'abri de se faire détrousser : ils peuvent au moins compter sur la chance pour ne pas être choisi par un voleur !

La garde y fait de nombreux passages, il faut dire que le nombre de marchandises vendues est directement en rapport avec la fréquentation des lieux et ici elle est élevée.

Riches

Contrairement à ce que l'on peut croire les beaux quartiers ne sont pas spécialement proches des bâtiments Maîtres ou Mages, en tout cas pas à Foudann.

Indigents

Un quartier plus animé que les voyageurs ne s'y attendent. La majorité de ses habitants (une centaine) sont éméchés et à la recherche d'un coup juteux ou d'un plaisir coquin à moindre frais. Toute personne aisée se fera refoulée et dépouillée si elle ne court pas assez vite. La garde n'interviendra que pour limiter les excès mais les débordements étant quotidiens... Passés ces quelques désagréments l'ambiance est tout à fait festive dès que No est couché.

Plaisirs

L'immense majorité des habitants y vivant sont des habitantes... Straali bien sûr et Béeckdemmm aussi mais dans une moindre mesure. On y trouve aussi quelques Wint et une seule Bold, métisse.

Beaucoup de voleurs viennent se remplir les bourses ici. C'est le principal risque de ce quartier, le second c'est d'attraper une maladie vénérienne (1 chance sur 10).

Bold

Ce quartier est le seul à majorité Bold. C'est la seule chose qui le distingue car on y trouve aussi des Straali, et tous les Bold de Foudann ne sont pas ici.

CONCLUSION : LE DÉPART

Après avoir pris le temps de découvrir dans un cadre paisible une bourgade type, et les personnages des uns et des autres, les joueurs vont pouvoir, enfin, se lancer dans le chapitre suivant sur les traces des ThéoMages dissidents.

Attention, les Maîtres et les Mages ne peuvent se soustraire à leur devoir d'aide et de protection sans au moins aller chercher quelqu'un de compétent pour les remplacer.

Si cette attente ne semble pas utile le Maître du jeu peut la réduire. Néanmoins il est intéressant que les joueurs disposent d'un peu de temps, le calme avant la tempête... En outre, ce chapitre permet de gérer si besoin le départ du Seigneur Melbidian à l'aventure avec d'autres personnages.

Expérience : il n'y a pas matière à gagner en aura dans ces préparatifs mais il est possible à ceux qui n'ont pas la compétence survie en ville de la développer au niveau 1 grâce à un jet d'adaptabilité réussi.

LE GRAND VOYAGE

Dans tous les cas le voyage doit paraître plus rapide qu'il ne l'est. Hors de question de le gérer au quotidien, et dans cette optique il est décrit en un chapitre unique.

LE TRAJET TYPE

Pour résumer voici le trajet effectué par les personnages *approximativement*. Car rien ne tient nos valeureux aventuriers à l'emprunter plus qu'un autre et encore moins à pénétrer les grandes bourgades. Au mieux c'est celui qui paraît le plus évident, probablement un des plus courts et sûrs, vraisemblablement celui suivi par les ThéoMages dissidents.

FOUDANN – TU GUL

Ce trajet dure près de 3 mois et se passe plutôt bien : un ou deux combats dignes de ce nom par mois au maximum. Les premiers objets maudits sont trouvés. Pas plus de trois néanmoins. Il est conseillé de faire découvrir tout d'abord la ceinture maudite décrite page 54. Le drame qui l'accompagne est l'un des rares incidents autres que des brigands sur cette partie du trajet.

En passant par Tu Gul les personnages apprennent le soulèvement dans la terre des bannis décrit page suivante au passage *Premiers événements*. Faire un crochet par Gohé n'est alors pas une mauvaise idée. Le trajet peut se faire sur le fleuve ou le long de celui-ci avec des routes presque sûres. Gohé est aussi un grand carrefour d'où il est possible de se rendre rapidement où on le souhaite, enfin si tout va pour le mieux.

TU GUL – GOHÉ – GOH

Descente du fleuve Ri Tu depuis Tu Gul jusqu'à son embouchure. Le mauvais temps interdit les voyages maritimes vers Goh, inutile de passer par Gohé. Le voyage devra se faire le long de la côte par la terre. Néanmoins cela n'est pas pour déplaire aux caravaniers qui accompagnent encore peut être le groupe. Du reste les personnages peuvent facilement faire le voyage seuls car de nombreux villages sont sur le bord de mer et permettront l'approvisionnement en eau et poissons fumés.

La première partie, sur le fleuve dure un peu plus d'un mois, la seconde à terre presque deux. C'est là que les objets maudits finissent d'être trouvés sur la route de Goh.

TU GUL – GOH

Variation en coupant à travers les terres en profitant des bacs de Tu Gul pour traverser le fleuve. Ce trajet est plus lent à cause des grandes forêts et n'est certainement pas plus sûr pour autant !

GOH – TO

Ce trajet est facultatif. Il n'est à envisager que si les personnages désirent couper à travers la mer de To vers le mi malgré les nombreuses tempêtes. Il apparaît peu

probable que le risque soit pris même s'il n'est pas suicidaire grâce aux grands navires TechniMages présents à Goh en partance pour To. Notez que tous les personnages auront le mal de mer.

LES ÉTAPES

Contrairement à Foudann où ils disposaient de quelques jours, les personnages n'ont plus le temps de passer par le centre des bourgades qu'ils croisent pour flâner. C'est pourquoi ces agglomérations sont moins décrites, mais leurs tailles permettent au Maître du Jeu d'y préparer ce que bon lui semble, tout pouvant s'y produire, le pire y compris ! De même les Maîtres et les Mages n'y sont pas décrits car toutes leurs compétences y sont présentes ainsi que tous les profils de personnalités.

Entre chaque étape des événements divers sont décrits p. 57.

CHOIX À TU GUL

Cette bourgade ressemble beaucoup à Foudann sans être pour autant sa jumelle. Tout d'abord elle est plus grande, beaucoup plus grande : plusieurs dizaines de milliers d'âmes. Ensuite elle est au carrefour où le fleuve Gul rejoint le fleuve Ri Tu – d'où le nom Tu Gul de la bourgade – ce qui fait d'elle une cité fluviale fort différente des bourgades proches du désert.

Tu Gul est assez vaste pour que l'on y trouve ce que l'on souhaite et surtout que l'on si perde. Les joueurs doivent réussir un jet de survie en ville pour ne pas tomber dans les pièges des grandes bourgades Straali et de leurs malandrins. Du reste ces derniers n'ont pas vraiment peur de s'en prendre à des étrangers, même apprentis Maîtres et Mages s'ils ne connaissent visiblement pas la ville.

En résumé le principal danger pour les personnages est leur curiosité : hors de question de flâner ici comme à Foudann sans un chaperon. Reste que le groupe doit choisir ici de tenter un voyage sur les flots ou par la terre. Dans le premier cas ils descendent le fleuve vers la mer dans l'autre cas ils le traverse pour parcourir la forêt, mais ils doivent pouvoir faire ce choix en ayant connaissance du soulèvement dans la terre des bannis.

SUR LE RI TU VERS GOHÉ

Même en descendant le fleuve Ri Tu les personnages ne prennent pas le temps de se rendre à son embouchure et Gohé : Une barge commerçante remontant le fleuve indique au groupe que la mer est très agitée et la navigation y est impossible. Aussi il est proposé au groupe de descendre pour couper à travers terre et rejoindre la côte en se rapprochant de Goh. Cela fait gagner quelques jours car les personnages sont obligés de la suivre jusqu'à Goh en la remontant. Inutile donc d'aller à Gohé. Néanmoins ils n'ont pas perdu de temps car la descente du fleuve s'est faite dans des conditions idylliques : blessures physiques et morales sont largement soignées dans ce mois.

C'est aussi l'occasion de profiter des compétences des uns et des autres pour s'entraîner et dépenser jusqu'à un point

d'aura. Néanmoins le Maître du Jeu doit faire preuve ici encore de logique dans les compétences et caractéristiques dont il autorise la progression. S'il est possible de faire progresser la force ou l'agilité, le commun littéraire runique ou le parler Bold en ayant un professeur, il n'est pas aisé de développer le mouvement (où courir ?) comme la survie dans le désert...

NOTES SUR GOHÉ

Si les joueurs veulent absolument descendre le fleuve jusqu'à la mer, la vie à Gohé et son style sont un mélange de Tu Gul et de Goh. L'ambiance y est néanmoins cataclysmique avec de fortes tempêtes qui se succèdent depuis plusieurs semaines et interdisant la navigation. D'après les informations dont disposent les pêcheurs locaux, le temps est certes mauvais en cette période de l'année mais rarement autant. De plus ces intempéries s'étendent en mer à plusieurs jours, et peut-être même semaines !

C'est là que se rend la marchande de tissu décrite p. 88.

ETAPE À GOH

C'est la dernière grande bourgade vers go, d'où elle tire son nom et le groupe met un bon mois pour l'atteindre une fois le fleuve Ri Tu quitté. Goh est une des grandes agglomérations Straali les moins reluisantes et bons nombres de nécessiteux trop faibles pour survivre dans la terre des bannis vivent ici. Son port est mal entretenu au go, de nombreuses barges flottent là accrochées les unes aux autres servant de masures.

Toutefois Goh possède aussi de beaux quartiers à terre et le reste du port abrite des bateaux en bons états et vit de pêche et du commerce avec To et Gohé principalement mais aussi Nomé et Cézo.

Le moment est venu pour le Maître du Jeu de pimenter les événements de manière à inciter le groupe à s'enfoncer les méandres de Goh s'il souhaite provoquer diverses rencontres.

RENCONTRE AVEC UN ARCHI THÉOMAGE

... authentique, il est aussi vénérable que véritable.

S'il apparaît que le groupe suit le trajet indiqué en début de chapitre le Maître du Jeu peut attendre To pour cette rencontre. Mais attention à ce que les joueurs ne la ratent pas en changeant au dernier moment de direction ! Aussi il est préférable de la situer à Goh.

Tous ces événements devraient inciter avant même qu'ils ne surviennent tous à rencontrer un authentique ThéoMage pour avoir des explications. Comprenez par « *authentique* » : qui n'est pas l'un des six dissidents.

Celui-ci doit permettre de lever les doutes des personnages, et de faire les suggestions les plus évidentes mais il n'a pas la capacité de prévoir l'avenir ni de deviner les informations que les personnages laissent de côté. Toutefois cela offre la possibilité de percer à jour la présence d'objets maudits que le ThéoMage sait reconnaître grâce à un jet d'occultisme (3 ou 4 dés) sous son aura de 6 à 8 suivant les besoins du Maître du Jeu.

Ce ThéoMage donne aussi des informations venant des Maîtres et des Mages sur les différents événements du monde et le cas échéant donne des directives.

Question du jour : celle que les joueurs ne manqueront pas de se poser et dont ils feront profiter un ThéoMage officiel.

« Pourquoi nous, de jeunes Maîtres et Mages ?

- Parce que précisément votre jeunesse fera de vous une quantité négligeable aux yeux de ces renégats. Ils n'ont pas prévu malheureusement que vous puissiez gagner en expérience et en sagesse en surmontant les embûches qu'ils vous laissent comme autant d'indices de leur passage. »

INCENDIE D'UN QUARTIER

Il interrompt la rencontre décrite ci-dessus. C'est un "simple" accident qui n'a rien à voir avec les ThéoMages dissidents où la campagne. Mais c'est le genre d'événements fâcheux à se produire dans les grandes bourgades Straali où des quartiers entiers se construisent trop vite pour être bien bâtis. Néanmoins cela ne manquera pas de troubler les personnages et doit donner une ambiance apocalyptique incitant le groupe à retrouver au plus vite les ThéoMages dissidents.

TO, MERVEILLEUSE OPTION

Cette cité Fost occupe la totalité d'une petite île au milieu de la mer, ce qui à la vue de ses murailles donne l'impression au voyageur d'une ville qui émerge des flots. Une immense bourgade Straali flotte autour, dont une partie est sur pilotis, l'autre est constituée d'embarcations à fond plat agglutinées les unes aux autres.

Différents récifs encerclent To. Ils cassent les vagues et protègent les habitants des prédateurs marins les plus gros venant des profondeurs.

LES QUARTIERS STRAALI

Il est notable que seuls des Straali ont fait en masse le choix de rester ici lorsque les eaux sont montées il y a des éons. Car ce ne peut être qu'un choix : il est impossible, du moins particulièrement improbable, de faire escale à To par hasard puis d'y rester faute de mieux comme pour les autres villes.

Flottants

Ils sont composés de pêcheurs, de vendeurs ambulants, rétameurs etc. C'est aussi là que subsistent les plus pauvres à bord de simples radeaux fait de bric et de broc mais doté d'un "toit", version aquatique de modestes huttes.

Sur pilotis

Les familles les plus aisées y vivent ainsi que les commerces haut de gamme et les meilleurs artisans Maîtres et Mages. On y trouve tout ce que l'on désire ou presque : encore faut-il savoir le chercher. Ces quartiers sont sûrs, le seul danger est de se perdre.

Les constructions sur pilotis sont en principes bien entretenues, encore que l'on en trouve d'abandonnées et particulièrement délabrées car les marées en ont

rapidement raison. Malgré les dégâts de l'eau les bâtiments occupés restent impressionnants par leur beauté et leurs dimensions, identiques à celles des maisons terrestres avec plusieurs étages.

DERRIÈRE LA MURAILLE

De vastes palais élancent leurs tours vers les cieux par-dessus la muraille. Trois portes percent celle-ci. L'une permet le passage d'embarcations à fond plat, l'autre de grands navires, la dernière reste close malgré sa magnificence et son ouverture est réservée aux Maîtres et Mages Suprêmes. Dans tous les cas les accès sont filtrés et il faut être attendu ou y avoir des connaissances. Etre apprenti Maître ou Mage est insuffisant.

A la fin de la campagne un séjour exceptionnel y sera possible pour remercier les personnages méritant souhaitant visiter ou "déranger" les plus grands Maîtres et Mages présents. D'ici là une solution est possible : rentrer avec la vendeuse de tissus décrite page 88.

PREMIERS ÉVÉNEMENTS

Ce sont les premiers événements réellement majeurs, d'une envergure pouvant influencer sur le cours des choses pour l'ensemble des peuples d'Enchantements. Dès lors tous les Maîtres et les Mages de cette région – et des autres – ont à cœur d'en limiter les effets et de contrer une deuxième vague d'événements.

Ils émaillent l'arrivée du groupe dans les diverses bourgades où le groupe rencontre des Maîtres et des Mages pour se tenir informer. L'apparition de ces événements est d'autant plus simple que les personnages suivent le trajet évoqué en début de chapitre mais elle doit avoir lieu de toutes les façons.

SOULÈVEMENT DANS LA TERRE DES BANNIS

Désert situé entre les collines à la source du fleuve Rho et les montagnes à la source du fleuve Ri Tu. Les différents bannis de tous horizons sont successibles de s'y réfugier. Ses habitants sont à considérer comme des pillards et la loi du plus fort et la loi du talion sont les seules connues.

Les caravaniers Békdemmm contournent cette vaste zone par le go pour éviter les fleuves Rho et Ri Tu ou par le ta s'ils sont obligés de les traverser pour des raisons commerciales.

Les personnages ne devraient pas avoir à s'y rendre à moins d'une erreur d'orientation. Faire le voyage avec des Békdemmm évitera tous désagréments.

MORT DE L'ORACLE

C'est de l'oracle de Ri Gul qu'il s'agit, et c'est aux ThéoMages dissidents que l'on doit cela afin de masquer leurs déplacements. Si les choses évoluaient mal, ils provoqueraient aussi la chute de celui des collines d'O. Techniquement il n'est pas mort, du moins pas son enveloppe charnelle et son âme n'est pas détruite. Mais sa capacité d'oracle a été arrachée par un rituel des ThéoMages dissidents. Il pourra toutefois être rencontré

dans le chapitre « *Onirisme Mortel* » page 60. Les pouvoirs ThéoMages sont inutiles pour communiquer.

MALÉDICTIONS

Elles interviennent durant le voyage vers l'embouchure du fleuve Rho sur plusieurs semaines et sont apportées par des objets maudits. Ces malédictions sont destinées à occuper les Maîtres et les Mages suivant les six ThéoMages dissidents. Dans le meilleur des cas elles s'abattront sur leurs poursuivants, mais cela permettra au moins de discréditer le rôle des Maîtres et des Mages si ceux-ci n'aident pas les populations.

Le Maître du Jeu doit dispatcher ces objets maudits sur le chemin des personnages. Les lieux où ils se trouvent ne sont que sommairement évoqués car ne jouant aucun rôle en dehors de l'impact dramatique sur l'ambiance de la partie. De plus les personnages ne sont pas censés s'attarder plus que de raison si tôt le "mystère" découvert !

L'ordre dans lequel ils sont décrits tient compte de leur dangerosité et par conséquent il vaut mieux ne pas commencer par le plus redoutable dans la campagne sauf à vouloir condamner un personnage...

CEINTURE

De bonne facture elle n'est en apparence qu'une ceinture large de cuir épais avec une boucle en étain, belle mais commune.

Sa particularité est la malédiction qui touche la personne qui la porte à la nuit tombée : devenir un loup. C'est ainsi que la ceinture est découverte : les personnages entendent durant la nuit un hurlement de loup et sont alors tirés de leurs couches. Ils découvrent avec d'éventuels badauds un homme venant de tuer sa femme. Elle est pieds nus, vêtue d'une belle robe de nuit fermée par une ceinture (achetée à un mystérieux colporteur).

Un chasseur peut remarquer en remontant les pas que ces derniers étaient des traces de loup avant de devenir les traces de pieds de femme qui même au cadavre.

Le mari se suicide dans la nuit si rien n'est fait pour prévenir cela, en allant lui poser des questions, en identifiant la source du mal. Il faut aussi le rassurer etc... Un jet d'empathie sous l'aura permet de deviner qu'il ne vaut mieux pas laisser cet homme seul avec sa tristesse.

Emplacement type : bourgade Straali.

BAGUE

Elle permet aux ThéoMages dissidents de suivre l'évolution du groupe à travers des rêves puis le cas échéant à la fin de la campagne de prendre le contrôle de son porteur. L'aura de celui-ci baisse de 1 avec la bague, de 2 en la retirant et ne revient à la normale qu'après une semaine sans l'avoir touchée. Néanmoins elle peut donner l'illusion d'un objet béni car l'aura regagne 1 des 2 points perdus si la bague est passée au doigt.

La victime ne ressent rien en portant cette bague, mais les objets maudits que trouveront les personnages ultérieurement devraient les inciter à la prudence et revoir leurs dernières acquisitions. Du reste il est aussi possible que la bague soit purement et simplement revendue dans

une auberge relais ! En tout cas c'est un coup de tenté par les mystérieux ThéoMages. L'effet de ce piège est renforcé par sa variation que permet la perle décrite ci-après.

Emplacement type : maraud tué par un des personnages du groupe, brigand mort sur le bord du chemin ou troc fait à l'occasion.

PERLE

Elle permet aux ThéoMages dissidents de "deviner" l'arrivée des personnages. En effet ils détecteront la présence de cette perle si elle est à moins d'une demi journée de marche. Par un rituel cette perle a été associée à sa jumelle, elles disparaissent toutes deux avec une légère détonation et ne laissent qu'un tas de poudre.

Emplacement type : comme pour la bague. Maraude tué par un des personnages du groupe, brigand mort sur le bord du chemin ou troc fait à l'occasion. Soit elle est trouvée en même temps que la bague, soit il vaut mieux opter pour une des variations proposées. Peut très bien être trouvée sur un des errants envoyé par les ThéoMages dissidents.

COLLIER

Il s'agit d'un collier dans un métal peu commun (palladium pour les Maîtres du Métal et ceux possédant évaluation) où il est possible de ficher 3 gemmes. Les Maîtres et les Mages ne manqueront pas de voir là la possibilité de placer des pierres de pouvoirs. Malheureusement ces dernières se déchargeront en une semaine et seul un jet de manipulation des pierres de pouvoirs avec 1 dé de malus permet de déceler cette anomalie en vérifiant la capacité d'une pierre avant de la placer. Reste qu'elles se vident qu'elles soient utilisées ou non, ce qui mettra éventuellement la puce à l'oreille des érudits.

Emplacement type : louche, tel que le corps d'un errant ou à l'insolite comme un sac abandonné sur le chemin ou à demi enterré là où les aventuriers feront leur camp.

CAPE

C'est d'une certaine façon la plus dangereuse, en tout cas la plus spectaculaire des malédictions proposées ici. Son porteur est immédiatement possédé par un esprit démon particulièrement puissant. Seule la présence d'un esprit gardien (aura 8 et plus) éloignera le protégé de la cape. Il est possible avec un pouvoir tel que *sixième sens* ou *sens du danger* de deviner que la prudence s'impose. Idem avec d'autres pouvoirs comme *visions étranges*, *lire le passé*, *voir le futur*, qui offrent des informations précieuses à ceux qui savent les recueillir. Un jet de défense psychique avec trois réussites peu contrer l'attaque que subira obligatoirement la personne qui touche la cape. La victime la passera alors sur son dos et refusera de la quitter.

A noter que tous les bons et même mauvais esprits sont partis de la victime de la cape. L'aura tombe à 1 mais semble de 4 en apparence. Si le porteur avait une aura de 5 et plus ses compagnons verront dans cette baisse la révélation de sa cupidité, particulièrement avec un jet d'empathie. Le démon sait se faire discret et il n'est possible

de le deviner qu'avec une solide expérience : jet d'occultisme sous l'aura ou présence chez l'un des personnages d'un esprit gardien.

Plusieurs abominations vont être commises par la victime possédée, chacune peut être retardée d'une journée ou d'une nuit par un jet de volonté avec 3 ou 4 réussites (majeures donc) ou 2 réussites de défense psychique. S'il n'y a qu'une réussite le délais n'est que de quelques minutes ce qui peut toutefois changer la donne et éviter un massacre. Comme vous allez le découvrir il y aura à priori au moins une victime : le porteur de la cape qui se suicide.

Emplacement type pour la découverte : auberge relais isolée ou tout lieux d'un drame sanglant.

Premier crime

C'est en fait un "accident". Le porteur de la cape pousse l'un des personnages sur un ennemi ou frappé dans le dos dans une mêlée. Il est évident que l'accident ne se produit que dans une situation favorable pour le démon. Il s'attaquera donc en priorité à quelqu'un qui n'est pas protégé par de bons esprits ou qui ne possède pas sixième sens, sens du danger etc... La première victime est donc d'une certaine façon celle qui a l'aura la plus basse et qui devrait être la moins regrettée dans le groupe.

Second crime

Il a lieu si le groupe est encore nombreux avec deux personnes en plus du porteur de la cape, ou si une aide extérieure vient renseigner le groupe. Ce crime se déroule à l'abri des regards et prend par surprise une victime de plus qui est alors égorgée par derrière ou dans son sommeil.

Dernier crime

Le porteur de la cape attaque par surprise l'avant dernier membre du groupe d'un coup de dague dans le cœur. Considérez qu'il a 4 succès à opposer à un jet de bagarre ou d'esquive pour limiter les dégâts. S'il n'y a aucune réussite la victime meurt sur le coup, Dans l'autre cas appliquer les dégâts maximums plus le nombres de réussites restantes (un réussite unique fait le maximum de $1D4 - 1$ c'est-à-dire 3). Quelque soit le résultat le démon passe au suicide du porteur de la cape.

Suicide

Devant le ou les deux survivants, le démon fait se couper la tête au porteur de la cape. Les personnes voyant le spectacle perdent 3 points de volonté. Mais le suicidé reste debout et s'avance pour continuer à attaquer les personnes présentes en commençant par leur jeter sa propre tête décapitée. Un jet de volonté doit être réussi pour ne pas craquer devant cette scène.

- 1 réussite unique permet au prix d'un point de volonté perdu de prendre sur soi et d'agir.
- 2 réussites permettent d'agir en restant maître de soi.
- 3 réussites et plus donnent à ceux qui allaient craquer la force manquante (équivalent de 1 à 2 réussites pour eux).

Ceux qui n'ont aucune réussite perdent 2 autres points de volonté et leurs actes sont alors dictés par leurs compétences de combat :

- s'ils ont un niveau de 3 et plus pour se battre ils attaquent sauvagement, +1D10 en attaque – 2 dés en défense.
- s'ils ne sont pas compétent au combat (niveau inférieur à 3), ils prennent la fuite guidés par de bons esprits ou restent pétrifiés sur place alors que leurs mauvais esprits s'approprient à les offrir en pâture à l'esprit démon.

"Fiche" de la cape

Comme vous le voyez la cape maudite est la pièce maîtresse laissée par les ThéoMages dissidents pour défaire leurs poursuivants et provoquer ravages et destructions. L'objet étant doté de sa propre volonté (plus de 20) contrairement aux autres, il n'est pas possible de sauver son porteur avec son consentement. Il faut donc retirer de force la cape. Cette dernière ne dormant pas et percevant toute chose autour d'elle elle ne peut être prise par surprise. Autrement dit ne reste que la bagarre. Le jet se fait avec un malus de 1 dé pour limiter les contacts avec elle, et 2 réussites sont nécessaires pour la retirer sans que le porteur ne puisse la remettre. A noter aussi qu'il ne sert à rien d'assommer le dit porteur, cela n'empêchera pas la cape d'en contrôler le corps.

Tout contact prolongé avec la cape pour la prendre au porteur – ou persister avec une réussite unique en bagarre – provoque une libération d'énergie psychique ciblée sur celui qui la touche.

Caractéristiques et pouvoirs : volonté : 25, lévitation* : 5, contrôle des corps : 5, libération d'énergie psychique : 5, animation des morts* : 5, défense psychique : 5, défense magique : 5, libération de la mort : 5, séide : 5, possession : 5.

* la lévitation se transmet au porteur mais permet aussi à la cape de se mouvoir seule comme poussée par le vent. Le pouvoir animation des morts n'est ni plus ni moins qu'un contrôle des corps morts.

DIADÈME

Si après les autres objets les joueurs ne comprennent pas qu'il ne faut jamais « tester pour voir » il est probable – mais trop tard – qu'ils s'aperçoivent enfin qu'il ne faut jamais au grand jamais "tripoter" ce que l'on trouve inconsidérément.

La malédiction de ce diadème n'est ni plus ni moins qu'une condamnation à mort pour celui qui le porte ou le retire de sa tête. En effet son porteur est pris de violentes migraines dans l'heure qui suit celle où le diadème est mis sur la tête. La volonté chute de moitié et doit être testée avant chaque jet impliquant des capacités mentales. Dans le cas où il serait retiré une douleur intense parcourt alors la victime au niveau du crâne et cette dernière perd alors définitivement la moitié de sa volonté et ses capacités mentales sont réduites au tiers alors que du sang s'écoule des oreilles pendant que le personnage s'effondre à terre. Si le diadème est remis sur la tête seule la volonté chute de moitié mais le retirer une seconde fois équivaut à un suicide par hémorragie cérébrale...

Emplacement type : une victime trouvée sur le bord du chemin avec du sang s'écoulant de chaque orifice, de chaque pore de la peau. Elle vient de retirer pour la seconde fois le diadème.

CONCLUSION

Trois routes possibles pour le chapitre suivant :

- par la terre en longeant la mer. Passer par le désert bordant le monde est une assez mauvaise idée en raison du soulèvement dans la terre des bannis.
- par la mer en prolongeant le voyage de To vers le mi et les rives menant aux marches sombres.
- par rune depuis To vers l'oracle des Marches Sombres.

Expérience :

- ½ point d'aura s'ils n'ont pas subits les incidents depuis le début de la campagne et ont réussi pas eux-mêmes à en faire les liens.
- ½ point par mort évitée avec l'aide du groupe : Suicide du mari de la femme à la ceinture, personnages attaqués par le porteur de la cape, suicide du porteur de la cape.
- 1 point en occultisme pour un niveau maximum de 3 (jet d'adaptabilité si c'est le premier point après avoir discuter des événements, errants, malédictions... avec un Maître ou un Mage compétent en la matière.
- La compétence empathie peut apparaître au premier niveau ou passer au second pour les personnages qui ont fait leur possible pour comprendre leur prochain.
- Ceux qui ont fait des réussites majeures en volonté progressent de ½ point dans cette caractéristique.
- L'érudition des Maîtres et des Mages progresse – s'ils le méritent – de 1 niveau sans pouvoir dépasser le 3^{ème}.

ÉVÉNEMENTS DIVERS

Sont indiqués ici différents "incidents" ou curiosités à voir chemin faisant et qui participeront à l'ambiance du jeu. Ceux qui ne sont pas encore survenus sur la route des personnages doivent idéalement "égayer" le grand voyage, mais n'ont pas toujours de liens directs avec la campagne : Au Maître du Jeu de les utiliser à sa convenance.

Cependant certains événements peuvent devenir des sources d'indices et parfois d'expérience. Dans ce cas un gain de ½ points d'aura est possible avec des actes de bravoure.

INCIDENTS

DISPUTE FAMILIALE

Un Straali est devenu fou et tente de tuer sa famille avec une épée. Ses deux enfants sont déjà grièvement blessés et la mère fait écran en se mettant en boule sur eux. C'est un grand Bold un peu éméché qui tente de s'interposer et de sauver mère et enfant. Le Bold se bat courageusement avec un bâton mais il a trop bu et se fait vite blesser.

Là-dessus les personnages arrivent. Ils voient un Straali se battant avec un Bold couvert de sang et ayant visiblement éméché, et une petite famille Straali à terre, encore en vie mais dans une mare de sang et pris de stupeur. Que font nos héros ?

Emplacement type : hameau Bold / Straali avec une auberge relais, quelques champs. Aucun Maître ou Mage, tout au plus un vieux sage. Pas de gardes, les hommes assurent la protection de cette petite communauté.

ESPRIT DÉMON

Un corps habité par un esprit démon est surpris en train de commettre un acte non seulement répréhensible, mais horrible. Il peut se manifester de différentes formes à la convenance du Maître du Jeu, mais le visage du coupable, déformé par la haine, l'écume aux lèvres ne laisse aucune place au doute.

De plus cet esprit se fera un malin plaisir de quitter sa victime juste avant sa mort pour décontenancer les personnages et mieux les posséder : jet de volonté pour ces derniers, en commençant par le plus proche. Comme toujours la volonté est testée au score actuel et les bons esprits peuvent aider : chaque point d'aura au-dessus de 4 augmente d'autant la volonté de résister à cet esprit démon.

Emplacement type : forêt proche d'un hameau Bold / Straali.

VIOL

Il est possible que les aventuriers sauvent une femme en détresse alors qu'elle va – ou se fait – violer et qu'elle risque aussi éventuellement la mort. Cet incident est cumulable avec la présence d'un esprit démon. Les protagonistes, outre la jeune femme et les personnages, sont divers voyageurs ou brigands.

Emplacement type : forêt proche d'un hameau Bold / Straali.

COMBATS

BRIGANDS

Ces rencontres ne sont pas si fortuites qu'il y paraît : d'une part leur fréquence augmente à mesure que les personnages suivent la piste des ThéoMages dissident, d'autre part ces brigands sont contrôlés – consciemment ou non – par les dits ThéoMages. Cette emprise est monétaire dans un premier temps lorsque le groupe quitte l'oasis de départ, mais aussi grâce aux pouvoirs ThéoMages de double vue et de contrôle des corps.

Cette catégorie inclut aussi les attaques de pillards. Attention ces dernières sont bien plus dévastatrices que celles des simples brigands. Toutefois et des hommes Békdemm venus en éclaireurs devraient pouvoir faire pencher la balance en faveur des personnages si leur caravane ne s'en sort par seule. Les pillards n'attaquent que rarement si la bataille n'est pas gagnée d'avance mais il arrive qu'ils évaluent mal la situation.

Quoiqu'il en soit leurs caractéristiques et compétences sont celles des divers brigands et marauds décrits dans le livre du Maître. Les possessions peuvent être améliorées au gré des besoins du scénario, objets maudits ou pierres de pouvoirs entre autres.

Emplacement type : là où personne ne devrait en principe venir au secours de leurs victimes. Il ne s'agit que d'un à priori, il est toujours possible que quelqu'un passe.

BRIGANDS (BIS)

Une auberge relais est occupée par des malandrins et ceux-ci se divertissent avec joie et fracas. Aussi les personnages devraient pouvoir se méfier à l'approche du bâtiment de ce grabuge : tous les cris ne sont pas de joie.

A l'extérieur deux gardes sont dissimulés pour rattraper d'éventuels fuyards plus que prévenir l'arrivée de nouveaux voyageurs. C'est pourquoi ils laisseront passer sans interférer le groupe de personnage. Le premier est allongé sur une grosse branche dans un arbre et observe les alentours : son intuition – autrement dit ses mauvais esprits – l'a incité à rester sobre. Il est le seul dans ce cas. Sa position de guetteur est perceptible avec un jet de vigilance réussit dans le cas où le joueur en fait la demande, ou une réussite majeure dans le cas contraire. Il ne montrera aucune intention belliqueuse s'il est repéré ; après tous rien ne lui interdit d'être dans cet arbre !

Le second lui, est pour l'instant adossé tranquillement à une grosse souche d'arbre où il tète une gourde qui doit contenir quelque alcool. Là aussi les personnages peuvent avoir la puce à l'oreille sur les événements qui se jouent dans l'auberge en remarquant le gros gourdin ensanglanté qui reste à portée de main de l'ivrogne. De plus les personnages ressentiront un malaise en passant devant lui (jet d'aura). En effet ce qu'il sirote n'est pas une boisson

comme les autres mais le reste d'une bière de berserker qu'il a trouvé tantôt. Il va surgir dans quelques minutes dans l'auberge en quête de sang dès que les hostilités y commenceront : doublez les scores annoncés ci-dessous pour ce brigand, dégâts minimums compris.

A l'intérieur, cinq brigands aux rez-de-chaussée dans la salle commune, un autre dans la cuisine et un dernier à l'étage. Celui qui se trouve dans la cuisine est une cible idéale pour un archer ou un tueur discret. Quant à celui qui se trouve à l'étage il s'est assoupi à côté de la femme qu'il vient de violer et tuer mais peut se réveiller en quelques manches s'il sent une présence nouvelle qui l'observe.

Les clients de l'auberge qui pouvaient représenter un danger ou se sont effectivement défendu ont été tués, soit huit morts. Leurs cadavres sont "cachés" dans la cave, mais les longues traces de sang encore humides qui mènent à la trappe du sous-sol en disent long sur la macabre découverte qui attend tous ceux qui y descendront.

Reste un vieil homme, deux femmes et un enfant, tous battus et terrorisés, les deux femmes venant d'être violentées ici même sont à présent contraintes au service de leurs agresseurs. Ils sont susceptibles de faire diversion pour aider le groupe ou à l'inverse de le gêner suivant que le sauvetage se déroule trop facilement ou bat de l'aile. Parmi eux une fois le combat achevé une personne doit être en mesure de soigner les personnages blessés avec des premiers soins et des onguents : 2+1D6 PdV regagnés. Ces survivants peuvent aussi donner des indices aux personnages si le Maître du Jeu l'estime utile.

Scores : Etant destinés à rapidement se faire occire par nos valeureux héros, les bandits de l'auberge n'ont pas de fiche de personnage. Considérez les comme de vulgaires brigands assez expérimentés toutefois pour réussir la prise d'une auberge relais occupée : 5 ou 6 en agilité, 3 dés au combat avec diverses armes, 5 de dégâts minimums et 7 à 12 PdV. A noter que ces scores tiennent comptes que certains sont déjà légèrement blessés, fatigués. En outre, ils sont quelque peu éméchés ce qui altère leur jugement mais pas leur combativité : inutile de tenir compte de la chute des caractéristiques actuelles avec les PdV pendant le combat, ce qui simplifiera la tâche du Maître du Jeu. Ils ne sentent plus la douleur et ne se fatigueront pas plus qu'ils ne le sont déjà.

Emplacement type : une auberge relais isolée, perdue dans une clairière à l'écart des grandes routes. Elle peut apparaître idéalement aux personnages égarés cherchant leur chemin.

PRÉDATEURS "NATURELS"

Les différents fauves décrits dans le livre du Maître doivent faire des apparitions rappelant que la forêt est dangereuse à celui qui ne prend garde. Deux catégories sont à distinguer parmi ces rencontres : celles qui n'impliquent que les personnages, et celles où les joueurs devront venir en aide à des tiers personnes en péril.

A VOIR

La majorité de ces événements ne peut donner lieu à une augmentation de l'aura. Ils ne sont là que pour l'ambiance générale. Seule exception l'oracle décrit ci-dessous.

JEU D'ENFANTS ?

Deux jeunes Bold dans un pré en train de jouter sur des buffles de bataille...

Emplacement type : hameau Bold.

ORACLE

Durant une campagne telle que « *Les Marches Sombres* » les personnages devraient profiter de la possibilité d'aller questionner un oracle si cela est possible sans longs détours.

Une telle rencontre ne doit se faire que pour aider les personnages s'ils jouent de mal chance ou que les joueurs se bloquent sur des questions sans réponses. Néanmoins pour être menés à un oracle perdu dans la forêt, les personnages doivent être animés de bonnes intentions et aidés de bons esprits.

Emplacements : ils sont indiqués sur la carte du monde avec les livres de base mais des oracles non répertoriés existent et peuvent se trouver sur le chemin des aventuriers. Ce sont alors des ermites sédentaires qui ont fait le choix de se retirer de la civilisation et dont le pouvoir est pour eux un fardeau.

Une autre opportunité de rencontrer un oracle est donnée dans le chapitre « *Onirisme Mortel* » décrit page suivante.

M'ORG

Un M'Org vit seul dans la forêt, fuyant sa femelle.

Emplacements : n'importe où, perdu dans les bois.

RÈGLEMENT DE COMPTE

Deux hommes se battent à mains nues, attaché l'un à l'autre aux poignets par une corde. Un cercle de badauds les entoure, des encouragements et diverses remarques fusent comme s'il ne s'agissait là que d'une course. Si les personnages s'approchent ou se renseignent il semble que ceci est un règlement de compte. Un Mage passé là il y a une semaine les a séparés alors qu'ils voulaient déjà se battre et après négociation les a convaincu d'attendre quelques jours pour tenter de s'entendre. Personne d'en l'assistance ne sait pourquoi ils se battent...

Emplacement type : place d'une bourgade Straali. Celle qui est proche du palais du Seigneur Melbidian ou sur la route prise par les ThéoMages dissidents est idéal pour la campagne.

RUINES DIVERSES

Les personnages auront à traverser des étendues très faiblement peuplées où même les Wint ne ce sont pas installés. De nombreuses ruines oubliées doivent s'y trouver. Quelques unes devraient apporter des sensations fortes si les aventuriers sont trop curieux. Les autres ne sont potentiellement dangereuses que pour un groupe n'ayant pas survie en ville, puisque c'est cette compétence qui rend familier avec les bâtiments délabrés et les dédales urbains.

C'est en outre l'occasion pour quelqu'un qui est protégé par de bons esprits d'être guidé jusque là s'il est perdu ou sans équipement pour en retrouver "comme par hasard".

Emplacement type : désert ou forêt.

GOLEM DE MÉTAL

Un golem géant de plusieurs dizaines de mètres de long est à moitié enfoui, plongé dans le sol. Il est fait d'un étrange métal blanc et peinturluré qui brûle ce qui laisse échapper une noirâtre fumée acre, apparemment nocive (corps de petits animaux). Deux hommes (un Bold et un Straali ?) et une femme (Fost ?) tous trois vêtus d'un étrange tissu blanc semble se remettre d'un dur combat. Ils portent des libérateurs d'énergie ou d'essence ou quelque chose dans le genre. De puissants artefacts à n'en pas douter !

Enfin, ajoutons qu'ils ne parlent pas le commun mais une langue hermétique ressemblant de très loin au M'Org (!!). Ils ne sont pas agressifs, juste désorientés. Pour finir ils pourraient être Fost à en juger par les regards hautains qu'ils portent sur les vêtements des aventuriers s'ils ne sont pas de tissus de qualité.

Emplacement type : au bon vouloir du Maître du Jeu

VENTE DE TISSUS

Une vendeuse itinérante de rouleaux de tissus. De qualités diverses, elle propose aussi quelques pièces taillées. Précisons qu'elle ne se déplace jamais seule. D'une part elle a trois esclaves fidèles qui sont prêts à tous les sacrifices pour se voir affranchir, d'autre part son chariot bâché est toujours entouré de caravanes Béeckdemm ou des divers gardes de bourgades Straali faisant eux-mêmes des emplettes.

Elle est susceptible de suivre les personnages un temps du chemin sur des trajets les moins dangereux.

CONCLUSION

En guise de conclusion le simple rappel d'une consigne déjà donnée : ce chapitre est à répartir dans la campagne en insérant les événements au gré des besoins de la partie.

ONIRISME MORTEL

UN SCÉNARIO "À PART"

Ce chapitre est à insérer dans le grand voyage, mais contrairement aux événements divers il est directement lié aux ThéoMages dissidents. Ces derniers ont en effet mis en place un rituel où les personnages vont subir le contrecoup du rêve qu'ils vont faire : un personnage dont l'avatar y meurt, a de grande chance de mourir aussi dans la réalité d'Enchantements. Ainsi comme l'annonce le titre de ce chapitre, bon nombre de personnages risquent leur vie, encore que les choses soient plus compliquées que cela... *Attention, même les personnages isolés dans l'espace se retrouvent dans ce même rêve.*

INTRODUCTION AUPRÈS DES JOUEURS

Plusieurs possibilités :

- Le Maître du Jeu se contente d'annoncer une partie particulière où sont joués les souvenirs d'autres personnages.
- Il peut aussi dire d'entrée de jeu qu'il s'agit d'un rêve auquel cas les personnages ne se réveilleront pas prématurément (possibilité décrite plus loin dans le passage *réveille anticipé*).
- Une alternative est de faire jouer ce scénario en plusieurs solos – chaque joueur pris à part le temps d'une séance entière. Chacun risque alors individuellement sa vie.

Dans tous les cas les scores des avatars donnés ci-dessous peuvent être notés en marge des caractéristiques temporaires et compétences de chaque personnage. Ceci permettra aux joueurs de ne pas avoir la sensation de se faire dépouiller de leurs personnages, car ce sont bien eux qui revivent des souvenirs – officiellement – et en pratique un rêve.

RÈGLES ONIRIQUES

LES AVATARS

L'idéal est de faire jouer les personnages les uns contre les autres à travers des avatars oniriques ne se reconnaissant pas. Le but pour ces anciens ThéoMages est de réduire à coup sûr le nombre de leurs poursuivants.

Six sont donnés ci-dessous. Chaque joueur – ou le Maître du Jeu – tire 1D6 pour connaître le sien. En cas d'égalité un dé du nombre de face correspondant au nombre d'avatars libres est tiré : S'il reste 3 avatars, c'est 1D3. Les dés d'un nombre de face impair s'obtiennent en lançant un dé du nombre de faces double dont le résultat est divisé par 2 puis arrondi au supérieur. Par exemple 1D6/2 pour obtenir 1D3.

Caractéristiques

* le score initial d'aura d'un avatar est celui du personnage rêveur à son niveau actuel.

Historique

Les avatars n'ont pas d'historique onirique. Aucun avantage spécial et ils n'ont que des bribes imaginaires et fugaces de leur passé, mais n'en semblent nullement troublés.

Possessions

Chaque avatar a une chance sur dix d'être nu comme un ver et sans aucun équipement. Dans le cas contraire il dispose de :

- vêtements
- l'arme qu'il manie le mieux
- quelques coquillages servant de pièces de monnaies
- divers effets personnels à la convenance du Maître du Jeu
- objets à conserver pouvant servir dans l'aventure
- nourriture, même s'ils ne ressentiront pas la faim
- diverses choses incongrues, du type socle de charrue, pot en terre réduit en miettes, peau de bête trouée, poignée de terre dans un sac etc...

Groupes

Un Maître du Jeu tendre avec les joueurs leur permettra de rester dans le même camp. Mais attention : il est possible alors que ce soit l'intégralité du groupe – tous les personnages – qui soit détruit en combattant des ennemis oniriques.

Les personnages sont donc répartis en plusieurs groupes (deux ou trois), sortes d'équipes jouant les uns contre les autres et pouvant contenir un ou plusieurs joueurs. Il ne doit pas y avoir plus de trois groupes de personnages afin que les apartés ne durent trop longtemps pour ceux qui en sont écartés.

Avec le nom de chaque avatar sont donnés une ou deux lettres parmi A B ou C indiquant les groupes conseillés pour la répartition des personnages.

Avatar 1 : Rorc, aventurier Straali (AC)

Pragmatique et efficace, c'est un voyageur aguerri qui ne se laisse pas facilement piéger. Il est observateur et évite d'agir inconsidérément ce qui lui donne à tort une image froide aux yeux de ceux qui le ne connaissent pas. Néanmoins il est vrai que ce n'est pas un farceur dans l'âme et il est peu probable de le voir éméché dans une taverne.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 5
Vigueur : 6	Abstraction : 3
Mouvement : 3	Adaptabilité : 7
Agilité : 5	Vigilance : 6
Précision : 5	Aura : *

Age : 26 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Yeux châains et cheveux blonds, peau claire.

Droitier Taille : 1m 56 Poids : 6 (85 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 11 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 3 esquive : 2 lame courte : 4 / 3*
survie ville : 4 survie forêt : 3 survie désert : 3
discrétion : 2 orientation : 3 survie montagne : 2
empathie : 2 marchandage : 3 évaluation : 3
* indique le score main droite et main gauche

Avatar 2 : Mica, aventurière Straali (AB)

Tantôt taciturne, tantôt fougueuse. En un mot, lunatique. Et si elle change facilement d'humeur, ce n'est pas souvent au bénéfice de ses ennemis.

En combat elle s'emballe facilement et s'acharnera alors sur celui qui l'aura contrariée, même mort ! Il lui faudra quelques manches ou l'intervention d'un ami pour se calmer.

Caractéristiques

Force : 2 Volonté : 8
Vigueur : 5 Abstraction : 5
Mouvement : 4 Adaptabilité : 6
Agilité : 6 Vigilance : 4
Précision : 5 Aura : *

Age : 19 ans Sexe : féminin Beauté : 7
Yeux bleus et cheveux châtons, peau halée.
Droitière Taille : 1m 53 Poids : 3 (45 kg) faible corpulence

Points de Vie : 7 Dégâts minimums : 4

Compétences

bagarre : 2 esquive : 4 lame courte : 3
survie ville : 4 survie forêt : 3 survie désert : 3
empathie : 2 marchandage : 3 évaluation : 3
équitation : 2 acrobatie : 2 charme : 2

Pouvoir

télékinésie : 1

Mica s'est découvert durant l'adolescence ce talent rare chez les simples gens. Il lui a sauvé la vie plusieurs fois.

Avatar 3 : Ili, adolescent Bold (BC)

Un jeune Bold encore insouciant à l'impressionnante vitalité et aux charmes convoités. Son seul défaut est son inexpérience, mais peut-on lui en tenir rigueur à son âge ?

Caractéristiques

Force : 6 Volonté : 6
Vigueur : 6 Abstraction : 4
Mouvement : 6 Adaptabilité : 6
Agilité : 5 Vigilance : 6
Précision : 6 Aura : *

Age : 13 ans Sexe : masculin Beauté : 8
Yeux verts et cheveux noirs, peau basanée.

Droitier Taille : 1m 75 Poids : 6 (85 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 12 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 2 esquive : 1 épée à deux mains : 2
épée : 2 équitation : 3 survie ville : 2
survie forêt : 2 charme : 1

Avatar 4 : Vène, ThéoMage Fost (C)

Son statut de ThéoMage n'est qu'onirique, d'où une érudition faible car faussée. Il fera l'objet de délibérations (favorables) s'il apparaît hors du rêve où il sera accepté comme apprenti.

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 5
Vigueur : 6 Abstraction : 6
Mouvement : 5 Adaptabilité : 6
Agilité : 4 Vigilance : 4
Précision : 6 Aura : *

Age : 20 ans Sexe : masculin Beauté : 8
Yeux noirs et cheveux châtons, peau claire.
Gaucher Taille : 1m 66 Poids : 6 (85 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 11 Dégâts minimums : 5

Compétences

lame courte : 2 survie ville : 2 survie forêt : 1
empathie : 2 théologie : 2 occultisme : 2
rituel : 1 parler Straali : 3 discrétion : 1
commun littéraire runique : 2 runique ancien : 1
méditation : 2 concentration : 1 lévitation : 1
érudition : 1 pierres de pouvoirs : 1
Pouvoirs
télékinésie : 1 longévité : 1 vision infrarouge : 2
contrôle des émotions : 3

Avatar 5 : Elast, explorateur Békdemmm (B)

Il ne tient pas en place et pense qu'il est possible – au sens propre – de mourir d'ennui. Sans être caractériel, il a le sang chaud et s'énervé facilement. Pour autant c'est un brave gaillard qui ne supporte pas l'injustice.

Il ne s'explique pas lui-même pourquoi il a quitté son désert, et s'il en est parfois nostalgique il affirmera ne rien regretter :

Il y a perdu trop d'êtres chers, à commencer par sa famille.

Caractéristiques

Force : 6 Volonté : 3
Vigueur : 7 Abstraction : 5
Mouvement : 5 Adaptabilité : 5
Agilité : 6 Vigilance : 6
Précision : 6 Aura : *

Age : 33 ans Sexe : masculin Beauté : 7
Yeux noisette et cheveux blonds, peau mate et burinée.

Gaucher Taille : 1m 57 Poids : 5 (75 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 13 Dégâts minimums : 6

Compétences

bagarre : 4 esquive : 3 lame courte : 4*
hache : 4

survie ville : 4 survie forêt : 3 survie désert : 3

empathie : 2 marchandage : 3 évaluation : 3

* ce score en lame courte vaut pour les deux mains contrairement à hache qui est pour la main gauche seulement.

Avatar 6 : Gu'art, ex-brigand Wint (A)

Gu'art c'est *en principe* retiré du brigandage. Ceci a pour but de permettre son interprétation par un maximum de joueurs. En fait il est possible de faire de lui un redoutable fou sanguinaire si le personnage dont il est l'avatar est accompagné de mauvais esprits.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 4
Vigueur : 6	Abstraction : 4
Mouvement : 6	Adaptabilité : 3
Agilité : 5	Vigilance : 4
Précision : 6	Aura : *

Age : 30 ans Sexe : masculin Beauté : 3

Yeux noisette et cheveux noirs, peau mate.

Droitier Taille : 1m 61 Poids : 5 (70 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 11 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 4 esquive : 3 lame courte : 4
arc : 4 survie ville : 3 survie forêt : 4
évaluation : 3 marchandage : 2 occultisme : 1
discrétion : 3 chasse à l'homme : 3

D'autres avatars peuvent être créés par le Maître du Jeu en gardant à l'esprit qu'ils doivent pouvoir être associé avec l'un des groupes.

Pour un personnage doté d'une aura de 10 – peu probable dans cette campagne à moins qu'elle ne soit pas la première jouée : l'avatar est le personnage.

LA MORT ONIRIQUE

A chaque mort d'un avatar dans le rêve, le personnage perd 1 point d'aura. Plusieurs possibilités suivant l'aura des personnages à leur entrée dans le rêve :

- Aura supérieure à 4 : le personnage est protégé de bons esprits. Chaque mort est absorbé par la perte d'un point d'aura. L'avatar réapparaît dans le rêve tant que l'aura ne chute pas en dessous de 4.
- Aura de 4 : le personnage n'est accompagné d'aucun esprit. A la mort de son avatar il plonge dans un sommeil sans retour (sorte de coma) et fait chuter l'aura de un point.

- Aura inférieure à 3 : chaque mort de l'avatar fait venir d'avantage de mauvais esprits et même d'esprits démons. Une fois que son aura est de zéro, il ne peut plus mourir, mais ne peut plus se réveiller. Si l'avatar est non-mort, le personnage lui, devient mort-vivant ! Sa transformation prend 1D6 jours, suite à quoi il se lèvera au ordre des démons qui l'animent. Il sortira de terre ou attaquera directement ses anciens compagnons s'ils sont à ses côtés.

Les personnages morts en rêve qui ont la possibilité d'y réapparaître le font à la convenance du Maître du Jeu. Qu'il n'oublie pas : *c'est un rêve*. Aussi incongru que la réapparition soit, elle est possible. L'avatar gît dans un couloir, sort d'une armoire, d'une cave humide, tombe d'un arbre au milieu du salon etc... Il ne doit malgré cela perdre plus d'un PdV.

L'avatar semble alors sortir d'un simple évanouissement et constate ne pas avoir été blessé grièvement. Une exception : lorsque l'avatar ne reviendra plus de sa prochaine mort onirique il perçoit que la prochaine sera la bonne, car cette fois ses blessures ont laissé des traces.

Le Maître du Jeu peut choisir de placer l'avatar systématiquement à une table de la taverne devant un verre, mais attention : cela n'incite pas à l'exploration et cette pièce n'est pas plus importante que les autres.

RÉVEIL ANTICIPÉ

- Tout joueur comprenant qu'il affronte à travers le rêve ses compagnons se réveille sans pouvoir les prévenir et disparaît purement et simplement du rêve. Il retrouve dans l'instant son aura maximal +1 point de gagné (il peut aussi le dépenser immédiatement en expérience).
- L'herboristerie : s'il est doté de cette compétence au niveau 3 et plus, un personnage éveillé *mais aussi endormi* peut trouver les plantes permettant de sortir de ce cauchemar. Toutefois un malus d'un dé est à appliquer sur le jet et la recherche plus la préparation prendra une demi journée.
- Pierres de pouvoirs : il n'y en a que deux de potentiellement utiles (il faut savoir les utiliser). La première permet le réveil, la seconde le sommeil. Dans ce dernier cas le personnage quitte le sommeil mortel pour des songes plus classiques et peut être dès lors réveillé.
- Rituels spécifiques de réveil : le groupe ne les connaît vraisemblablement pas.

ACQUISITIONS ET PERTES D'OBJETS

Dans le rêve des choses apparaissent ou disparaissent sans explication. C'est un des détails qui permettra aux joueurs de deviner qu'ils sont dans un rêve. C'est aussi un moyen d'amener les joueurs à faire ou non quelques choses, en leur donnant une clef, une épée, une corde etc... ou en la leur supprimant. Le tout est de créer des situations angoissantes et cauchemardesques à souhait, mais aussi de tester les forces et titiller les faiblesses comme la cupidité (fragiles coquillages sans sac)...

LE RÊVE

CONFUSIONS

Chaque avatar perçoit les choses à sa manière (qui est changeante), ce qui doit être à l'origine de quiproquos. Avant de réaliser être dans un rêve, les joueurs penseront peut être que leur personnages sont drogués.

Ainsi l'aubergiste et sa serveuse évoqués ci-dessous parmi les protagonistes peuvent être respectivement tantôt petit tantôt costaud et belle ou vieille. Un avatar peut aussi se réaliser avec horreur que l'aubergiste est déguisé en serveuse. Ceci vaut aussi pour les lieux dans lesquels évoluent les avatars.

LES PROTAGONISTES

Il y a trois types de protagonistes :

- les autres avatars
- les Pazsu-Pazsu, décrits plus en détails page 7 ils sont connus à travers le regard des avatars. Pour ce qu'ils en savent, ce sont de dangereux cannibales.
- l'aubergiste et sa serveuse.

En dehors des avatars, les êtres "vivants" rencontrés dans le rêve ne disposent pas de fiches et ne dépendent d'aucune règle mais de la seule volonté du Maître du Jeu. Aussi ce dernier attribue les scores qu'il souhaite.

L'ANTRE

Commençons par une précision qui coule de source : dans un rêve toute tentative de cartographier un lieu est peine perdue. Ceci implique que le Maître du Jeu orchestre les déplacements des avatars à sa convenance.

Terrains

Les avatars évoluent dans une sorte de complexe souterrain, mélange de boyaux naturels creusés dans la roche par les eaux et de larges halls et couloirs taillés par des hommes ou des géants. On y trouve aussi de la végétation et des mousses phosphorescentes, mais les animaux restent invisibles, tout juste audibles. Certaines parties des tunnels subissent aussi des éboulements divers alternant avec des gouffres bordant le passage des aventuriers.

Suivant la situation, les joueurs devront donc utiliser pour se déplacer sans risque :

- survie en ville (parties en ruine)
- survie en forêt (dès que la végétation est plus dense ou cache un danger)
- survie en montagne (éboulements et précipices à franchir, falaises à escalader).

Lieux principaux

Auberge : une grotte au sol composé de larges dalles force une sorte de place donnant sur l'auberge. Cette dernière est à moitié enfoncée dans la roche. Seule sa façade de pierres taillées est visible. L'intérieur est on ne peut plus stéréotypé : tables, tabourets et autres bancs de bois. Cheminée où peut rôtir à la broche une viande

odorante. L'aubergiste est anodin avec sa barbe grise, comme sa classique serveuse – aussi mignonne soit-elle. Des clients sont souvent présents, ils ne sont pas toujours anodins. Suivant les envies du Maître du Jeu elle peut se remplir de pygmées (moins de 1m dans Enchantements), d'une foule bariolée ou d'individus à tête de chameaux...

Une trappe au milieu de la place devant l'auberge permet d'accéder au sous bassement. Le cellier de l'auberge donne lui aussi à ce lieu décrit ci-dessous.

Grottes : De tailles très variables elles peuvent être au pied de falaise ou au fond de puits. Ce que l'on y trouve ne dépend que de l'imagination du Maître du Jeu. Elles ne forment pas toujours des culs-de-sac !

Forêts : tantôt jungles, tantôt bois féériques. Elles sont autant de passages entre les grottes. Suivant les besoins du Maître du Jeu quelques animaux peuvent se montrer, les autres resteront cachés. On peut ainsi imaginer la rencontre avec une licorne ou l'attaque d'une monstruosité de légende. En cas de danger les personnages devraient toujours pouvoir fuir vers une anfractuosité rocheuse ou être sauvés de justesse en tombant dans un trou donnant dans un sous-sol.

Ponts : Les personnages sont susceptibles de se faire acculer dans diverses grottes. Les ponts offrent une variation sur le thème car dans bien des cas ils enjambent d'insondables précipices.

A l'occasion ils permettront de voir du dessus un lieu intéressant, y compris à travers son "plafond". Ainsi la taverne peut être vue d'en haut. Ceux qui s'y trouvent, s'ils lèvent les yeux, peuvent ou non voir le pont et ses avatars, suivant les besoins du Maître du Jeu.

Hall d'honneur : une vaste grotte artificielle et dotées des plusieurs dizaines de piliers monumentaux. Celui qui fait l'effort de les compter n'en trouvera jamais deux fois le même nombre. Ce lieu est toujours vide et mystérieusement silencieux en dehors de quelques échos et des bruits qu'apportent les personnages.

Sous bassement : une étrange place de grande superficie mais dotée d'un plafond *très bas* puisqu'il est à 1m 50 environs. La gêne est négligeable pour les avatars mesurant moins de 1m 55, 1m 60 à la rigueur. Les autres, plus grands, ont une pénalité de 1 dé sur toutes les actions ne pouvant être faites assises ou immobiles; ceci vaut pour le combat puisque l'on n'est pas sensé se battre assis ou immobile !

Des sons pouvant être familiers proviennent de ce plafond en certains points. Ils descendent des autres lieux principaux. Les avatars peuvent s'espionner ainsi à condition que le groupe au-dessus parle normalement (1 dé de malus), ou fort (pas de malus). S'ils écoutent sous la taverne le malus de 1 dé s'applique là aussi en supposant que ceux d'en haut adaptent leur voix à la force du brouhaha. Bien sûr, s'ils murmurent ils resteront inaudibles.

Les accès et sorties classiques sont des trappes, ou des trous au milieu de couloirs et escaliers. Mais il y a aussi certains soupiraux sur les pourtours de ce lieu qui donnent sur des corniches d'où il est possible de grimper rejoindre un sentier quelques petits mètres plus haut. Est disponible si les avatars ne l'ont pas encore une corde avec grappin à la taverne ou en cas de chance non loin de là jonchant le sol. Ceux qui n'ont pas survie en ville ou en montagne

confondront peut-être le grappin avec un piège (jet d'adaptabilité si c'est la première fois qu'ils voient cela). Néanmoins grimper peut se faire sans corde grâce à des prises providentielles dans la falaise : jet d'agilité. La chute en cas d'échec signifie la mort onirique de l'avatar et n'interdit pas son éventuelle réapparition suivant l'aura.

RENCONTRE EXCEPTIONNELLE

Les personnages étant protégés par de bons esprits rencontreront à travers ce rêve l'oracle dont l'âme a été dérobée par les ThéoMages dissidents. Plusieurs cas de figures d'après l'aura maximale des personnages :

- 10 : le personnage perçoit l'oracle sans déformation onirique dès qu'il entre dans la pièce. Alité dans un profond coma, entouré de plusieurs ThéoMages et ambassadeurs Maîtres et Mages priant ou méditant pour libérer son âme. Cependant, alors qu'il n'est pas réellement présent dans la pièce, l'oracle se relève pour répondre à ses questions, mais sans que ceux qui l'entourent ne constatent, pas plus que les avatars des autres personnages potentiellement présent.
- 8 ou 9 : la présence d'au moins un esprit gardien permet un entretien avec l'oracle sans contrainte. Pas de réelle limite de temps, les réponses sont compréhensibles. L'avatar devine en arrière plan le corps de l'oracle dans le coma alors que son âme se redresse pour répondre.
- 6 ou 7 : plusieurs bons esprits mais pas d'esprits gardiens. Il y a des distorsions visuelles et sonores mais l'oracle parvient à se faire comprendre.
- 5 : un seul bon esprit. Deux ou trois questions peuvent être posées, pas plus. L'avatar ne perçoit
- 4 : aucune aide. Une seule question dont la réponse semble venir d'outre-tombe, énigmatique et franchement distordue. Le Maître du Jeu devra s'entraîner à faire une voix donnant l'impression d'un enregistrement passé à l'envers.
- 3 et moins : l'oracle ne se montre pas.

Tous ceux qui ont vu l'oracle auront la sensation à leur réveil qu'il est en danger.

CONCLUSION

Les survivants de ce terrible cauchemar auront de désagréables surprises à leur réveil. D'une part ils sont endoloris et même blessé – un bras perdu en rêve avec la dernière mort l'est effectivement – d'autre part plusieurs de leurs compagnons sont morts et des personnages devront pour eux être créés.

Expérience : ne sont concernés que les vivants.

- 1 point d'une des compétences de l'avatar (la plus élevée) est transmise au personnage définitivement.
- 1 point d'occultisme.
- ½ point d'aura (1 en cas de réveil anticipé) plus ½ par compagnon sauvé de quelque manière que ce soit.

Cependant : l'aura actuelle des survivants est de 4 dans le meilleur des cas au moment du réveil. Il passe à 5 (si cela est possible) en quelques minutes. Ce score reviendra à son maximum progressivement dans la journée.

Avantage spécial : ceux qui ont vu l'oracle gagne le droit de développer ultérieurement un pouvoir de ThéoMage. Il est noté au niveau zéro sur la feuille. Son développement

ne peut dépasser par la suite le niveau 3 sans dépense d'un point d'avantage libre (c'est-à-dire un autre que celui-ci). Les joueurs qui souhaitent, s'ils le peuvent, en utiliser immédiatement un de plus gagne alors ce pouvoir au premier niveau, sans dépense d'aura pour cela.

En outre, doit être noté cet sorte d'avantage spécial : rencontre d'un oracle. En effet les oracles reconnaissent ceux qui les ont rencontré et devinent aussi si la personne devant eux en a rencontré d'autres.

LES MORTS

Aucun point d'aura ni d'expérience pour eux.

L'un des joueurs dont le personnage est mort verra son avatar onirique sortir du rêve pour apparaître dans la réalité d'Enchantements... grâce à Ogan un des ThéoMages dissidents. Ce dernier est parvenu d'une certaine façon à sauver un des personnages, sinon son corps du moins son esprit et quelques souvenirs.

L'avatar choisi est celui qui a été le mieux incarné par le joueur ou en cas d'indécision celui dont le personnage avait le score en aura le plus élevé. Il est conseillé de choisir un joueur dont l'avatar lui plaisait ! Ce personnage dispose d'un historique particulier à son éveil :

- avatar onirique : plus qu'une simple trace en mémoire de ce scénario, certaines personnes voyant les auras et les esprits percevront ce "détail".
- non accompagné par les esprits si l'aura du personnage mort était de 4 ou moins au début du rêve.
- 1 pouvoir de ThéoMage au niveau 1.

Pour ce qui est de l'équipement : il possède en souvenir un de ces coquillages qui servaient de monnaies dans le rêve. Et c'est tout. En effet ce personnage apparaît dans une sorte de cocon flasque qui sort de terre. Le personnage y est en position fœtale et en sort de lui-même en quelques minutes si personne ne l'en libère plus tôt. Le coquillage est serré dans une de ses mains.

Les autres joueurs s'ils existent, doivent pouvoir tirer un nouveau personnage leur convenant à eux, mais aussi à la campagne. Ils ont aussi la possibilité de jouer un des personnages non joueurs de ceux qui accompagnent donnés page 85. Le Maître du Jeu doit privilégier dans ce cas des personnages qu'il n'a que peu interprété afin de laisser le champ libre aux joueurs.

Suggestion : n'effacer pas les feuilles des personnages "morts" sans leur avoir fait tirer un jet sous leur aura maximale. S'il réussit l'âme du personnage est peut-être récupérable par certains personnages non joueurs tels que des Archis ThéoMages ou des sculpteur de rêves (voir ci-dessous). Dans cette optique un objet ramené du rêve comme un des coquillages pourrait prendre une grande valeur en aidant au rituel de retour d'un ou plusieurs personnages sur la table de jeu.

RETOUR À LA RÉALITÉ

Après ce dur réveil, les personnages n'ont plus qu'à se rencontrer. Une solution assez simple consiste à ce que les nouveaux personnages soient – au moins en partie – aux cotés du groupe d'origine. Pour ce faire il suffit de leur expliquer qu'ils ont trouvé des voyageurs pris dans ce qu'ils semblent être un sommeil magique les rendant à la merci

des prédateurs divers. Les rêveurs à leur éveil devraient alors être reconnaissant de l'aide de ces braves gens et accepter qu'ils les accompagnent.

A moins que les joueurs y mettent franchement de la mauvaise volonté, la campagne repartira bien vite de plus belle ! Les voyageurs savent que sur les routes comme en ville l'union fait la force, et seul un Bold arrogant aurait l'idée de considérer ses compagnons comme des boulets.

LES SCULPTEURS DE RÊVES

Ces hommes et ces femmes ne sont pas plus de quelques dizaines de par le monde et se placent socialement entre les ThéoMages et les Oracles de par leur petit nombre mais

aussi leurs fonctions. Ils vivent en petites communautés retirées de la civilisation, et c'est grâce à l'une d'elle que sera sauvé l'oracle. Cependant ces communautés ne sont pas si simple à trouver car elles voyagent en prenant leur temps, suivant des routes qui ne sont pas tracées par les hommes.

COTÉ THÉOMAGES DISSIDENTS

Ils ont abattu leur dernière carte majeure avec le rituel mis en place pour faire naître ce rêve mortel. Désormais, ils ne peuvent plus compter que sur les protections qu'ils ont déjà mis en place et restent tapis dans leur antre.

LES MARCHES SOMBRES

... La dernière ligne "droite" avant la confrontation finale !

ARRIVÉE DANS LES MARCHES SOMBRES

Nous voici arrivée dans les terres au pied des collines d'O. Les personnages voient se découper devant eux sous un ciel de plomb un paysage funeste : ces lieux portent bien leur nom. Le temps est toujours pluvieux, les soleils masqués derrière d'épais nuages.

La végétation est faite d'une jungle inextricable. Elle dispose de canaux naturels grâce auxquels les voyageurs progressent avec plus de rapidité, mais aussi une plus grande espérance de vie. Mais attention : il n'est pas facile de trouver son chemin pour autant. Les personnages doivent faire appel à leur sens de l'orientation, à leur connaissance de la survie en jungle (celle en forêt n'est ici applicable qu'avec un malus de 3 à 4 dés suivant les situations). C'est encore le bon sens qui sera le meilleur allier des personnages, et il leur dira dès leur arrivée de *trouver un guide*, et vite ! A défaut le Maître du Jeu devra favoriser les situations qui souffleront l'idée aux joueurs.

TROUVER UN GUIDE

Plusieurs tribus vivent ici. En fait il est plus facile qu'il n'y paraît de rentrer en contact avec elles. Pour commencer il n'est pas possible d'être sur un de leur territoire plus d'une journée sans être repéré... à moins d'utiliser sa compétence survie en jungle avec succès, et donc de ne pas avoir besoin de guide.

Deux grands choix s'offrent aux joueurs :

- les Wint natifs de la région. La tribu Azaze est un exemple particulier de Wint de la région (page 7).
- les voyageurs connaissant la région. Les Pazsu-Pazsu, une tribu Wint nomade (page 7) ou un banal aventurier peuvent aussi bien faire l'affaire.

Les ThéoMages dissidents étant si convaincus de ne pas pouvoir être suivis jusque là, qu'un certain nombre de gens les connaissent de vue. On peut donc imaginer que ce guide est de ceux qui les ont déjà aperçu s'il vit ici depuis quelques années.

LON, GUIDE FORESTIER

Dans cet exemple il est Wint mais pourrait aussi bien être avec de telles caractéristiques Straali, Békdemmm ou le fruit d'un métissage Wint / Straali.

Caractéristiques

Force : 4	Volonté : 7
Vigueur : 5	Abstraction : 4
Mouvement : 4	Adaptabilité : 5
Agilité : 7	Vigilance : 6
Précision : 6	Aura : 7

Age : 30 ans Sexe : masculin Beauté : 6
Yeux et cheveux sombres, peau basanée.

Droitière Taille : 1m 42 Poids : 4 (55 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 9

Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 3	lance : 4	*	esquive : 4*
javelot : 3*	orientation : 4	survie forêt : 4*	
survie ville : 2	survie jungle : 4*	survie marais : 4*	
chasse prédateur : 3*	chasse grand gibier : 3*		
chasse homme 2*	marchandage : 2		
premiers soins : 3	pêche : 2		

Historique

- * douée au combat (+3 pts de compétence)
- * survivant (+3 pts de compétence)
- * chasseur (+3 pts de compétence)
- Possessions
- dague de qualité. +1 aux dégâts, FUM : 2, dégâts : 6 + 1D2, 80 pièce.
- lance / javelot x 3. FUM : 3 à 5, dégâts : 5 + 1D5 (carac. uniques mêlée / jet), distance max : 50 – 150
- matériel de campement usé mais en bon état
- un sac de pièces

LE CAMPMENT

A une centaine de pas de la plage, se trouve le repère des différents aventuriers de la zone. Grandissant d'année en année, il fait à présent la taille d'un petit village d'une centaine d'âmes. Malgré le nombre de ces habitants, il n'offre pas de réel confort : d'une part il n'est qu'aléatoirement ravitaillé, d'autre part il n'y a plus de Maîtres ou de Mages. Ces derniers ont quitté l'endroit il y a déjà quelques années.

Les personnages ont surtout intérêt à se tenir à l'écart des locaux. Ceux-ci ne sont pas si différents de simples brigands, à ceci près que leur activité première consiste à chercher des métaux précieux tel que l'or dans la rivière. Cette activité n'est que moyennement légale. Ramasser une pépite trouvée à terre ou dans une rivière est permis, mais l'exploitation minière est réservée aux Maîtres... Hors il y a fort à parier que ces chercheurs d'or ne se contentent pas de se baisser pour ramasser ce qu'ils trouvent. A noter aussi de petites gemmes semi-précieuses polies par les eaux cachées dans la boue.

Cette petite communauté peut se montrer soudée, c'est ce qui lui permet de survivre proche de la jungle. La majorité des aventuriers se connaissent au moins de vue, et des groupes se sont formés sans rivalités belliqueuses.

La taverne

C'est le seul débit de boisson, mais ceci ne suffit plus à la remplir car plusieurs villageois ont bricolé des alambics en copiant celui laissé par un AlchiMaître. Reste que la taverne propose une nourriture descente et un véritable abri où dormir lorsque l'on n'a pas sa hutte. Une pièce pour la

plupart des services. C'est aussi le tavernier qui échange la poudre d'or contre monnaie.

Restes Maîtres et Mages

Comme cela a été évoqué, les Maîtres et les Mages sont partis il y a quelques années. Ils ont laissé ici quelques biens jugés inutiles et des bâtiments. Rapidement pillés et démantelés, ont en trouves des traces éparses dans le village comme une chaise de bonne facture dans la taverne, des peaux résistantes sur le dos de certains aventuriers, quelques bijoux inachevés etc...

EMBÛCHES

Ici plus qu'ailleurs tout semble vouloir repousser les personnages. La nature d'abord, la faune comme que la flore. Ce sont aussi ses habitants : les voyageurs sont rares et souvent pris pour des intrus lorsqu'ils ne sont pas rencontrés dans les villages côtiers. Expliquer que l'on est perdu deviendra rapidement une gageure... même pour les Wint – n'oubliez pas qu'il existe bien plus de tribus que les Wint ne l'imaginent eux-mêmes et toutes ne s'entendent pas, loin de là !

XIA, FEMME STRAALI ADORATRICE DE KA

Elle fait partie des personnes que manipulent les ThéoMages dissidents, à cette différence qu'elle n'est pas envoûtée pas plus qu'elle n'agit sous la contrainte : c'est sa cupidité qui la guide.

Voilà typiquement le genre de gens rencontré qui ne fera rien sans y trouver son compte. Xia est tel le dieu Ka (p. 19) : cupide et avide de puissance et imbue de sa petite personne. Elle n'offre jamais rien mais vend parfois ses services, mais pas à n'importe qu'elle prix. N'oubliez pas qu'elle a sa fierté, aussi vous ne la verrez jamais chercher dans la fange un objet perdu, même de valeur... à moins de vous cacher pour l'y surprendre.

Mode opératoire : Xia attendra le dernier moment pour agir en prenant isolément et par surprise les personnages. Elle doit si possible accompagner le groupe jusqu'au chapitre suivant. Xia n'agira que si elle est sur d'elle. Il faut donc que les joueurs commettent des fautes d'inattentions ou pêche par excès de confiance.

Toutefois la rencontre de Xia avec Talé la servante du jeune seigneur Melbidian (p. 41), si elle a lieu, devrait être un choc pour cette adoratrice de Ka : Talé a les yeux pourpres, couleur fétiche de Ka mais ne vénère pas du tout cette déité bien au contraire puisque c'est une servante qui croit en se qu'elle fait. Xia pourrait bien s'en retrouver muette et pétrifiée de stupéfaction. Elle pourrait aussi en oublier ses devoirs envers ses employeurs.

Enfin les actes des personnages peuvent influencer ses décisions. Ce n'est pas une meurtrière née, sa main sera tremblante si elle doit tuer une personne l'ayant sauvée.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 4
Vigueur : 5	Abstraction : 6
Mouvement : 4	Adaptabilité : 4
Agilité : 7	Vigilance : 5

Précision : 6

Aura : 3

Age : 25 ans Sexe : féminin Beauté : 4

Yeux et cheveux sombres, peau basanée.

Droitière Taille : 1m 48 Poids : 4 (55 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 10

Dégâts minimums : 6

Compétences

bagarre : 3*	faux : 3*	esquive : 2*
orientation : 3	survie forêt : 3	survie ville : 3
dressage : 2	marchandage : 2	

Historique

- * douée au combat (+3 pts de compétence)
- secte des adorateurs de Ka
- sanglier de combat

Possessions

- tenue et capeline en cuir parcheminé d'un violet profond. Prix : 800 pièces. Xia n'a pas les moyens de se l'offrir en pourpre, et les autres variétés de rouges sont anodines.
- faux dont la lame est à double tranchant. FUM : 4 à 5, dégâts : 6 + 1D5, prix : 300 pièces.
- vieille dague. FUM : 2, dégâts : 6 + 1D2, valeur : moins de 5 pièces et encore.
- sanglier de combat (voir ci-dessous)
- matériel de campement usé
- un sac de pièces

Sanglier de combat

Il répond au doigt et à l'oeil presque aussi bien qu'un chien. 150 kg, 1m 20 au garrot. Vigueur : 15, agilité : 7, vigilance : 5, bagarre : 3, Dégâts : 8 + 1D10 à la charge puis 1D10 à chaque manche (piétinement + morsure), PdV : 30. Chose rare il a esquive : 1, contrairement aux autres sanglier. 1 point de protection grâce au cuir épais un poil épais.

MERCENAIRES

Un groupe d'aventuriers a loué ses services aux ThéoMages dissidents pour mettre hors course les personnages. Plusieurs d'entre eux tenteront de louer leurs services en tant que guide ou escorte. Les autres tendront des embuscades facilitées par ces complices. Par certains aspects Xia pourrait faire partie de ce groupe. Ce n'est pourtant pas le cas, et ils ne se connaissent pas. Xia sera surprise et attaquée tout comme les personnages.

Dernière précision : leur présence est limitée à ce chapitre, ils ne suivront pas les personnages jusqu'à la confrontation finale, et éviteront toute menace surnaturelle (voir ci-après).

Ven, escroc Straali

C'est le chef de ce groupe et ses sbires craignent ses colères. Il a un penchant marqué pour la bonne chair, l'alcool et le sexe faible. Heureusement il a la langue bien

pendue et sait trouver les arguments pour se faire pardonner de sa compagne.

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 3
Vigueur : 5 Abstraction : 6
Mouvement : 5 Adaptabilité : 8
Agilité : 4 Vigilance : 4
Précision : 7 Aura : 4*

Age : 37 ans Sexe : masculin Beauté : 6
Yeux noisette et cheveux noirs, peau claire.
Droitier Taille : 1m 65 Poids : 6 (85 kg) corpulence forte

Points de Vie : 10 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 1 esquive : 2 lame courte : 3
survie ville : 4 survie forêt : 2 survie jungle : 1
discretion : 2 évaluation : 3 marchandage : 4
baratin : 4 charme : 4** éloquence : 4
** utilisé par Ven pour préparer baratin et marchandage.

Historique

- * non accompagné par les esprits
- bagou : l'assurance de Ven est telle qu'il ignore le cas échéant les effets du premier zéro sur tous ses jets sociaux.
- services rendus : un peu partout de part le monde, Ven a su se rendre redevable.
- Possessions
- tenue de citadin en cuir parcheminé. Prix : 300 pièces.
- daguer. FUM : 2, dégâts : 5 +1D2, prix : 25 pièces.
- nécessaire de voyage : change, un repas, gourde...
- 80 pièces en pierres semi-précieuses et piécettes.

Lac, escroc Straali

C'est la conjointe de Ven et une alliée de confiance. Contrairement à d'autres membres de ce groupe elle n'a pas le vice dans la peau et son principal défaut est d'être égoïste au point de se moquer du mal que peuvent engendrer ses actes.

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 5
Vigueur : 4 Abstraction : 3
Mouvement : 3 Adaptabilité : 6
Agilité : 5 Vigilance : 4
Précision : 4 Aura : 3

Age : 32 ans Sexe : féminin Beauté : 6
Yeux verts et cheveux bruns, peau claire.
Droitière Taille : 1m 56 Poids : 4 (55 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 9 Dégâts minimums : 4

Compétences

bagarre : 1 esquive : 2 discrétion : 2
survie ville : 4 survie forêt : 2 évaluation : 4

baratin : 4 marchandage : 3 passe-passe : 3

Historique

- compétente (+3 points de compétences)
- nerfs solides : elle ignore les zéros sur ses jets de volonté.

Possessions

- tenue de citadine en cuir parcheminé. Prix : 300 pièces.
- belle daguer. FUM : 2, dégâts : 4 +1D2, prix : 85 pièces.
- nécessaire de voyage : change, un repas, gourde...
- 85 pièces en pierres semi-précieuses, bijoux et pièces.

Noné, voleur Straali

Dans le groupe il est le spécialiste de l'escamotage en toute discrétion. Il a aussi de grandes oreilles lui permettant de savoir bien des choses. Noné a réussi entre autre exploit à s'accaparer un artefact sans que ses collègues ne s'en aperçoivent, donc sans comptes à rendre ni jalousies.

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 3
Vigueur : 4 Abstraction : 2
Mouvement : 5 Adaptabilité : 4
Agilité : 7 Vigilance : 8
Précision : 5 Aura : 3

Age : 26 ans Sexe : masculin Beauté : 6
Yeux noirs, longs cheveux noirs, peau halée.
Droitier Taille : 1m 55 Poids : 3 (50 kg) corpulence faible

Points de Vie : 9 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 3 esquive : 4 épée : 3
survie ville : 4 survie forêt : 3 survie jungle : 1
discretion : 4 évaluation : 4 marchandage : 4
baratin : 3 éloquence : 1 passe-passe : 4
parlé Bold : 3 parlé Békdemmm : 3
chasse à l'homme : 2

Historique

- polyglotte (parlé Bold)
- voyageur (éducation Békdemmm)
- artefact (armure magique 1D6)

Possessions

- tenue de citadin en cuir parcheminé. Prix : 200 pièces.
- daguer. FUM : 2, dégâts : 5 +1D2, prix : 25 pièces.
- épée. FUM : 4, dégâts : 5 +1D4, prix : 60 pièces.
- artefact : armure magique protégeant de 1D6. Lorsqu'elle n'est pas portée elle a la forme d'une sorte d'amulette ronde sans chaîne et pouvant tenir dans la paume d'une main Straali. Si l'artefact est posé contre le torse au niveau du plexus solaire, des ceintures de cuir en sortent et enlacent le porteur en formant un X. La protection étant magique, est valable sur tout le corps (tête et membres compris), contre des dégâts « physiques » : contondants, tranchants, perforants.

- nécessaire de voyage : change, un repas, gourde...
- 15 pièces en pierres semi-précieuses et piécettes.

Nox, brigand Straali

C'est la brute du groupe et pourtant pas le plus sot et certainement pas le moins agile. Un ennemi de poids !

Caractéristiques

Force : 6 Volonté : 4
Vigueur : 6 Abstraction : 4
Mouvement : 5 Adaptabilité : 6
Agilité : 7 Vigilance : 6
Précision : 6 Aura : 2

Age : 31 ans Sexe : masculin Beauté : 4
Yeux gris, chauve, peau tannée.
Droitier Taille : 1m 60 Poids : 7 (95 kg) corpulence forte

Points de Vie : 12 Dégâts minimums : 6

Compétences

bagarre : 4* esquive : 2 arme contondante : 3*
bâton : 4* discrétion : 3 chasse à l'homme : 3
survie ville : 3* survie forêt : 3* survie jungle : 3*

Historique

- combattant (+3 points de compétences martiales)
- survivant (+3 points de compétences de survie)

Possessions

- tenue de citadin en cuir parcheminé. Prix : 300 pièces.
- dague. FUM : 2, dégâts : 5 +1D2, prix : 25 pièces.
- simple bâton à deux mains. FUM : 3, dégâts : 5 +1D3, valeur : quelques piécettes.
- nécessaire de voyage : change, un repas, gourde...
- 200 pièces sonnantes et trébuchantes.

List, « amazone » Wint

Le regard félin et le sourire en coin, elle est en fait retorde et cruelle. Mais sans cela elle ne serait peut être pas autant respectée de ses compagnons et crainte de ses victimes. Il faut dire que les voleurs respectent rien et ne connaissent que la crainte.

Sa principale faiblesse est de jouer avec ses proies. Suivant le groupe de personnage, elle souhaitera les fréquenter – s'ils ont une aura élevée – ou se contentera de les chasser comme de vulgaires gibiers. Dans le premier cas elle cherchera à s'attirer les faveurs des mâles dont elle trahira la confiance. Dans le second elle infligera le maximum de blessures aussi douloureuses que possible mais légères. A noter que malgré son jeune âge pour une aventurière, elle est déjà bien expérimentée avec presque la moitié de sa vie passée à faire les quatre cents coups. Ses victimes favorites sont les solides Bold de la gente masculine.

Pour ceux qui se posent la question de ses origines, ce n'est pas une vraie amazone sans quoi elle n'accepterait tout simplement pas la compagnie des hommes en dehors des périodes de reproduction. En outre, elle ne les déteste

pas particulièrement et les préfère aux femmes dont elle se méfie.

Il est notable que parmi les ThéoMages dissidents elle s'entend particulièrement bien avec Maël. On peut dire qu'elles se comprennent et se respectent.

Caractéristiques

Force : 2 Volonté : 2
Vigueur : 3 Abstraction : 3
Mouvement : 4 Adaptabilité : 4
Agilité : 7 Vigilance : 6
Précision : 7 Aura : 7 / 1*

* Comme ceux dont l'aura est si basse, la plupart du temps l'esprit démon aide à berner les être rencontré. L'aura est de 4 à 7 suivant le jugement de chacun. Considérez ici que le score est de 3 plus le nombre de réussi au jet de charme sous 7.

Age : 16 ans Sexe : féminin Beauté : 9
Yeux noisette et cheveux bruns roux, peau claire.
Droitière Taille : 1m 42 Poids : 3 (45 kg) corpulence faible

Points de Vie : 6 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 3 esquive : 2 lame courte : 3
survie ville : 3 survie forêt : 2 survie jungle : 1
discrétion : 3 évaluation : 2 marchandage : 2
baratin : 5* charme : 5** premiers soins : 2
massage : 2 cuisine : 2 poisons : 3

* ce niveau exceptionnel est possible grâce à l'esprit démon.

Historique

- ** surdouée (1 compétence au maximum de 5)
- compétente (+3 points de compétences)
- compétente (+3 points de compétences)
- artefact (épée courte magique)

Possessions

- tenue modeste mais coquette en cuir parcheminé. Prix : 50 pièces.
- épée courte magique. FUM : 2 donnant des dégâts fixes et un bonus exceptionnel de 1D6 aux dégâts ! soit 2+1D6 pour l'arme seule... donc 7+1D6 pour List, sans compter le poison.
- dague. FUM : 2, dégâts : 5 +1D2, prix : 25 pièces. Elle n'est pas empoisonnée puisqu'elle reste un ustensile de découpe de sa nourriture.
- L'actuelle porteuse de l'arme a empoisonné son épée courte, causant 1D4 de dégâts répartis sur 1D4 manches.
La victime doit être blessée pour que ces dommages empoisonnés s'appliquent. Elle effectue alors un jet de vigueur. Le nombre de réussites réduit d'autant les dégâts dus au poison.
- 30 pièces en pierres semi-précieuses, bijoux de pacotilles et piécettes.
- nourriture séchée permettant de tenir une semaine et une gourde d'eau.

- poisons : flasque d'un puissant somnifère (23 doses) à diluer dans la nourriture ou une boisson, ainsi qu'une gomme empoisonnée pour son épée courte.

MORTS-VIVANTS

On les trouve d'habitude dans les ruines ou à leurs abords... Les personnages auront la désagréable surprise en marchant dans la jungle de constater que ces morts-vivants les cherchent tant ils se trouvent sur leur chemin. En fait les ThéoMages dissidents ont, pour se garder des importuns, lancé un rituel pour sortir les morts-vivants de leurs ruines. Ces patrouillent ont pour première vocation d'éloigner les curieux.

Mais dans un second temps cette peur a aussi permis à ces renégats de proposer leurs services aux tribus Wint locales en se faisant passer pour des sauveurs. Des amulettes protectrices éloignent très bien des villages ceux qui ne dorment jamais. Ces autochtones ont deux possibilités : accepter les ThéoMages dissidents et leur venir en aide le cas échéant, ou partir.

ERRANTS

Ce sont des morts-vivants de la catégorie des annonceurs. La principale distinction est que les errants sont plus résistants physiquement mais moins mentalement et surtout sans le fameux pouvoir de berserker. La plupart d'entre eux sont sous contrôle, comme c'est le cas dans la campagne « *Les Marches Sombres* ». Ils sont alors réanimés par rituel ce qui n'empêche pas qu'ils puissent posséder un objet intéressant de leur vie passé ou ramassé sans y penser – c'est le cas de le dire – depuis peu.

Ils se déplacent seuls et les êtres vivants les évitent. Corps et vêtements sont en décomposition avec l'odeur qui va avec.

Leur vue peut nécessiter un jet de volonté chez celui qui voit un errant. Leur tête baissée se relève pour poser un regard vide et sans pupilles sur leurs cibles. Un errant n'attaque jamais le premier à moins que sa victime ne se laisse faire ou soit prise de stupeur. Dans le cas où la cible fuie il la traqueront à leur rythme, sans jamais pouvoir la perdre jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou que ce mort-vivant ne le soit. Il est aussi possible de le rendre à la mort en détruisant celui qui le contrôle.

Force : 7, vigueur : 13, agilité : 8, précision : 3, volonté 3, bagarre : 3, épée à deux mains : 4, épée : 4, esquive : 3, dégâts minimum 6. Epée à deux mains rouillée mais tranchante, facilement cassable, FUM : 6 à 7, dégâts : 7 +1D6. Cette épée, comme leurs possessions n'ont aucune valeur.

Pouvoirs : régénération : 2 à 4, résurrection : 1

La libération nature et vie les affectent tout particulièrement, les ralentissant et interdisant leur résurrection.

Vous pouvez trouver les caractéristiques des autres morts-vivants dans le livre du Maître et d'une manière plus exhaustive dans ce livre page 32. Un certain ordre des choses est néanmoins respecté, et seuls les serviteurs battent la campagne si l'on peut dire. Leurs seigneurs (une vingtaine de squelettes mages et quatre liches) restent dans leurs ruines.

Il est déconseillé de permettre un affrontement entre cette armée de morts et les personnages. Le Maître du jeu doit d'avantage utiliser cette menace pour tenir le groupe sur ses gardes en le maintenant sous pression par la peur et l'angoisse.

A cette fin une course poursuite dans la jungle inconnue par d'infatigables créatures tel qu'un groupe de squelettes rapidement rejoint par un annonceur devrait calmer les plus téméraires. Clôturez l'évènement par l'annonceur qui rentre en rage et massacre ses compagnons après avoir été bousculé dans la course. Faites ensuite perdre temporairement un point d'aura à ceux qui ont des bons esprits pour que les joueurs fassent le lien avec une aide surnaturelle les sauvant.

RUINES

Cette région est particulièrement riche en ruines diverses. Il y en a ici autant en densité que de villages ailleurs : on peut trouver un de ces vestiges par jour, encore qu'il faille les déceler à moins de tomber dessus dans la jungle.

Un tiers d'entre elles n'a pas de sous sol, les autres ont de un à trois niveaux sous terrains. Il en existe qui possèdent jusqu'à dix niveaux et même plus, plongeant dans la terre, qui attirent les aventuriers. Cependant la majorité des ruines ne peut être visitées qu'en surface – plusieurs étages tout de même – sans un équipement approprié tel que des cordes, de l'éclairage, des vivres, pioches, pelles.

- C'est la survie en ville qui s'applique ici même s'il n'y a âme qui vive car ce sont des restes de bâtiments. Certains recèlent des pièges laissés par leurs bâtisseurs pour les protéger des voleurs.
- Avoir travailler dans une mine (lors de la formation des apprentis pour être tailleur Maître Premier par exemple) peut s'avérer salvateur dans les zones avec éboulis si les personnages veulent se frayer un passage. A défaut sans une telle expérience c'est alors un jet de survie en montagne avec un malus de deux ou trois dés puisque la situation tient de la grotte. S'il bénéficie d'une telle expérience le jet se fait avec un simple malus d'un dé.

En outre, ces ruines ne sont pas nécessairement vides de monstres... N'hésitez pas à faire comprendre à vos joueurs que les ruines seront encore là une fois leur mission accomplie. Ils ne doivent pas s'imaginer qu'il est prévu dans le scénario que les personnages visitent chacune d'elles. De plus ce ne sont pas de bons esprits qui les y attendent.

Embuscades

Deux grandes catégories d'embuscades sont possibles dans les ruines. D'une part celles menées par les morts-vivants, qui sont les plus fréquentes dans ces lieux. D'autre part celle que des mortels mettent en œuvre.

- Dans le premier cas, toutes ruines où se trouvent des morts-vivants fait l'objet d'une embuscade à l'arrivée des personnages. Par chance pour ces derniers les morts-vivants ne sont plus de fins tacticiens, l'attaque est donc grossière. Le seul risque est de se faire acculer en sous nombre.
- Dans le second cas l'attaque est menée par un groupe de solides aventuriers, des pillards de ruines. Les mercenaires engagés par les ThéoMages ne sont pas des

combattants pouvant tenir des ruines faces aux morts-vivants.

Pilleurs de ruines

Ces aventuriers n'attaquent que pour défendre leur butin et ne pourchasseront pas les fuyards à moins qu'ils n'emportent un de leurs coffres. Ils sont rencontrés en groupe de 1D4+1.

Force : 6	Volonté : 8
Vigueur : 8	Abstraction : 5
Mouvement : 6	Adaptabilité : 5
Agilité : 8	Vigilance : 7
Précision : 7	Aura : 4
Points de Vie : 14	Dégâts : 7
arme de mêlée : 4	bagarre : 4 esquive : 3
occultisme : 2	survie forêt : 3 survie ville : 4
survie jungle : 3	survie montagne : 3

Possessions : 50 pièces, gemmes (1D6 x 500 pièces), tenue de qualité (kilt, bottes, luxueuse fourrure) prix 2.000 pièces, une arme de mêlée, FUM : 4 à 6 prix : 1.000 pièces. Dégâts : 7 + 1D4 à 1D6. Matériel de mineur (pelles, pioches, lanternes cordes etc...) d'une valeur de 300 pièces. Matériel de campement, vivres, alcools pour une valeur de 400 pièces. 6 potions de soins : 1D6 PdV soignés en une heure, prix 200 pièces chacune. Butin : très variable, il peut dépasser les 20.000 pièces d'or sur l'ensemble du groupe.

Le groupe de ce scénario est composé de quatre individus dont l'un d'eux est grièvement blessé et n'a plus que trois points de vie. Les scores indiqués ci-dessus sont librement ajustables pour peu que ce soit vers le bas, car ces aventuriers sont fatigués.

Ils sont en train de se reposer à la surface après avoir vidés les trois étages sous terrains de leurs habitants et différents trésors. Dans le cas présent le butin se compose de trois coffres et deux grands sacs.

Butins

Le contenu des coffres et sacs trouvés ici ou là dans ce chapitre est laissé au bon vouloir du Maître du Jeu. Ceci vaut pour ruines explorées comme pour le camp de pilliers de ruines. Ces trésors sont placés sur le chemin des personnages pour les aider à affronter les dangers à venir, et non pas pour assouvir un désir de puissance ou quelque cupidité... La prise de risque n'en vaut pas la chandelle, et la visite d'une ruine pleine de morts-vivants devrait suffire à rappeler à l'ordre les joueurs trop sûrs d'eux.

L'ORACLE

Le temple de l'oracle est perdu dans la jungle, mais pour une fois, tout semble y amener les personnages. C'est une pyramide (inspirez-vous des temples d'Amérique du sud enfouis sous une mer verte pour la description) protégé par des golems de pierre. Ils garderont l'aspect de simples gargouilles à l'arrivée des membres du groupe protégés par les bons esprits.

On entre par la plate forme à son sommet. Un simple couloir droit au plafond à 8 mètres même à l'oracle. Un gouffre protège celui-ci des visiteurs et des gargouilles sont visibles derrière sont trônes. Tous ceux qui ont vécu

l'épisode du rêve mortel en reconnaîtront les effets et parviendront à une conclusion pourtant impensable en d'autres circonstances : l'âme de l'oracle a été emprisonnée hors de son corps.

Il est possible à des visiteurs de pénétrer plus avant dans le temple, mais la simple vue des gargouilles qui attendent rend cela d'emblée stupide.

RETOUR DE LA CAPE MAUDITE

(Ce qui suit part de principe que cet objet n'est plus en possession du groupe sans quoi il ne serait pas arrivé ici)

Lorsque les personnages sortent du temple, un orage et la nuit tombante les contraignent à s'abriter dans l'entrée. Dans la pénombre, l'un des personnages finis par apercevoir une forme noire. S'il s'en approche il verra une cape et reconnaîtra s'il la connaît la cape maudite décrite page 55. Quelque soit le nombre de spectateur à la scène, la cape sera rejetée en arrière par le temple, comme deux aimants qui se repoussent si quelqu'un tente de l'amener à l'intérieur ou de la porter. A noter que même si elle est sous la pluie, cette cape reste sèche, ce qui peut inciter quelqu'un qui ne la connaît pas à vouloir s'en servir.

Cette cape est semble-t-il indestructible. Et les personnages peuvent tenter de l'enterrer cela n'y changera rien : elle réapparaîtra toujours sur leur chemin chaque jour qui passe jusqu'à la fin de la campagne (et plus si affinités). Le Maître du Jeu ne doit pas la montrer en train de se mouvoir. Cet objet se déplace en se faisant transporter, emporté par la rivière par exemple comme les personnages le verront peut-être.

SOINS DANS LA JUNGLE

La jungle des Marches Sombres de part son climat, interdit la guérison complète des blessures. Là où un jet de survie en jungle permettrait ailleurs de contrer ces effets néfastes du climat, le Maître du Jeu doit indiquer aux joueurs que les blessures des personnages ont du mal à se refermer, et qu'il est pratiquement impossible de les garder propres.

En terme de jeu : chaque blessure grave ayant saignée abondamment en causant la perte de 3 PdV et plus guérira à l'exception de l'un des PdV. Il en va de même pour de multiples blessures légères : Chaque tranche de 3 PdV en blessures légères équivaut à une blessure grave.

Les produits de soins Maîtres ou Mages (potions ou cataplasmes) permettent de compenser cela dans une certaine mesure s'ils sont bien utilisés (nettoyage des blessures avec premiers soins, soins premiers ou survie en jungle). Reste qu'un PdV ne sera pas récupéré, mais c'est le seul, même avec plusieurs blessures.

FUITE EN AVANT

Comme il l'a été évoqué, plus les personnages s'enfoncent dans la jungle des Marches Sombres, plus ils rencontreront des morts-vivants. Le Maître du Jeu, plutôt que de dresser un mur mortel de combattants devant le groupe, doit canaliser leur progression. C'est ainsi que nos courageux aventuriers se retrouveront poussés vers la cachette des ThéoMages dissidents. En effet les non-morts, comme les

créatures vivantes ont déserté la périphérie proche des ruines abritant les maîtres de la région. Ainsi les personnages vont se réfugier dans « l'œil du cyclone ».

Dans la continuité de ceux de la page précédente, différents événements feront courir à perdre haleine les personnages dans cette jungle particulièrement hostile :

CHAMP DE BATAILLE

Un camp militaire s'organise en contrebas d'un ancien champ de bataille, où les morts-vivants se préparent à affronter ceux qui se relèvent. Ce sont donc plusieurs centaines de combattants qui s'en donnent à cœur joie. S'il en prenait l'envie d'analyser la situation à quelque tacticien fou, il en ressortirait que ceux qui tombent changent de camp ce qui fait que la bataille peut durer encore longtemps. Pourtant quelques morts-vivants se retournent pour scruter dans la direction des personnages... auraient-ils remarqué leur présence ? Toujours est-il que plusieurs de ces combattants s'approchent pour vérifier de la présence d'intrus, l'arme à la main.

BATTUE

Un squelette sur son destrier en décomposition alors que d'autres squelettes à pieds parcourent la jungle pour rabattre le « gibier » en hurlant et grognant comme des bêtes. Ce n'est que de justesse que les personnages parviendront à échapper à la nasse qu'ils forment pour les prendre au piège.

CÉRÉMONIE MACABRE

Menée par une liche et ses suivants, un rituel aussi mystérieux que peu engageant est mené dans les restes d'une ville, sur sa plus grande place. Les personnages

débouchent sur un à-pic d'où ils vont pouvoir apprécier la situation : plusieurs centaines de morts-vivants de toutes sortes psalmodiant à l'unisson les psaumes de leur culte maudit. La situation est d'autant plus forte que la cérémonie se tient en pleine journée alors que quelques pâles rayons provenant de No parcourent le paysage (fin de l'heure du chacal).

CONCLUSION

Ce chapitre ne doit pas devenir une sélection des personnages pouvant poursuivre l'aventure, ces derniers doivent en principe aller « en finale » ! Il s'agit d'avantage en fait de les y préparer et il est difficile à ce stade de remplacer les éventuels personnages décédés. Les artefacts comme l'expérience engrangée sont les derniers gains avant la rencontre finale.

Expérience :

- 1 point en survie en jungle pour un maximum de 3. Un jet d'adaptabilité est requis pour cela si le personnage n'a pas atteint le niveau deux en survie en forêt.
- 1 point en discrétion pour un niveau maximum de 3 ainsi atteint.
- Le premier point en occultisme, s'il n'existait pas, sous réserve d'un jet d'adaptabilité réussi. Ceci concerne principalement les nouveaux personnages, que le joueur soit nouveau, ou qu'il s'agisse du successeur d'un personnage décédé dans cette campagne.
- 1 point d'aura ne pouvant être dépensé, pour ceux qui ont survécu à la campagne en y participant depuis le début. Idem pour ceux qui a défaut ont été particulièrement méritants.
- 1 point d'aura à dépenser.

LA CONFRONTATION FINALE

Ce chapitre survient si possible par surprise. Les joueurs doivent avoir eu à peine de le temps de laisser les personnages se reposer à l'abri des morts-vivants qu'ils fuyaient.

Ici règne un silence de mort. D'un coup, plus de bruits de poursuites, ni de hurlements impies. Au milieu de quelques ruines basses (vestiges n'excédant pas un mètre de hauteur) un boyau descend en pente douce dans les entrailles de la terre. Sous la colline se trouvent quelques grottes avec les restes d'habitations troglodytes. Une première analyse du terrain montre que les environs semblent sûrs, et les personnages qui en ont le plus besoin vont pouvoir se reposer. Mais tous ont pour l'heure accumulés une fatigue aussi bien figue que mentale... et tous vont s'endormir pour se réveiller en sursaut sans savoir pourquoi.

Mais avant de détailler le terrain qu'ils vont explorer, voici ceux que l'on attend depuis le début de cette campagne et qui ont choisi ces lieux :

LES THÉOMAGES DISSIDENTS

Ils sont six : *Uldek, Grurèche, Ogan, Luden, Korken et Maël*, et sont originaires de la région du mont Aerin, une région située au Um du monde. Ceux sont eux que poursuivent les personnages joueurs dans la campagne de ce livre, *Les Marches Sombres*. Recherchés par les ThéoMages Suprêmes les dagues de ThéoMages ont été détruites à distance par un rituel faute d'avoir pu être téléportées.

Ils portent tous un étrange masque à six yeux qui cache le nez et qu'il leur est impossible de retirer sans détruire le pacte qui les unis... Ce faisant le visage serait lui aussi détruit, la peau arrachées. Les membres du groupe sont donc soudés pour le meilleur et pour le pire, ils le savent et l'acceptent. Il serait futile de tenter de les retourner les uns contres les autres. Ces masques ont la possibilité de s'entourer d'ombre pour ne pas être vus. La tête du porteur semble alors disparaître sous une capuche. La caractéristique secondaire Beauté tombe à 3 avec ces masques et sa valeur n'est valable que pour le corps ou lorsque la tête n'est pas visible. Les quatre premiers ont la peau sèche et violacée et les membres décharnés à cause d'une trop grande consommation d'une racine augmentant de 5 points leurs volontés respectives, mais en quelques semaines de surdosage ou d'accoutumance son maximum n'est plus que de 10. C'est le cas de deux des hommes du groupe.

Pour leurs déplacements des pierres de pouvoirs leur donnaient des apparences plus anodines mais elles sont toutes épuisées pour la dernière partie de la campagne ce qui les contraint à la prudence. Les pierres de pouvoirs qui ne sont pas décrite ici sont mises à l'écart pour les rituels avec le reste du matériel qu'ils utilisent pour se faire (aube de cérémonie en tissu gris, plantes, encres, objets divers, etc...). Vous trouverez après les renégats, leurs serviteurs et familiers contrôlés par ces rituels.

ULDEK

Solide Straali de 40 ans, c'est le porte-parole du groupe. Il fut un diplomate de renom chez les ThéoMages avant de les trahir pour s'associer avec les autres renégats. La principale raison en est que l'on venait de découvrir sa capacité à animer les morts (libération de mort) et à haut niveau qui plus est. C'est la dissimulation de ce pouvoir pendant des années qui l'a amené à faire de lui un excellent manipulateur et il était sur le point de devenir officiellement un Archi ThéoMage. Sa rancœur en a donc été d'autant plus grande envers les instances supérieures. En fait il en veut au monde entier d'avoir été si mal traité après tant d'année de service et d'aide aux populations – car il les aidait effectivement.

La drogue qu'il prend a eu un effet secondaire et l'a rendu pataud même si ses mains sont restées précises. En outre, même si cela n'a rien à voir avec cette drogue, Uldek est devenu quelque peu tête en l'air. Ce n'est pas qu'il oublie des choses importantes, mais il déplace parfois des objets sans s'en rendre compte en passant devant pour les déposer à la place d'un autre. Il est le premier gêné de cela et n'a demandé qu'une pierre de pouvoir : celle qui amène son utilisateur à l'objet qu'il souhaite. Elle est solidement incrustée dans un bracelet dont le fermoir a été scellé pour ne pouvoir être enlevé.

Caractéristiques

Force : 7	Volonté : 10*
Vigueur : 6	Abstraction : 7
Mouvement : 2	Adaptabilité : 6
Agilité : 3	Vigilance : 4
Précision : 5	Aura : 4

Age : 40 ans Sexe : masculin Beauté : 3*
 Peau violacée, sèche, membres décharnés *
 Droitier Taille : 1m 76 poids 7 (105 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 13 Dégâts minimums : 5

Compétences

diplomatie : 5	parler Fost, Bold et Béeckdemm : 4
empathie : 5	éloquence : 5 charme : 4
méditation : 4	concentration : 3 lévitation : 2
commun littéraire runique : 4	runique ancien : 3
histoire : 4	philosophie : 4 théologie : 4
rituel : 3	érudition ThéoMage : 4 occultisme : 4
herboristerie 3	pierre de pouvoir : 4 soins : 3
masse : 3	lire sur lèvres : 2 esquive : 2
bagarre : 2	défense psychique : 3 expérimentation : 3

Pouvoir

libération de mort : 4

Historique

- grand : taille au-dessus de la norme Straali
- ThéoMage (dissident)
- ses pouvoirs sont tous révélés : il n'en a qu'un.
- * drogue : Chaque jour sans elle fait chuter de 1 la volonté. Sa beauté elle a déjà chuté définitivement de 7 à 3.
- pierre de pouvoir : guide

Possessions

...particulièrement variables suivant le lieu où il se trouve.

- Uldek à toujours tendance à prendre ce qui traîne pour le laisser ailleurs sans savoir où. Ses compagnons le savent et ne lui en tiennent plus rigueur. Il est susceptible d'avoir tout et n'importe quoi avec lui : « *c'est quoi ce poêlon ?* »
- pierre de lumière : une simple gemme en pendentif. Inépuisable.
- pierre de recherche : La seule pierre de pouvoir qu'il a demandé le guide à l'objet qu'il cherche. Son utilisation est sans limite mais n'indique jamais la distance à parcourir, aussi il vaut mieux demander un objet que l'on a déjà possédé.
- * Grâce à la pierre il trouve aussi sa dose quotidienne de drogue : augmentation de 5 points de la volonté. Son score de 10 en tient compte

GRURÈCHE

Tête pensante du groupe, il est d'origine Fost, de la ville de Midal. Un esprit démon l'accompagne, déclenchant chez lui d'imprévisibles et violentes crises de colères. Il en a rarement plus de deux par mois, mais sa volonté en a été brisée. Seule la drogue qu'il prend lui permet de retrouver ses esprits, sans que ses idées soient totalement claires. Il aurait pu devenir Archi ThéoMage.

Caractéristiques

Force : 3	Volonté : 9*
Vigueur : 5	Abstraction : 8
Mouvement : 3	Adaptabilité : 5
Agilité : 6	Vigilance : 5
Précision : 7	Aura : 1

Age : 39 ans Sexe : masculin Beauté : 2*
 Peau violacée, sèche, membres décharnés *
 Droitier Taille : 1m 72 poids 3 (50 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 8 Dégâts minimums : 5

Compétences **

méditation : 3	concentration : 1	lévitation : 0
commun littéraire	runique : 5	runique ancien : 5
histoire : 4	philosophie : 5	théologie : 5
rituel : 3	érudition ThéoMage : 4	occultisme : 5
éloquence : 2	pierre de pouvoir : 3	empathie : 2
parler Straali et Bold : 4,	les autres langues : 2	
survie ville : 3	orientation : 2	équitation : 3
survie forêt : 2	survie désert : 1	épée : 4
esquive : 3	soins Premiers : 3	arc : 2

astrologie : 4 défense psychique : 4 expérimentation : 4

** Bon nombre de ces compétences étaient plus élevées avant qu'il ne soit sous l'emprise d'un esprit démon. Si ses connaissances sont toujours là, il n'a plus aucune sagesse dans ses propos tout comme il ne peut plus se concentrer correctement, en tout cas bien moins que dans le passé.

Pouvoirs **

télépathie : 3 libération des mots : 2 télékinésie : 3

** Ils sont limités par la puissance de l'esprit démon, et avaient un niveau bien supérieur avant cela. Sa connaissance des runes reste particulièrement dangereuse tant il en connaît même s'il ne parvient plus à libérer les plus puissantes.

Historique

- ThéoMage (dissident)
- ses pouvoirs sont tous révélés.
- * drogue : Chaque jour sans elle fait chuter de 1 la volonté. Sa beauté a déjà chuté de définitivement 6 à 2.

Possessions

La présence de son esprit démon décharge toutes les pierres de pouvoirs que Grurèche conserve. Aucune ne lui a donc été remise.

- diverses tenues Fost en tissu, prix variable mais coûteux : de 2.000 à 8.000 pièces.
- épée forgée dans un alliage d'argent lui assurant sa solidité grâce aux autres métaux présents. Très bon tranchant (+1 aux dégâts). FUM : 4, dégâts : 6 +1D4, prix : 1.300 pièces.
- baguette de feu : 2D8 de dégâts par le feu libéré sur dix pas par sa pierre de pouvoir, deux fois par mois.
- 300 pièces en gemmes
- * drogue : augmentation de 5 points de la volonté. 15 doses. Son score de 9 en volonté tient déjà compte de l'augmentation.
- gourde d'eau : Il a toujours soif.

OGAN

Ce Békdem est un très vénérable ThéoMage dissident âgé de 131 printemps. Son manque de spécialisation – il est bon en tous mais n'a que deux de niveaux 5 – et sa trop grande humilité font qu'il n'a jamais été promu Archi ThéoMage. Il a rejoint le groupe en dernier mais a toute la confiance des autres. Sa tempérance permet à tous d'agir sans excès et grâce à cela il est encore accompagné de bons esprits. Ogan est aussi le seul à avoir jusqu'à présent bien géré la prise de leur drogue et n'a aucun effet secondaire.

Caractéristiques

Force : 4**	Volonté : 15*
Vigueur : 5**	Abstraction : 8
Mouvement : 2**	Adaptabilité : 5
Agilité : 4	Vigilance : 3
Précision : 4	Aura : 6

** Son grand âge a eu raison de ses jambes et il est incapable de courir malgré les herbes qui lui donnent une certaine vitalité.

Age : 131 ans Sexe : masculin Beauté : 1 (vieux)
Peau sèche, membres décharnés par la vieillesse
Droitier Taille : 1m 58 poids 3 (40 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 9 Dégâts minimums : 4

Compétences

méditation : 4 concentration : 4 lévitation : 4
commun littéraire runique : 2 runique ancien : 2
histoire : 4 philosophie : 4 théologie : 5
rituel : 4 érudition ThéoMage : 4 occultisme : 3
éloquence : 3 pierre de pouvoir : 4 empathie : 4
parler Straali et Bold : 4, parler Wint et Fost : 3, M'Org : 1
diplomatie : 4 soins : 4
herboristerie : 4
survie ville : 4 survie désert : 4 survie forêt : 3
arc : 2 équitation : 2** orientation : 4
astrologie : 4 défense psychique : 4 expérimentation : 2

Pouvoirs

longévité : 3 télékinésie : 5 guérison : 4 sixième sens : 3

Historique

- ThéoMage (dissident)
- longévité (pouvoir ThéoMage) : espérance de vie 150 ans.
- télékinésie
- ses pouvoirs sont tous révélés.
- connu chez les Béekdemmm : il y est très respecté.
- * drogue : chaque jour sans elle fait chuter de 1 la volonté.
- pierres de pouvoirs

Possessions

Variables suivant le lieu où il se trouve le minimum est :

- très vieille aube rouge de cuir parcheminé. Un artisan du cuir pourrait dire qu'elle a près d'un siècle qu'elle doit être solide exister encore même en en prenant soin.
- magnifique arc Béekdemmm facile à bander : la force a un bonus de 2 si l'on a la technique pour cela. FUM : 6 à 7, dégâts : 6 + 1D6, prix : 7.000 pièces.
- ** herbes fortifiantes. Elles sont communes mais encore faut-il savoir les doser ! Cette recette ne concerne que ceux dont la force et la vigueur chute avec l'âge.
- * drogue : augmentation de 5 points de la volonté. 15 doses. Son score de 15 dans cette caractéristique en tient compte.
- gourde d'eau (vieille habitude Béekdemmm)
- pierre de lumière. Elle se recharge en une journée.
- pierre d'orientation : permet de connaître les six directions cardinales. Ogan n'en a pas besoin mais il est tout simplement fasciné par elle.

- pierre d'invisibilité. Utilisable 6 fois, elle ne se rechargera qu'une fois vide jusqu'à un maximum de 10 ou sa prochaine utilisation. La charge se fait au rythme de 1 par an. C'est la seule pierre d'invisibilité du groupe aussi se la sont-ils âprement chamaillés. Prérrogative de l'âge c'est lui qui l'a eu grâce à Uldek et Grurèche et non Korken ou Maël qui auraient été trop dangereux : ce partage a été fait avant qu'ils ne s'unissent définitivement par leur pacte.
- pierre de délivrance, une seule utilisation : libère d'une malédiction. Ogan a prévu de l'utiliser si les autres meurent ou le trahissent pour retirer son masque et fuir à l'aide de la pierre d'invisibilité. Un pacte n'est pas une malédiction et ne peut ainsi être brisé sans que les autres ne l'aient déjà rompu.
- pierre de jouvence : redonne ses 20 ans. Une seule utilisation qu'il réserve pour le jour où les plantes ne suffiront plus à le maintenir en vie.

*L'utilisation de ces pierres de pouvoirs est décrite avec le comportement d'Ogan page 81.

LUDEN

Ce Straali dirige les rituels que le groupe fait. Heureusement pour les personnages qui le traquent, Luden n'a que peu de provision et ne se permet pas d'en faire pour un rien. Les réserves sont consacrées aux rituels les plus puissants, ceux qui sont décrits dans cette campagne. Bien sûr si les joueurs n'arrivent pas à les empêcher de s'approvisionner la bataille est perdue d'avance, Luden connaît plus de 80 rituels de hauts niveaux, 3 à 5. Il a conservé le niveau de l'Archi ThéoMage qu'il était. Luden est comme les autres dépossédé de son statut de ThéoMage.

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 10*
Vigueur : 5 Abstraction : 8
Mouvement : 3 Adaptabilité : 6
Agilité : 3 Vigilance : 5
Précision : 8 Aura : 2

Age : 36 ans Sexe : masculin Beauté : 0*
Peau violacée cadavérique, sèche, membres décharnés *
Droitier, Taille : 1m 59 poids 4 (55 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 10 Dégâts minimums : 5

Compétences

méditation : 5 concentration : 5 lévitation : 4
commun littéraire runique : 4 runique ancien : 5
histoire : 4 philosophie : 4 théologie : 4
rituel : 5 érudition ThéoMage : 4 occultisme : 5
herboristerie 3 pierre de pouvoir : 4 alchimie : 1
discrétion : 3 survie ville : 3 orientation : 2
épée : 4 parler Fost et Bold : 3 équitation : 3
érudition AlchiMaître : 3 parler Béekdemmm : 2
astrologie : 4 défense psychique : 4 expérimentation : 5

Pouvoirs

guérison : 3 libération des mots : 5 télépathie : 4

libération psychique : 4

Historique

- ThéoMage (dissident)
- ses pouvoirs sont tous révélés.
- * drogue : Chaque jour sans elle fait chuter de 1 cette caractéristique. Son apparence qui n'était déjà pas très avantageuse (beauté 3) est à présent hideuse avec une "beauté" de 0.
- pierres de pouvoirs

Possessions

Variables suivant le lieu où il se trouve le minimum est :

- aube en tissu vert. Prix : 2.500 pièces.
- épée en acier +2 aux dégâts. Prise sur le cadavre d'un Maître du Métal. FUM : 4 à 5, dégâts : 7 +1D5. Elle est particulièrement tranchante et n'a pas de prix. Elle est de toute façon invendable et devrait être remise aux Maîtres du Métal. Récompense possible pour les simples gens.
- pierre de volonté : 8 points par jour, 13 jour restant (un jour entamé est décompté)
- pierre de force : + 3 à la caractéristique. Permanente. Luden et Korken se la sont beaucoup chamaillés mais Korken a fini par admettre qu'il n'en avait pas besoin pour être fort la laissant à son rival.
- * drogue : augmentation de 5 points de la volonté. Son score de 10 dans cette caractéristique en tient compte. 8 doses.

KORKEN

Même si c'est un ThéoMage de formation, c'est le guerrier du groupe et ses origines Bold ne le rendent pas ridicule dans ce rôle. A son plus grand désarroi Korken s'est avéré hermétique au développement de tous pouvoirs ThéoMage comme cela arrive parfois. Il s'est mis en tête que ce mauvais coup du sort vient de son sang Bold – ce qui est faux bien sûr. Il a donc demandé tous naturellement la pierre de pouvoir de contre magie du groupe.

Il considère Maël comme son double de cœur.

Caractéristiques

Force : 8	Volonté : 7
Vigueur : 8	Abstraction : 5
Mouvement : 2	Adaptabilité : 5
Agilité : 8	Vigilance : 6
Précision : 5	Aura : 3

Age : 30 ans Sexe : masculin Beauté : 7
Ambidextre, Taille : 1m 75 poids 7 (110 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 16 Dégâts minimums : 7

Compétences

arc : 2	épée courte : 4	bagarre : 3
méditation : 3	concentration : 3	lévitation : 3
commun littéraire	runique : 3	runique ancien : 3
histoire : 3	philosophie : 3	théologie : 4
empathie : 2	érudition ThéoMage : 3	occultisme : 4

soins : 3	pierre de pouvoir : 4	survies (toutes) : 3
rituel : 2	chasse grand gibier : 4	discretion : 3
chasse homme : 3	chasse fauve : 3	nage : 2
parler Béeckdemm : 2	parler Fost et Straali : 3	
équitation : 3	orientation : 2	

Pouvoirs

Aucun pouvoir ThéoMage n'est possible pour lui !

Historique

- ThéoMage (dissident)
- ambidextre
- vieille blessure à la hanche (course impossible)
- pierres de pouvoirs

Possessions

- pagne en tissus vert et bottes en peaux en mauvais états.
- casque en or : 900 pièces
- épée courte recouverte d'or. FUM : 3, dégâts : 7 +1D3, prix : 800 pièces.
- une pierre de pouvoir de contre magie (permanente) cachée dans son pommeau et qui ne peut en être retirée.
- 2 pierres de guérison : 13 et 80 PdV récupérables. La seconde se recharge de 1 par jour.
- pierre de lumière : 4 heures de lumières par jour
- pierre de vision d'aura : 3 utilisations par semaine sous peine de la décharger définitivement.
- matériel de campement
- quelques gemmes pour une valeur de 80 pièces

MAËL

Elle est la seule femme de ce groupe de dissidents. C'est une Straali. Sa fonction première est l'espionnage et l'infiltration. Elle est activement recherchée par les ThéoMages Suprêmes à cause de ses pouvoirs. Ses amis dissidents lui ont donc laissé la pierre de dissimulation pour ne pas être découverts à travers elle.

C'est la moins loquace du groupe. Malgré une volonté plutôt médiocre pour une personne utilisant autant ses pouvoirs ThéoMages, elle ne fait pas usage de la drogue que la majorité du groupe prend : elle est persuadée d'en avoir assez. Aussi si elle fait appel à des pierres de pouvoirs pour ménager ses forces, Maël refuse de suivre un "traitement" pour les développer.

Korken et elle vivent secrètement un amour platonique, si tant est qu'une relation secrète puisse exister en présence de compagnons pouvant si aisément percer à jour les sentiments humains.

Caractéristiques

Force : 2	Volonté : 5
Vigueur : 6	Abstraction : 6
Mouvement : 4	Adaptabilité : 6
Agilité : 5	Vigilance : 4
Précision : 5	Aura : 4

Age : 28 ans Sexe : féminin Beauté : 7
Droitier Taille : 1m 63 poids 3 (48 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 8 Dégâts minimums : 4

Compétences

méditation : 4 concentration : 4 lévitation : 4
 commun littéraire runique : 4 runique ancien : 3
 histoire : 4 philosophie : 3 théologie : 4
 empathie : 4 érudition ThéoMage : 4 occultisme : 4
 rituel : 3 pierre de pouvoir : 4 discrétion : 4
 soins : 3 herboristerie : 2 équitation : 2
 parler BéeKdemm, Bold, Straali : 4*, Wint et M'Org : 2*
 esquive : 2 bagarre : 2 éruditions (les autres) : 2
 astrologie : 2 défense psychique : 4 expérimentation : 1

Pouvoirs

double vue : 4 contrôle des corps : 3 3^{ème} oeil : 2

Historique

- ThéoMage (dissident)
- pouvoir (double vue)
- douée pour les langues (1^{er} point gratuit)
- ses pouvoirs sont tous révélés.
- pierres de pouvoirs

Possessions

Variables suivant le lieu où elle se trouve. Le minimum est :

- tenue avec cape en tissus vert : 600 pièces.
- pierre de guérison : 136 PdV récupérables, non rechargeable.
- pierre de volonté : 20 points libres pour les pouvoirs ThéoMage, mais un maximum de 2 utilisations quotidiennes pour ne pas la vider définitivement.
- pierre de dissimulation : permanente. Protège le porteur de tous les pouvoirs de visions (double vue, voir l'invisible, divination, voir l'invisible etc..). Cette pierre est unique, il n'y en a pas d'autre de connue. Elle est invisible.

L'ANTRE

A mesure que les personnages s'avancent sous terre, les plus observateurs peuvent noter la présence discrète de sable. Cela devient évident pour tout le groupe lorsqu'il arrive dans la première grotte :

SALLE DE VOYAGE

Située au fond d'un cul-de-sac, cette grotte de petite taille est vaguement circulaire et ne fait pas plus d'une dizaine de mètres de diamètre. Elle est vide semble-t-il, mais le sol est recouvert par endroits de sable. En s'intéressant de plus près à ce que le sable pourrait recouvrir, les personnages découvrent une gigantesque série de runes formant un disque de deux mètres de diamètre. L'examen du sable par un BéeKdemm lui rappellera avec nostalgie le grand désert. Aucune confusion possible avec le sable que l'on trouve sur les rives des Marches Sombres, c'est bien celui des terres gardées par Tontek (déité BéeKdemm décrite dans ce livre page 20).

Il faut réussir un jet de runique ancien pour en comprendre l'usage : c'est un plateau de téléportation, aussi appelé portail. Les Maîtres et les Mages peuvent tenter un

jet d'érudition avec un malus de deux dés pour reconnaître le plateau.

Aucune connaissance ésotérique n'est nécessaire pour en faire usage, mais la pierre qui sert de clef est tournée en position de verrouillage. Les deux esclaves M'Org connaissent la position permettant de voyager, il est possible suivant la tournure des événements qu'ils montrent comment s'en servir ou partent d'eux même par là sans rien dire. Si aucune explication n'est donnée sur cette clef, il faut cumuler quatre réussites, si besoin sur plusieurs jets de runique ancien (un par demi-journée) pour la découvrir.

Trois destinations sont possibles, toutes en extérieure :

- à quelques jours de Goh près d'un bras du fleuve Rho,
- le grand désert, à deux semaines de la source de ce même fleuve Rho (c'est de là que vient tout ce sable),
- à l'Um de ce complexe souterrain, quelque part dans la jungle des Marches Sombres. De là il est possible de rejoindre en deux jours la mer.

Ces destinations communiquent également entre elles sans avoir le besoin de passer par cette salle.

LE PASSAGE

En s'enfonçant un peu plus, les parois du boyau s'élèvent de plus en plus pour devenir falaises. La gorge ainsi formée est jonchée de roches de diverses tailles. Elle peut faire jusqu'à vingt pas de large. Un courant d'air puissant et chaud s'en échappe pour remonter à la surface.

Un jet réussi de survie en montagne sous la vigilance, ou à défaut de vigilance brut (mais avec un malus d'une réussite), permet de déceler plusieurs points :

- Il n'est pas exclu que des roches tombent encore.
- Des anfractuosités reliées par une corniche permettent de faire route sans risquer les chutes de pierres. On retrouve ces niches de part et d'autre de la faille. La corniche jette régulièrement des ponts entre les deux parois.
- Le souffle produit par le courant d'air masque celui d'une créature de grande taille...

Gardé par un cerbère, ce passage fini en cul-de-sac mortel à moins d'avoir pris une des corniches. Le risque de chute de pierres ou d'être pris dans une embuscade, comme la sensation oppressante d'être écrasée par ces falaises devraient inciter les personnages à prendre de la hauteur.

Escalade

S'ils ne veulent pas faire demi-tour, de nombreux endroits facilitent l'escalade à condition d'en avoir le temps. Ainsi une personne agile peut grimper jusqu'à la corniche d'où il jettera une corde. Aucun jet n'est alors à effectuer si l'un des personnages dispose de la compétence escalade ou survie en montagne au niveau deux et plus. Dans le cas contraire la prudence incitera à revenir sur ses pas pour disposer d'un bonus de un ou deux dés à l'escalade (même sans la compétence) pour se hisser sur la corniche.

Si l'escalade se fait précipitamment, le jet se fait sous la compétence escalade, avec un malus de deux dés, et sans préparatifs possibles. Un jet de concentration, lui aussi diminué de deux dés à cause de la peur peut aider quelque peu.

Cerbère

C'est celui qui apparaît dans le scénario d'introduction de cette campagne (*La course*). Le cerbère n'est pas une créature qui laisse beaucoup de choix aux personnages. Soit ils parviennent à l'éviter avec discrétion, soit ils le tuent. Dans ce deuxième cas il faut que l'un d'entre eux prépare une embuscade avec des pièges en utilisant la compétence *chasse des créatures* ou l'annonciateur évoqué ci-dessus. En procédant ainsi le cerbère mettra en pièce ce mort-vivant mais n'en sortira pas indemne – les annonciateurs sont des berserkers – et sera facilement achevé avec une arme à distance ou mieux, un éboulis de roches.

Annonciateur

Les ThéoMages dissidents n'en disposent « que » d'un seul à leurs ordres dans leur antre. Ces scores sont ceux d'un annonciateur classique. (voir aussi dans le livre du Maître)

Force : 7, vigueur : 10, agilité : 9, précision : 8, volonté 8, bagarre : 4, hache : 4, FUM 4 ou 5, dégâts 8+1D5.

Pouvoirs : berserker et résurrection : 4.

Il assure la protection de la corniche alors que le cerbère rode au bas de la faille. Mais les ThéoMages dissidents sont loin d'être de fins stratèges militaires, aussi n'ont-ils pas prévus la possibilité que l'annonciateur et le cerbère se retournent l'un contre l'autre. En effet, plutôt que de les combattre, les personnages auront intérêt à provoquer leur rencontre. Une fois devenu berserker l'annonciateur pourra faire assez de dégâts au cerbère avant d'être dévoré pour que ce monstre soit détruit lors d'un éboulement par exemple.

Sortie

A l'autre bout de la faille est cachée dans une des cavités un passage débouchant dans une sorte de vallée souterraine. L'étroitesse de ce passage tortueux ne permet pas de faire passer certaines armes à deux mains ou les grands sacs et autres coffres. Cependant dans ces deux cas, il est alors possible de retirer les hampes et les manches pour n'en garder que les fers, en espérant trouver de quoi en improviser de l'autre côté. De la même façon, les grands sacs peuvent une fois vidés être remplis.

VALLÉE SOUTERRAINE

On trouve ici de nombreuses ruines constituant jadis une ancienne cité. Malgré sa taille, il n'y a rien à en dire si ce n'est que de cette vallée on accède aux lieux décrits ci-dessous. De la civilisation qui y vécut il ne reste aucune trace, cela fait déjà longtemps que les serviteurs M'Org ont fouillé l'endroit et s'en servent de décharge. Le Maître du Jeu est libre de faire découvrir une vieille dague (jadis magnifique) perdue ou cachée... mais aucun objet utile sans quoi les personnages pourraient se lancer dans une exploration aussi inutile que dangereuse. L'endroit est aussi propice à des retrouvailles inattendues des personnages comme Melbidian et ses suivants.

En effet, de nombreux mauvais esprits et esprits démons rodent dans cette vallée. Toute personne s'y attardant risque la destruction pure et simple de ses bons esprits.

- Chaque quart d'heure qui suit la première demi-heure passée dans la vallée, des esprits démons viennent dévorer les bons esprits (baisse temporaire de l'aura). Un jet d'aura réussi permet aux bons esprits de résister.
- Ceux que des esprits gardiens accompagnent ne sont pas sujets à ces attaques et protègent même les compagnons proches (quelques pas).
- A l'inverse, ceux qui sont accompagnés par des mauvais esprits avant même d'entrer ici sont immédiatement sujets à ces attaques, un jet d'aura est à faire pour eux aussi car les esprits démons dévorent les mauvais esprits aussi.
- Pour finir, ceux qui ne sont pas accompagnés par les esprits ne sont pas concernés... tout comme ceux que des esprits démons accompagnent déjà.

DOMICILE M'ORG

Un couple de M'Org vit ici. A l'origine cette femme et son homme ont été capturés alors que la première pourchassait son fuyard de compagnon. Dans leur course ils ont provoqué accidentellement la mort d'un enfant Straali ce qui leur a valu d'être vendus comme esclaves... et de fil en aiguille ils se sont retrouvés là. Mais quand bien même cette vie n'est pas celle qu'ils souhaitent, elle n'est pas si différente de celle qu'ils menaient dans les montagnes M'Org et leurs grottes.

Le malheur les a réunis et ils s'entendent à nouveau mais ne peuvent guère profiter de moments de tranquillité. Tous deux font ce que leur maîtres ordonnent mais cela pourrait changer : les colliers d'esclaves qu'ils portent n'ont plus les runes qui les contraignent à la docilité. Aussi ils pourraient se rebeller assez rapidement si le vent tourne, mais les joueurs seront-ils en tirer partie ? Il n'y a aucune raison que ces esclaves fassent confiance d'entrée de jeu aux personnages. N'oubliez pas que d'un côté ces M'Org ont été maltraités par tous les autres peuples qu'ils ont pu voir, en de quoi les personnages qui verront peut-être des M'Org pour la première fois n'auront pas lieu d'être rassurés : les femelles M'Org ne sont pas connues pour leur douceur !

Gra ah', femelle M'Org

(Le second "ah" se prononce en expirant comme on souffle sur un verre pour faire de la buée et le nettoyer.)

Gra ah' aurait pu faire une très bonne guerrière avec une formation martiale mais elle n'était qu'une simple femme au foyer – hum... Jugez plutôt :

Caractéristiques

Force : 10 (x)	Volonté : 4
Vigueur : 7	Abstraction : 5
Mouvement : 5	Adaptabilité : 4
Agilité : 6 (x)	Vigilance : 7
Précision : 6	Aura : 5

Age : 27 ans Sexe : féminin Beauté : 9
Droitière Taille : 2m 40 poids 11 (près de 200 kg !)
corpulence : moyenne (pour sa taille)

Points de Vie : 17 Dégâts minimums : 8

Compétences

esquive : 2 bagarre : 2 masse M'Org : 1
 survie forêt : 1 survie montagne : 3 discrétion : 2
 parler Bold : 1 parler Straali : 1 empathie : 2
 rituel : 1* érudition ThéoMage : 1*
 occultisme : 1*

Historique

- force max. accrue (dépense de 1 point d'aura)
- agilité max. accrue (point d'avantage)
- * expérience spéciale (3 points de compétence)
- esclave (situation actuelle)

Possessions

Variables suivant sa tache et le lieu où elle se trouve, le minimum étant :

- peau de bête la nuit
- une aube usée en tissus gris le jour. Prix : 800 pièces. Ses maîtres ne pouvaient plus la voir errer nue comme un animal. Seule la peau de bête est a elle et il est peu probable qu'elle conserve l'aube en souvenir mais plutôt qu'elle la brûle.
- Stiru : il est sa propriété selon la loi M'Org.
- tronc d'arbre déjà coupé qu'elle pourra facilement trouver parmi les réserves de bois. FUM : 8 à 10, dégâts : 12 + 1D6. Il faut espérer qu'aucun joueur n'en demandera le prix... *Mais que peut bien valoir un gros morceau de tronc d'arbre dans un monde où les forêts ne manquent pas ?* Vendu comme bûche quelques piécettes à un fainéant à la rigueur, personne ne l'achètera dans le désert non plus : un feu se partage.

Stiru, compagnon M'Org

Cet homme a passé son temps à tenter de fuir les montagnes M'Org. Le voilà bien amer d'être à nouveau prisonnier.

Caractéristiques

Force : 9 Volonté : 5 (xx)
 Vigueur : 8 Abstraction : 3
 Mouvement : 8 Adaptabilité : 5
 Agilité : 2* Vigilance : 6
 Précision : 5 Aura : 5

* son agilité est très basse à cause des tortures qu'il avait déjà subit dans les montagnes M'Org *avant* d'appartenir à Gra ah' pour éviter qu'il ne s'échappe, mais il cour toujours aussi vite !

Age : 27 ans Sexe : masculin Beauté : 5
 Ambidextre Taille : 2m 10 poids 9 (140 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 17 Dégâts minimums : 5

Compétences

esquive : 3 bagarre : 3 masse M'Org : 2
 charme : 1 survie montagne : 3 discrétion : 3

survie forêt : 1* parler Straali : 1* parler
 Bold : 1*

Historique

- esclave : chez les M'Org ou ici il l'a toujours été.
- volonté max. accrue (dépense de 1 point d'aura)
- volonté max. accrue (point d'avantage)
- (xx) *Sa volonté maximale a donc été repoussée 2 fois.*
- * expérience spéciale : (3 points de compétence)

Possessions

Variables suivant sa tache et le lieu où elle se trouve, le minimum étant :

- bout de tissu usé mis en pagne.
- peau de bête la nuit, en fait celle que Gra ah' le laisser partager.
- tronc d'arbre déjà coupé qu'il pourra facilement trouver parmi les réserves de bois. FUM : 8 à 10, dégâts : 10 + 1D6. Il y en a plusieurs et se valent à peu près tous, la différence de dégâts qu'ils font vient du M'Org, non du tronc.

FAMILIER DÉMONIAQUE

Il n'y a qu'un danger véritable dans les allées de ces ruines : la présence d'un familier démoniaque. Sa fonction principale est d'être un garde du corps mais depuis que ses maîtres ont testé sur lui le masque avant d'en faire autant, ce démon est devenu retord.

A l'arrivée des personnages il décidera de taquiner ces derniers dans les ruines puis décidera d'aller prévenir ses maîtres. Ce faisant il conduira les personnages à la salle de rituels et sera sans doute décapité par Korken pour avoir interrompu ses préparatifs. Etant trop stupide pour voir venir le coup il ne pourra pas se défendre.

Caractéristiques

Force : 11 Volonté : 4
 Vigueur : 8 Abstraction : 2
 Mouvement : 11 Adaptabilité : 4
 Agilité : 6 Vigilance : 7
 Précision : 2 Aura : -

Sexe : mâle Beauté : 0 Ambidextre
 Taille : 1m 60 poids 7 (110 kg) corpulence : moyenne

Points de Vie : 19 Dégâts minimums : 6

Compétences

bagarre : 2 masse à deux mains : 4 esquive : 2
 survie forêt : 1 survie ville (ruine) : 3 discrétion : 2
 chasse (homme) : 2 parler commun : 2
 Pouvoirs
 brouillard : 4 hurlement : 3 régénération : 2

Attaques

- griffes : 1D6 chacune
- morsure : 1D10, mais deux réussites sont nécessaires en bagarre sans quoi il n'y a aucun dégât.

- masse à 2 mains *très* lourdes, elle ressemble a une masse à une main géante. FUM : 8 à 12, dégâts : 11 +1D6, prix : 500 pièces.

LA POUPONNIÈRE

Ce lieu se trouve sous les restes d'arches qui soutenaient jadis le temple de quelque déité oubliée. A présent c'est ici que se crée une petite armée de serviteurs démoniaques. Il y en a une trentaine en cours de « maturation ». Une fois adulte ils auront les même aptitudes que le familier démoniaque décrit plus haut. Il serait donc dommageable que les personnages ne s'occupent de les détruire alors que c'est encore facile.

Femelle démone

Elle donne naissance aux fils démons et ne devrait pas avoir d'autres fonctions mais l'arrivée des personnages ne permet pas d'ignorer sa présence. Heureusement pour eux, ce n'est pas une succube.

Elle ressemblerait a une femme plutôt belle si elle n'était pas sur le point de mettre au monde un fils démon : son visage et sa poitrine et son ventre sont parcourus de varices bleutées et verdâtres. La voir de dos est prometteur mais la découvrir de face est répugnant d'autant que l'on devine dans son ventre les mouvements étranges de quelque progéniture en gestation.

Rien n'indique malgré cela qu'elle ne soit pas une simple femme à qui l'on a faire subir des outrages surnaturels. Rien, jusqu'au moment où elle se sentira en danger et révélera sa nature démoniaque : langue fourchue, regard incandescent de rage, bras s'allongeant de près d'un mètre en déchirant la peau qui les couvre et qui se terminent alors par de grands doigts griffus.

Caractéristiques

Force : 5 ou 10*	Volonté : 8
Vigueur : 7	Abstraction : 4
Mouvement : 5	Adaptabilité : 4
Agilité : 8 ou 6*	Vigilance : 7
Précision : 5	Aura : –

* Elle gagne en force mais perd en agilité lorsque ses bras deviennent les longs membres écorchés évoqués ci-dessus. Le gain de force ne concerne que les bras.

Ambidextre, mais elle ne se bat jamais avec des armes.

Sexe : femelle Beauté : 8 de dos, 3 de face, 0 (bras démons)

Taille : 1m 60 poids 7 (110 kg) corpulence : moyenne

Points de Vie : 12* Dégâts minimums : 6 ou 7*

* La force accrue des bras influe sur les dégâts minimums mais les points de vie généraux n'augmentent pas. Lorsque ce sont les bras qui sont touchés, ignorez les 4 premiers points de dégâts qu'ils subiront sur l'ensemble des coups de chaque manche.

Compétences

bagarre : 4 esquive : 2 discrétion : 3
chasse (homme) : 2 parler commun : 2

Pouvoirs

polymorphie : 5* reproduction : 5 séide : 2
régénération : 5* passe muraille : 4**

* ne concerne que les bras et leur forme démoniaque.

** ce pouvoir est inhabituel car les créatures faisant cela utilisent en fait *forme fantomatique*. Le niveau indique le nombre de dés à lancer sous la volonté. Un dé de malus en marchant vers le mur sans s'arrêter, deux dés pour une marche rapide ou en trottant, trois dés pour se ruer vers le mur et le traverser en courant.

Attaques

- griffes : 1D6 chacune
- morsure : 1D8, elle doit d'abord faire 2 réussites non contrées en bagarre pour bénéficier automatiquement de cette attaque par morsure.

Fils démons

Ils sont créés grâce a un démon qui s'accouple avec un être humain. Dans les *Marches Sombres* la génitrice est cette femelle démone avec laquelle copulent les cinq ThéoMages de sexe masculin – cela aurait pu être le contraire : un démon mâle qui ensemence Maël, mais elle n'aurait été que "moyennement" consentante et trop souvent inutile au groupe. La progéniture qui en découle naît en sept jours, elle est destinée à être sacrifiée pour des rituels particulièrement puissants. Les fils démons peuvent aussi être des filles mais dans le cas présent ne sont gardés que les mâles. Ils deviennent de adulte en douze jours la mère étant une démone, leur croissance serait bien plus lente si c'était une femme humaine, la grossesse serait aussi plus longue (20 jours).

SALLE DE RITUELS

La pièce, d'une vaste taille (50 m de diamètre), permet de placer sans contraintes les éléments susceptibles de servir lors de rituels : vases, braseros, tablettes et surfaces où tracer des runes ou encore placer des offrandes et les fameuses pierres de pouvoirs. Diverses niches sont taillées dans la paroi, et une petite réserve au plafond bas jouxte cette salle.

On trouve aussi un meuble de la taille d'une commode. Il renferme une centaine de rouleaux et parchemins divers, autant d'aides mémoires utilisables uniquement par ceux qui disposent ou souhaitent développer les niveaux 4 et 5 des compétences runique ancien, rituel, occultisme. Dans ce dernier cas, il ne s'agit que d'une aide au développement des compétences. Un tuteur reste indispensable pour bénéficier pleinement de ces connaissances ne serait-ce que par ce qu'elles sont loin d'être exhaustives. En outre, il faut maîtriser le commun littéraire runique au 4^{ème} niveau pour appréhender sans gênes ces textes aussi théoriques qu'ingrats.

APPARTEMENTS

Les appartements des ThéoMages dissidents se divisent en deux blocs distincts qui ne communiquent pas entre eux :

Uldek, Grurèche et Luden

Uldek : Cette suite de pièces est la plus seigneuriale des six appartements. Mais après tout Uldek n'est-il pas une sorte d'ambassadeur de cette communauté ? Les meubles sont cossus et nombreux. Il semble clair que cela fait beaucoup pour une seule personne : deux chambres, une salle de réception, plusieurs bureaux et anti-chambres, sans doute prévu à l'origine pour avoir la possibilité d'accueillir des tierces personnes. A ce propos le Maître du Jeu ne doit pas oublier la présence du portail de téléportation dans la salle de voyage, permettant à des invités de venir ici sans danger.

Toutefois, et ceci dès l'entrée, il apparaît que des choses ne sont pas à leur place, et n'ont même rien à faire ici. Heureusement le phénomène est limité par les M'Org qui ont pour charge le rangement des objets déplacés les plus évidents.

Grurèche : Une pièce unique toute en longueur avec une couche accueillante et plusieurs plateaux servant à la lecture de parchemins et rouleaux. Tête pensante du groupe, Grurèche s'est en effet constitué la bibliothèque personnelle la plus sérieuse du groupe. Sa principale qualité, ou défaut suivant le point de vue, est de dévoiler des secrets ThéoMages à travers de nombreuses réflexions personnelles. La lecture approfondie de cette cinquantaine de rouleaux permet le 4^{ème} niveau d'érudition ThéoMage pour toute personne sachant lire le commun.

Luden : Sa suite, petite, peut être facilement prise pour une seconde remise de la salle de rituels aux yeux des personnages. Seule la présence de quelques vêtements d'une unique taille et l'une épaisse fourrure sur le sol indiquent que quelqu'un vit parfois ici.

Korken et Maël, Ogan

Korken et Maël : Souvent chien et chatte se chamaillant, Korken et Maël ont des appartements communicant tous les deux et qu'il est devenu difficile de dissocier avec le temps. Un capharnaüm sans nom y règne, typique d'étudiants Fost ou Straali indisciplinés. Toutefois l'on trouve deux couches dans des pièces distinctes, et une boîte à bijoux débordantes au pied de l'une d'elle marque celle de Maël. Pour le reste les multiples fourrures, vêtements, nourriture, parchemins et pierres de pouvoirs mineures jonchent le sol uniformément. En fait leurs affaires ont même commencé l'invasion du couloir.

A noter qu'une odeur de fauve, se fait sentir sous les divers encens aphrodisiaques qui brûlent ici.

Ogan : Par contraste la suite d'Ogan est aisément identifiable au fond dudit couloir. Elle se compose d'un bureau, d'une chambre et d'une petite garde robe. Un œil observateur (empathie ou survie en ville sous l'adaptabilité) reconnaîtra facilement la retraite d'un vieillard avec ses petites manies.

Les compagnons d'Ogan n'entre plus ici sans une très bonne raison tel que l'utilisation de la rune de nettoyage et

en prenant garde de ne rien déranger. Cette rune est inscrite sur une tablette où les vêtements sont déposés quelques heures pour être débarrassé sans frotter de leurs saletés.

S'il n'est pas entre ses mains, l'arc d'Ogan et accrocher au dessus de la table dans le bureau.

COMPORTEMENTS DES RENÉGATS

Premièrement, le Maître du Jeu doit garder à l'esprit qu'ils sont déviants, retords et régulièrement impulsifs. Même Ogan n'est plus entièrement maître de lui.

Deuxièmement, un certain nombre d'entre eux n'hésitent pas à se déplacer en lévitation plutôt qu'avec leurs jambes. Ainsi, Ogan, Luden, Korken et Maël, lorsqu'ils souhaitent gagner en rapidité ou légèreté usent de la lévitation. Les deux dernières, Korken et Maël en abusent même pour impressionner d'éventuels spectateurs, en courant aux murs et sur les plafonds... sans doute est-ce la jeunesse qui coule dans leurs veines qui provoquent ces démonstrations de puissance. A l'inverse les plus vieux savent qu'ils gagnent à cacher leurs forces.

Pour le reste, deux grandes possibilités pour le Maître du Jeu, les ThéoMages dissidents peuvent être réunis ou dispersés :

RÉUNIS

Dans ce cas ils se trouvent à priori dans la salle de rituels à l'arrivée des personnages, préparant une riposte ou achevant un rituel sans avoir réalisé la présence d'intrus. En un sens, c'est la manière la plus expéditive de finir cette campagne. Mais est-ce la plus intéressante ?

DISPERSÉS

Dès l'exécution de leur familier démoniaque les ThéoMages dissidents vont commencer à se disperser dans les ruines vers leurs appartements privés avant de se diriger.

Pour les personnages observant la scène, depuis la mise à mort du démon il semble clair que les ThéoMages dissidents n'ont plus grand-chose de la noblesse des Mages qu'ils étaient. Ils ne semblent pas non plus s'être préparés à recevoir qui que ce soit ici : pris au dépourvu, leur comportement est désordonné et chacun cherche à parer au plus pressé. Parmi les scénarios possibles, voici l'un des plus probables :

Uldek et Grurèche : ils mettent un certain temps à réagir et perdent leur temps à rassembler quelques pierres de pouvoirs pour la contre attaque. Il est impératif pour les personnages de les combattre au plus vite car ils ne sont dangereux que préparés. A cette fin, Uldek entamera des négociations afin de gagner du temps plus qu'une solution pacifique. Il n'hésitera pas à user de phrases ronflantes comme « *il y a quelques préséances à respecter... nous pouvons parler je ne suis pas un vulgaire brigand tout de même !* »

Luden : il est sans doute le plus décontenancé car la salle de rituels constitue pour lui le refuge par excellence. Néanmoins sa maîtrise de la libération des mots le rend mortellement dangereux pour qui l'attaque de front

isolément. Il est indispensable d'improviser une embuscade en détournant son attention pour permettre une attaque surprise de derrière.

Korken et Maël : celle-ci décide de faire cavalier seul mais utilise tout d'abord Korken comme bouclier. Aussi jusqu'à sa rencontre avec les personnages seront-ils ensemble. Korken se bat alors avec férocité pendant que Maël fuit.

Ogan savait au fond de lui que la fin était proche et ce n'est qu'en apparence qu'il est perturbé. Contrairement aux autres, il ne souhaite pas en découdre avec les personnages. Il a prévu d'utiliser les pierres de pouvoir comme suit :

Premièrement il utilise la pierre d'invisibilité pour échapper à la destruction de son groupe d'autant qu'en lévitation il est silencieux. Il cherchera ensuite à prendre la pierre de dissimulation de Maël puis utilisera celle de délivrance et enfin celle de jouvence.

Avec le visage de sa jeunesse que plus personne ne connaît et de nouveaux vêtements il ne lui restera plus qu'à se fondre parmi les simples gens d'Enchantements...

La pierre de dissimulation est le gage qu'il ne puisse plus jamais être retrouvé. Son arc le trahira peut être un jour s'il rencontre les personnages par hasard, mais c'est peu

probable : d'une part par ce que son sixième sens le préviendra et d'autre part parce qu'au pire 'il saura leur mentir en prétendant qu'il l'a achetée.

SI LES CHOSES TOURNENT MAL...

Le but de cette campagne n'étant pas l'extermination de l'ensemble des personnages, des renforts sont successibles d'arriver si les joueurs avec toute leur bonne volonté sont dépassés par les événements. Le Maître du Jeu doit clairement privilégier la sauvegarde des plus méritants. Je veux dire par là, ceux qui se sont réellement investis dans le scénario à travers leur personnage, et qui ne sont pas simplement venus ramasser quelques bourses au fond d'un donjon... Bref, sauvez ceux qui méritent de gagner de l'aura, pas d'en perdre !

Ainsi un chasseur Maître Premier ou un justicier Maître du Métal peut détourner l'attention des ThéoMages dissidents et même se sacrifier pour les blesser mortellement. Un guérisseur Maître Premier venant soigner les survivants est de bon ton si les joueurs se sont donnés à fond.

EPILOGUE

DEVENIR DES PERSONNAGES

PERSONNAGES NON JOUEURS

- Le couple de M'Org, s'il n'a pas été joué par un ou plusieurs joueurs, peut se montrer reconnaissant suivant l'aide reçue. Il dispose d'informations pouvant faciliter les recherches des personnages, et les donnera volontiers avant de partir sans autre forme de procès.
- La recherche d'Ogan risque de prendre un certain temps et les personnages comme leurs joueurs devront s'en faire une raison : ce ne sera pas dans cette campagne qu'ils le retrouveront... Mais pourquoi pas dans une de celles à venir ?

MORTS ONIRIQUES

Il est envisageable que ces personnages se réveillent. Selon les mérites de chacun et l'envi du Maître du Jeu de revoir ces fiches à sa table de jeu.

L'oracle, qui était lui aussi prisonnier du rituel, se réveille. C'est avec honneur qu'il recevra les personnages et le cas échéant les informera qu'ils pourront toujours venir poser leurs questions. Cette aide peut se répercuter sur les autres oracles. La majorité traitera les personnages comme des hôtes de marques, très peu feront comme si rien ne s'était passé.

MELBIDIAN — LE SEIGNEUR ET SES SERVITEURS

S'ils ont été joués ou si quelqu'un s'intéresse à leur devenir, les événements ont donné une nouvelle jeunesse à cette bourgade à travers la quête de ce jeune Seigneur. La course peut continuer à se tenir chaque année, mais avec un droit d'inscription afin de la garder rentable.

GAINS GÉNÉRAUX

EXPÉRIENCES

Pour tous :

- 3 demis points d'aura (ou si vous préférez, 3+)
- 1 point d'avantage spécial « libre ». Il peut être utilisé immédiatement ou conservé dans l'attente d'une idée quant à la manière de le dépenser. Mais il doit y avoir une certaine cohérence dans l'utilisation qui en est faite, avec ce qu'a vécu le personnage.
- Apparition d'un nouveau pouvoir ThéoMage et/ou développement d'un ancien. Ceci se fait selon les règles prévus à cet effet (livres de bases), incluant dépense de point d'aura mais aussi tests d'apparition de nouveaux pouvoirs à moins que le point d'avantage libre ne soit dépensé pour cela.
- Possibilité de faire du refuge des ThéoMages dissidents un refuge privé pour les personnages, avec l'enregistrement officiel de ce lieu. La rune de

téléportation reste fonctionnelle, et la région bien moins dangereuse une fois les morts-vivants calmés.

Pour les Maîtres, Mages & apprentis :

- 1 point en érudition de leur branche respective, pour un maximum ainsi atteint de 4.
- Passage au rang de Maître ou Mage pour ce qui, n'étant qu'apprentis, atteignent le niveau 3 en érudition. La cérémonie, même si elle n'est pas plus grande qu'à l'accoutumée, se fait en présence d'un Maître ou Mage Suprême de la branche du personnage. Tous les apprentis n'ont pas cet honneur, cela peut être noté dans les avantages spéciaux.
- Rencontre avec un ThéoMage Suprême pour ceux qui sont d'une autre branche.

PIERRES DE POUVOIRS

Elles sont trop nombreuses pour être toutes inventoriées par les personnages (si tant est qu'ils disposent de la compétence d'utilisation de ces pierres). En fait il y en a tant qu'il est possible pour les personnages d'omettre, si l'on peut dire, de rendre une ou deux aux autorités ThéoMages sans que ces dernières n'en fassent la remarque pour peu que ces pierres soient de faibles puissances, telles que celles de lumières, de beautés, ou bien entendu vidées.

– Rappel : *Aucun Maître ni Mage ne possède en propre quoi que ce soit ; Maîtres et Mages profitent simplement de ce que leurs pairs mettent à disposition. En d'autres termes, il leur est possible de se voir retirer toute possession pouvant être plus utile à d'autres... ce qui vaut pour tous leurs biens et ces pierres de pouvoirs, quelque soit la manière de les acquérir.*–

Ceci étant dit, les Maîtres et les Mages, quand bien même ils ne sont encore que des apprentis, peuvent prétendre à la jouissance de certaines de ces pierres sous la condition qu'ils sachent les utiliser. Heureusement pour ceux qui ne sont pas ThéoMages ou tailleurs de gemmes Maîtres Premiers, il est des pierres de pouvoirs dont l'utilisation est vraiment simple et ne requiert par de compétences particulières mais une simple démonstration. C'est souvent le cas des pierres de lumières et de beautés évoquées ci-dessus, mais aussi de celles destinées à être incrustées dans la garde d'une arme par exemple. Il y a aussi les pierres de pouvoirs passives comme celles montées en amulettes de protections.

Afin de ne pas transformer le groupe en gros bill, il est vivement conseillé au Maître du Jeu de ne pas se laisser aller à donner trop de ces pierres de pouvoirs. Une par personne en tant que récompenses individuelles (montées sur mesures), plus deux ou trois autres pour le groupe, confiées à des personnages disposant de la compétence utilisation des pierres de pouvoirs.

Voici quelques exemples. Les pouvoirs utilisables plusieurs fois ou pour quelques heures par jour nécessitent que les pierres soient aussi au repos plus longtemps qu'en usage afin de ne pas s'épuiser.

Collier de beauté : parure en électrum et or blanc qui donne un bonus de +2 en beauté et un dé à la compétence charme.

Bague runique de lumière : La pierre de lumière porte une rune la renforçant. Le résultat est que seul son porteur en voit normalement la lueur blafarde. Le Maître du Jeu dévoilera le moment venu que cette lumière éclaire aussi les spectres invisibles et certains esprits souhaitant être vus. De part la provenance de cette gemme dans l'aventure, les morts-vivants en voient eux aussi la lueur. *Ces propriétés secondaires ne sont pas connues des artisans l'ayant créés.*

Ceinture et bracelets de force : chacun d'eux offre un bonus de +1 en force, parfois cumulable selon l'action entreprise par le porteur. Ainsi tirer une charge permet le bonus maximal tout comme porter un compagnon Bold, mais le bras de fer ne se fait qu'avec le bonus minimum. Frapper comme une brute avec une arme à une main donne un bonus intermédiaire de deux. Au Maître du Jeu de juger !

Sceptre de force : une belle masse d'arme avec une pierre de pouvoir donnant +1 en force au porteur si elle est tenue en main. FUM : 3 à 5 grâce à la pierre de force.

Dague d'agilité : lame en fer rehaussé d'électrum. Son étonnante légèreté la rend utilisable par les plus faibles. FUM

1 ou 2. Le bonus s'applique si elle est tenue au contact de la peau : à la main ou contre la taille.

Epée runique de lumière : Grâce à la pierre de lumière et la rune qui l'accompagne, elle brille sur demande rendant les ennemis luminescents aux yeux du porteur de l'épée et de ses compagnons... du moins ceux d'entre eux qui sont fidèles. FUM 4 ou 5. Sa longue poignée permet de porter des coups à deux mains en force avec un bonus de +1 aux dégâts.

Bois de vie : bâton composé d'une racine droite mais noueuse de la hauteur d'un homme. A sa tête est enfichée une gemme de pouvoir possédant la capacité de libération nature et vie des ThéoMages. Le niveau libéré dépend du temps écoulé depuis la dernière libération, et de l'aura (donc des bons esprits) du porteur. Le niveau maximum est égal à l'aura du porteur moins quatre (max. 5). Chaque libération le fait baisser de un, et remonte d'un la nuit de pleine lune. Pendant la période de rechargement, l'aura baisse de un temporairement car cela fatigue les bons esprits.

A noter enfin que ce bâton peut se voir corrompu par des esprits démons, ce qui en ferait un libérateur de mort. Les ThéoMages ne le remettront donc qu'à l'un des leurs ou un Maître Premier guérisseur.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Ces personnages pré tirés sont destinés à apparaître dans la campagne « *Les Marches Sombres* » à de multiples reprises et en souvent plusieurs lieux. Ce qui suit est un résumé des fiches.

Comme pour les règles de base, les dégâts de armes et attaques sont notées en tenant déjà compte des dégâts minimums.

CEUX QUI ACCOMPAGNENT

Ils peuvent apparaître avec les caravanes Béeckdemm pour une durée variable selon les rapports qu'ils ont avec les personnages des joueurs. Ils sont une aide potentielle mais les joueurs devront parfois avoir la présence d'esprit de la leur demander. Cette dernière concerne pour l'essentiel les compétences qu'ils peuvent mettre au service des autres. Certaines resteront logiquement cachées, comme c'est le cas des poisons, un savoir peu partagé.

ENA : APPRENTIE THÉOMAGE BOLD

Sa présence est particulièrement indiquée si le groupe n'a pas de ThéoMage. Peut être interprétée par un joueur – ou une joueuse.

D'une personnalité plutôt rafraîchissante et parfois gamine, Ena n'est pas aussi naïve qu'il y paraît. Si rien ne laisse à penser qu'elle est ThéoMage une fois sa dague cachée, elle l'est pourtant bel et bien. Ses compétences de philosophie, théologie, de méditation et d'histoire, ne peuvent être ignorées pour comprendre son caractère. Elles ne sont certes pas très développées puisqu'elle est encore apprentie, mais il ne faut pas oublier que peu de gens les possèdent en dehors des ThéoMages.

Contrairement à ses parents Maîtres Premiers, Ena n'a pas le physique pour devenir Maître mais ses capacités mentales et son pouvoir 3^{ème} œil on fait d'elle une ThéoMage.

Caractéristiques

Force : 4 (5*)	Volonté : 7 (x)
Vigueur : 4	Abstraction : 6
Mouvement : 4	Adaptabilité : 8
Agilité : 7	Vigilance : 6
Précision : 6	Aura : 6 (7 avec pierre de pouvoir)

Age : 16 ans Sexe : féminin Beauté : 8 typée
Yeux marron et cheveux châains foncés, peau claire.
Droitière Taille : 1m 68 Poids : 3 (50 kg) faible corpulence

Points de Vie : 8 Dégâts minimums : 5 (6*)
* ces scores ci-dessus bénéficient en combat de la pierre de force.

Compétences

épée : 2*	concentration : 1*	méditation : 1*
commun littéraire	runique : 2	runique ancien : 1
lévitation : 1*	philosophie : 2	théologie : 2
histoire : 1	érudition ThéoMage : 2	empathie : 2*
survie ville : 2*	pierre de pouvoir : 2*	occultisme : 1*

éloquence : 0* survie forêt : 0* survie désert : 0*
astrologie : 0* défense psychique : 0* expérimentation : 0*

Pouvoirs

3^{ème} œil : 2* longévité : 0* libération des mots : 0*

* ces compétences et pouvoirs peuvent augmenter en cours de campagne grâce à une expérience acquise lors des séances où Ena est présente auprès des personnages joueurs. D'autres pouvoirs peuvent apparaître avec le gain d'un nouveau point d'avantage spécial.

Historique

- ThéoMage (vivant parmi les Straali : bilingue Bold/Straali)
- fille de Maîtres Premiers
- volonté max. accrue (x)
- éducation classique
- elle a trois pouvoirs, un seul est pour l'instant développé.

Possessions

- vêtements de qualité (confection Maître Premiers) comprenant cuissardes, string fantaisie, bijoux fantaisies de poitrine mains, bras, front. prix : 2.500 pièces dont 1.500 pour les cuissardes.
- collier de pierres semi-précieuses amovible. Prix : 400 pièces
- une peau de bête douillette : 50 pièces.
- épée bâtarde de qualité. FUM : 4 – 5 / 5 – 6, prix : 50 pièces. Une pierre de pouvoir augmentant la force du porteur de 1 en combat y est fichée. Dégâts : 6 + 1D6, prix : 500 pièces (valeur sans la pierre de pouvoir).
- pierre à affûter : 10 pièces.
- dague d'apprentie ThéoMage (invendable)
- morceaux de cuir parcheminé et de quoi écrire : 100 pièces
- savon : 10 pièces.
- de quoi camper (sac, bol, cuillère, pierre à feu, bougie...) avec une semaine de vivre (rations sèches) et une gourde d'eau. Prix : 150 pièces.
- 3 herbes de soins à mâcher, 1D4 PdV par dose et par jour.
- 5 doses d'une huile odorante de beauté (d'origine Bold) + 1D6 en beauté selon chacun. Prix : 200 pièces.
- 200 pièces en pierres semi-précieuses dans un sac, 30 pièces avec une bourse.

Variation pour joueur...

Sur le thème jeune femme Bold apprentie ThéoMage voici une variation possible avec la petite sœur d'Ena. Elle n'est intéressante qu'en tant que personnage pré tiré pour un joueur avec quelques apparitions d'Ena dans la campagne.

Contrairement à Ena, elle a bien des facilités, physiques et pas seulement mentales, avec de nombreux pouvoirs. Ce sont ces derniers qui ont fait d'elle une ThéoMage plutôt qu'une Maître Premier comme ses parents.

Caractéristiques

Force : 6 Volonté : 7
 Vigueur : 7 Abstraction : 6
 Mouvement : 6 Adaptabilité : 7
 Agilité : 5 Vigilance : 6
 Précision : 7 Aura : 5

Age : 15 ans Sexe : féminin Beauté : 4
 Yeux noisette et cheveux châains foncés, peau claire.
 Droitière Taille : 1m 70 Poids : 5 (68 kg) faible moyenne

Points de Vie : 13 Dégâts minimums : 6

Compétences

concentration : 1 méditation : 1 lévitation : 1
 com. litt. runique : 2 théologie : 2 empathie : 2
 érudition ThéoMage : 2 bagarre : 1 survie ville : 2

Pouvoirs

contrôle des corps : 2 télépathie : 1 télékinésie : 1
 libération des mots : 0*

Historique

- ThéoMage (vivant parmi les Straali : bilingue Bold/Straali)
- fille de Maîtres Premiers
- * pouvoir ThéoMage : libération des mots (non développé)
- éducation classique
- tous ses pouvoirs sont révélés.

Possessions

- vêtements de qualité (confection Maître Premiers) au choix du joueur.
- une peau de bête douillette : 50 pièces.
- dague d'apprentie ThéoMage (invendable)
- kindar. FUM : 2 à 3, dégâts : 6 + 1D3, Prix : 300 pièces.
- morceaux de cuir parcheminé et de quoi écrire : 100 pièces
- savon : 10 pièces.
- de quoi camper (sac, bol, cuillère, pierre à feu, bougie...) avec une semaine de vivre (rations sèches) et une gourde d'eau. Prix : 150 pièces.
- 3 herbes de soins à mâcher, 1D4 PdV par dose et par jour.
- 5 doses d'une huile odorante de beauté (d'origine Bold) + 1D6 en beauté selon chacun. Prix : 200 pièces.
- 100 pièces.

DONGAI, APPRENTI ALCHIMAÎTRE

C'est le fils illégitime de Déhurge et d'une femme de chef Békdem. Sa beauté métissée lui donne un franc succès auprès de la gente féminine de la ville d'autant qu'il peut faire des réductions voir de petits cadeaux parfumés.

Il peut être interprété par un joueur, mais ne quittera Foudann sur un coup de tête que pour tenter sa chance auprès d'un personnage comme Ena. Cet interprétation peut avoir lieu dès le début de la campagne ou en rejoignant son aimée en cour de route si un personnage décède ou qu'un nouveau joueur se joint à la partie. De toutes façons sont père ne pourra pas le retenir.

Caractéristiques

Force : 4 Volonté : 7
 Vigueur : 6 Abstraction : 7
 Mouvement : 2 Adaptabilité : 8
 Agilité : 5 Vigilance : 3
 Précision : 7 Aura : 7

Age : 17 ans Sexe : masculin Beauté : 9
 Yeux clairs et cheveux blonds, peau bronzée presque burinée.
 Droitier Taille : 1m 57 Poids : 3 (50 kg) corpulence faible

Points de Vie : 10 Dégâts minimums : 5

Compétences

Elles sont toutes au niveau 2 : Alchimie, alcool, érudition, survie en ville, huiles, mixtures d'apothicaire, épices, concentration, méditation, lévitation, défense psychique, commun littéraire runique, bagarre, esquivé, discrétion.

Historique

- métisse, beauté "passe partout" : pas de malus suivant les peuples.
- AlchiMaître
- polyvalent : +12 points de compétence mais aucune supérieure au niveau 2 à la création et max 4 par la suite.

Possessions en aventure

- dague d'apprenti AlchiMaître
- encens, savons et huiles parfumées
- un grand sac de pièces
- 10 mixtures de soins des maladies.
- 6 potions de guérison (+1D6 PdV en une minute, une par semaine maximum sans quoi ce peut être un poison mortel)
- 6 pâtes de soins (+1D10 PdV en 3 jours, pas de restriction)
- huile anti-moustique (un mois)
- huile de protection contre le soleil (un mois)
- 2 semaines de vivres.

UN FRÈRE ET UNE SŒUR

Ils sont tous deux indissociables. La grande sœur joue la mère poule avec son petit frère. Ils n'ont pas d'autre famille qu'eux malgré leurs jeunes âges et s'occupent l'un de l'autre. C'est la sœur qui tient les rênes et conserve avec elle les objets de valeurs et les pièces. Ils sont facilement interprétables par des joueurs.

Luné : le frère, jeune adolescent Straali

Caractéristiques

Force : 3 Volonté : 6
 Vigueur : 4 Abstraction : 7
 Mouvement : 2 Adaptabilité : 5
 Agilité : 5 Vigilance : 3
 Précision : 4 Aura : 5

Age : 12 ans Sexe : masculin Beauté : 9
 Yeux noisette et cheveux châtons, peau hâlée.
 Ambidextre Taille : 1m 40 Poids : 3 (45 kg), corpulence faible

Points de Vie : 7 Dégâts minimums : 4

Compétences

bagarre : 2 lame courte : 1* survie désert : 2
 esquive : 2 concentration : 1* survie en ville : 2
 survie forêt : 2 parler Béeckdemmm : 2 parler Wint : 2
 théologie : 1* empathie : 1* au choix : 0*

* ce sont des compétences qui atteindront rapidement en campagne le niveau 2.

Historique

- jeune (c'est à dire ce point d'avantage en moins)
- un pouvoir de ThéoMage dans un futur proche
- un point d'avantage libre

Possessions

- modeste tenue plutôt citadine (bourgade Straali)
- vieille épée courte, FUM : 3, dégâts : 4 +1D3, prix : 50 pièces.
- petit couteau, FUM : 0, dégâts : 4, prix 2 pièces.
- quelques piécettes.

Lérine : la sœur, jeune danseuse Straali

Caractéristiques

Force : 3 Volonté : 7
 Vigueur : 5 Abstraction : 6
 Mouvement : 3 Adaptabilité : 4
 Agilité : 6 (x) Vigilance : 5
 Précision : 6 Aura : 4
 Age : 17 ans Sexe : féminin Beauté : 6
 Yeux noisette et cheveux châtons, peau hâlée.
 Ambidextre Taille : 1m 55 Poids : 4 (45 à 55 kg)
 Sa corpulence normalement moyenne a maigri avec la faim.

Points de Vie : 7 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 2 lame courte : 1 esquive : 2
 danse : 3 survie en ville : 2 acrobatie : 2
 massage : 1 soins : 1

Ces compétences déjà possédées sont à faire progresser prioritairement en campagne avant qu'elle n'en développe d'autres.

Historique

- pied habile (elle s'en sert comme de ses mains ou presque)
- agilité maximale accrue (x)
- fidélité indéfectible : lorsqu'il s'agit de son frère, sa volonté ne peut être brisée et elle profitera de 1 D10 supplémentaire pour tout jet de compétence dont l'échec pourrait mettre en danger son protégé.
- éducation classique

Possessions

- modeste tenue plutôt citadine (bourgade Straali)
- vieille épée courte. FUM : 3, dégâts : 5 + 1D3, prix : 25 pièces
- dague de qualité (volée). FUM : 2, dégâts : 5 +1D2, prix : 65 pièces
- des vivres, de l'eau et de quoi faire du feu pour une valeur de 20 pièces.
- une grande peau de bête élimée pour s'abriter avec son frère
- une cinquantaine de pièces.

UN DUO DE MARCHANTS

Ce sont des amis de longue date. Ils sont à la recherche de nouvelles marchandises. Leurs interprétations est facile pour les joueurs comme personnages avancés (plusieurs compétences élevées). Le Maître du Jeu doit réserver cette proposition si un joueur perd son personnage durant la campagne plutôt que d'en reprendre un nouveau de toutes pièces.

Guquo : marchand Straali

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 5
 Vigueur : 6 Abstraction : 6
 Mouvement : 3 Adaptabilité : 7
 Agilité : 7 Vigilance : 3
 Précision : 7 Aura : 5

Age : 28 ans Sexe : masculin Beauté : 7
 Yeux marron et cheveux châtons, peau hâlée.
 Gaucher Taille : 1m 50 Poids : 6 (70 kg) forte corpulence

Points de Vie : 11 Dégâts minimums : 6

Compétences

bagarre : 1 lame courte : 2 esquive : 3
 hache : 3 survie en ville : 4 survie désert : 3
 orientation : 3 marchandage : 4 survie
 forêt : 3
 parler Fost : 1 parler Béeckdemmm 3

Historique

- amis chefs Béeckdemmm
- richesse
- contacts commerciaux, Straali et Béeckdemmm
- éducation classique
- Possessions
- tenue de voyage de qualité
- épée courte de qualité. FUM : 3, dégâts : 6 +1D3, prix : 200 pièces
- une dague de qualité. FUM : 2, dégâts : 6 + 1D2, prix : 50 pièces
- des vivres, de l'eau et de quoi faire du feu pour une valeur de 30 pièces.
- une cassette de pièces.

Riménen : marchand Béeckdemmm

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 6
 Vigueur : 3 Abstraction : 4
 Mouvement : 3 Adaptabilité : 4
 Agilité : 5 Vigilance : 4
 Précision : 7 Aura : 3

Age : 35 ans Sexe : masculin Beauté : 7
 Yeux marron, cheveux châtain clair, peau basanée et burinée.
 Droitier Taille : 1m 63 Poids : 5 (65 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 8 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 4 lance : 3 équitation : 4
 esquive : 4 marchandage : 3 survie en ville et
 forêt : 2
 orientation : 4 parler Straali : 2 survie désert : 3

Historique

- amis chefs Béeckdemmm
- richesse
- contacts commerciaux, Straali et Béeckdemmm
- éducation classique
- 2 femmes (à considérer comme des servantes dévouées et compétentes, soins : 3, survie de différents types : 4)
- Possessions
- modeste tenue plutôt citadine (bourgade Straali)
- vieille épée courte. FUM : 3, dégâts : 5 + 1D3, prix : 25 pièces
- une dague de qualité (volée). FUM : 2, dégâts : 5 + 1D2, prix : 65 pièces
- des vivres, de l'eau et de quoi faire du feu pour une valeur de 20 pièces.
- une grande peau de bête élimée pour s'abriter avec son frère
- une cinquantaine de pièces.

VENDEUSE AMBULANTE DE TISSUS, MÉTISSE STRAALI

Il y a peu de chance qu'elle suive l'aventure autrement que pour des raisons fortuites. Néanmoins le hasard peut faire que ce soit du temporaire qui dure. Elle est difficilement interprétable par un joueur en raison de ses motivations et surtout de sa richesse colossale.

Son nom, *Miass*, ayant valeur de signature ou de passe avec ses fournisseurs Fost, autant dire qu'elle ne le donne pas facilement et ne fera aucun effort pour le cacher.

Elle a une personnalité très pragmatique qui peut la rendre parfois froide lorsqu'elle n'utilise pas de ses charmes pour négocier. Son nom est inconnu et elle ne le donnera pas. La raison se trouve dans son passé dont elle a réussi à s'extraire. Sa mère est une ancienne prostituée Straali et son père est évidemment inconnu. La fille s'occupe d'elle depuis qu'elle a fait fortune après s'être fait des contacts chez les Fost. C'est du reste l'aide principale qu'elle peut

apporter au groupe de personnages joueurs : elle a ses entrées dans les villes Fost les plus proches.

Caractéristiques

Force : 3 Volonté : 7
 Vigueur : 6 Abstraction : 5
 Mouvement : 3 Adaptabilité : 7
 Agilité : 6 Vigilance : 6
 Précision : 6 Aura : 4 (bloqué*)

Age : 25 ans Sexe : féminin Beauté : 9
 Yeux et cheveux noirs, peau blanche.
 Gauchère Taille : 1m 68 Poids : 5 (75 kg), corpulence moyenne
 Points de Vie : 9 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 2 marchandage : 4 empathie : 4
 poison : 3 herboristerie : 2 charme : 4
 massage : 3 passe-passe : 2 soins : 2
 danse : 3 survie en ville : 3 orientation : 1
 survie forêt : 2 parler Béeckdemmm : 1 parler Fost : 1
 conduite d'attelage : 1

Historique

- *personne non accompagnée par les esprits
- métisse (mère Straali, père inconnu d'origine Bold)
- contacts commerciaux Fost et entrées dans ces cités
- éducation classique
- riche (surtout pour un marchand ambulant)

Possessions

Pour l'essentiel, sur elle :

- vêtements de qualité (confection Maître Premiers et TechniMage) comprenant sandales, tenue en tissu (voile transparent), string, bijoux de poitrine, bijoux divers (chevilles, bras etc.). Prix : 8.000 pièces au bas mot dont près de 6.000 pour le tissu.
- coiffe d'orfèvre en forme de heaume. Prix : 2.500 pièces
- dague luxueuse forgée par un Maître du Métal. FUM : 2, dégâts : 5 + 1D3 (max. +1), prix : 1.200 pièces. Empoisonnée en cas de danger prévu : + 10 aux dégâts. Utilisée avec la compétence bagarre, en dernier recours seulement.
- quelques herbes de soins et de poisons (suivant les besoins d'autres sont dans le chariot)
- 10 gemmes pour une valeur d'une centaine de pièces

Pour le reste :

- plusieurs dizaines de milliers de pièces en rouleaux de tissus.
- objets divers, précieux ou non, d'une valeur totale de plusieurs milliers de pièces.
- chariot bâché (wagon) et 2 buffles : plus de 10.000 pièces
- 3 esclaves compétents (survie, animaux, combat et soins). Prix : plus de 6.000 pièces chacun.
- 2 coffres remplis de pièces et gemmes semi-précieuses.

LES FIGURANTS

ANODINS

Il s'agit de ceux auxquels ne font jamais attention les joueurs pas plus que leurs personnages. Le tavernier et son personnel ainsi que les artisans locaux (non Maîtres) peuvent être rangés dans cette catégorie fourre-tout. Il suffit de considérer qu'ils ont 3 ou 4 dans la principale compétence de leurs domaines respectifs. Tous ces personnages non joueurs gagnent à être ponctuellement hauts en couleurs pour l'ambiance dès que le Maître du jeu en a le courage.

Caractéristiques moyennes

Leurs scores sont compris entre 3 et 5. Il y a quelques 2 pour les plus vieux et les plus jeunes, quelques 6 voir 7 pour ceux qui sont dans la fleur de l'âge.

Points de Vie : 8 à 12 Dégâts minimums : 3 à 6

Compétences types

Celles qui sont souvent utilisées (métier et principales activités) sont de niveau 3, les autres sont au mieux de niveau 2, souvent 0.

Possessions

- outils de travail
- quelques pièces
- nourriture et parfois de quoi soigner
- la plupart sont modeste et possède au mieux leur demeure.

SAGES, CHAMANS

Ils sont Wint ou Béekdem pour les chamans, plutôt Straali ou Bold pour les sages. Tous sont des individus très différents les uns des autres. *Les scores indiqués sont des minimums auxquels il faut ajouter de 5 à 20 points.*

Caractéristiques

Force : 3	Volonté : 7
Vigueur : 3	Abstraction : 5
Mouvement : 3	Adaptabilité : 5
Agilité : 3	Vigilance : 4
Précision : 4	Aura : 8 à 10 (parfois 7)

Age : plutôt élevé Sexe : masculin Beauté : variable
Apparence variable ainsi que la main dominante.
Taille, poids et corpulence : variable, souvent moyenne

Points de Vie et Dégâts minimums : à calculer

Compétences

empathie : 4	herboristerie : 4	soins : 4
survie : 3	orientation : 2	combat : 0
parler autre : 1	autre compétence : variable	

Pouvoirs

Seuls les chamans ont en principe des pouvoirs, pas les sages.

Ces pouvoirs sont de type ThéoMage et très variable. Il y en a rarement plus de trois. Néanmoins on trouve fréquemment la vision des esprits ou les autres visions, la guérison, des libérations comme celle de vie en particulier.

Historique

Il est variable mais comporte toujours dans le cas des chamans au moins un pouvoir. L'éducation est généralement classique.

Possessions

- vêtements humbles.
- herbes et nécessaire de rituel tribal (amulette etc.)
- ils peuvent avoir des objets tels que les pierres de pouvoirs, dotés de réels effets qui ne sont pas seulement des symboles.

LES PROTAGONISTES

Ils ne sont pas tous à considérer comme des ennemis et peuvent parfois être raisonnés s'ils posent problèmes. Néanmoins ils pensent avant tous à eux et mettront de fait des battons dans les roues si on ne les décide pas à agir autrement. Charme, éloquence ou pouvoirs ThéoMages autant que les armes seront à utiliser pour limiter cette gêne voir la transformer en aide provisoire.

Certains sont en fait une source d'information dans la campagne « *Les Marches Sombres* » et peuvent accompagner le groupe de personnage si le Maître du Jeu le désire. Quelques uns peuvent même être interprétés par les joueurs.

SEIGNEUR MELBIDIAN FILS - STRAALI

(Le père n'est pas redonné ici car il ne fait dans la campagne qu'une apparition de courte durée.)

Bien moins manipulateur que son père, ce jeune homme est aussi peu perspicace et n'a de fait jamais de vision générale des choses et encore moins avec lucidité. Néanmoins, aussi superficiel qu'il soit, il n'a pas un mauvais fond et sa vision peut toujours s'éclaircir avec l'âge.

Ce personnage et ses deux serviteurs peuvent constituer un groupe interprété par les joueurs pour la campagne *Les Marches Sombres* en l'accompagnant de Ena, une ThéoMage Bold qui peut être aussi jouée ou sous contrôle du Maître du Jeu (voir page 85). Il n'a guère plus d'informations sur la campagne que les personnages des autres joueurs et a suivi la course de loin avec son père qui préférerait ne pas laisser le palais entre les mains du fils.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 4
Vigueur : 6	Abstraction : 3
Mouvement : 4	Adaptabilité : 4
Agilité : 5	Vigilance : 6
Précision : 6	Aura : 5

Age : 19 ans Sexe : masculin Beauté : 5
Yeux bleus, cheveux châains, peau halée.

Droitier Taille : 1m 58 poids 4 (60 kg) corpulence : moyenne

Points de Vie : 11 Dégâts minimums : 5

Compétences

survie forêt : 2* chasse grand gibier : 2* arc : 2
parler Wint : 1 herboristerie : 1* épée : 2
empathie : 2 éloquence : 2 bagarre : 2
charme : 2 (3**)

Historique

- fils de seigneur
- * facilité forestière (+3 pts de compétence)
- ** pierre de pouvoir : de charme

Possessions

Pour l'essentiel, sur lui :

- vêtements de luxe confortables et surtout résistants permettant la chasse en forêt. Prix : 8.000 pièces.
- magnifique dague en os. FUM : 2, dégâts : 5 +1D2, prix : 800 pièces.
- une dizaine de pièces et gemmes pour une valeur d'une centaine de pièces.
- ** pierre de pouvoir : de charme (+1D10 à la compétence)
- beau cimenterre Béeckdem, bien équilibré. FUM : 4 à 5, dégâts : 5 +1D5, prix : 600 pièces.

Pour le reste :

- à la chasse : bel arc Wint en os et bois. FUM : 4 à 6, dégâts : 5 +1D5, prix : 800 pièces.
- la jouissance des biens de son père (la jouissance n'est pas la revente en douce)

Iok, serviteur Wint

Utilisé pour la chasse ou comme compagnon de promenade du Seigneur Melbidian Fils. Que les brigands se méfient de lui il est adroit au javelot et ambidextre avec 2 épées courtes. Il n'a pas d'arc mais utilise parfois celui de son seigneur.

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 7
Vigueur : 6 Abstraction : 4
Mouvement : 7 Adaptabilité : 4
Agilité : 5 Vigilance : 6
Précision : 6 Aura : 6

Age 28 ans Sexe : masculin Beauté : 6 Ambidextre
Taille 1m55 poids : 5 corpulence moyenne
cheveux blonds, yeux noirs et peau très basanée

Points de Vie : 11 Dégâts minimum : 6

Compétences

bagarre : 3 esquive : 3* lance : 3*
javelot : 4* épée courte : 3 arc : 2
survie en forêt : 4* survie en ville : 2* désert : 1*
discretion : 3 chasse grand gibier : 3* fauve : 3*

chasse (homme) : 2* couper une bourse : 1 baratin : 3

Historique

- * chasseur (+3 points de compétence, répartis dans 3 chasses)
- * guerrier (idem avec 3 armes)
- * survivant (idem pour 3 types de survies différentes)

Possessions

- pagne, bottes en fourrure, peau de bête, sac
- 3 javelots, FUM : 2 à 5, dégâts : 6 +1D4, prix : 100 pièces l'unité.
- 2 épées courtes, FUM : 3, dégâts : 6 +1D3, prix : 80 pièces chacune.
- poignard Wint. FUM : 2, dégâts : 6 +1D2, prix : 30 pièces.

Expérience

Note pour d'éventuels joueurs : 16 + on déjà été distribués dans les compétences car il est plus vieux que la moyenne des personnages débutants. Le Maître du Jeu peut décider d'en retirer autant qu'il le souhaite ou continuer à diriger Iok parmi un groupe de personnages joueurs.

Talé, servante attitrée

D'origine Straali Talé est de la famille qui sert les Melbidian depuis plusieurs générations. Son seigneur – le fils – la traite bien et généreusement pour ses qualités. Elle est aux petits soins avec lui et tient parfois le rôle de concubine sans jamais être jalouses des autres femmes : Talé les aime autant que son seigneur.

Le jeune Melbidian lui a promis de la prendre comme seconde épouse dès qu'il en aurait une première – il ne peut l'épouser tout de suite comme première épouse, c'est une servante et leurs pères s'y opposeraient tous les deux mais cela sera convenable comme seconde épouse, concubine officielle et mère. Elle peut être interprétée en jeu par un joueur sans aucune adaptation particulière.

Caractéristiques

Force : 3 Volonté : 6
Vigueur : 6 Abstraction : 4
Mouvement : 4 Adaptabilité : 5
Agilité : 6 Vigilance : 4
Précision : 5 Aura : 5

Age : 14 ans Sexe : féminin Beauté : 8 Droitier
Cheveux noirs, yeux pourpres et peau halée.
Taille : 1m 43 poids 2 (35 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 9 Dégâts minimum : 4

Compétences

esquive : 2 bagarre : 2 discrétion : 2*
couper une bourse : 2 survie ville : 3* en forêt : 1
massages : 3* baratin : 2 soins : 3*
charme : 2* empathie : 1*

Historique

- * servante (+3 points de compétences déjà répartis)
- * compétente (+3 autres points)
- beauté typée de part sa faible corpulence (35 kg) et surtout ses yeux pourpres (très rare) qui lui donne aussi un regard étrange et profond (+2 à la beauté si le D6 de variation est un malus – voir livre joueur).
- éducation classique

Possessions

En tant que servante attitrée, Talé n'a pas vraiment de compte à rendre et se trouve libre d'utiliser ce que bon lui semble dans le cadre de ses fonctions.

Ce qui suit lui est personnel :

- 3 tenues communes faites d'un pan cuir parcheminé enroulé à la taille. Prix de chacune : 200, 400 et 1.000 pièces, de la plus humble à la plus belle et il va de soit que la dernière n'est que prêtée par les Melbidian.
- sandales en cuir de très belle qualité, prix :
- une gemme offerte par le seigneur Melbidian fils, d'une valeur de 130 pièces.
- diverses breloques : 80 pièces.
- une centaine de pièces d'économies. N'oubliez pas que c'est une servante, elle est donc nourrie logée et payée : quelques pièces par semaine.

XIA, FEMME STRAALI ADORATRICE DE KA

Elle fait partie des personnes que manipulent les ThéoMages dissidents, à cette différence qu'elle n'est pas envoûtée pas plus qu'elle n'agit sous la contrainte : c'est sa cupidité qui la guide.

Voilà typiquement le genre de gens rencontré qui ne fera rien sans y trouver son compte. Xia est tel le dieu Ka (p. 19) : cupide et avide de puissance et imbue de sa petite personne. Elle n'offre jamais rien mais vend parfois ses services, mais pas à n'importe quel prix. N'oubliez pas qu'elle a sa fierté, aussi vous ne la verrez jamais chercher dans la fange un objet perdu, même de valeur... à moins de vous cacher pour l'y surprendre.

Si elle a lieu, la rencontre de Xia avec Talé – décrite ci-dessus – devrait être un choc pour cette adoratrice de Ka. En effet Talé a les yeux pourpres, couleur fétiche de Ka mais ne vénère pas du tout cette déité bien au contraire puisque c'est une servante qui croit en se qu'elle fait. Xia pourrait bien s'en retrouver muette et pétrifiée de stupéfaction.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 4
Vigueur : 5	Abstraction : 6
Mouvement : 4	Adaptabilité : 4
Agilité : 7	Vigilance : 5
Précision : 6	Aura : 3

Age : 25 ans Sexe : féminin Beauté : 4
Yeux et cheveux sombres, peau basanée.
Droitière Taille : 1m 48 Poids : 4 (55 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 10 Dégâts minimums : 6

Compétences

bagarre : 3* faux : 3* esquive : 2*
orientation : 3 survie forêt : 3 survie ville : 3
dressage : 2 marchandage : 2

Historique

- * douée au combat (+3 pts de compétence)
- secte des adorateurs de Ka
- sanglier de combat

Possessions

- tenue et capeline en cuir parcheminé d'un violet profond. Prix : 800 pièces. Xia n'a pas les moyens de se l'offrir en pourpre, et les autres variétés de rouges sont anodines.
- faux dont la lame est à double tranchant. FUM : 4 à 5, dégâts : 6 + 1D5, prix : 300 pièces.
- vieille dague. FUM : 2, dégâts : 6 + 1D2, valeur : moins de 5 pièces et encore.
- sanglier de combat (voir ci-dessous)
- matériel de campement usé
- un sac de pièces

Sanglier de combat

Il répond au doigt et à l'oeil presque aussi bien qu'un chien. 150 kg, 1m 20 au garrot. Vigueur : 15, agilité : 7, vigilance : 5, bagarre : 3, Dégâts : 8 + 1D10 à la charge puis 1D10 à chaque manche (piétinement + morsure), PdV : 30. Chose rare il a esquive : 1, contrairement aux autres sangliers. 1 point de protection grâce au cuir épais un poil épais.

MERCENAIRES

Un groupe d'aventuriers a loué ses services aux ThéoMages dissidents pour mettre hors course les personnages. Plusieurs d'entre eux tenteront de louer leurs services en tant que guide ou escorte. Les autres tendront des embuscades facilitées par ces complices. Par certains aspects Xia pourrait faire partie de ce groupe. Ce n'est pourtant pas le cas, et ils ne se connaissent pas. Xia sera surprise et attaquée tout comme les personnages.

Dernière précision : leur présence est limitée à ce chapitre, ils ne suivront pas les personnages jusqu'à la confrontation finale, et éviteront toute menace surnaturelle (voir ci-après).

Ven, escroc Straali

C'est le chef de ce groupe et ses sbires craignent ses colères. Il a un penchant marqué pour la bonne chair, l'alcool et le sexe faible. Heureusement il a la langue bien pendue et sait trouver les arguments pour se faire pardonner de sa compagne.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 3
Vigueur : 5	Abstraction : 6
Mouvement : 5	Adaptabilité : 8
Agilité : 4	Vigilance : 4
Précision : 7	Aura : 4*

Age : 37 ans Sexe : masculin Beauté : 6
 Yeux noisette et cheveux noirs, peau claire.
 Droitier Taille : 1m 65 Poids : 6 (85 kg) corpulence forte

Points de Vie : 10 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 1 esquive : 2 lame courte : 3
 survie ville : 4 survie forêt : 2 survie jungle : 1
 discrétion : 2 évaluation : 3 marchandage : 4
 baratin : 4 charme : 4** éloquence : 4
 ** utilisé par Ven pour préparer baratin et marchandage.

Historique

- * non accompagné par les esprits
- bagou : l'assurance de Ven est telle qu'il ignore le cas échéant les effets du premier zéro sur tous ses jets sociaux.
- services rendus : un peu partout de part le monde, Ven a su se rendre redevable.

Possessions

- tenue de citadin en cuir parcheminé. Prix : 300 pièces.
- daguer. FUM : 2, dégâts : 5 + 1D2, prix : 25 pièces.
- nécessaire de voyage : change, un repas, gourde...
- 80 pièces en pierres semi-précieuses et piécettes.

Lac, escroc Straali

C'est la conjointe de Ven et une alliée de confiance. Contrairement à d'autres membres de ce groupe elle n'a pas le vice dans la peau et son principal défaut est d'être égoïste au point de se moquer du mal que peuvent engendrer ses actes.

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 5
 Vigueur : 4 Abstraction : 3
 Mouvement : 3 Adaptabilité : 6
 Agilité : 5 Vigilance : 4
 Précision : 4 Aura : 3

Age : 32 ans Sexe : féminin Beauté : 6
 Yeux verts et cheveux bruns, peau claire.
 Droitière Taille : 1m 56 Poids : 4 (55 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 9 Dégâts minimums : 4

Compétences

bagarre : 1 esquive : 2 discrétion : 2
 survie ville : 4 survie forêt : 2 évaluation : 4
 baratin : 4 marchandage : 3 passe-passe : 3

Historique

- compétente (+3 points de compétences)
- nerfs solides : elle ignore les zéros sur ses jets de volonté.

Possessions

- tenue de citadine en cuir parcheminé. Prix : 300 pièces.
- belle daguer. FUM : 2, dégâts : 4 + 1D2, prix : 85 pièces.
- nécessaire de voyage : change, un repas, gourde...
- 85 pièces en pierres semi-précieuses, bijoux et pièces.

Noné, voleur Straali

Dans le groupe il est le spécialiste de l'escamotage en toute discrétion. Il a aussi de grandes oreilles lui permettant de savoir bien des choses. Noné a réussi entre autre exploit à s'accaparer un artefact sans que ses collègues ne s'en aperçoivent, donc sans comptes à rendre ni jalousies.

Caractéristiques

Force : 5 Volonté : 3
 Vigueur : 4 Abstraction : 2
 Mouvement : 5 Adaptabilité : 4
 Agilité : 7 Vigilance : 8
 Précision : 5 Aura : 3

Age : 26 ans Sexe : masculin Beauté : 6
 Yeux noirs, longs cheveux noirs, peau halée.
 Droitier Taille : 1m 55 Poids : 3 (50 kg) corpulence faible

Points de Vie : 9 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 3 esquive : 4 épée : 3
 survie ville : 4 survie forêt : 3 survie jungle : 1
 discrétion : 4 évaluation : 4 marchandage : 4
 baratin : 3 éloquence : 1 passe-passe : 4
 parlé Bold : 3 parlé Béeckdemmm : 3
 chasse à l'homme : 2

Historique

- polyglotte (parlé Bold)
- voyageur (éducation Béeckdemmm)
- artefact (armure magique 1D6)

Possessions

- tenue de citadin en cuir parcheminé. Prix : 200 pièces.
- daguer. FUM : 2, dégâts : 5 + 1D2, prix : 25 pièces.
- épée. FUM : 4, dégâts : 5 + 1D4, prix : 60 pièces.
- artefact : armure magique protégeant de 1D6. Lorsqu'elle n'est pas portée elle a la forme d'une sorte d'amulette ronde sans chaîne et pouvant tenir dans la paume d'une main Straali. Si l'artefact est posé contre le torse au niveau du plexus solaire, des ceintures de cuir en sortent et enlacent le porteur en formant un X. La protection étant magique, est valable sur tout le corps (tête et membres compris), contre des dégâts « physiques » : contondants, tranchants, perforants.
- nécessaire de voyage : change, un repas, gourde...
- 15 pièces en pierres semi-précieuses et piécettes.

Nox, brigand Straali

C'est la brute du groupe et pourtant pas le plus sot et certainement pas le moins agile. Un ennemi de poids !

Caractéristiques

Force : 6 Volonté : 4
 Vigueur : 6 Abstraction : 4
 Mouvement : 5 Adaptabilité : 6
 Agilité : 7 Vigilance : 6
 Précision : 6 Aura : 2

Age : 31 ans Sexe : masculin Beauté : 4
 Yeux gris, chauve, peau tannée.
 Droitier Taille : 1m 60 Poids : 7 (95 kg) corpulence forte

Points de Vie : 12 Dégâts minimums : 6

Compétences

bagarre : 4* esquive : 2 arme contondante : 3*
 bâton : 4* discrétion : 3 chasse à l'homme : 3
 survie ville : 3* survie forêt : 3* survie jungle : 3*

Historique

- combattant (+3 points de compétences martiales)
- survivant (+3 points de compétences de survie)

Possessions

- tenue de citadin en cuir parcheminé. Prix : 300 pièces.
- dague. FUM : 2, dégâts : 5 +1D2, prix : 25 pièces.
- simple bâton à deux mains. FUM : 3, dégâts : 5 +1D3, valeur : quelques piécettes.
- nécessaire de voyage : change, un repas, gourde...
- 200 pièces sonnantes et trébuchantes.

List, « amazone » Wint

Le regard félin et le sourire en coin, elle est en fait retorde et cruelle. Mais sans cela elle ne serait peut être pas autant respectée de ses compagnons et crainte de ses victimes. Il faut dire que les voleurs respectent rien et ne connaissent que la crainte.

Sa principale faiblesse est de jouer avec ses proies. Suivant le groupe de personnage, elle souhaitera les fréquenter – s'ils ont une aura élevée – ou se contentera de les chasser comme de vulgaires gibiers. Dans le premier cas elle cherchera à s'attirer les faveurs des mâles dont elle trahira la confiance. Dans le second elle infligera le maximum de blessures aussi douloureuses que possible mais légères. A noter que malgré son jeune âge pour une aventurière, elle est déjà bien expérimentée avec presque la moitié de sa vie passée à faire les quatre cents coups. Ses victimes favorites sont les solides Bold de la gente masculine.

Pour ceux qui se posent la question de ses origines, ce n'est pas une vraie amazone sans quoi elle n'accepterait tout simplement pas la compagnie des hommes en dehors des périodes de reproduction. En outre, elle ne les déteste pas particulièrement et les préfère aux femmes dont elle se méfie.

Il est notable que parmi les ThéoMages dissidents elle s'entend particulièrement bien avec Maël. On peut dire qu'elles se comprennent et se respectent.

Caractéristiques

Force : 2 Volonté : 2
 Vigueur : 3 Abstraction : 3

Mouvement : 4 Adaptabilité : 4
 Agilité : 7 Vigilance : 6
 Précision : 7 Aura : 7 / 1*

* Comme ceux dont l'aura est si basse, la plupart du temps l'esprit démon aide à berner les être rencontré. L'aura est de 4 à 7 suivant le jugement de chacun. Considérez ici que le score est de 3 plus le nombre de réussi au jet de charme sous 7.

Age : 16 ans Sexe : féminin Beauté : 9
 Yeux noisette et cheveux bruns roux, peau claire.
 Droitière Taille : 1m 42 Poids : 3 (45 kg) corpulence faible

Points de Vie : 6 Dégâts minimums : 5

Compétences

bagarre : 3 esquive : 2 lame courte : 3
 survie ville : 3 survie forêt : 2 survie jungle : 1
 discrétion : 3 évaluation : 2 marchandage : 2
 baratin : 5* charme : 5** premiers soins : 2
 massage : 2 cuisine : 2 poisons : 3

* ce niveau exceptionnel est possible grâce à l'esprit démon.

Historique

- ** surdouée (1 compétence au maximum de 5)
- compétente (+3 points de compétences)
- compétente (+3 points de compétences)
- artefact (épée courte magique)

Possessions

- tenue modeste mais coquette en cuir parcheminé. Prix : 50 pièces.
- épée courte magique. FUM : 2 donnant des dégâts fixes et un bonus exceptionnel de 1D6 aux dégâts ! soit 2+1D6 pour l'arme seule... donc 7+1D6 pour List, sans compter le poison.
- dague. FUM : 2, dégâts : 5 +1D2, prix : 25 pièces. Elle n'est pas empoisonnée puisqu'elle reste un ustensile de découpe de sa nourriture.
- L'actuelle porteuse de l'arme a empoisonné son épée courte, causant 1D4 de dégâts répartis sur 1D4 manches.
- La victime doit être blessée pour que ces dommages empoisonnés s'appliquent. Elle effectue alors un jet de vigueur. Le nombre de réussites réduit d'autant les dégâts dus au poison.
- 30 pièces en pierres semi-précieuses, bijoux de pacotilles et piécettes.
- nourriture séchée permettant de tenir une semaine et une gourde d'eau.
- poisons : flasque d'un puissant somnifère (23 doses) à diluer dans la nourriture ou une boisson, ainsi qu'une gomme empoisonnée pour son épée courte.

THÉOMAGES DISSIDENTS

Ils sont six : *Uldek, Grurèche, Ogan, Luden, Korken et Maël*, et sont originaires de la région du mont Aerin. Ceux sont eux que poursuivent les personnages joueurs dans la

campagne de ce livre, *Les Marches Sombres*. Aucun ne possède encore sa dague de ThéoMage.

Ils portent tous un étrange masque à six yeux qui cache le nez et qu'il leur est impossible de retirer sans détruire le pacte qui les unis... La caractéristique secondaire Beauté tombe à 3 avec ces masques et sa valeur n'est valable que pour le corps ou lorsque la tête n'est pas visible. Les quatre premiers ont la peau sèche et violacée et les membres décharnés à cause d'une trop grande consommation d'une racine augmentant de 5 points leurs volontés respectives, mais en quelques semaines de surdosage ou d'accoutumance son maximum n'est plus que de 10. C'est le cas de deux des hommes du groupe.

ULDEK

Solide Straali de 40 ans, c'est le porte parole du groupe. Il fut un diplomate de renom chez les ThéoMages avant de les trahir pour s'associer avec les autres renégats. La principale raison en est que l'on venait de découvrir sa capacité à animer les morts (libération de mort) et à haut niveau qui plus est. C'est la dissimulation de ce pouvoir pendant des années qui l'a amené à faire de lui un excellent manipulateur et il était sur le point de devenir officiellement un Archi ThéoMage. Sa rancœur en a donc été d'autant plus grande envers les instances supérieures. En fait il en veut au monde entier d'avoir été si mal traité après tant d'année de service et d'aide aux populations – car il les aidait effectivement.

La drogue qu'il prend a eu un effet secondaire et l'a rendu pataud même si ses mains sont restées précises. En outre, même si cela n'a rien à voir avec cette drogue, Uldek est devenu quelque peu tête en l'air. Ce n'est pas qu'il oublie des choses importantes, mais il déplace parfois des objets sans s'en rendre compte en passant devant pour les déposer à la place d'un autre. Il est le premier gêné de cela et n'a demandé qu'une pierre de pouvoir : celle qui amène son utilisateur à l'objet qu'il souhaite. Elle est solidement incrustée dans un bracelet dont le fermoir a été scellé pour ne pouvoir être enlevé.

Caractéristiques

Force : 7	Volonté : 10*
Vigueur : 6	Abstraction : 7
Mouvement : 2	Adaptabilité : 6
Agilité : 3	Vigilance : 4
Précision : 5	Aura : 4

Age : 40 ans Sexe : masculin Beauté : 3*
 Peau violacée, sèche, membres décharnés *
 Droitier Taille : 1m 76 poids 7 (105 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 13 Dégâts minimums : 5

Compétences

diplomatie : 5	parler Fost, Bold et Béeckdem : 4
empathie : 5	éloquence : 5 charme : 4
méditation : 4	concentration : 3 lévitation : 2
commun littéraire	runique : 4 runique ancien : 3
histoire : 4	philosophie : 4 théologie : 4

rituel : 3	érudition ThéoMage : 4	occultisme : 4
herboristerie 3	pierre de pouvoir : 4	soins : 3
masse : 3	lire sur lèvres : 2	esquive : 2
bagarre : 2	défense psychique : 3	expérimentation : 3

Pouvoir

libération de mort : 4

Historique

- grand : taille au-dessus de la norme Straali
- ThéoMage (dissident)
- ses pouvoirs sont tous révélés : il n'en a qu'un.
- * drogue : Chaque jour sans elle fait chuter de 1 la volonté. Sa beauté elle a déjà chuté définitivement de 7 à 3.
- pierre de pouvoir : guide

Possessions

...particulièrement variables suivant le lieu où il se trouve.

- Uldek à toujours tendance à prendre ce qui traîne pour le laisser ailleurs sans savoir où. Ses compagnons le savent et ne lui en tiennent plus rigueur. Il est susceptible d'avoir tout et n'importe quoi avec lui : « c'est quoi ce poêlon ? »
- pierre de lumière : une simple gemme en pendentif. Inépuisable.
- pierre de recherche : La seule pierre de pouvoir qu'il a demandé le guide à l'objet qu'il cherche. Son utilisation est sans limite mais n'indique jamais la distance à parcourir, aussi il vaut mieux demander un objet que l'on a déjà possédé.
- * Grâce à la pierre il trouve aussi sa dose quotidienne de drogue : augmentation de 5 points de la volonté. Son score de 10 en tient compte

GRURÈCHE

Tête pensante du groupe, il est d'origine Fost, de la ville de Midal. Un esprit démon l'accompagne qui déclenche chez lui d'imprévisibles et violentes crises de colères. Il en a rarement plus de 2 par mois mais sa volonté en a été brisée et seule la drogue qu'il prend lui permet de la retrouver mais ses idées étaient plus claires avant. Il aurait pu devenir Archi ThéoMage.

Caractéristiques

Force : 3	Volonté : 9*
Vigueur : 5	Abstraction : 8
Mouvement : 3	Adaptabilité : 5
Agilité : 6	Vigilance : 5
Précision : 7	Aura : 1

Age : 39 ans Sexe : masculin Beauté : 2*
 Peau violacée, sèche, membres décharnés *
 Droitier Taille : 1m 72 poids 3 (50 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 8 Dégâts minimums : 5

Compétences **

méditation : 3 concentration : 1 lévitation : 0
commun littéraire runique : 5 runique ancien : 5
histoire : 4 philosophie : 5 théologie : 5
rituel : 3 érudition ThéoMage : 4 occultisme : 5
éloquence : 2 pierre de pouvoir : 3 empathie : 2
parler Straali et Bold : 4, les autres langues : 2
survie ville : 3 orientation : 2 équitation : 3
survie forêt : 2 survie désert : 1 épée : 4
esquive : 3 soins Premiers : 3 arc : 2
astrologie : 4 défense psychique : 4 expérimentation : 4

** Bon nombre de ces compétences étaient plus élevées avant qu'il ne soit sous l'emprise d'un esprit démon. Si ses connaissances sont toujours là, il n'a plus aucune sagesse dans ses propos tout comme il ne peut plus se concentrer correctement, en tout cas bien moins que dans le passé.

Pouvoirs **

télépathie : 3 libération des mots : 2 télékinésie : 3
** Ils sont limités par la puissance de l'esprit démon, et avaient un niveau bien supérieur avant cela. Sa connaissance des runes reste particulièrement dangereuse tant il en connaît même s'il ne parvient plus à libérer les plus puissantes.

Historique

- ThéoMage (dissident)
- ses pouvoirs sont tous révélés.
- * drogue : Chaque jour sans elle fait chuter de 1 la volonté. Sa beauté a déjà chuté de définitivement 6 à 2.

Possessions

La présence de son esprit démon décharge toutes les pierres de pouvoirs que Grurèche conserve. Aucune ne lui a donc été remise.

- diverses tenues Fost en tissu, prix variable mais coûteux : de 2.000 à 8.000 pièces.
- épée forgée dans un alliage d'argent lui assurant sa solidité grâce aux autres métaux présents. Très bon tranchant (+1 aux dégâts). FUM : 4, dégâts : 6 +1D4, prix : 1.300 pièces.
- baguette de feu : 2D8 de dégâts par le feu libéré sur dix pas par sa pierre de pouvoir, deux fois par mois.
- 300 pièces en gemmes
- * drogue : augmentation de 5 points de la volonté. 15 doses. Son score de 9 en volonté tient déjà compte de l'augmentation.
- gourde d'eau (il a toujours soif)

OGAN

Ce Békdemmm est un très vénérable ThéoMage dissident âgé de 131 printemps. Son manque de spécialisation – il est bon en tous mais n'a que deux de niveaux 5 – et sa trop grande humilité font qu'il n'a jamais été promu Archi ThéoMage. Il a rejoint le groupe en dernier mais a toute la confiance des autres. Sa tempérance permet à tous d'agir sans excès et grâce à cela il est encore accompagné de bons esprits. Ogan est aussi le seul à avoir jusqu'à présent bien géré la prise de leur drogue et n'a aucun effet secondaire.

Caractéristiques

Force : 4** Volonté : 15*
Vigueur : 5** Abstraction : 8
Mouvement : 2** Adaptabilité : 5
Agilité : 4 Vigilance : 3
Précision : 4 Aura : 6
** Son grand âge a eu raison de ses jambes et il est incapable de courir malgré les herbes qui lui donnent une certaine vitalité.

Age : 131 ans Sexe : masculin Beauté : 1 (vieux)
Peau sèche, membres décharnés par la vieillesse
Droitier Taille : 1m 58 poids 3 (40 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 9 Dégâts minimums : 4

Compétences

méditation : 4 concentration : 4 lévitation : 4
commun littéraire runique : 2 runique ancien : 2
histoire : 4 philosophie : 4 théologie : 5
rituel : 4 érudition ThéoMage : 4 occultisme : 3
éloquence : 3 pierre de pouvoir : 4 empathie : 4
parler Straali et Bold : 4, parler Wint et Fost : 3, M'Org : 1
diplomatie : 4 soins : 4 herboristerie : 4
survie ville : 4 survie désert : 4 survie forêt : 3
arc : 2 équitation : 2** orientation : 4
astrologie : 4 défense psychique : 4 expérimentation : 2

Pouvoirs

longévité : 3 télékinésie : 5 guérison : 4 sixième sens : 3

Historique

- ThéoMage (dissident)
- longévité (pouvoir ThéoMage) : espérance de vie 150 ans.
- télékinésie
- ses pouvoirs sont tous révélés.
- connu chez les Békdemmm : il y est très respecté.
- * drogue : chaque jour sans elle fait chuter de 1 la volonté.
- pierres de pouvoirs

Possessions

- Variables suivant le lieu où il se trouve le minimum est :
- très vieille aube rouge de cuir parcheminé. Un artisan du cuir pourrait dire qu'elle a près d'un siècle qu'elle doit être solide exister encore même en en prenant soin.
 - magnifique arc Békdemmm facile à bander : la force a un bonus de 2 si l'on a la technique pour cela. FUM : 6 à 7, dégâts : 6 +1D6, prix : 7.000 pièces.
 - ** herbes fortifiantes. Elles sont communes mais encore faut-il savoir les doser ! Cette recette ne concerne que ceux dont la force et la vigueur chute avec l'âge.
 - * drogue : augmentation de 5 points de la volonté. 15 doses. Son score de 15 dans cette caractéristique en tient compte.
 - gourde d'eau (vieille habitude Békdemmm)
 - pierre de lumière. Elle se recharge en une journée.

- pierre d'orientation : permet de connaître les six directions cardinales. Ogan n'en a pas besoin mais il est tout simplement fasciné par elle.
- pierre d'invisibilité. Utilisable 6 fois, elle ne se rechargera qu'une fois vide jusqu'à un maximum de 10 ou sa prochaine utilisation. La charge se fait au rythme de 1 par an. C'est la seule pierre d'invisibilité du groupe aussi se la sont-ils âprement chamaillés. Prérrogative de l'âge c'est lui qui l'a eu grâce à Uldek et Grurèche et non Korken ou Maël qui auraient été trop dangereux : ce partage a été fait avant qu'ils ne s'unissent définitivement par leur pacte.
- pierre de délivrance, une seule utilisation : libère d'une malédiction. Ogan a prévu de l'utiliser si les autres meurent ou le trahissent pour retirer son masque et fuir à l'aide de la pierre d'invisibilité. Un pacte n'est pas une simple malédiction et ne peut ainsi être brisé que si les autres le rompu.
- pierre de jouvence : redonne ses 20 ans. Une seule utilisation qu'il réserve pour le jour où les plantes ne suffiront plus à le maintenir en vie.

LUDEN

Ce Straali dirige les rituels que le groupe fait. Heureusement pour les personnages qui le traquent, Luden n'a que peu de provision et ne se permet pas d'en faire pour un rien. Les réserves sont consacrées aux rituels les plus puissants, ceux qui sont décrits dans cette campagne. Bien sûr si les joueurs n'arrivent pas à les empêcher de s'approvisionner la bataille est perdue d'avance, Luden connaît plus de 80 rituels de hauts niveaux, 3 à 5. Il a conservé le niveau de l'Archi ThéoMage qu'il était. Luden est comme les autres dépossédé de son statut de ThéoMage.

Caractéristiques

Force : 5	Volonté : 10*
Vigueur : 5	Abstraction : 8
Mouvement : 3	Adaptabilité : 6
Agilité : 3	Vigilance : 5
Précision : 8	Aura : 2

Age : 36 ans Sexe : masculin Beauté : 0*
 Peau violacée cadavérique, sèche, membres décharnés *
 Droitier, Taille : 1m 59 poids 4 (55 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 10 Dégâts minimums : 5

Compétences

méditation : 5	concentration : 5	lévitation : 4
commun littéraire	runique : 4	runique ancien : 5
histoire : 4	philosophie : 4	théologie : 4
rituel : 5	érudition ThéoMage : 4	occultisme : 5
herboristerie 3	pierre de pouvoir : 4	alchimie : 1
discretion : 3	survie ville : 3	orientation : 2
épée : 4	parler Fost et Bold : 3	équitation : 3
érudition AlchiMaître : 3	parler Békdemmm : 2	
astrologie : 4	défense psychique : 4	expérimentation : 5

Pouvoirs

guérison : 3 libération des mots : 5 télépathie : 4
 libération psychique : 4

Historique

- ThéoMage (dissident)
- ses pouvoirs sont tous révélés.
- * drogue : Chaque jour sans elle fait chuter de 1 cette caractéristique. Son apparence qui n'était déjà pas très avantageuse (beauté 3) est à présent hideuse avec une "beauté" de 0.
- pierres de pouvoirs

Possessions

Variables suivant le lieu où il se trouve le minimum est :

- aube en tissu vert. Prix : 2.500 pièces.
- épée en acier +2 aux dégâts. Prise sur le cadavre d'un Maître du Métal. FUM : 4 à 5, dégâts : 7 +1D5. Elle est particulièrement tranchante et n'a pas de prix. Elle est de toute façon invendable et devrait être remise aux Maîtres du Métal. Récompense possible pour les simples gens.
- pierre de volonté : 8 points par jour, 13 jour restant (un jour entamé est décompté)
- pierre de force : + 3 à la caractéristique. Permanente. Luden et Korken se la sont beaucoup chamaillés mais Korken a fini par admettre qu'il n'en avait pas besoin pour être fort.
- * drogue : augmentation de 5 points de la volonté. Son score de 10 dans cette caractéristique en tient compte. 8 doses.

KORKEN

Même si c'est un ThéoMage de formation, c'est le guerrier du groupe et ses origines Bold ne le rendent pas ridicule dans ce rôle. A son plus grand désarroi Korken s'est avéré hermétique au développement de tous pouvoirs ThéoMage comme cela arrive parfois. Il s'est mis en tête que ce mauvais coup du sort vient de son sang Bold – ce qui est faux bien sûr. Il a donc demandé tous naturellement la pierre de pouvoir de contre magie du groupe.

Il considère Maël comme son double de cœur.

Caractéristiques

Force : 8	Volonté : 7
Vigueur : 8	Abstraction : 5
Mouvement : 2	Adaptabilité : 5
Agilité : 8	Vigilance : 6
Précision : 5	Aura : 3

Age : 30 ans Sexe : masculin Beauté : 7
 Ambidextre, Taille : 1m 75 poids 7 (110 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 16 Dégâts minimums : 7

Compétences

arc : 2	épée courte : 4	bagarre : 3
méditation : 2	concentration : 3	lévitation : 3
commun littéraire	runique : 3	runique ancien : 3
histoire : 3	philosophie : 3	théologie : 4

empathie : 2 érudition ThéoMage : 3 occultisme : 4
soins : 3 pierre de pouvoir : 4 survies (toutes) : 3
rituel : 2 chasse grand gibier : 4 discrétion : 3
chasse homme : 3 chasse fauve : 3 nage : 2
parler Békdemmm : 2 parler Fost et Straali : 3
équitation : 3 orientation : 2

Pouvoirs

Aucun pouvoir ThéoMage n'est possible pour lui !

Historique

- ThéoMage (dissident)
- ambidextre
- vieille blessure à la hanche (course impossible)
- pierres de pouvoirs

Possessions

- pagne en tissus vert et bottes en peaux en mauvais états.
- casque en or : 900 pièces
- épée courte recouverte d'or. FUM : 3, dégâts : 7 +1D3, prix : 800 pièces.
- une pierre de pouvoir de contre magie (permanente) cachée dans son pommeau et qui ne peut en être retirée.
- 2 pierres de guérison : 13 et 80 PdV récupérables. La seconde se recharge de 1 par jour.
- pierre de lumière : 4 heures de lumières par jour
- pierre de vision d'aura : 3 utilisations par semaine sous peine de la décharger définitivement.
- matériel de campement
- quelques gemmes pour une valeur de 80 pièces

MAËL

Elle est la seule femme de ce groupe de dissidents. C'est une Straali. Sa fonction première est l'espionnage et l'infiltration. Elle est activement recherchée par les ThéoMages Suprêmes à cause de ses pouvoirs. Ses amis dissidents lui ont donc laissé la pierre de dissimulation pour ne pas être découverts à travers elle.

C'est la moins loquace du groupe. Malgré une volonté plutôt médiocre pour une personne utilisant autant ses pouvoirs ThéoMages, elle ne fait pas usage de la drogue que la majorité du groupe prend : elle est persuadée d'en avoir assez. Aussi si elle fait appel à des pierres de pouvoirs pour ménager ses forces, Maël refuse de suivre un "traitement" pour les développer.

Korken et elle vivent secrètement un amour platonique, si tant est qu'une relation secrète puisse exister en présence de compagnons pouvant si aisément percevoir à jour les sentiments humains.

Caractéristiques

Force : 2	Volonté : 5
Vigueur : 6	Abstraction : 6
Mouvement : 4	Adaptabilité : 6
Agilité : 5	Vigilance : 4
Précision : 5	Aura : 4

Age : 28 ans Sexe : féminin Beauté : 7
Droitier Taille : 1m 63 poids 3 (48 kg) corpulence : faible

Points de Vie : 8 Dégâts minimums : 4

Compétences

méditation : 4	concentration : 4	lévitation : 4
commun littéraire	runique : 4	runique ancien : 3
histoire : 4	philosophie : 3	théologie : 4
empathie : 4	érudition ThéoMage : 4	occultisme : 4
rituel : 3	pierre de pouvoir : 4	discrétion : 4
soins : 3	herboristerie : 2	équitation : 2
parler Békdemmm, Bold, Straali : 4*, Wint et M'Org : 2*		
esquive : 2	bagarre : 2	éruditions (les autres) : 2
astrologie : 2	défense psychique : 4	expérimentation : 1

Pouvoirs

double vue : 4 contrôle des corps : 3 3^{ème} oeil : 2

Historique

- ThéoMage (dissident)
- pouvoir (double vue)
- douée pour les langues (1^{er} point gratuit)
- ses pouvoirs sont tous révélés.
- pierres de pouvoirs

Possessions

Variables suivant le lieu où elle se trouve. Le minimum est :

- tenue avec cape en tissus vert : 600 pièces.
- pierre de guérison : 136 PdV récupérables, non rechargeable.
- pierre de volonté : 20 points libres pour les pouvoirs ThéoMage, mais un maximum de 2 utilisations quotidiennes pour ne pas la vider.
- pierre de dissimulation : permanente. Protège le porteur de tous les pouvoirs de visions (double vue, voir l'invisible, divination, voir l'invisible etc..). Cette pierre est unique, il n'y en a pas d'autre connue. Elle est invisible.

SERVITEURS

ESCLAVES

Gra ah', femelle M'Org

(Le second "ah" se prononce en expirant comme on souffle sur un verre pour faire de la buée et le nettoyer.)

Gra ah' aurait pu faire une très bonne guerrière avec une formation martiale mais elle n'était qu'une simple femme au foyer – hum... Jugez plutôt :

Caractéristiques

Force : 10 (x)	Volonté : 4
Vigueur : 7	Abstraction : 5
Mouvement : 5	Adaptabilité : 4
Agilité : 6 (x)	Vigilance : 7
Précision : 6	Aura : 5

Age : 27 ans Sexe : féminin Beauté : 9
Droitière Taille : 2m 40 poids 11 (près de 200 kg !)
corpulence : moyenne (pour sa taille)

Points de Vie : 17 Dégâts minimums : 8

Compétences

esquive : 2 bagarre : 2 masse M'Org : 1
survie forêt : 1 survie montagne : 3 discrétion : 2
parler Bold : 1 parler Straali : 1 empathie : 2
rituel : 1* érudition ThéoMage : 1*
occultisme : 1*

Historique

- force max. accrue (dépense de 1 point d'aura)
- agilité max. accrue (point d'avantage)
- * expérience spéciale (3 points de compétence)
- esclave (situation actuelle)

Possessions

Variables suivant sa tache et le lieu où elle se trouve, le minimum étant :

- peau de bête la nuit
- une aube usée en tissus gris le jour. Prix : 800 pièces. Ses maîtres ne pouvaient plus la voir errer nue comme un animal. Seule la peau de bête est à elle et il est peu probable qu'elle conserve l'aube en souvenir mais plutôt qu'elle la brûle.
- Stiru : techniquement il est à elle selon la loi M'Org.
- tronc d'arbre déjà coupé qu'elle pourra facilement trouver parmi les réserves de bois. FUM : 8 à 10, dégâts : 12 + 1D6. Il faut espérer qu'aucun joueur n'en demandera le prix... *Mais que peut bien valoir un gros morceau de tronc d'arbre dans un monde où les forêts ne manquent pas ?* Vendu comme bûche quelques piécettes à un fainéant à la rigueur, personne ne l'achètera dans le désert non plus : un feu se partage.

Stiru, compagnon M'Org

Cet homme a passé son temps à tenter de fuir les montagnes M'Org. Le voilà bien amer d'être à nouveau prisonnier.

Caractéristiques

Force : 9 Volonté : 5 (xx)
Vigueur : 8 Abstraction : 3
Mouvement : 8 Adaptabilité : 5
Agilité : 2* Vigilance : 6
Précision : 5 Aura : 5

* son agilité est très basse à cause des tortures qu'il avait déjà subit dans les montagnes M'Org *avant* d'appartenir à Gra ah' pour éviter qu'il ne s'échappe, mais il cour toujours aussi vite !

Age : 27 ans Sexe : masculin Beauté : 5
Ambidextre Taille : 2m 10 poids 9 (140 kg) corpulence moyenne

Points de Vie : 17 Dégâts minimums : 5

Compétences

esquive : 3 bagarre : 3 masse M'Org : 2
charme : 1 survie montagne : 3 discrétion : 3
survie forêt : 1* parler Straali : 1* parler Bold : 1*

Historique

- esclave : chez les M'Org ou ici il l'a toujours été.
- volonté max. accrue (dépense de 1 point d'aura)
- volonté max. accrue (point d'avantage)
- (xx) *Sa volonté maximale a donc été repoussée 2 fois.*
- * expérience spéciale : (3 points de compétence)

Possessions

Variables suivant sa tache et le lieu où elle se trouve, le minimum étant :

- bout de tissu usé mis en pagne.
- peau de bête la nuit, en fait celle que Gra ah' le laisser partager.
- tronc d'arbre déjà coupé qu'il pourra facilement trouver parmi les réserves de bois. FUM : 8 à 10, dégâts : 10 + 1D6. Il y en a plusieurs et se valent à peu près tous, la différence de dégâts qu'ils font vient du M'Org, non du tronc.

FAMILIER DÉMONIAQUE

Sa fonction principale est d'être un garde du corps mais depuis que ses maîtres ont testé sur lui le masque avant d'en faire autant, ce démon est devenu retord.

Caractéristiques

Force : 11 Volonté : 4
Vigueur : 8 Abstraction : 2
Mouvement : 11 Adaptabilité : 4
Agilité : 6 Vigilance : 7
Précision : 2 Aura : –

Sexe : mâle Beauté : 0 Ambidextre
Taille : 1m 60 poids 7 (110 kg) corpulence : moyenne

Points de Vie : 19 Dégâts minimums : 6

Compétences

bagarre : 2 masse à deux mains : 4 esquive : 2
survie forêt : 1 survie ville (ruine) : 3 discrétion : 2
chasse (homme) : 2 parler commun : 2

Pouvoirs

brouillard : 4 hurlement : 3 régénération : 2

Attaques

- griffes : 1D6 chacune
- morsure : 1D10, mais deux réussites sont nécessaires en bagarre sans quoi il n'y a aucun dégât.
- masse à 2 mains *très* lourdes, elle ressemble à une masse à une main géante. FUM : 8 à 12, dégâts : 11 + 1D6, prix : 500 pièces.

FEMELLE DÉMON

Elle ressemblerait a une femme plutôt belle si elle n'était pas sur le point de mettre au monde un fils démon : son visage et sa poitrine et son ventre sont parcourus de varices bleutées et verdâtres. La voir de dos est prometteur mais la découvrir de face est répugnant d'autant que l'on devine dans son ventre les mouvements étranges de quelque progéniture en gestation.

Rien n'indique malgré cela qu'elle ne soit pas une simple femme à qui l'on a faire subir des outrages surnaturels. Rien, jusqu'au moment où elle se sentira en danger et révélera sa nature démoniaque : langue fourchue, regard incandescent de rage, bras s'allongeant de près d'un mètre en déchirant la peau qui les couvre et qui se terminent alors par de grands doigts griffus.

Caractéristiques

Force : 5 ou 10* Volonté : 8
Vigueur : 7 Abstraction : 4
Mouvement : 5 Adaptabilité : 4
Agilité : 8 ou 6* Vigilance : 7
Précision : 5 Aura : –

* Elle gagne en force mais perd en agilité lorsque ses bras deviennent les longs membres écorchés évoqués ci-dessus. Le gain de force ne concerne que les bras.

Ambidextre, mais elle ne se bat jamais avec des armes.

Sexe : femelle Beauté : 8 de dos, 3 de face, 0 (bras démons)

Taille : 1m 60 poids 7 (110 kg) corpulence : moyenne

Points de Vie : 12*

Dégâts minimums : 6 ou 7*

* La force accrue des bras influe sur les dégâts minimums mais les points de vie généraux n'augmentent pas. Lorsque ce sont les bras qui sont touchés, ignorez les 4 premiers points de dégâts qu'ils subiront sur l'ensemble des coups de chaque manche.

Compétences

bagarre : 4 esquive : 2 discrétion : 3
chasse (homme) : 2 parler commun : 2

Pouvoirs

polymorphie : 5* reproduction : 5 séide : 2
régénération : 5* passe muraille : 4**

* ne concerne que les bras et leur forme démoniaque.

** ce pouvoir est inhabituel car les créatures faisant cela utilisent en fait *forme fantomatique*. Le niveau indique le nombre de dés à lancer sous la volonté. Un dé de malus en marchant vers le mur sans s'arrêter, deux dés pour une marche rapide ou en trottant, trois dés pour se ruer vers le mur et le traverser en courant.

Attaques

- griffes : 1D6 chacune
- morsure : 1D8, elle doit d'abord faire 2 réussites non contrées en bagarre pour bénéficier automatiquement de cette attaque par morsure.