

S E C R E T S • V O L U M E 1

LA CITÉ FRANCHE  
**CADWALLON**

SUPPLÉMENT AU JEU DE RÔLE TACTIQUE



RACKHAM

DANS LE MONDE DE CONFRONTATION®



## LÉGENDES

- |                            |                              |                                |                         |
|----------------------------|------------------------------|--------------------------------|-------------------------|
| <b>1</b> MONTCÉLESTE       | <b>13</b> LE KRAK            | <b>25</b> L'ÉCORCHOIR          | <b>37</b> LA PORTE NOR  |
| <b>2</b> RUE MORGUE        | <b>14</b> LES TERRES NOMADES | <b>26</b> LA TOURBIÈRE         | <b>38</b> LES PILIERS   |
| <b>3</b> PORT DE L'ONDINE  | <b>15</b> L'INCARNAT         | <b>27</b> LES PETITES ARÈNES   | <b>39</b> LE QUARTIER F |
| <b>4</b> L'ANCIEN QUARTIER | <b>16</b> VAL FULMINE        | <b>28</b> VALARID              | <b>40</b> ROBE POURPRE  |
| <b>5</b> LE TRAIT          | <b>17</b> GAORHH             | <b>29</b> PETROPOLIS           | <b>41</b> LE QUARTIER   |
| <b>6</b> LA BONNE MINE     | <b>18</b> LA RÉSERVE         | <b>30</b> ARCADIA              | DES COUTURIER           |
| <b>7</b> L'OBSERVATOIRE    | <b>19</b> L'EMPAN            | <b>31</b> L'APROPA             | <b>42</b> KA-ÂN-VOR     |
| <b>8</b> LES PRÉCIEUSES    | <b>20</b> LES CHAMPS         | <b>32</b> LA ROUTE DES VOIVRES | <b>43</b> LES OMBRAGES  |
| <b>9</b> LA GADOUILLE      | <b>21</b> PETITE KLÛNE       | <b>33</b> LE CŒUR              | <b>44</b> LES TRAVERSES |
| <b>10</b> LES MARÉCAGES    | <b>22</b> LE JARDIN COMÉDIEN | <b>34</b> LES AMBASSADES       | <b>45</b> FORT GRIFFON  |
| <b>11</b> LES QUAIS        | <b>23</b> HAVRESUD           | <b>35</b> LA MARINA            | <b>46</b> JARDIN DU DÉS |
| <b>12</b> FLOTTEBAIE       | <b>24</b> LE CARRÉ           | <b>36</b> LA CHAUDERIE         | <b>47</b> TOUR DU REGA  |

LA CITÉ FRANCHE  
**CADWALLON**





# SECRETS

---

VOLUME 1



RACKHAM

# Crédits

Directeur éditorial et artistique : Jean Bey  
Directeur du Studio RACKHAM : Philippe Chârtier  
Responsable éditorial : Sébastien Célerin  
Assistant éditorial : Arnaud Cuidet  
Concepteurs des règles : Xavier Spinat  
Rédacteurs : Bruno Béchu, Jean Bey, Sébastien Célerin, Arnaud Cuidet, Damien Desnous, Ivo Garcia, Grégoire Laakmann, Franck Plasse, Nicolas Raoult et Xavier Spinat  
Testeurs 2004-2006 : Michaël Antoine, Bruno Béchu, Cédric Berthet, Jérémie Bonnevie, Grégoire Boisbelaud, Antoine Bruneau, Jean-Marie Carré, Sébastien Célerin, Grégory Chassain, Vincent Choplin, Pascal Colin, Patrice Crespy, Emmanuel Crochet, Arnaud Cuidet, Frédéric de Bovée, Damien Desnous, Benjamin Dubot, Hervé Dubourg, Nicolas Fuseau, Christophe Gacongne, Thomas Gaon, Ivo Garcia, Guillaume Gentile, Gwendal Geoffroy, Xavier Giacomini, David Humbert, Grégory Jonik, Vincent Kaufmann, Grégoire Laakmann, Jérôme Le Gentil, Raphaël Licandro, Jean-Baptiste Lullien, Bruno Mahé, Céline Millérioux, Émilie Monchovet, Yoann Passuello, Philippe Paumier, Willem Peerbolte, Michaël Peeters, Christophe Perrin, Denis Petit, Florent Petit, Marc Petit, Franck Plasse, Isabelle Plasse, Maxime Plasse, Arnauld Poterlot, Guénic Prado, Goulven Quentel, Juan Antonio Quintanilla, Nicolas Raoult, Jérôme Rigal, Emmanuelle Roux, Xavier Spinat, Frédéric Vasseur, Jérôme Verdier, Thibaut Voslion, ainsi que les joueurs que nous avons rencontrés dans des conventions ou des boutiques  
Secrétaire d'édition : Hélène Henry  
Correcteurs : Yoann Passuello et Nicolas Raoult  
Concepteur du gabarit maquette : Franck Achard et Jean Bey  
Infographistes : Gwendal Geoffroy, Mathieu Harlaut, Jean-Marc Legendre et Goulven Quentel  
Chef de fabrication : Nicolas Hutter  
Iconographe : Gwendal Geoffroy  
Illustrateurs : Paul Bonner, Gary Chalk, Nicolas Fructus, Édouard Guiton, Florent Maudoux et Paolo Parente  
Illustrateur de la couverture : Paul Bonner  
Illustrateur des dalles Reversible Gaming Tiles : Nicolas Fructus, Intérieurs d'après les croquis d'Arnaud Cuidet  
Illustrateur des cartes : Nicolas Fructus, Aarklash d'après la carte de Jean Bey ; Cadwallon d'après les schémas de Willem Peerbolte  
Sculpteurs : Benoît Cosse, Yannick Fusier, Mauro Gnani Zerbinì, Sean Green, Nicolas N'Guyen, Stéphane N'Guyen Van Gioi, Juan Navarro Perez, Olivier Nkweti Lafitte, Elfried Perochon et Stéphane Simon  
Peintres : Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe et Sébastien Picque  
Concepteur de décors : Vincent Fontaine  
Modélistes : Romain Davoine, Vincent Fontaine et Simon Harris.  
Photographe : Jean-Baptiste Guiton  
Remerciements à toute l'équipe RACKHAM

Les figurines ont été créées par RACKHAM. Elles sont issues de l'univers de CONFRONTATION® et de RAG'NAROK®, deux jeux publiés par RACKHAM. CADWALLON®, CONFRONTATION®, CRY HAVOC®, HYBRID®, le logo HYBRID®, HYBRIDES®, RACKHAM®, le logo RACKHAM®, RAG'NAROK® et WOLFEN® sont des marques déposées RACKHAM.

Copyright © 1996-2006 RACKHAM. Tous droits réservés.

Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM. Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Elles contiennent du plomb. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 14 ans. Certaines figurines se composent de plusieurs éléments et nécessitent d'être assemblées et peintes. Les éléments de décors, la peinture ainsi que la colle ne sont pas fournis. Illustrations et emballages non contractuels. Les figurines RACKHAM® sont fabriquées en France. CONFRONTATION®, RAG'NAROK®, HYBRID® et CADWALLON® sont des jeux publiés par RACKHAM.



RACKHAM

44, rue de Lagny. 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS.  
Tel : + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25  
[www.rackham.fr/html/cadwallon\\_fr.htm](http://www.rackham.fr/html/cadwallon_fr.htm)  
[www.rackham.fr](http://www.rackham.fr)  
[www.rackham-store.com](http://www.rackham-store.com)

© Copyright RACKHAM®, 1996-2006. All rights reserved.

Dépôt légal : septembre 2006 – ISBN : 2-915556-43-1

SECRETS VOLUME 1 est publié par Rackham S.A. au capital de 321 589,20 €.

RCS Bobigny B 414 947 887  
44, rue de Lagny – 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS  
Représentant Légal : Jean Bey

Imprimé par Imprimerie Chirat (42540 Saint-Just-la-Pendue).  
Imprimé en France.

# Sommaire

Introduction à Secrets.....	4
<i>Volume 1</i> .....	4
<i>Autres sources d'informations</i> .....	5
<b>LIVRE I : Les arcanes</b> .....	<b>6</b>
Le dessous des cartes.....	8
<i>L'influence des Anciens</i> .....	8
<i>L'objet du désir</i> .....	17
<i>L'histoire secrète</i> .....	20
Lieux secrets et méconnus.....	22
<i>Les abords</i> .....	22
<i>Les souterrains</i> .....	34
<b>LIVRE II : La Cité des voleurs</b> .....	<b>40</b>
L'expérience.....	42
<i>C'est combien ?</i> .....	44
<i>L'expérience des PNJ</i> .....	46
Créer un PNJ.....	48
<i>Les seconds rôles</i> .....	48
<i>Signes très particuliers</i> .....	51
Les émissaires sinieux.....	54
<i>Les ophidiens</i> .....	55
<i>Les Cendres de la Colère</i> .....	57
<i>Typhonisme</i> .....	58
Raconter, arbitrer... et jouer.....	60
<i>Un jeu de rôle</i> .....	61
<i>Un jeu de figurines</i> .....	66



<b>LIVRE III : Voir Cadwallon et mourir</b> .....	<b>68</b>
Exploration.....	70
<i>Les rues de Cadwallon</i> .....	71
<i>Infiltration</i> .....	74
<i>Les embûches</i> .....	76
<i>Embûches naturelles</i> .....	76
<i>Les accidents</i> .....	79
Confrontation.....	80
<i>Grades</i> .....	81
<i>Les garnisons</i> .....	84
<i>Les miliciens</i> .....	89
<i>Infractions, peines et amendes</i> .....	91
Interaction.....	94
<i>Nouveaux contacts</i> .....	95
Incantation.....	100
<i>Secrets</i> .....	101
<i>La table de jeu</i> .....	102
<i>Les Onyrs</i> .....	104
<i>Initiation</i> .....	106
<i>Les Sortilèges</i> .....	108
Divination.....	110
<i>Incarnation</i> .....	111
<i>En jeu</i> .....	115
Révolution.....	116
<i>Les pièges</i> .....	117
<i>Machines et engins de guerre</i> .....	120

# INTRODUCTION À SECRETS

La péninsule de Lanever a toujours abrité de nombreuses communautés et vu s'élever plusieurs cités. Son histoire est une succession d'événements funestes qui provoquèrent le départ ou la disparition de ses occupants, rendant ses ruines aux bosquets féériques et aux fayas qui les habitent. Cette région fut si souvent le théâtre d'affrontements sanglants que les peuples les plus anciens la croient maudite.

Au IX<sup>e</sup> siècle de cet âge, les Chiens de guerre et leurs descendants ont donné à la péninsule une nouvelle cité : Cadwallon. Aujourd'hui, le Rag'narok ravive les rivalités. Dans leur volonté de vaincre, bien des puissances se tournent vers Cadwallon, avides de s'approprier les merveilles auxquelles font écho les légendes du passé. Les élus des dieux tirent les ficelles dans l'ombre car ils savent que la Cité franche est la gardienne de secrets pouvant faire chanceler les croyances de leurs ennemis.

La gamme Cadwallon s'enrichit d'une série d'ouvrages de référence, *Secrets*, destinée aux Meneurs de Jeu... et aux tricheurs !

Si tout le monde n'est pas MJ ou même joueur de Cadwallon, les informations exclusives contenues dans ces suppléments combleront tous les fans d'Aarklash. Prenez garde cependant à ne pas en apprendre plus que le MJ si vous souhaitez jouer un franc ligueur !



## VOLUME 1

Le premier volume de cette collection se découpe en trois parties.

- La première révèle des secrets d'Aarklash liés à l'histoire de la Cité franche et de la région du monde où elle se trouve. Elle introduit également de nouveaux lieux aux abords et dans les souterrains de la ville. Riche en révélations, cette partie est une mine d'informations pour élaborer des intrigues sur les origines de la Cité franche, qu'elles impliquent des exilés arrivant en ville ou des natifs en quête d'émotions nouvelles.

- La deuxième partie expose de nouvelles règles pour concevoir des PNJ surprenants, notamment grâce à des signes particuliers inédits. Elle introduit notamment les ophidiens et leur culture. Cette section propose également de nouvelles règles sur l'expérience et des conseils aux MJ sur la manière d'animer Cadwallon.

Qu'il cherche à créer des protagonistes en mesure de surprendre les francs ligueurs les plus aguerris ou à développer des figures emblématiques d'Aarklash pour le plaisir des fans des autres jeux sur cet univers, le MJ trouvera dans cette section les éléments indispensables.

- La troisième partie reprend les six thèmes du *Manuel des joueurs*. Selon les chapitres, elle propose au MJ des règles complémentaires, des PNJ récurrents, des détails sur les factions qui tirent les ficelles dans la Cité franche. Elle expose notamment l'organisation de la célèbre milice de Cadwallon.



- **Exploration** complète les règles sur les *Reversible Gaming Tiles* (cf. *Manuel des joueurs*). Ces textes permettent notamment d'improviser une séance d'infiltration sans avoir peur de manipuler tous les paramètres tactiques du jeu.

- **Confrontation** détaille l'organisation de la milice, ainsi que des informations sur les différentes garnisons dans chaque fief. Ce chapitre introduit également le système d'amendes prévu par les lois ducales.

- **Interaction** réunit les contacts introduits dans les Lieux secrets et méconnus (cf. Livre I). Il s'agit de figures locales et d'Incarnés puissants qui participent activement au Rag'narok.

- **Incantation** révèle les secrets des mystérieux maitres-tarot. Ces magiciens qui ont dévoué leur vie à l'étude de la magie des lames sont des acteurs mystiques importants de la Cité franche et des compagnons d'armes inestimables.

- **Divination** explore le rôle des Incarnés dans la Création, ainsi que les règles pour les faire intervenir dans les intrigues de Cadwallon.

- **Révolution** présente l'un des classiques du jeu de rôle tactique : les pièges. Ce chapitre est accompagné des règles et des caractéristiques des machines de guerre les plus célèbres du continent.

## AUTRES SOURCES D'INFORMATIONS

*Cadwallon* s'appuie sur la gamme de figurines *Confrontation* et sur la collection de dalles de jeu *Reversible Gaming Tiles*. Ce jeu de rôle tactique dispose avec *Secrets* et d'autres publications à venir d'une gamme de suppléments dédiés.

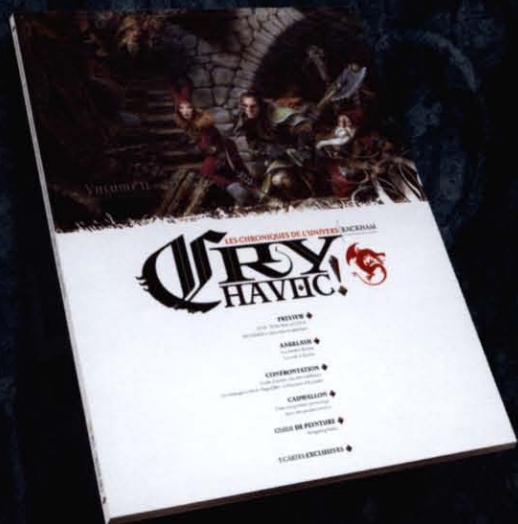


- *Secrets*, volume 2 décrit les secrets des fiefs. Il propose de plus six intrigues inédites sur les thèmes au cœur de l'évolution des personnages, c'est-à-dire les attitudes. Il décrit également tous les PNJ importants de la cité qui ne figurent pas dans les contacts et ne pourront donc jamais être manipulés par les PJ.
- Une collection de scénarios de longue haleine, ou campagnes, accompagne *Secrets* pour faire évoluer le contexte du jeu et surtout écrire l'histoire de la ligue la plus importante de la Cité franche : celle de vos joueurs !

Ces deux collections sont complétées par des articles sur Aarklash dans *Cry Havoc* (voir encadré) et par des aides de jeu officielles sur [www.rackham.fr](http://www.rackham.fr). Sur ce site Internet, vous retrouverez les feuilles de personnage, un index complet des parutions *Cadwallon* régulièrement mis à jour, une Foire aux Questions actualisée chaque mois ainsi que des errata officiels pour clarifier les points de règles litigieux – ou les changer si nécessaire. Ce site accueille également des scénarios officiels inédits. Si les premiers ont été écrits par des concepteurs de *Cadwallon*, il est possible de voir un de vos scénarios mis en ligne sur le site après approbation éditoriale. Pour cela, il suffit de nous adresser un fichier en Rich Text Format sur [cadwallon@rackham.fr](mailto:cadwallon@rackham.fr).

### CRY HAVOC

RACKHAM édite une revue bimestrielle dédiée à ses univers. Ce magazine décrit peu à peu toutes les régions du continent d'Aarklash où se déroulent les scénarios pour *Confrontation*, *Rag'Narok*, *Hybrid* et *Cadwallon*.



Ce numéro propose des peuples inédits pour *Cadwallon* : minotaure, géant, troll et centaure.



*Livre I*

**LES ARCANES**





*Les Arcanes*

**LE DESSOUS  
DES CARTES**

# L'INFLUENCE DES ANCIENS

Cadwallon bruisse de mille rumeurs et légendes, colportées chaque jour par ses habitants. Certaines de ces informations contiennent sous une apparence anodine de véritables révélations. De tout temps, des habitants de la péninsule ont su que ce lieu aurait un rôle à jouer dans le Rag'narok. Bien des illuminés, désireux de s'impliquer dans la Création, propagèrent des rumeurs qui donnèrent naissance aux mythes et légendes qui nourrissent l'imaginaire cadwë. Ces récits sont la source de bien des aventures.

Cette section présente des rumeurs et témoignages issus des secrets de Cadwallon, liés à sa préhistoire et aux temps légendaires. Ces récits illustrent les dimensions mystique et mythologique d'Aarklash. Ils vous permettront de créer des scénarios ou des scènes de jeu de rôle sur des thèmes inconnus de vos joueurs. Ainsi, dans votre campagne, les francs ligueurs ne seront pas que des vigies de l'autorité ducal ou des explorateurs de souterrains, mais également les découvreurs des secrets de la Création.

## LE JEU DES DIEUX

Les dieux d'Aarklash sont au-delà de la capacité de compréhension des mortels et ne sauraient être décrits. Chacun d'eux a été adoré sous des dizaines d'aspects ou de noms par les civilisations au cours des âges. Les Chroniqueurs, mystérieux personnages consignants l'histoire d'Aarklash, les nomment par des noms communs comme pour exprimer l'idée qu'avant d'être des « individus » les dieux incarnent des forces primordiales. Ces concepts représentent la nature profonde des divinités et indiquent leur rôle dans la Création.

Cadwallon est au cœur d'un conflit opposant deux d'entre eux : Conscience et Désir. Cette lutte est la source de bien des alliances et des trahisons dans l'histoire d'Aarklash et de la péninsule de Lanever. Les idées que se font de la civilisation les Défenseurs de Tir-Na-Bor (Sanglier) et les Akkylanniens (Griffon) servent les intérêts de Conscience. Désir quant à lui n'a pas encore une influence marquée. En effet, les pulsions que suscitent ses rêves séduisent bien des peuples, mais rares sont ceux qui ont cédé à ces tentations.

*« Il repose au creux du vallon, Son corps immense agité de soubresauts tandis qu'il rêve. Tout autour de Lui une jungle féérique prolifère, l'enserrant d'un linceul végétal. Il voudrait s'éveiller, Il nous appelle dans notre sommeil, mais l'écho de Ses rêves se heurte à notre conscience : nous ne pouvons croire qu'il existe et c'est ce qui Le retient prisonnier. Inlassablement il nous guide : d'abord le vallon, puis l'obscurité sinieuse et enfin la cité. Je sais que la réponse est dans les lames, j'en suis certain : le chemin est dans les lames. »*

– Vision d'un cartomancien

## Désir

De l'union des premiers dieux naquit Désir, marqué par la difformité et la folie. Dès sa naissance, sa rage destructrice causa la perte de nombreux êtres vivants. S'apaisant enfin, il se réfugia dans une caverne, loin du tumulte du monde. Afin de protéger la Création, Conscience tenta de l'y enfermer. Désir se rebella, et les deux dieux se livrèrent une lutte sans merci. Conscience frappa cruellement son fils, lui infligeant vingt-deux terribles blessures. Désir s'effondra et Conscience le jeta dans un gouffre avant de l'enfermer au prix d'une part de son essence divine.

Désir révéla alors une seconde nature : à son éveil destructeur succéda un sommeil enchanteur. Ses rêves engendrèrent un jardin merveilleux, havre de paix pour tous les exilés.

*« Cette île est un enchantement unique, un véritable jardin divin. Dans l'archipel et à Cadwallon, vous pouvez admirer des espèces uniques, qu'il s'agisse de faune ou de flore. Il est passionnant de constater que la plupart de ces espèces ont adopté des techniques de séduction et de survie axées sur la dépendance ou le désir qu'elles inspirent à leurs hôtes ou ennemis potentiels.*

– Pardonnez-moi, madame. Ne touchez pas cette fleur, vous risqueriez de tomber en pâmoison. »

– Discours d'un prévôt des Oiseliers à des visiteurs sur l'archipel des Immobilis

## Les wyrms

Désir n'a pas œuvré qu'à la destruction quand il foulait le sol d'Aarklash. Il a enfanté les six dragons originels : les quatre dragons élémentaires ainsi que Vortiris, le dragon des Ténèbres, et Maloth, le dragon de Lumière. Quand Conscience enferma son enfant dans les profondeurs du continent, deux des titanesques wyrms prirent parti : Vortiris et Maloth. Vortiris décida de libérer son père, quelles qu'en soient les conséquences ; Maloth se rangea quant à lui du côté de Conscience.

Vortiris, à la tête d'un peuple d'ophidiens qu'il avait engendré, prit d'assaut la prison. Celle-ci était alors occupée par une forteresse de l'Utopie du Sphinx, les ennemis jurés des ophidiens.

La violence des combats, la douleur et la haine ranimèrent la rage de Désir dans son sommeil. Le dieu emprisonné fit vaciller les défenses mises en place par son père, menaçant de se libérer. Conscience inspira alors Maloth, qui retint son frère aux portes de la prison de Désir. Profitant de ce répit, il transforma le seuil de la caverne du dieu endormi en un labyrinthe dont les couloirs sans fin se refermèrent sur les deux dragons titanesques.

Les deux wyrms, piégés pour l'éternité, s'affrontent encore dans un lieu hors du temps qui résonne de la fureur de leur combat. Les peuples les plus sensibles ont ressenti la présence terrifiante de ces êtres hors du commun, mais aucun n'est parvenu à découvrir la source de ce pressentiment.

*« Ils se sont affrontés dans le ciel de l'Émeraude  
Le père de lumière ses écailles d'or luisant  
Son frère de ténèbres aux ailes de néant  
La nuit a enlacé le soleil et le chant s'est tu  
Le temps d'un battement de cœur  
Le temps d'une chute de feuille  
Ils ont lancé au monde un dernier rugissement  
Fais silence et tu entendras leur souffle  
Ils attendent leur heure dans l'anitre oublié »*

– La Colère des dragons  
Traduit du daïkinee



## L'Alliance ophidienne et l'Utopie du Sphinx

Les ophidiens incarnent une des peurs ataviques de l'homme. Ces êtres à la force colossale sont viscéralement inféodés aux Ténèbres. Le peuple Serpent, sûr de sa supériorité, a toujours réduit les autres espèces en esclavage.

Le peuple ophidien (Serpent) a posé les bases des alliances futures des Méandres des Ténèbres. Lorsque Vortiris le mena à la bataille pour libérer Désir, ils affrontèrent leurs ennemis de toujours, les Sphinx. L'Alliance ophidienne parvint à prendre le dessus et éradiqua la forteresse des Sphinx.

Elle régna ensuite sans partage sur la région, avant de disparaître brusquement. La soif de conquête et la disparition des ophidiens sont liées au destin de Vortiris. Lorsque le labyrinthe se referma sur le wyrm des Ténèbres, les Serpents ressentirent son appel ; la plupart s'aventurèrent à sa suite et y disparurent à jamais.

Les dragons des cimes ont accueilli notre peuple au temps du cynwë, alors que nous errions dans les monts Laroq. Ils nous ont offert un précieux soutien, mais leur déférence va à un peuple plus ancien. Voici ce que me confia un jour Vimras Maloth :

*« Notre père de Lumière, Maloth le Grand wyrm, a offert à l'Utopie une alliance contre les Ténèbres sinueuses. Il a appris aux Sphinx la puissance de la Lumière, leur a enseigné comment la dompter pour animer leurs machines. En retour, ils ont creusé nos antres et forgé nos armures. Les Sphinx ont créé des outils merveilleux et des armes terribles, ils ont assemblé des constructs et les ont éveillés à la conscience. Nous avons combattu ensemble, nos destins liés par le sang versé et les vies sauvées. Lorsqu'ils quittèrent cette terre à la poursuite de l'engeance ophidienne, ils nous confièrent le devenir de leurs créations. Vos hélianthes en sont dépositaires à leur tour ; mais pour en percer les secrets, il vous faut désapprendre. La Noësis isole votre cœur derrière les barrières de l'esprit, et c'est dans leur cœur que les Sphinx puisaient leur force intrépide. »*

– Extrait des mémoires d'Anëllys, érudit cynwall

## LE LABYRINTHE

Conscience dut lutter âprement pour enfermer Désir et assurer une garde vigilante. Sachant que son fils risquait de se libérer à tout moment, il dut sacrifier une part de son essence divine pour condamner l'accès à ce sanctuaire. Les rêves de Désir achevèrent de transformer son jardin en un Royaume inachevé.

La prison de Désir était tout d'abord une caverne naturelle. Toutefois, l'intervention de Vortiris parvint presque à libérer le dieu. Conscience créa donc un labyrinthe inextricable autour de cette caverne, afin d'en interdire l'accès. Désir s'apaisa et sombra à nouveau dans le sommeil. Au fil du temps, ses rêves transformèrent sa prison en un Royaume inachevé, un jardin luxuriant peuplé d'animaux extraordinaires. Le labyrinthe acquit alors une dimension mystique et devint un lien entre les Royaumes, un pont entre Aarklash et le Jardin de Désir. Au cours des âges, la végétation du jardin se fraya un chemin dans le labyrinthe jusqu'à Cadwallon, transformant encore le dédale. Chaque bosquet du désir est une pousse issue de la prison de Désir et constitue un lien avec ce Royaume, véhiculant l'influence et les rêves du dieu. Les aspirations et les envies des habitants de Cadwallon parviennent à Désir par le chemin inverse, renforçant son emprise sur la Création.



À chaque incursion, le labyrinthe s'étend et gagne en complexité. Sa nature divine et magique rend son tracé comme ses accès changeants. Sa présence a contribué aux légendes sur les bizarreries du sous-sol et les malédictions qui frappent les explorateurs imprudents.

*« J'ai interrogé le dénommé Yelmor, un guerrier nain qui a été retrouvé errant dans les catacrites. Il prétend avoir quitté la cité en 857 et avoir servi dans la bande des Cœurs d'acier, l'une des compagnies des Chiens de Guerre. Les archives ducales de l'époque ne permettent pas de vérifier ses dires, mais ses connaissances et son équipement témoignent d'une époque ancienne. L'individu est peu loquace sur les circonstances de sa disparition. Son récit revient souvent à une volée de marches de pierre suspendues dans le vide, qui mènerait vers un dédale. Il refuse de parler de ce qui se trouve après l'escalier et devient fébrile dès qu'on aborde ce point. La révélation de la date actuelle lui a causé un grand choc, il reste persuadé qu'il vient d'un lointain passé et qu'il n'a erré dans le dédale que durant quelques jours. Sa description est peut-être à rapprocher du mythe de « l'escalier vers nulle part » colporté dans les rangs des Obscurs d'Achéron : quelque part sous Cadwallon, un escalier mènerait vers un autre Royaume. Si ses dires sont vrais, l'endroit serait également situé hors du temps... »*

– Extrait du rapport du capitaine Kalian Durak  
À l'attention de Kal Rajghur,  
Constable du Duc

## Les litièques

L'histoire la plus souvent colportée est celle des *litièques* : des murs de pierre grise sans jointure, à l'aspect parfaitement lisse. Certains fousseurs n'hésitent pas à abattre des parois dans l'espoir accéder à des salles cachées. Aucun ne se hasarderait néanmoins à endommager un litièque : quiconque s'y risque perd la vue pour une durée allant de quelques heures à plusieurs années, selon la force du coup porté.

Celui qui franchit le seuil du labyrinthe, souvent par hasard, risque sa vie. Les rares personnes qui en sont revenues semblent avoir perdu la raison. Certains mages-tarot ont ressenti la présence du labyrinthe et s'affrontent en deux factions rivales quand à l'usage de cette connaissance (cf. Les maîtres-tarot). Ils veillent jalousement sur les « corridors », des voies qui mènent en sous-sol jusqu'au labyrinthe.

*« Ces grondements. Comme une tempête de rage qui résonne encore dans ma tête. Ces fichus murs gris qui n'en finissent pas de tourner et changer de sens dès que je ne les regarde plus. On croit que c'est partout pareil, mais tout bouge autour, oui, tout bouge. Y a pas d'issue, pas avec les pieds en tout cas. Une fois j'ai monté une sorte de colline grise et j'ai vu : la lumière aveuglante et l'ombre la plus noire au cœur des murs gris. Il y avait aussi toutes ces lueurs*

*qui partaient d'elles et se rejoignaient en un torrent d'ombre, un flot de lumière. Il y a une guerre là en dessous. Il y a une guerre et nous, on rit et on danse, pauvres fous. J'entends toujours les grondements... »*

– Divagations d'un Usurier

## L'HÉRITAGE DES DIEUX

Malgré son isolement, l'influence de Désir se fait sentir à travers les strates de terre et transforme l'environnement naturel de la péninsule. Ces émanations ont même gagné les eaux des environs, modelant des terres vierges comme l'archipel des Immobilis ou la mer des Racines. Lorsque les rêves de Désir sont particulièrement agités, la Création en est altérée et des bosquets féeriques sortent de terre. Ce sont des portails vers la prison de Désir, qui attirent les *fayes* et les mystiques. En outre, les songes de Désir suscitent une attirance surnaturelle pour la péninsule qui a vu de nombreuses communautés s'installer en réponse à cet « appel ».

*« Toi qui es vie, tu donnes aux arbres ta parole. Toi qui es esprit, tu nous fais partager tes rêves.*

*Donne-moi de communier avec la terre, que je devienne racine et plonge dans le sol. Que je sois pierre pour me souvenir, terre pour me nourrir de ta souffrance. Les fayes chantent tes pleurs et leurs larmes font vivre ta jungle. Toi qui es vie, accepte mes offrandes. Toi qui es esprit, inspire mes visions. »*

– Prière d'un *shaka* dans un des bosquets féeriques

## Les mystères utopiques

Les ennemis légendaires des ophidiens sont mal connus, mais le nom de leur société, l'Utopie du Sphinx, est synonyme pour tous les érudits d'objets et de technologies merveilleux. On peut encore discerner les traces de leur occupation dans quelques vestiges architecturaux et retrouver certaines de leurs créations dans les profondeurs des souterrains. Même les plus doués des artisans ou des magiciens *cynwälls*, héritiers de leur savoir-faire, ne possèdent qu'une fraction des connaissances qu'avait acquises ce peuple ancien. Ceux qui étudient leur héritage estiment que les Sphinx étaient passés maîtres dans l'art d'insuffler la vie à des objets technologiques avancés grâce aux pouvoirs de la Lumière.



« Les Sphinx avaient développé une science dont nous ne saisissons hélas pas toujours le complexe fonctionnement. Vous savez sûrement qu'ils ont occupé la cité il a plusieurs siècles. Il suffit de regarder derrière vous : cette gigantesque statue de l'Automate, comment croyez-vous qu'elle ait pu défier le temps ? D'autres traces en sont encore visibles, comme les visages qui ornent Fort Griffon. Mais c'est surtout sous terre que l'on retrouve certaines de leurs merveilleuses inventions. Voyez cette babiole (ouvrant un tiroir, il extirpe un torque en métal doré, serti d'une gemme). Je l'ai longuement examinée et j'ai fini par comprendre comment l'actionner (il passe le torque autour de son cou et le manipule). Il suffit de faire pivoter cette pierre jusqu'à ce motif et (à ce moment le torque se divise en une multitude de lamelles qui s'étendent en une fraction de seconde, recouvrant tout son buste) vous voilà protégé par une armure légère et extrêmement solide (saisissant un stylet, il se frappe la poitrine). Vous voyez, je ne l'ai même pas éraflée. Quand je pense qu'il y avait deux autres gemmes qui ont été desserties... mais je ne désespère pas de remettre cette pièce en état. Ah, avant que vous ne me le demandiez : cet objet n'est pas à vendre. Il appartient à un riche, disons, collectionneur. »

– Un artisan hélianthe de l'ancien quartier

Il y a près d'un millénaire, une petite cité fortifiée de l'Utopie du Sphinx se dressait à l'emplacement de l'actuelle Cadwallon. Cette communauté était alliée aux elfes, dont le peuple et le territoire n'avaient pas encore été morcelés. La cité fut réduite à néant au cours de la terrible guerre qui opposa Sphinx et Serpents durant l'Âge d'Or. Des traces de cet affrontement parsèment encore les abords de la cité comme la plaine vitrifiée baptisée crocs de Vile-Tis.

« Depuis maintenant trois jours ils envoient des troupes à la mort. Leurs esclaves au regard vide se succèdent tels des vagues qui s'échouent sur nos défenses puis refluent, brisées. Les tissages de Lumière qui ceinturent la muraille crépitent sans cesse, incinérant les chairs corrompues ; l'odeur est insupportable. J'ai combattu les Serpents à maintes reprises, mais jamais je ne les avais vus animés d'une telle détermination.

Ils veulent noyer nos défenses sous le poids des cadavres et se frayer un chemin en escaladant leurs morts. Ils sacrifient leurs guerriers sans un frémissement.

Puisse la Lumière nous prendre en pitié et recueillir nos esprits, car ici tout est déjà perdu. La mort n'est plus qu'une question de temps... et de douleur.

Si vous retrouvez cet aalshem, confiez-le à mon aimée Myian Al Eana. »

– Un témoignage contenu dans un aalshem

## L'empreinte ophidienne

« Pour sûr, des peuples étranges ont habité cette cité avant que les Chiens de guerre la nettoient. Ils étaient sûrement bien différents de nous, y a qu'à voir ces tunnels tout ronds qui serpentent dans le sous-sol. Ils sont bizarres, avec des trucs gravés aussi bien par terre qu'au plafond. Le genre d'endroit qui donne la chair de poule, avec ces marques sinueuses. Je saurais pas vous expliquer exactement, c'est comme si en les regardant on avait des sifflements qui résonnaient dans le crâne. En plus, ma tête sous la tracteuse que ça s'incrute dans l'esprit quand on essaie de les déchiffrer un peu longtemps. Y a aussi des ossuaires immenses, un truc à glacer le sang.

Des fois, les ossements sont entassés en vrac, des fois chacun a son petit rangement dans une case en pierre. Au sol, on retrouve souvent le même dallage bizarre que celui qui recouvre la place d'écaillés. Cette pierre brune en forme de petites écailles est tiède et toujours sèche, comme si elle dégagait sa propre chaleur. J'en connais qui disent que c'est des rejetons de dragons qui vivaient là, bien au chaud dans leurs terriers. »

– Témoignage d'un fouisseur

Prenant possession de Cadwallon et ne trouvant nulle trace de Vortiris, les ophidiens édifièrent un temple cyclopéen pour l'honorer. Ils espéraient ainsi canaliser assez de foi pour accomplir un miracle et permettre son retour. En pratiquant leurs sombres rituels, ils entrèrent en contact avec Désir et puisèrent dans sa force. Le mana divin qu'ils lui soutiraient durant les cérémonies le soumettait à la torture.

Les années passant, beaucoup confondirent Désir et Vortiris dans leur culte. Les ophidiens comprirent enfin que l'appel de leur dieu provenait d'un autre Royaume. En 255, ils empruntèrent un portail pour le rejoindre, quittant Aarklash en masse. De petites communautés restèrent pour veiller sur leurs sanctuaires, notamment à Cadwallon. Longtemps restées tapies dans l'ombre, elles s'agitent désormais à la faveur du Rag'narok. Gagnés par un étrange mal qui éveille leurs instincts animaux, le Vice, les ophidiens abandonnent leurs traditions et rejoignent les armées des Méandres des Ténèbres sur les champs de bataille.

« Ils vivaient là depuis bien des cycles, lovés sur leur autel impie. Les faves avaient quitté la forêt, la vie s'était tue. Nos gardiens ont longtemps veillé, guettant le jour où les armées d'ophidiens se fraieraient un chemin vers le cœur d'Émeraude. Un jour toutefois les oiseaux ont repris leur chant. La nature a tressailli de joie : ils étaient partis, laissant derrière eux la pierre façonnée et le sang versé. »

– Conte des saisons (extrait),

Issu de la tradition orale des Daikinees

Le nombre inimaginable de cadavres que recèlent les souterrains de Cadwallon provient principalement de l'occupation ophidienne. La construction du temple dédié à Vortiris s'est faite au prix de la mort de milliers d'esclaves. Les pierres du temple furent baignées de leur sueur puis rougie du sang des survivants, sacrifiés par centaines à la gloire de leur dieu. Les batailles successives menées au cours des siècles pour le contrôle de la cité ont ajouté leur lot de dépouilles. Périodiquement, de fortes pluies inondent les rues et font remonter ces restes macabres. Ces eaux putrides, charriant des corps issus de ces charniers et nécropoles souterrains, sont nommées marée des morts. Les nécromants profitent de cette manne pour renforcer leurs troupes ou lancer des attaques, entretenant les craintes superstitieuses des Cadwës.

*« Tremblez mécréants, le fiel du ciel se déverse sur nos têtes. Notre cité sous la pluie est comme nos âmes : fangeuse et repoussante ! Les morts vont bientôt venir, répondant à l'appel du dieu brisé. Nous fêtons les cendres, ils dansent dans la boue. Ils sont le reflet de notre pourriture, le rappel de nos fautes passées. Rentrez chez vous, courez sans vous retourner. La marée monte, les morts arrivent et ils viennent réclamer leur dû. »*

– Un féal de la souffrance apostrophe les passants alors qu'un orage se prépare

## LES ENFANTS DU CONTINENT

Aussi loin que remonte l'histoire de Cadwallon, la péninsule a toujours été le théâtre d'occupations qui se sont soldées par des affrontements ou des événements dramatiques. Plusieurs peuples ont proclamé leur emprise et érigé leurs cités, avant que leurs ruines ne servent de fondations aux habitants suivants. En marge de ces signes ostensibles d'une occupation sédentaire aux abords de l'actuelle cité, les traces des Anciens sont omniprésentes. Centaures, géants et autres minotaures ont toujours connu Cadwallon comme une région offrant des abris sûrs et d'abondantes ressources. Il n'est pas rare de trouver des autels dédiés à leurs rites ou des *moirrals*, colonnes de pierre granitique couvertes de runes. Fidèles à leur tradition nomade, ces communautés passent inaperçues au regard de l'agitation de la cité. Des exilés issus de ces peuples affluent en masse depuis le début du Rag'narok, qu'ils fuient les conflits ou cherchent à s'unir pour y faire face. La Concorde de l'Aigle, qui rassemble les guerriers inféodés aux Chemins du Destin, connaît l'importance de la région et compte bien revendiquer ces terres.

*« Mon nom est Tuamarh, archonte des Faathi. Nous sommes aujourd'hui rassemblés pour honorer nos traditions et renouveler la concorde des tribus dans la vallée du Désir. Ces terres sont aujourd'hui occupées par le Sphinx mais leur attachement à la Lumière causera leur perte. Les hommes ne savent pas vivre au sein de la Création et suivre la voie du Destin. Ils foulent ce lieu sacré, profondément marqué de son empreinte. L'oracle m'est apparu, je suis porteur de son message. Ici des peuples grandiront et mourront, ici des guerres seront menées. Tous ceux qui s'arrogeront Cadwallon seront rejetés jusqu'à ce qu'enfin le non-peuple y vive, construisant sa destinée. »*

– Discours d'un minotaure de Shenroth, retrouvé dans une gemme de la Men-GlyphIn

En leur temps, les elfes cynwälls (Dragon) ont occupé Cadwallon, et ils pourraient revendiquer ce territoire. Ils se gardent bien toutefois d'y résider plus que nécessaire, car ils considèrent ces terres comme maudites. Ils ont vécu les assauts des Limbes d'Achéron (Bélier) bien avant les Chiens de guerre. Ces elfes savent que les souterrains recèlent bien des menaces, mais leur répugnance pour la cité provient d'une présence troublante qu'ils n'ont pas encore identifiée.

L'esprit du premier de leur chef, le Guide Elhan, est contenu dans l'immense construct qui domine l'Automate. Le père de la nation cynwäll a longtemps connu la plénitude de la Noësis, son esprit continuant à veiller sur les siens. Les rumeurs du Rag'narok et l'agitation de Désir ont mis fin à son repos : l'esprit d'Elhan a

fusionné avec les dizaines d'autres Noësiens qui l'ont rejoint dans l'Automate. De leur union est née une nouvelle entité, un esprit puissant mais désorienté. Inquiet pour son peuple, il s'efforce maladroitement d'influer sur les actes des Cynwälls qui résident dans la cité. Toutefois, même les noësiens les plus éclairés sont perplexes devant cette ingérence.

*« Les Cynwälls surveillent Cadwallon depuis leurs garnisons ou les hauteurs de leur tour et se tiennent à distance comme si la cité contenait une maladie contagieuse. Je comprenais mal pourquoi avant de mieux connaître un Cynwäll installé dans la ville qui a, disons, changé de camp. Elyanaël, c'est le nom de cet elfe, m'a raconté ça un soir où il avait le cafard. Il y a tout d'abord cette sale histoire d'attaques des morts-vivants. Mais ça c'est que la partie évidente du malaise, le pire pour eux est intérieur : leur peuple a appris à chasser ses démons et à dompter ses émotions. Eh bien, croyez-moi ou non, à Cadwallon tout leur bel enseignement et leurs principes en prennent un coup. Ils doivent lutter pour pas balancer leur belle éducation aux orties chaque fois qu'ils s'approchent un peu trop de la cité. Bien sûr, ça les rend pas tous renégats mais Elyanaël par exemple c'est comme ça qu'il a quitté les siens et de nos jours c'est pas précisément un moine, si vous voyez ce que je veux dire. »*

– Confiance d'un contact à propos des Cynwälls

## AALSHEM

Cet objet peut être trouvé dans le tombeau des masques ou chez un antiquaire. Ce masque restitue les impressions et les sensations enregistrées par son propriétaire Sphinx, ainsi qu'à ses éventuels commentaires. L'illusion affecte tous les cinq sens et l'instinct et le porteur peut ainsi revivre intensément la scène évoquée. Pour utiliser le masque, il faut réussir un test d'Actionner/ADR 8. Les sensations qu'il provoque sont inquiétantes ; pour en retirer des informations, il faut triompher d'une PEUR 6. Un personnage activant le masque et succombant à la peur le retire au bout de quelques secondes. Il est Sonné et n'a qu'une image en tête : des dizaines de cadavres atrocement brûlés. Pendant une journée, il doit vaincre une PEUR 5 pour pouvoir approcher toute source de lumière.

# L'OBJET DU DÉSIR

Aarklash est immense et emplit de merveilles. L'imagination s'emballa à la pensée des nombreuses cités mythiques du continent : Kallienne, la légendaire et resplendissante capitale du Royaume d'Alahan (Lion) ; Laroq, le cœur de la République de Lanever (Dragon), presque inaccessible pour ceux qui ne voyagent pas à dos de dragon ; Shamir, la mystérieuse et inquiétante forteresse alchimique (Scorpion)... Pourtant, aucune ne parvient à susciter autant de fantasmes, d'envies et de fascination que Cadwallon. Bien des particularités de la ville alimentent cet attrait : son indépendance, son mélange des cultures, sa neutralité dans un monde en guerre, ses ruines légendaires...

L'explication réside dans le rapport intime entre Désir et Cadwallon. Bien des mystères de la Cité franche s'expliquent par l'aura de Désir qui transpire dans la ville depuis la prison du dieu. Désir n'exerce pas consciemment cette influence : elle se produit du simple fait de son lien avec les lieux. Le labyrinthe joue le rôle d'un cordon ombilical qui véhicule la force spirituelle du dieu vers Cadwallon et qui, en retour, alimente Désir en impressions et ressentis issus de la vie des Cadwës.

## LE RÊVE CADWË

Le premier mystère qui découle de l'aura de Désir est l'incroyable fascination qu'exerce Cadwallon. Le Joyau de Lanever attire des individus provenant de tout Aarklash, car l'émanation du dieu subjugué ceux qui visitent Cadwallon ou entendent parler de ses curiosités (bosquets féeriques, caractère franc de la ville, légende sur les dragons, récit de l'exil cynwäll, etc.). Elle les incite à projeter sur la Cité franche leurs envies les plus profondes et leurs rêves les plus fous. Leurs désirs irrépressibles conduisent inconsciemment les plus audacieux à rejoindre Cadwallon pour satisfaire un insatiable besoin secret.

Le rêve cadwë prend diverses formes.

• **La félicité** : La ville haute est le symbole des promesses les plus folles de la Cité franche. Pouvoir, prestige, argent... Ceux qui arrivent à Cadwallon lorgnent vers les fiefs qui trônent au centre de la ville. C'est là qu'ils s'imaginent un jour vivre dans l'opulence. Toutefois, le faste des beaux quartiers n'est qu'une illusion. De nombreux habitants dissimulent de l'amertume derrière leur fierté ou leur arrogance de nantis. Leurs privilèges les laissent, au fond d'eux-mêmes, souvent insatisfaits, ce qui explique les mesquineries et intrigues incessantes qui minent la ville haute. À certains, Cadwallon a offert la puissance et le luxe... mais il est évident que ce n'est pas cela l'objet profond de leur désir.

• **La souffrance** : Si les yeux des nouveaux arrivants sont tournés vers la ville haute, la plupart des habitants de longue date ont

perdu tout espoir de quitter un jour la ville basse. Ils ne vivent pas forcément plus mal qu'ils ne vivraient dans un autre pays : ils sont au moins épargnés par le Rag'narok qui dévaste le reste du continent. Néanmoins, leur existence est une sourde douleur car, confrontés à la réalité de la survie quotidienne, ils ont étouffé l'élan qui pouvait leur permettre de donner le meilleur d'eux-mêmes. La porte de leur désir est close. Certains choisissent d'ailleurs de quitter la cité ; ils traînent leur mélancolie de par le monde, mais finissent généralement par revenir s'échouer à Cadwallon.

• La **destinée** : Les plus chanceux et les plus déterminés parviennent à échapper au mirage de la félicité et à ne pas s'enliser dans la souffrance. Peu importe qu'ils vivent dans la ville haute ou dans la ville basse, peu importe qu'ils soient nobles ou obscurs employés d'une guilde, peu importe qu'ils habitent dans la Cité des voleurs depuis leur naissance ou qu'ils viennent d'y arriver. Cadwallon leur offre un trésor : la liberté. La liberté de choisir une existence qui, aussi modeste soit-elle, leur permet de trouver du réconfort, du plaisir voire du bonheur. Ces femmes et ces hommes réalisent, par procuration, le rêve de Désir (être libre et choisir sa vie) et trouvent ainsi un sens à leur vie. Ils touchent, sans parfois même en être conscients, l'objet de leur désir.

---

## LA DIVINATION

---

*« Nul ne remet en question le fait que les dieux octroient des miracles à leurs fidèles les plus méritants. Ce soutien divin trouve néanmoins une limite : notre étonnante cité de Cadwallon. Comment expliquer que certains peuvent y appeler leurs miracles alors que d'autres en sont totalement privés ? J'ai acquis la certitude après des années de recherche que la cité a été construite sur le tombeau d'un dieu. Peut-être Wisshard dont les Daïkinees rapportent qu'il se serait endormi non loin de la forêt d'Émeraude. Comme souvent dans leurs croyances, il faut y voir une image adoucie de la réalité : Aarklash a été le théâtre de querelles divines et de batailles titanesques dont les légendes se font l'écho. Vaincu par ses pairs, un dieu s'y est réfugié, et l'endroit porte l'empreinte de son immortelle essence. Il censure les tentatives des fidèles de ses ennemis, ce qui explique les perturbations des litanies et miracles dans la cité. Ainsi, même défait, il contrarie les projets de ses ennemis. »*

– Professeur Amtyaslan,

Cours de théologie de première année de l'Université franche

Les forces spirituelles de Désir et de Conscience baignent Cadwallon. Seuls ceux vénérant l'un des avatars de Désir ou de Conscience peuvent appeler des miracles dans la Cité franche. Les fidèles, qui ne connaissent Désir et Conscience que sous les noms que ces dieux portent dans leur culture, ne peuvent appréhender cette vérité. Ils échafaudent donc des explications erronées.

Les fidèles cadwës sont les plus proches de la vérité. Des connaissances avérées servent de fondations à leur foi ; elles sont néanmoins noyées dans un folklore aux multiples influences, dans lequel il est difficile de séparer le bon grain de l'ivraie. Les noms de leurs trois cultes (félicité, souffrance et destinée) s'inspirent des noms des trois générations de dieux de la Création. Ils ignorent cette origine car ils tirent ces appellations des mythes de diverses ethnies d'Aarklash qu'ils ont ensuite habillés de leurs croyances. Ces concepts, de par leur résonance atavique, sont devenus les fondations de la culture cadwëe, décrivant des éléments aussi divers que les cultes, les modes d'existence des Cadwës, les motivations d'un franc ligueur, etc.

Les fidèles cadwës rejettent le Rag'narok et les philosophies des Voies de la Lumière, des Méandres des Ténèbres et des Chemins du Destin qui l'alimentent. Selon leur culte d'appartenance, ils prônent la défense de la félicité de la ville, la promesse de la destinée ou l'aide dans la souffrance. Ces religions, qui absorbent volontiers des éléments disparates d'autres cultures, connaissent un véritable engouement. Profondément ancrées chez les natifs, elles se développent chez les nouveaux arrivants qui abandonnent souvent leurs croyances et pratiques pour adopter celles du clergé cadwë. La ferveur qui en découle est aussi forte que celle qui anime la lutte entre les Voies de la Lumière, les Méandres des Ténèbres et les Chemins du Destin sur les champs de bataille du Rag'narok ; Cadwallon échappe ainsi à la guerre totale dans laquelle les dieux ont jeté Aarklash.

Le Duc est le symbole de cette indépendance. Par jeu, par sournoiserie ou par défi, des dieux ont tenté à plusieurs reprises d'incarner un duc de Cadwallon : aucun n'y est jamais parvenu car le Duc est le réceptacle des énergies sublimées des Cadwës.

Le dernier mystère religieux de Cadwallon est la géographie spirituelle qui paraît répondre à d'autres motifs que les seules orientations de la foi des habitants (cf. *Manuel des joueurs*, p. 294). Elle s'explique par le combat, dans le labyrinthe, de Maloth et de Vortiris. En effet, l'un et l'autre des dragons titanesques ont étendu leur emprise sur certaines parties du dédale de Conscience, les inféodant à la Lumière ou aux Ténèbres. À certains endroits, le labyrinthe effleure la ville physique, teintant la géographie spirituelle de Lumière ou de Ténèbres, selon qu'il s'agit de domaines sous la coupe de Maloth ou de Vortiris.

## Le tarot

Endormi pendant de longues années, Désir s'éveilla en sursaut lorsque les Limbes d'Achéron, sous le commandement de Sophet Drahas, s'apprêtèrent à faire main basse sur les ruines elfes. Il perçut les sortilèges des Béliers mais crut qu'il s'agissait des maléfices des ophidiens. Terrifié à l'idée de subir de nouveaux sévices, Désir décida de venir en aide aux fousseurs qui se dressaient entre Cadwallon et les armées d'Achéron. Il choisit pour Incarnation un chef, Vanius, et projeta ses Élixirs dans vingt-deux cartes d'un jeu de tarot appartenant à l'aventurier. Elles devinrent des lames, des armes dont Vanius dota ses lieutenants. Grâce à leur puissance, les Chiens de guerre mirent en déroute l'armée des morts-vivants. Éreinté par son effort, Désir sombra à nouveau dans le sommeil.

### LE TAROT DE VANIUS

Vanius se proclama duc de Cadwallon. Toutefois, conscient que bien des épreuves l'attendaient, il résista à l'envie de reprendre les lames à ses hommes : il les leur laissa pour que chacun, devenu Pair, puisse agir et donner naissance à son rêve d'une ville franche. À cette fin, il conclut également avec Sophet Drahas un pacte qui permit au nécromancien de recevoir l'une des cartes, l'Empereur. Puis Vanius décida de partir à la recherche de l'entité venue à son aide. Il désigna un successeur à qui il confia la tâche de diriger Cadwallon et surtout de veiller sur les arcanes en possession des Pairs. Vanius s'engagea dans le labyrinthe de Conscience en direction du Royaume de Désir. Il s'y perdit... et y erre encore de nos jours.

Au fil du temps, les cartes du Tarot de Vanius ont été disséminées sur tout Aarklash. Les Ducs ont failli à leur mission, qui était de les garder à portée de main afin de pouvoir les réunir lors du retour de Vanius. De Duc en Duc, cette tâche s'est transformée en une simple charge honorifique, dont la finalité a été oubliée. Toutefois Den Azhir, ancien franc ligueur, est attaché affectivement au symbole du tarot. Il est donc fermement décidé à restaurer cette tradition, à rassembler les lames à Cadwallon et à les confier à des individus qui en sont dignes. Une quête qui compte de nombreux autres compétiteurs, car la légende des atouts de Vanius (chacun déjà doté de pouvoirs magiques hors du commun) promet monts et merveilles à celui qui parviendra à réunir le jeu complet. L'empreinte de Désir, qui marque les Élixirs de Vanius, n'est pas pour rien dans la fascination qu'exercent les vingt-deux lames !

## Le tarot des mages-tarot

Lors de l'incarnation de Vanius, Désir frappa involontairement les Élixirs du sceau de son inconscient : vingt-deux cartes furent enchantées et s'ornèrent de dessins évoquant son histoire, ses rêves et sa personnalité. Les mages-tarot emploient des reproductions de ces illustrations. L'enchantement d'un jeu de mage-tarot (cf. *Manuel des joueurs*, pp. 279-280) n'est d'ailleurs qu'un simulacre de la lutte entre Conscience et Désir, qui attire un peu de la puissance de ce dernier dans les cartes. En les décryptant et en y percevant les songes de Désir, les plus avancés parmi ces magiciens, les maîtres-tarot, ont quasiment percé le secret des deux dieux et reproduisent, à leur échelle, le conflit mythologique.

# L'HISTOIRE SECRÈTE

Les Cadwès connaissent tous les grands événements qui ont ponctué l'histoire de leur cité : la bataille du Mur de la Terre, la grande inondation, l'invasion des anfoébiens, le grand raid akkys-han... Mais il est des épisodes inconnus. Cette histoire secrète recoupe parfois l'officielle (celle du *Manuel des joueurs*), et tisse d'autres fois sa propre trame, sans soubresaut, dans le silence des alcôves et l'obscurité des alliances secrètes. Voici la réalité de Cadwallon, les blessures qu'elle recèle en son sein.



## LES SECRETS DE SOPHET DRAHAS

Sophet Drahas est un personnage incontournable de Cadwallon. Son nom n'est murmuré qu'avec crainte et jamais le soir, jamais dans l'ombre. Il porte de nombreux titres : Roi des cendres, ambassadeur des Ténèbres, etc. Pour les plus impudents, chaque surnom représente l'échec de l'un de ses complots. Ceux-là le traitent en épouvantail d'Achéron servant à terroriser les Cadwès ou en légende urbaine sans fondement. Ils ont tort. Sophet Drahas ne désire pas la destruction de Cadwallon, pas plus qu'il ne souhaite la léguer aux forces du Bélier. Il la veut pour lui, et pour lui seul. Il la veut corrompue et affaiblie, suffisamment pour céder à ses caprices, mais non pour la voir balayée par les armées du Rag'narok.

## Le pacte des arcanes

Lorsque Vanius obtint de Désir les vingt-deux cartes enchantées, comme armes contre les forces achéroniennes, il découvrit vite que l'une d'elles, *l'Empereur*, représentait son ennemi : Sophet Drahas. Il la conserva, ainsi qu'une autre ; les vingt autres furent partagées entre ses lieutenants.

Lorsque la bataille fut terminée et Sophet Drahas défait, Vanius organisa une rencontre secrète avec ce dernier. Orgueilleux et impétueux, le futur Duc révéla à son ennemi le pouvoir des arcanes. Pire encore, il conclut un marché avec Sophet Drahas. Conscient que ce dernier n'était qu'un émissaire et que la véritable menace était Feyd Mantis, Vanius lui offrit *l'Empereur* en échange de son aide contre les agressions de Feyd Mantis !

La trahison était un maigre prix à payer pour un tel pouvoir et Sophet Drahas accepta, le cœur empli de convoitise. Il n'eut jamais cependant le temps de remplir sa part du contrat, car Feyd Mantis eut vite vent des ambitions de son sbire. Pour le punir de sa trahison et de son échec militaire, Feyd Mantis condamna Sophet Drahas à demeurer éternellement à Cadwallon, scellé à un trône de Ténèbres.

## Le Roi des cendres

En dépit de cette malédiction, Sophet Drahas est parvenu à s'imposer à Cadwallon. Le pacte passé avec Vanius a fait de lui une force reconnue dans la cité. Grâce à ses pouvoirs et à ceux de son arcane, il a pu fonder son propre « fief » et son propre clan : les Ombres. Depuis l'origine de Cadwallon, Sophet Drahas est devenu l'ennemi de chaque Duc en exercice. Il est une Némésis éternelle qui, par ses complots et ses vilénies, a néanmoins grandement contribué à établir un statu quo. Luttant constamment contre les Voies de la Lumière, ainsi que contre les autorités de Cadwallon, Sophet Drahas assure finalement la neutralité de la cité et stabilise le jeu fragile des pouvoirs de la ville haute comme de la ville basse.

Au sein de la cité, Sophet Drahas contrôle de nombreuses forces.

Sa propre cour, d'abord, est parvenue à prendre le contrôle de larges portions de la pègre cadwée, trompant la vigilance de la guilde des Voleurs. La présence des Ombres dans les milieux interlopes a encore été renforcée lorsque Sophet Drahas a vaincu l'ancien grand-maître des Voleurs, Aghovar Soma. Ce faisant, il s'est emparé d'un autre arcane (celui du *Diable*) et d'un puissant artefact, tous deux en la possession d'Aghovar. Cet acte explique la sombre soif de vengeance d'Isabeau la Secrète (cf. *Secrets, volume 2*).

Les Usuriers, ensuite, apportent à Sophet Drahas un soutien sur deux plans : les affaires légales de la guilde permettent de financer un grand nombre d'opérations secrètes, mais aussi de tenir par la bourse nombre de notables de la cité ; les activités il-

licités d'un certain nombre de membres viennent quant à elles en complément du reste de l'organisation du Roi des cendres. Sophet Drahas n'est pas seulement un puissant magicien : il est aussi un homme influent et riche. Certains projets de rénovation du Duc ont été réalisés grâce aux finances des Ombres. Den Azhir, tout comme Sophet Drahas, en est clairement conscient. Cette situation lui interdit, comme tant d'autres Ducs avant lui, d'attaquer de front les Usuriers.

---

## LES SECRETS DE DEN AZHIR

---

Moins ancienne que Sophet Drahas, bien moins sulfureuse aussi, la figure mystérieuse de Den Azhir nourrit pourtant bien des rumeurs. Les Cadwës connaissent tous le nom de leur duc, plus rarement son apparence et jamais ses véritables origines. Franc ligueur arriviste, noble parvenu, le Duc ne cesse de fasciner ses sujets qui le représentent sous de nombreux visages. Il existe à peu près autant d'anecdotes sur le Duc que de Cadwës. À connaître sa véritable histoire, ce n'est guère étonnant...

### Les dramatis

À l'aube de la Création, parmi les entités qui naquirent du Tout, il y eut l'Inspiration. Celle-ci possédait le pouvoir de modifier la forme et l'esprit de chaque chose qu'elle croisait, et en fit grand usage. Aujourd'hui disparue, elle laissa néanmoins derrière elle des traces subtiles de ses interventions. Certaines de ses œuvres furent tellement transformées qu'elles conservèrent en elles l'étincelle du pouvoir de l'Inspiration. Aujourd'hui encore, alors que les âges ont passé, il existe des êtres qui portent en eux la marque de l'Inspiration.

Ils ne forment pas un peuple ni une culture, mais sont disséminés à travers Aarklash. Quelles que soient leurs origines, ils sont toujours à part, isolés. Ces individus exceptionnels s'adaptent toujours à leur environnement, ils ne possèdent pas d'héritage autre que celui de l'Inspiration. C'est pourquoi on les nomme couramment les « Apatrides ». Ils ont beau se fondre admirablement dans toute culture, ils ne forment jamais d'attache et leur propre identité s'efface au profit de celles de leur entourage.

Cette fascinante capacité de mimétisme est aussi bien physique que mentale. Un Apatride adopte peu à peu le mode de pensée de la culture qui l'environne, son attitude change alors même que ses traits s'adaptent pour se fondre plus facilement dans la population qui l'entoure.

Alors que tous les Apatrides font preuve de ce talent de façon innée et instinctive, certains parmi eux arrivent à le maîtriser. Ces derniers sont capables des plus stupéfiantes transformations : en se concentrant, ils peuvent devenir n'importe qui, tant physique-

ment que mentalement. Ils constituent des doubles parfaits et sont naturellement des espions redoutables. Ces individus sont rares, mais ils ont quelquefois pu être démasqués, donnant naissance à de terrifiantes rumeurs. On les appelle les dramatis ou maîtres du subterfuge. Cependant, les dramatis subissent plus que les autres la malédiction des Apatrides : ils perdent peu à peu leur propre identité. Chaque transformation les égare un peu plus ; ils oublient certains détails de leur aspect originel et conservent un peu du caractère de chacune de leurs cibles. Puis, un jour, ils oublient définitivement qui ils sont. Les moins matures adoptent de manière permanente les traits et l'identité de leur cible, les autres plongent dans une quête éperdue pour se retrouver et sombrent dans la folie.

### Den Azhir, l'Inconnu

Le Duc actuel, Den Azhir, est un dramatis. Nul ne connaît ses origines, et nul ne pourra jamais les connaître. Avec les années, il a pleinement embrassé la culture cadwëe (Immobilis) et a adopté une forme humaine. Pourtant, sa propre histoire pourrait nourrir de nombreuses sagas.

Sous un autre nom, il y a quelques décennies, il est né elfe à Lanever. Il y a plus de vingt ans, il fut envoyé à Cadwallon pour deux missions complémentaires : servir d'agent pour Dyrsin et évaluer la menace des Akkyshans dans la Cité des voleurs. Mais avec le temps, l'elfe a perdu son identité et oublié les objectifs de sa mission. Il a erré à Cadwallon, œuvrant tour à tour pour la guilde des Voleurs ou celle des Lames, sous diverses identités. Sous l'apparence d'un jeune orque, il a même suivi l'enseignement d'un mage-tarot. C'est à ce moment qu'il a décidé de se tracer un destin extraordinaire. Peu de temps après, Den Azhir apparaissait au sein de la ligue du Cœur-Rubis. Le reste appartient à l'histoire officielle de Cadwallon : sa prospérité, son adoption par la famille Orrkrk, puis son élection à la tête du duché.

Den Azhir maîtrise parfaitement les pouvoirs propres aux dramatis, mais il subit en conséquence leur malédiction. Il ne garde que peu de souvenirs de ses identités passées, mais l'apprentissage de la Noësis, que possède tout citoyen de Lanever, est resté suffisamment ancré en lui pour lui permettre de conserver une certaine santé mentale.

Hélas, depuis qu'il est devenu Duc, Den Azhir est régulièrement soumis à des rêves étranges, des instructions oniriques laissées par une puissante entité. Il s'agit évidemment de Désir qui a toujours cherché à conserver un contact étroit avec les Ducs successifs. Cette pression psychique affaiblit peu à peu Den Azhir, qui ressent un besoin croissant de changer de personnalité pour échapper à l'influence de Désir.

## Le duc espion

Peu de gens sont capables de se souvenir correctement de l'apparence de Den Azhir. Ceux qui le connaissent pourront dire qu'il s'agit d'un homme bien bâti, dans la force de l'âge. Une personnalité tantôt taciturne, tantôt joyeuse. Les apparitions du Duc sont étonnamment rares, et chacun l'explique par les nombreuses pressions qu'il subit ou par la peur d'un assassinat.

Seuls ses plus proches collaborateurs, anciens francs ligueurs, connaissent une brève de ses capacités. Pour eux, Den Azhir maîtrise parfaitement la magie des cartomanciens et il en tire des pouvoirs de dissimulation et de déguisement fort efficaces. Nul ne connaît donc la vérité.

Cela confère au Duc une grande liberté de mouvement. Il revêt très souvent des identités qui lui permettent de se fondre dans sa cité et de mener ses propres intrigues.

Ainsi, à Trophée, il surveille de près la réalisation de son conglomerat financier, en prenant l'apparence d'un *shaka* orque : Aruzh-Uruk (cf. *Secrets, volume 2*). Dans le fief de l'Automate, sous l'identité d'une jeune espionne akkyshane, Xä-Lyssa, il a infiltré l'organisation secrète des Xarë-Lilith (cf. *Secrets, volume 2*).

---

## LA PRESSION DU RAG'NAROK

---

Cadwallon est le havre en dehors du Rag'narok, le refuge pour ceux qui rêvent d'une vie loin des guerres qui font trembler Aarklash. Voilà la vision propagée par tout un chacun sur le Joyau de Lanever, cité indépendante où se retrouvent espions, diplomates et marchands. Les guildes, par leurs multiples alliances, garantissent la prospérité dans la guerre. Les francs ligueurs assurent par leur profession et leurs armes l'indépendance inaliénable du duché. La vérité est un peu plus complexe.

## Le sceau des guildes

Les guildes de haute main font autant la diplomatie de Cadwallon que le Duc ou les ambassadeurs. Elles possèdent de nombreux traités qui les lient aux différentes nations d'Aarklash. Ceux-ci sont souvent économiques, certes, mais parfois aussi politiques ou militaires. Les guildes possèdent leurs propres troupes, qu'elles envoient sans vergogne sur les fronts d'Aarklash pour protéger leurs intérêts ou ceux de leurs alliés. Les plus pragmatiques ont tissé des liens avec à peu près toutes les cultures, sans considération pour les alliances auxquelles se soumettent les différentes nations.

À Cadwallon, elles apparaissent même comme les meilleurs agents de leurs cultures alliées. Les guildes de haute main ac-

cueillent dans leur maison consulaire des émissaires étrangers aux missions diverses, et souvent peu recommandables. Parfois, elles agissent même directement pour soutenir les intérêts d'une nation, en échange d'une faveur supplémentaire. Dans la Cité des voleurs, nombre d'intrigues ont pour origine une guilde, souvent mandatée par une nation spécifique, sans que personne ne le sache.

Depuis longtemps, les guildes de haute main ne sont plus des organisations professionnelles, des corporations de métiers. Elles sont des actrices discrètes mais influentes du Rag'narok. Simplement, elles veillent à ce que les luttes à Cadwallon restent subtiles et se confondent avec la violence naturelle des deux villes. Attentats, meurtres, duels, enlèvements sont autant d'armes entre les mains des guildes, bien plus efficaces qu'une bataille entre les murs étroits d'une cité.

## La renaissance des ligues

Depuis vingt ans, les francs ligueurs apparaissent comme les garants de l'indépendance et de l'unité des deux villes de Cadwallon. C'est pourtant faux. Les ligues franches sont des compagnies de mercenaires urbains qui agissent seules et qui sont rarement soudées. Ce faisant, elles deviennent les agents inconscients de l'entropie qui sape la cité.

Si rares sont les francs ligueurs acceptant d'œuvrer à visage découvert pour les Méandres des Ténèbres, une telle situation arrive parfois. Et généralement, plus les tendances d'une ligue la portent vers la violence et les méfaits, plus sa trésorerie risque d'en souffrir. Les amendes grèvent les bénéfices de la ligue et le devoir propice devient une épée à double tranchant. Dans cette situation, la ligue a déjà fait un pas de trop vers les Ténèbres. Pour s'en tirer, elle est prête aux actions les plus méprisables pour éviter la défausse et la ruine de ses membres. Voilà comment certains francs ligueurs en viennent à agir en leur âme et conscience pour le pire ennemi de leur cité : les Méandres des Ténèbres.

Heureusement, de tels francs ligueurs sont rares, mais tout aussi rares sont ceux qui refuseront une tâche de basse œuvre (un assassinat, une extorsion, un vol commandité...) dès lors que la somme est alléchante et que le commanditaire laisse leur conscience tranquille. Les ligues ne sont pas exemptes d'individus sans foi ni loi, d'ambitieux ou d'apprentis comploteurs qui font ainsi leurs armes dans des conflits qui les dépassent.

Les francs ligueurs contribuent donc à attiser le feu qui couve, à nourrir les querelles entre les Pairs et les ambitions des guildes.

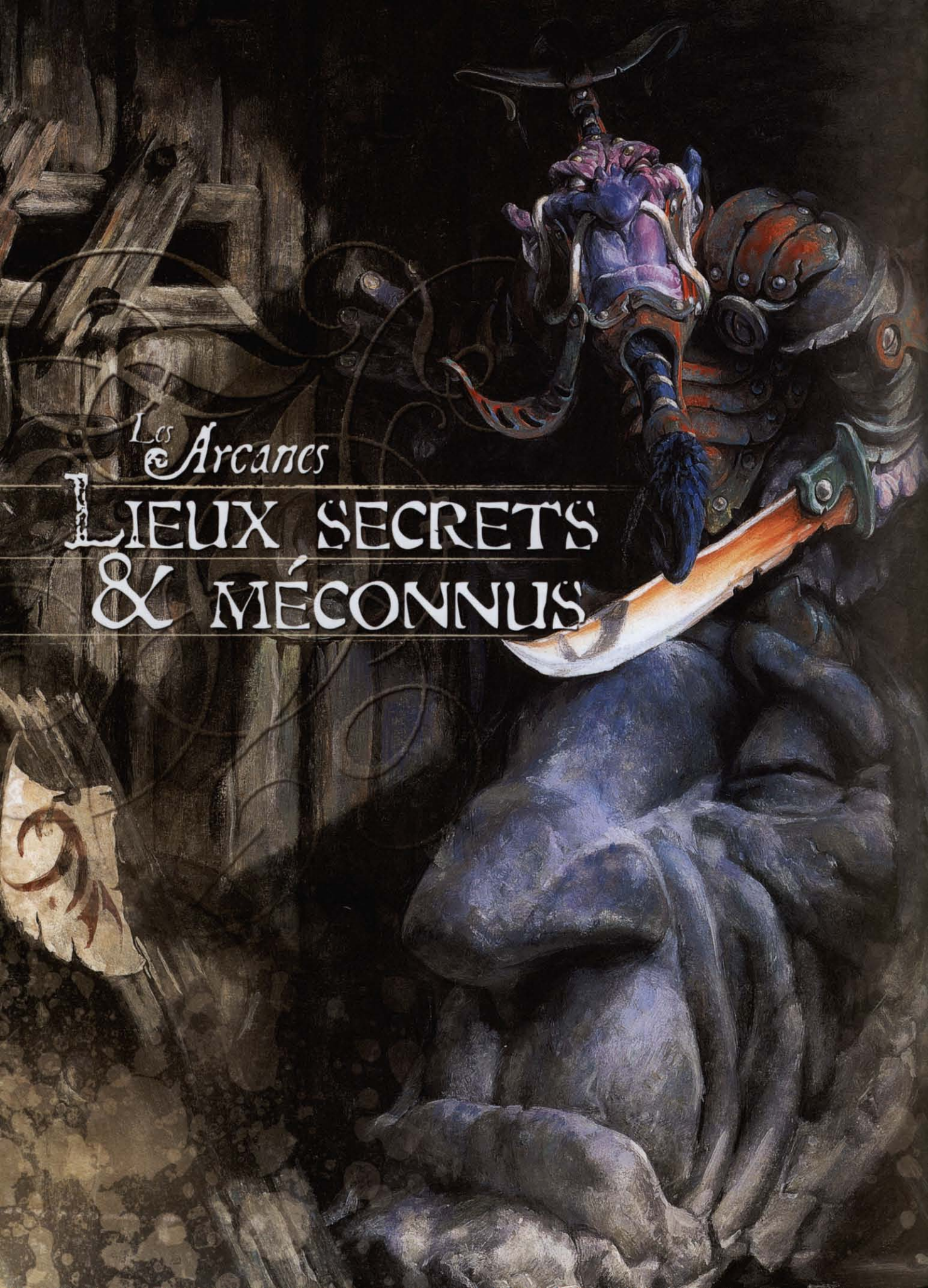
Les ligues ne sont pas les garantes d'une neutre stabilité de Cadwallon. Leurs actes créent un déséquilibre permanent, un écho étouffé du Rag'narok qui ensanglante le reste d'Aarklash. Il en est ainsi de l'indépendance du Joyau de Lanever : c'est un mobile qui penche tantôt à droite, tantôt à gauche, dans un équilibre bien précaire... qu'un rien pourrait souffler.



## UNE HISTOIRE DE CADWALLON

Lutte entre Désir et Conscience. Désir est vaincu, sa présence dans les entrailles de la terre crée Cadwallon : « la vallée du désir »

- 180 L'utopie du Sphinx érige une cité fortifiée sur l'autre de Désir
- 220 Les ophidiens s'emparent de la cité. Conscience crée un labyrinthe pour contenir Désir. Les *wyrms* Maloth et Vortiris s'affrontent et disparaissent dans ce dédale. Les ophidiens érigent un temple cyclopéen à la gloire de Vortiris
- 255 Les ophidiens disparaissent, empruntant un portail à la recherche de Vortiris.  
Installation d'exilés gobelins (port du Kraken)
- 580 Les Cynwälls installent une cité portuaire à Cadwallon
- 700 Les Cynwälls essuient des attaques répétées de mort-vivant. Ils quittent la cité, considérée comme maudite
- 825 Les Chiens de guerre découvrent leurs premiers trésors sur la péninsule de Lanever
- 832 Vanus fonde la Cité franche de Cadwallon
- 833 Charte des ligues, édictée par Vanus I<sup>er</sup>  
Fondation de l'ambassade barhane  
Anoblissement des de Kraken et création du fief
- 834 Réparation de l'automate de l'Utopie du Sphinx
- 835 Charte des fiefs et des Pairs, édictée par Vanus I<sup>er</sup>
- 843 Johann de Drakaër obtient le privilège de chevaucher un dragon
- 844 Création de l'Université franche de Cadwallon
- 859 Fondation d'Ogrokh
- 900 Grande inondation qui dévaste les quartiers de la cité
- 902 Vente du Rempart à la famille Orrkrk (Rempart)  
Déclaration d'inessibilité des fiefs
- 932 Expropriation des Markropet par le Duc (Trophée)  
Don du Trophée à Bran Vent-Debout
- 950 Le Duc s'approprie l'île de la Chaudière
- 955 Peste dans la rue Morgue, qui est mise en quarantaine (Soma)
- 956 Tentative d'invasion d'anfœbiens  
Création de Bourghiéron
- 957 Les francs ligueurs brûlent la rue Morgue (Soma)
- 958 Construction de la Villa Dénérac (Bourghiéron)
- 961 Aménagement des catacryptes (Bourghiéron)
- 962 Apparition du Baron Mardi (Bourghiéron)
- 963 Fondation de la Hure
- 966 Scandale du canal de Tamarez (Bourghiéron)
- 969 Découverte du dôme de l'Écorchoir (La Hure)
- 972 Installation de l'ambassade barhane dans le fief Soma
- 983 Le grand raid akkyshan qui conduit à la renaissance des ligues
- 988 Grandes émeutes du Kraken, entraînant la mort du Pair
- 991 Grandes grèves des Nôchers
- 992 Adoption de Den Azhir par Camélia Orrkrk (Rempart)  
Fondation des Oiseliers (Immobilis)
- 995 Avènement du duc Den Azhir
- 996 Extension du droit d'aïnesse et du devoir franc (ligues franches)
- 999 Début de la construction de la Tracteuse  
Apparition des émissaires sinueux, le jour des Cendres
- 1002 Mariage d'Oklair Odazzur (Kraken)  
Assassinat de Urakh Khaurik Argam (Ogrokh)
- 1003 De nos jours... La suite appartient aux PJ...



*Les Arcanes*

LIEUX SECRETS  
& MÉCONNUS

Cadwallon est une cité côtière érigée sur une péninsule à l'extrême nord du territoire cynwäll. À l'ouest de Cadwallon, la côte rocheuse battue par les vents fait place à une large baie où se mêlent sable et limon. Les terres avoisinantes sont fertiles et verdoyantes, et leurs récoltes abondantes assurent la subsistance des Cadwës. Des bosquets féériques, semblables au Jardin du Désir, surgissent des entrailles du continent et y croissent en toute saison, même s'ils se font plus rares au-delà de la Tour du regard.

Comme pour les fiefs dans le *Manuel des joueurs*, la présentation des abords et des souterrains contient une attitude dominante et un modificateur pour le calcul de la Foi.

## LES ABORDS

La Cité franche étend son emprise sur un large territoire gardé jalousement par les Pairs. Pourtant, quelques lieux sont restés indépendants, parfois même aux portes de la ville : les abords. Certains sont considérés comme des territoires neutres en raison de leur histoire, comme la Grande Halle des ligueurs. D'autres, comme Sombrecôte, sont difficiles d'accès et accueillent des communautés paisibles, loin de l'agitation citadine. Cette seconde catégorie comprend des repaires appréciés des hors-la-loi ou des conjurés qui peuvent y mener leurs projets discrètement.

Les abords de Cadwallon sont les seuls endroits où le développement de la cité n'a pu dissimuler les traces de l'histoire séculaire de la péninsule. Ce sont des lieux d'intrigues et de découvertes, où les francs ligueurs effectuent des missions de surveillance et d'exploration, comme à l'époque des Chiens de guerre. Ils rencontrent parfois au cours de ces expéditions des individus sans vergogne ou des gardiens farouches, gages d'une opposition féroce. Ils y trouvent aussi des renseignements sur les origines du Joyau de Lanever.

**Note :** Les numéros indiqués entre parenthèses sont ceux de la légende de la carte.



# ARCHIPEL DES IMMOBILIS

(49)

**Attitude dominante :** Élégance

**FOI :**  +2,  +1,  +1

Cet archipel, dont la plus grande île s'étend sur cinq kilomètres, a longtemps été préservé de la curiosité de Cadwallon. Il tire son nom des colonies d'étranges oiseaux colorés qui sont capables de rester parfaitement immobiles en cas de danger. Il y règne dans la journée une atmosphère exotique et envoûtante ; la nuit, le silence n'est troublé que par les cris des prédateurs nocturnes.



## SELTÉFANIS À CRÊTE DORÉE

Ce volatile sécrète une odeur qui rend son porteur dépendant au bout d'une semaine d'exposition. Le porteur ressent ensuite confusément les besoins de l'oiseau. Si ce dernier est blessé, le porteur subit les mêmes malus de blessures. Si l'oiseau meurt, le porteur sombre dans l'inconscience : il est Incapacité pendant une heure.

- **Folliale** est la plus grande île, les autres n'étant guère plus que des îlots. Elle est couverte de bosquets féeriques et son relief est peu accidenté. À l'ouest, une plage permet d'accoster avec des embarcations à fond plat. L'ensemble de l'archipel est jalousement gardé par les Oiseliers, qui entretiennent une flottille de pirates gobelins pour patrouiller aux alentours. L'accès à l'île n'est permis qu'avec leur autorisation et les importuns sont chassés sans ménagement. Il est possible de s'y rendre en louant l'embarcation de **Crépidule le Matois**.

- **Folliale** abrite le **comptoir iodé** (Élégance/Oiseliers), qui doit son nom au découvreur des trésors de l'archipel : Iode. Ce goblin était un matelot, qui s'échoua sur l'île un jour de tempête et dut y survivre de longues semaines avant de pouvoir regagner la civilisation. Sous son impulsion et grâce à son génie des affaires, les Oiseliers furent reconnus comme guilde quelques années plus tard.

Une jetée de bois mène à un grand bâtiment qui abrite les précieuses cargaisons en partance. Les préparateurs s'y affairant tandis que les scribes répertorient toutes sortes de marchandises. Les guides et chasseurs y ont également leurs quartiers entre deux expéditions. À proximité, de petites habitations disséminées en lisière de la forêt féerique abritent les équipages.



- **Loisellerie** est un ensemble de bâtiments de plain-pied à toits de palmes qui se fondent dans le paysage. La guilde y mène des expériences visant à accélérer la croissance de la végétation. Elle y a également installé des élevages afin de faire face aux demandes croissantes de ses clients. L'endroit est étroitement surveillé, mais fièrement présenté aux clients de marque en visite d'agrément. La visite comprend aussi un tour de l'archipel en bateau et une promenade sur un îlot « aménagé », conçu pour ravir les yeux.

Les Oiseliers découvrent chaque jour de nouvelles propriétés de la faune et la flore dont ils font commerce. Ces capacités sont liées à la présence toute proche de Désir : l'archipel entier est marqué par ses rêves. Certains immobilis, les seltéfanis à crête dorée, dégagent une substance qui agit en cas de contact prolongé. Elle entraîne une symbiose, la santé du porteur dépendant de plus en plus du bien-être de son oiseau. Des dizaines de femmes fortunées s'étant entichées du délicat volatile, il est facile d'imaginer le potentiel d'une telle information.

# CROCS DE VILE-TIS

(53)

**Attitude dominante :** Hargne

**FOI :**  +1,  +2

Au sud-est de Cadwallon se trouve une zone qui porte les stigmates d'une déflagration d'une rare violence. Le sol est vitrifié et la roche a explosé en une multitude d'aiguilles de pierre saillante. Il règne en ce lieu désolé une chaleur étouffante, et une vapeur méphitique s'échappe sporadiquement de trouées éparses.

De jour, l'endroit est désert et baigne dans un silence oppressant ; de nuit, les crocs de Vile-Tis deviennent effrayants et ravivent les peurs les plus profondes.

- La **plaine vitrifiée** s'étend sur plusieurs centaines de mètres autour d'un chaos rocheux aux formes torturées. On peut y trouver des veines d'un étrange minéral. Il y a plusieurs siècles de cela, ce lieu a été le théâtre d'un affrontement sans merci entre l'Utopie du Sphinx et les ophidiens. Les membres de l'Utopie, acculés dans un de leurs colossaux engins de métal, ont provoqué son explosion pour emporter leurs ennemis dans la tombe. Ce sont les restes de cet engin, fondus et érodés, qui expliquent la présence de l'étrange minéral. Le récolter revient à disputer le territoire d'Arorsha et des bandes de dévoreurs qui s'installent parfois ici pour quelques jours de repos.

- Dans un repli de la roche noirâtre vit un Wolfen taciturne : Arorsha (Wolfen/Hyène/Artisan 2, moine-guerrier 2). Devenu trop vieux pour l'errance, il fut forcé de quitter sa meute. Installé sur cette plaine depuis lors, il a reçu voilà un an l'illumination de Vile-Tis et a été initié aux secrets du métal. Il a assemblé la **forge de l'Édenté** (Hargne/Hyène), un atelier rudimentaire dans lequel il façonne des armes singulières : leur tranchant laisse dans les chairs d'infimes échardes de métal qui infectent les blessures. Les armes d'Arorsha sont autant appréciées pour cette particularité que pour leur forme délicate, et elles ont séduit la noblesse cadwëe. Arorsha a toutefois eu récemment quelques démêlés avec l'ambassade d'Akkylannie. En effet, l'un de ses clients, un magistrat, a été retrouvé calciné après avoir revêtu une armure réalisée spécialement pour lui par le dévoreur. Comme si la foi qui animait l'Akkylannien l'avait consumé... Mais Arorsha n'en est qu'au début de ses expérimentations, mêlant le don hérité de Vile-Tis aux propriétés étonnantes du métal.



## LES DÉVOREUSES

Les armes forgées par Arorsha laissent dans les blessures des échardes qui rendent la guérison naturelle et les soins non magiques moins efficaces (temps de guérison doublé). Toutefois, ces armes sont avant tout forgées pour aggraver les blessures engendrées aux fidèles en se nourrissant de leur foi. Leur modificateur de Dommages est de +1 par tranche de deux points de F.T. que possède la victime au moment où elle est touchée.

Le coût des dévoreuses est en rapport avec leur efficacité (prix x 5) et Arorsha ne fournit que des armes de mêlée.

# FORT GRIFFON

(45)

**Attitude dominante :** Discipline

**FOI :**  +1

Fort Griffon garde la baie des Épaves. Cette fortification témoigne des vues de l'Akkylannie sur la Cité franche au lendemain de la victoire de Vanius. Construit sur les ruines d'une antique tour dont on discerne les fondations et les étranges visages de pierre, il fut au début un lieu d'occupation précaire, avant de devenir un camp fortifié. Dans la journée, des embarcations manœuvrent pour accoster et le cotre de la garnison croise aux alentours. De temps à autre résonnent les détonations des coulevrines et des veuglaires, pour un exercice ou un tir de semonce. La nuit, l'endroit est calme au point de paraître inoccupé.

- La **Ballue** est le surnom du petit embarcadère qui permet d'accoster au fort. Par beau temps, la manœuvre est ardue, mais que vienne un grain et elle devient périlleuse ! En fait de ponton, l'entrée est une caverne donnant sur la mer. Au fond, un escalier traverse la roche. Lors des grandes marées, l'endroit est complètement immergé.

- Le **Fourniment** (Opportunisme/Neutre) est un petit bâtiment qui sert d'entrepôt et de quartiers pour l'équipage du cotre. Le lieutenant Amoris (Humain/Griffon/Loup de Mer 2, Marchand 2), alcoolique notoire mais spécialiste de la navigation locale, assure le ravitaillement de la garnison. Il loue ses services pour des traversées jusqu'au port de l'Ondine et organise le petit trafic de la garnison, revendant à prix d'or des équipements militaires (armures, fusils et poudre noire).

- Le bâtiment principal présente à l'océan une muraille ornée de grands masques de pierre : **le mur des gueules**. Les bouches de ces visages recèlent des batteries de canons portant à plusieurs centaines de mètres, parfois utilisés pour arraisonner des bâtiments croisant non loin. Trois cents hommes défendent cette garnison. Ils sont pour la plupart des soldats envoyés ici à titre punitif, et certains appartiennent aux Légions du repentir. Le commandant Vélion (Humain/Griffon/Soldat 3, officier 3), fraîchement promu, a rétabli un semblant de discipline. Il a multiplié les sorties et exercices, redonnant à l'endroit un air martial. Il affecte pour l'instant d'ignorer les détournements du lieutenant Amoris, conscient de son utilité.

- Le commandant, ses officiers et les aumôniers de la garnison résident dans **le Thérial**, construction perchée sur une jetée dont l'extrémité est abandonnée aux oiseaux marins. C'est sur ce pont en ruine battu par les embruns que sont envoyées en punition les fortes têtes.



## FUMEROLLES

(55)

**Attitude dominante :** Subtilité

**FOI :**  +1,  +2,  +1

À Cadwallon, la mort n'est pas toujours un gage de repos et les descendants des Chiens de guerre en sont cruellement conscients. Ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir un caveau dans Pétopolis emmènent leurs défunts à Fumerolles pour les faire incinérer. Depuis ce lieu situé un peu à l'écart de la cité, on peut jouir de la vue sur la cité comme sur la mer et se recueillir en toute quiétude. Nuit et jour, des offices sont célébrés tandis que la fumée des bûchers s'élève vers le ciel.

- La **Dernière Halte** est un grand bâtiment circulaire percé de multiples entrées. Chacune permet d'accéder à un lieu de culte différent, et on y retrouve les principales religions de la cité. Des fidèles y accueillent jour et nuit familles et défunts pour accomplir les rites funéraires. Le corps est ensuite mené jusqu'à l'un des grands bûchers qui occupent la cour intérieure, pendant que ses proches se recueillent dans le temple de leur confession. Quelques heures plus tard, on leur confie les cendres ; la coutume la plus répandue consiste à les disperser aux chutes du Mur de la Terre, toutes proches.

Il arrive souvent qu'un corps ne soit réclamé par personne. Le cadavre est alors acheminé par la milice jusqu'à Fumerolles, mais n'est pas toujours incinéré. Un trafic discret et lucratif de cadavres s'y déroule en effet à la faveur de la nuit. Transporter les corps reste néanmoins un commerce dangereux, car des sentinelles veillent à proximité.

- Pour accéder à la Dernière Halte, il faut emprunter un sentier encaissé qui traverse une zone alternant landes et plateaux : le **val des Centaures**. Ce lieu doit son nom aux centaures que l'on peut fréquemment y apercevoir, occupés à surveiller les allées et venues depuis des hauteurs qu'eux seuls peuvent atteindre. Ces centaures sont des keldanis, des centaures keltois qui vivent ici depuis une trentaine d'années. Ces anciens mercenaires, mal-à-l'aise dans la cité, ont trouvé là un territoire à leur mesure. Le relief accidenté recèle des vallées discrètes où se dissimulent leurs camps et ils ont retrouvé en ce lieu des traces de leur ancienne culture. Ils n'importunent pas les convois funèbres, mais gardent l'accès à des cercles de pierre qu'ils considèrent comme des sanctuaires. Pour s'en approcher, il faut parlementer et montrer son respect des traditions shamaniques. Il est possible pour un magicien qui gagne leur confiance d'accéder aux secrets de la fabrication des *gesas*. Farouches adversaires de la baronnie d'Achéron, les centaures veillent à ce que nul ne relève les morts qui attendent d'être incinérés. Les temples de la Dernière Halte leur reversent une partie des offrandes qu'ils reçoivent, en remerciement de cette garde vigilante.



## LES GESAS

Un gesa est un talisman shamanique dont l'enchantement permet à son porteur de bénéficier d'un signe particulier (choisi par le MJ dans le *Manuel des joueurs*). Ce signe est conféré durant une opposition par jour.

## INFINIE SAGESSE

(54)

**Attitude dominante :** Adresse

**FOI :**  +1,  +1

Une petite confrérie s'est établie à l'est de Cadwallon, en bord de mer. L'atmosphère de cette retraite côtière est calme et propice aux activités complexes qui s'y déroulent. L'immense voie pavée de blocs calcaires qui mène aux bâtiments est le théâtre d'un chantier animé dans la journée. La nuit, le lieu est paisible, mais il n'est pas rare que l'activité s'y poursuive, entre étude des étoiles et fêtes des apprentis.

- Ce qui frappe l'imagination en arrivant à l'Infinie Sagesse est l'architecture des **salles de verre** (Adresse/Architectes). Ces merveilles de savoir-faire sont des pièces rondes pivotantes qui permettent de bénéficier à toute heure de la meilleure lumière. Ces lieux d'étude ne sont que la plus visible des curiosités de l'endroit où officient les *engineux*. Cette communauté, principalement composée de Cadwès, compte une trentaine de membres réputés pour leur expertise et leur discrétion. Spécialisés dans les mécanismes et les engrenages, ils savent aussi bien concevoir les plans du cœur d'une machine portuaire que réparer un instrument délicat. Ils n'ont pas su préserver leur indépendance et travaillent désormais au sein de la guilde des Architectes.

- La **voie de la Sagesse** est le nom de la route près de laquelle s'est installée la confrérie. Une des premières tâches d'un apprenti désireux d'entrer dans la confrérie est l'entretien des colossaux blocs de calcaire qui la composent. Aux dires des membres plus anciens, l'aspirant apprend ainsi ce que signifie « l'exercice quotidien de la sagesse » et acquiert l'humilité nécessaire aux travaux de l'esprit. Effectuer, avec des outils rudimentaires, un entretien complet des portions endommagées par le temps demande des mois d'un labeur épuisant, bien loin du confort des salles d'étude. Les *engineux* ont le droit de ménager peu à peu leurs efforts par l'utilisation d'outils de leur invention. Cette longue initiation cache un autre motif, plus secret : héritière de certains savoirs de l'Utopie du Sphinx, la confrérie entretient l'accès à un portail (cf. *Secrets, volume 2*) immergé. La voie de la Sagesse se poursuit en effet sous l'eau jusqu'à ce portail, qui n'émerge que lors des plus fortes marées. Il ne reste fonctionnel qu'au prix de l'entretien mé-

vicieux de la voie, source de son pouvoir. Plusieurs fois par an, des Voyageurs l'empruntent, porteurs de connaissances ou d'artefacts pour prix de leur passage. L'ordre de la Chimère connaît la fonction du lieu et le protège discrètement, bénéficiant en retour d'un accès au portail pour ses propres travaux.

## JARDINS DU DÉSIR

(46)

**Attitude dominante :** Variable (1d6)

**FOI :**  + 2

La jungle qui envahit le sud de Cadwallon est le dernier sanctuaire végétal d'une péninsule dévorée par l'expansion urbaine. Située au bord du lac, elle offre un cadre enchanteur. Sa lisière est fréquentée dans la journée par les flâneurs ainsi que par les petites mains des Couturiers, venues récolter des plantes exotiques. Le soir, les grandes allées sont illuminées par des pièges à insectes. L'intérieur de la « jungle » féerique est cependant beaucoup plus sauvage et il est presque impossible de ne pas s'y perdre.

• Les habitants du fief voisin, Bourghiéron, empêchent la végétation de gagner sur les faubourgs en entretenant une vaste ceinture verte composée d'allées et de bosquets : la **Luxuriance**. Si de vastes zones ont été défrichées dès les premières occupations des Chiens de guerre, les Cadwès se sont vite rendus à l'évidence : dans la jungle féerique, c'est la végétation qui l'emporte sur les constructions. Les habitants profitent de cette vitalité en récoltant toute l'année de nombreuses plantes médicinales ou ornementales, généralement pour le compte des Couturiers. Quand la chaleur revient sur la cité, les Cadwès se pressent pour trouver un coin ombragé et se détendre en famille, notamment à l'occasion du **jour de Floraison** (cf. *Manuel des joueurs*, p. 32).

• Si la végétation a des allures de jardin sur quelques dizaines de mètres, elle devient rapidement impénétrable lorsqu'on s'enfonce vers le centre du Jardin du Désir. S'y aventurer sans guide est peu prudent : les plantes tranchantes et les insectes foreurs n'en sont que les plus modestes désagréments. Au cœur de la jungle féerique s'ouvrent des gouffres dont jaillissent de gigantesques racines qui forment un labyrinthe végétal : les **mères-racines**. Sur ces racines s'est établie une communauté aux allures primitives. Issus de toutes les origines, ses membres écoutent aveuglément les *fayes* qui les dirigent.

Les mères-racines sont des manifestations de Désir. En les suivant dans les gouffres, il est possible d'accéder à un portail, puis par-delà au labyrinthe qui retient le dieu prisonnier. Ceux qui succombent à la dépendance causée par l'élegratia, la fleur du désir, sont irrémédiablement attirés ici. Ils s'endorment définitivement à l'ombre des mères-racines ou rejoignent la tribu de Désir, ne gardant que de vagues souvenirs de leur vie passée. Toute personne qui dort sur les lieux est influencée par les rêves perturbés de Désir et son comportement devient imprévisible.

### FLEUR D'ÉLEGRATIA

**Instabilité :** 2

**Rapidité :** Lent

**Transmission :** Ingestion

**Masse :** -

**Nationalité :** Toutes

**Légalité :** Non

**Disponibilité :** 6

**Prix :** 40 D

L'élegratia inspire la personne qui en consomme et magnifie ses talents, lui conférant pendant une heure un dé gratuit à chaque utilisation d'un talent choisi au moment où cette drogue est consommée. L'élegratia est une drogue qui entraîne une dépendance (1 point par utilisation). Au cours du sevrage, la règle du cumul ne s'applique plus et il n'est plus possible de choisir son attitude : celle-ci est déterminée aléatoirement (1d6) à chaque round en opposition. Si le degré de dépendance atteint le seuil 3, la cible succombe à l'appel de Désir ; à moins d'une intervention extérieure, elle se rend dans les mères-racines.





## MER DES RACINES

(50)

**Attitude dominante :** Subtilité

**FOI :** 🌱 +2, 🌊 +1

À quelques kilomètres au large de Cadwallon émergent des ruines. Ce sont de massifs tronçons de colonnes, lentement érodés par les flots.

Une tribu d'elfes apparentée aux Daïkinees occupe ces lieux : les Eüngans (Scarabée). Chassés de leur territoire par l'extension de la forêt des Toiles, ils ont apporté avec eux des fragments de leur habitat : pousses d'arbres exotiques, *fayes*, animaux, etc. Un écrin de verdure soigneusement entretenu s'étend au beau milieu de l'eau, reliant les ruines entre elles. L'endroit évoque la nature primordiale, loin des tracas de la cité. Le jour s'y tient un marché flottant accessible par bateau ; les Eüngans y proposent poissons, plantes et coquillages exotiques. La nuit, les visiteurs ne sont pas admis et des *fayes* veillent sur la tranquillité des ilots.

- Le territoire des Eüngans est entouré par les **champs flottants**, des amas de végétation à la dérive. Les elfes les cultivent et les ensemencent, accroissant leur surface au fil du temps. Leur pourtour est constitué de plantes aquatiques rases et de roseaux, mais les amas les plus anciens sont suffisamment épais pour supporter arbres et arbustes. Les Eüngans utilisent pour s'y déplacer des barques à fond plat.

Les champs flottants permettent aux Eüngans de subsister mais leur extension est dictée par les *fayes*. Ces dernières, sous l'influence de Désir, cherchent à rallier Cadwallon en propageant la mer des Racines. Cette avancée perturbe la navigation car les racines et les débris déchirent les filets et endommagent parfois les coques.

- Des canaux permettent de s'enfoncer dans les champs flottants et d'aller vers **Maaulnë**. C'est là qu'est établie la communauté des Eüngans. Les clans familiaux y vivent en communion avec les *fayes* et la nature. Le lieu est cerné par une mangrove inextricable, dans laquelle il est suicidaire de pénétrer sans guide. Lorsqu'on s'y rend, il est recommandé d'apporter une offrande de terre fertile, ressource précieuse aux yeux des habitants.

- Cette coutume leur a joué un tour funeste : les Akkyshans, désireux de chasser les importuns, ont conclu avec des adeptes du Bélier un accord pour corrompre les lieux. De la terre, souillée par les arts noirs, a été offerte et répandue conformément à la tradition. Depuis, les Ténèbres ont envahi un des ilots, rebaptisé **Danhuar** (le cœur sombre). Il est désormais couvert d'une végétation pervertie ; les *fayes* qui l'habitaient ont été atrocement déformées et sont maintenant hostiles. Dans l'espoir de purifier l'endroit, les Eüngans y envoient leurs jeunes guerriers se battre, en guise de rite de passage à l'âge adulte.

# MONT VENTEUX

(48)



**Attitude dominante :** Adresse

**FOI :**  +1,  +1

Situé entre les terres nomades et Bourghiéron, le mont Venteux est une éminence herbeuse au sommet battu par le vent du large. Une douzaine de moulins s'y nichent et tournent au gré du vent, silhouettes rondes à la voilure gonflée. Durant la journée, carrioles et mules acheminent les céréales à moudre. La nuit, le chemin est tout aussi animé car les convois des guildes empruntent la route des Vouivres et croisent ceux qui s'introduisent dans la Cité franche à la faveur de la nuit.

- **Les moulins** (Adresse/Arsenaux) sont tenus par un groupe dépendant de la guildes des Arsenaux : les molniers. On comprend aisément cette affiliation en contemplant les voilures et constructions à membrures de bois des moulins, si proches des bateaux. Les petits moulins sont équipés d'un arbre pivotant afin de capter le souffle moteur quel que soit le sens du vent. Ils tournent ainsi tous les jours et assurent la production de la farine qui alimente la cité. Les grands moulins, merveilles de savoir-faire, sont d'un maniement plus complexe. On ne peut changer l'orientation de leurs ailes et ils ne sont donc actifs que par vent dominant ; toutefois, leur force motrice bien supérieure permet de réduire en poudre des substances variées et de produire aussi bien de l'huile que des épices ou encore de la poudre noire. La disposition des moulins a été soigneusement choisie avec l'aide des Cartomanciens pour bénéficier d'augures propices. Les mages-tarot en ont profité pour mener une expérience inédite sur la source de leur pouvoir. Ils ont repéré et tracé des lignes de force entre les moulins, ceux-ci servant de réceptacles à l'énergie émanant de Cadwallon. Les résultats sont pour l'instant mitigés : la Renaissance y est en effet plus importante qu'aux alentours mais elle se révèle très fluctuante.

- Le chemin qui descend du mont Venteux mène à un hameau constitué de grandes longères : **les minoteries**. C'est là que sont entreposées, sous bonne garde, les denrées une fois moulues. Les molniers prélevant « la part du vent » sur quasiment tout ce qui passe sous leurs meules, un marché s'y tient quotidiennement. Avec un peu de chance, on peut y trouver bien plus que de la farine : des ingrédients alchimiques, des poudres végétales rares, etc. En contrebas, **Lykaï l'Affranchi** de la meute Hurlante se repose dans une masure isolée, entre deux missions pour le compte des Orfèvres.

## LE MONT VENTEUX ET LES TAROTS

La renaissance des lames des mages-tarot (cf. *Manuel des joueurs*, p. 281) est déterminée aléatoirement dans cet abord : sa valeur est de 1 + 1d6.

# MUR DE LA TERRE

(52)

**Attitude dominante :** Opportunisme

**FOI :** ☉ +2, ☾ -1

Le Mur de la Terre tire son nom d'un contrefort rocheux long de trois kilomètres, où Vanius combattit les légions de Sophet Drahas. Le jour, ce lieu chargé d'histoire est fréquenté par des voyageurs découvrant Cadwallon et surtout par les ligues qui s'y retrouvent régulièrement. La nuit, le quartier est animé et il est fréquent d'y croiser des francs ligueurs en vadrouille.

• **La Grande Halle** (Opportunisme/ligues) est le lieu de réunion historique des ligues franches. Ce grand bâtiment aux murs épais, garnis de contreforts, fut le premier édifié après la victoire des Chiens de guerre sur les Limbes d'Achéron. À l'intérieur, une immense salle permet de contenir l'assemblée franche au complet. À l'étage sont réunis les bureaux des régisseurs, des instigateurs et de leurs aides. Les ligues viennent régulièrement s'informer sur des affaires en cours ou faire valoir leurs droits auprès de leur régisseur. L'histoire de chaque ligue est archivée et la liste des ligues, en activité ou à relever, est tenue à jour et exposée par le jeu des blasons.

Une ligue peut également y trouver des services plus discrets. Après leur probation, les francs ligueurs peuvent y « consulter Vanius ». Il s'agit de bénéficier, moyennant finance, des services d'un maître-tarot. Ce privilège est rare et il faut parfois attendre 1d6 semaine(s) pour en bénéficier.

## PAROLE DE VANIUS

Ce service permet d'obtenir une prédiction dans le jeu des Portes et des Clés par un maître-tarot. La prédiction est payante :

- 10 Ducats pour une prédiction avortée (tirage de la Création) ;
- 50 Ducats pour une prédiction qui aboutit (tirage du Magicien).

La demande de prédiction se fait à la Grande Halle, mais on n'y rencontre pas directement le maître-tarot. Ce dernier cultive le mystère propre à sa guilde. Il fixe généralement le rendez-vous aux francs ligueurs par le biais d'une évocation ou d'une carte glissée dans une besace...

- Autour de la Grande Halle, quelques échoppes proposent des babioles telles que des répliques du Tarot de Vanius ou des objets prétendument datés de la victoire des Chiens de guerre. Le lieu qui ne désemplit pas est la **Taverne du Tarot** (Adresse/Henneg), où se rencontrent les francs ligueurs et ceux qui cherchent à les employer. Il y règne un joyeux vacarme, propice aux conversations discrètes et l'on peut y manger et y boire à toute heure. Le maître des lieux est **Henneg**, un Keltois de forte stature. Il veille à la tenue de son établissement et n'hésite pas à user de la manière forte pour chasser les fâcheux. Les francs ligueurs y trouveront toutefois toujours bon accueil. La maison leur fait crédit, comme en témoigne l'ardoise sur laquelle figurent les blasons des ligues. En glissant quelques ducats à un des serveurs, il est facile de dégoter une adresse ou de connaître les dernières rumeurs.

# SOMBRECÔTE

(51)

Attitude dominante : Hargne

FOI :  + 2

Sombrecôte est une portion de côte escarpée, abritant plusieurs criques et plages de galets accessibles par des sentiers discrets. Le rivage est perpétuellement envahi d'un brouillard épais. L'endroit est peu fréquenté et on murmure que des fantômes y tourmentent les vivants. Seul un fou s'y promènerait la nuit.



• Le **Boucau** (Hargne/Neutre) est un endroit reculé, percé de multiples cavernes accessibles par la mer et invisibles depuis l'intérieur des terres. Des individus peu recommandables profitent de la tranquillité du lieu pour y traiter leurs affaires. C'est en outre le lieu idéal pour qui souhaite accéder à Cadwallon sans passer par le Kraken.

Les grottes aménagées et parfois reliées entre elles abritent des comptoirs de contrebande et des marchés aux esclaves, tenus par des individus sans vergogne qui travaillent en collaboration avec les sang-froid. Rien n'est illégal au Boucau et tout s'y achète à condition d'y mettre le prix. Les négociations sont souvent houleuses, et gare aux imprudents qui s'y rendraient sans escorte. On peut y louer les services de la troublante **Ayane** (cf. p. 99).

Les elfes akkyshans viennent régulièrement y écouler leur butin. Ces guerriers sans merci utilisent leurs *argiopes*, des embarcations légères spécialisées dans l'abordage, pour capturer des navires et réduire en esclavage équipages et passagers. Les navires des autochtones sont toutefois épargnés, en récompense de leur discrétion. Leur impunité est assurée par un signe de reconnaissance, une lanterne ovale qui produit une étrange lueur violacée.

• L'endroit qui a valu sa triste réputation à Sombrecôte est la **Crique sanglante** (Discipline/Ashinân). Une vingtaine d'années auparavant, un raid akkyshan s'y transforma en déroute. Des milliers de guerriers des Toiles d'Ashinân furent poursuivis et taillés en pièces alors qu'ils se repliaient en désordre vers leurs nefes. Les anciens racontent que la côte y est toujours rougie du sang des vaincus et que leurs fantômes s'y manifestent, particulièrement à la date anniversaire du massacre. L'endroit n'est cependant pas désert : les Akkyshans, qui y accostent régulièrement, ont installé là une base d'opération cachée. Ils préservent leur secret grâce aux superstitions, qu'ils alimentent en faisant perdre la raison aux rares curieux qui s'aventurent jusque là. Quant au massacre qui a eu lieu, la vérité dépasse la légende en horreur : les sorcières de la Veuve qui avaient fomenté ce raid contre la cité le firent délibérément échouer en prévenant le Duc. Elles purent ainsi à la fois tester l'efficacité des défenses de Cadwallon et procéder à un rituel majeur en se gorgeant de la souffrance et de la mort de leurs propres troupes. Ce rituel a installé de manière permanente une brume épaisse et lié à la crique les âmes des défunts, déformées par la douleur et les Ténèbres. La seconde partie du rituel doit permettre de contrôler ces esprits et de les envoyer à l'assaut de la cité, mais le Principe obscur peine à se manifester à proximité de Cadwallon, sous l'influence de Conscience. Patientes, les sorcières akkyshanes entretiennent leur sombre dessein en sacrifiant des esclaves à chaque anniversaire de ce sombre jour.

# TOUR DU REGARD

(47)

Attitude dominante : Discipline

FOI :  + 2

Cette immense construction cynwäll qui se dresse au sud de Cadwallon garde l'accès à la république de Lanever depuis la Cité franche. Sa silhouette gracieuse, ornée de balcons et de contreforts ciselés dans une pierre ivoirine, culmine à plus de cent mètres. La façade, changeante, est percée d'ouvertures qui apparaissent ou se fondent dans les murs de l'édifice selon les heures du jour. La nuit, la tour rayonne de multiples lueurs et reflets qui enchantent le regard.

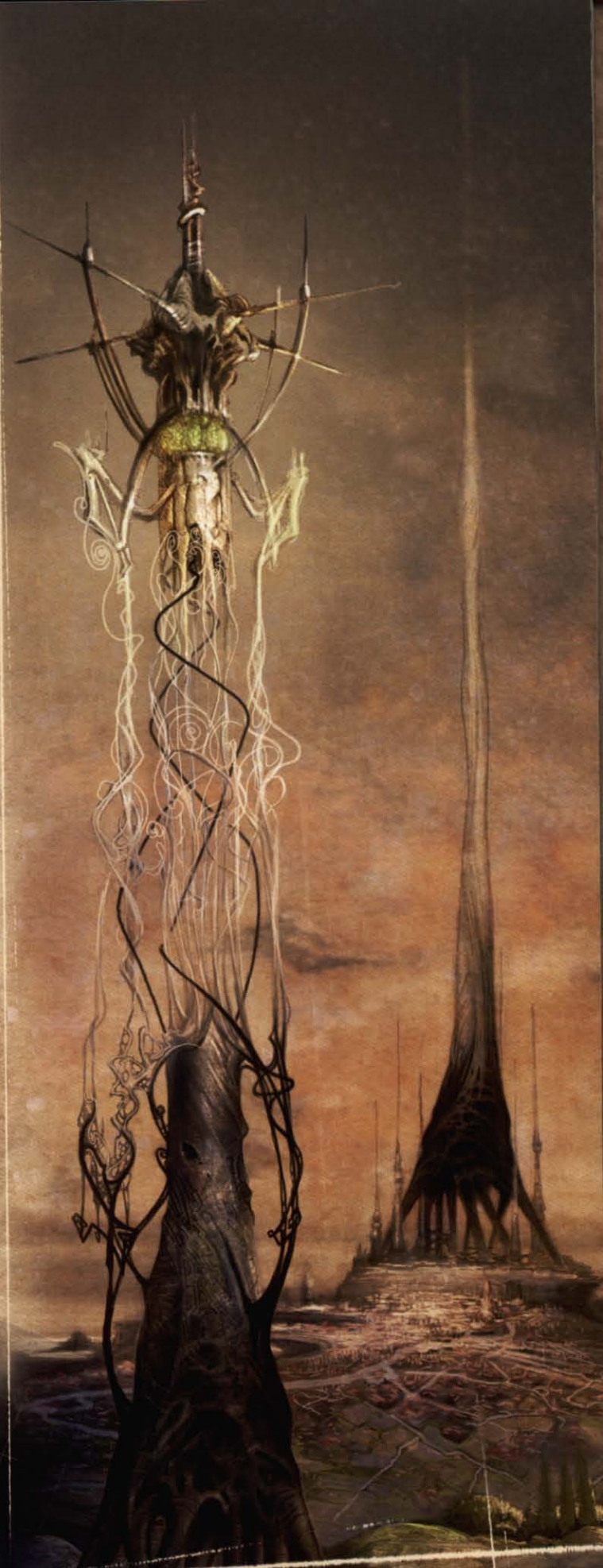
- Une enceinte crénelée enclot la vaste cour d'honneur et protège les étages inférieurs de l'anwë (communauté en cynwäll). La garnison est composée d'une centaine de selsýms ainsi que de quelques troupes plus aguerries, des échahîms et des asadars. Menés par le khidarým **Sylann** (cf. p. 99), ces soldats surveillent les incursions en Lanever et patrouillent quotidiennement à la lisière de la forêt des Anciens.

Au centre de la cour rayonne une fontaine lumineuse. Sa fonction n'est pas uniquement esthétique, car son éclat nocturne s'élève haut dans le ciel et est visible à des kilomètres. Un code subtil permet d'utiliser cette lumière pour transmettre des messages à l'attention de l'ambassadeur Dyrsin (cf. *Secrets volume 2*) aussi bien qu'aux dragons en vol.

- Passé le mur d'enceinte, on accède à la **Tour du regard** proprement dite, dont le sommet recèle une aire pour les dragons des cimes. À l'intérieur de la tour, entouré de ses suivants, vit l'Élerhem (Elfe/Dragon/Érudit 2, émissaire 3), littéralement « Celui qui regarde ». Ce Cynwäll, impassible derrière son masque nacré, délivre les autorisations d'entrée ou de commerce en territoire cynwäll. Nombreux sont ceux qui cherchent à s'attirer ses bonnes grâces : les messagers se pressent aux portes d'airain pour apporter missives et cadeaux. De gracieux constructs y assurent à toute heure l'accueil des visiteurs.

D'âge vénérable, l'Élerhem observe la vie et l'histoire de Cadwallon depuis que les siens l'ont abandonnée aux mains des Chiens de guerre. Il a également été chargé par l'Omýnsill d'une tâche moins officielle : s'approprier les mystères de la tour. Il y travaille avec un groupe d'héliantes qui s'aventure régulièrement dans les souterrains de Cadwallon.

Si un jour la corruption des Ténèbres venait à se répandre dans la Cité franche, l'Élerhem aurait le devoir de détruire les antiques mécanismes qui stabilisent la tour afin de provoquer son effondrement et bloquer ainsi l'accès à la république de Lanever.



# LES SOUTERRAINS

Les souterrains de Cadwallon sont le terrain de chasse de nombreux explorateurs en quête de richesses. Il y a sous la ville un fourmillement d'activités importantes, chacune ayant ses propres codes et ses propres règles. Il existe trois types de souterrains :

- **Habité** : Par manque de place en surface ou simplement pour investir un lieu abandonné, de nombreux sites souterrains de la Cité franche ont été colonisés. La tranquillité de ces lieux est propice au recueillement comme aux complots. De nombreuses factions se servent des grottes comme caches ou comme lieux de réunion. Par défaut, il s'agit de zones peu fréquentées ;

- **Inexploré** : Il s'agit des ruines sur lesquelles Cadwallon a été construite. De nombreux vestiges y attirent les fousseurs. Ce sont les zones les plus dangereuses, car elles recèlent d'anciennes protections magiques ainsi que des pièges et des créatures sauvages. Par défaut il s'agit de zones désertes ;

- **Fonds marins** : Les trésors enfouis sous les eaux qui entourent Cadwallon n'ont encore pas attiré l'attention des pillards. Les fonds marins demeurent un univers méconnu et de nombreuses légendes existent à leur sujet. Les explorateurs préfèrent se risquer dans les entrailles de Cadwallon plutôt que de s'aventurer sous plusieurs mètres d'eau, engoncés dans un scaphandre peu fiable et sans défense face aux prédateurs.

**Attention !** Il ne faut pas confondre habité et fréquenté – qui est un élément de jeu nécessaire à la gestion d'une opposition sur plateau (cf. p. 72).

# BAIE DES ÉPAVES

**Attitude dominante** : Opportunisme

**FOI** :  +2

**Zone** : Inexplorée, fonds marins

**Entrées** : À partir des multiples bras de terre qui composent le port du Kraken

- L'emblème de l'exploration de la baie est le Kalistro, un petit sous-marin mû par la vapeur. Commandé par un nain affublé de son éternel foulard rouge, le capitaine Kostaud, il passe presque autant de temps en réparations à quai qu'en mer. À son bord, l'équipage est typique de Cadwallon et donc cosmopolite : des mécaniciens, nains et humains, un shaman Wolfen et des plongeurs gobelins. Ces derniers sont assez aventureux pour se risquer sous l'eau.

- Peu de gens s'intéressent aux richesses que dissimulent les fonds marins de la baie. Pourtant, il semble que des bateaux mouillaient autrefois dans la baie en l'absence de port et on retrouve parfois des cargaisons jonchant le fond. Les plus chanceux remontent à la surface des coffres entiers d'objets et de parures en or massif.

- C'est ici que se trouve l'échoppe de **Nuart la Filoche** (cf. p. 97), qui loue ses services comme plongeur pour la récupération de marchandises ou le renflouage de bateaux.

Dans les eaux de la baie, la prudence est de rigueur car de nombreuses créatures rôdent. Le prédateur local le plus inquiétant est le requin-tigre, ainsi baptisé pour ses similitudes avec un fauve du Syharhalna. Il s'agit d'une expérimentation ratée de biopsistes de Dirz, qui s'en sont débarrassés dans les égouts. Une dizaine de requins-tigres ont donc rejoint les eaux du Kraken, dévastant l'écosystème avec une rapidité inquiétante. Il y a également des menaces plus insidieuses, comme les tisseuses : des méduses grégaires qui laissent dériver des filaments venimeux sur plusieurs mètres. Leurs malheureuses victimes sont paralysées et se noient, puis sont digérées tranquillement au fur et à mesure de leur décomposition.

- Les explorateurs des fonds marins évitent enfin soigneusement une zone effrayante de la baie qu'ils ont baptisée « **la route des morts** », située aux abords du fief d'Ogrokh. Des morts-vivants y circulent parfois en mystérieuses processions : des dizaines de pantins morbides encadrent la carcasse d'un cétacé, animée par la nécromancie pour servir de moyen de transport. Ils remontent le cours du fleuve Solhim, passent sous la chaîne du Béhémot et poursuivent en mer par le golfe de Leák Shear. Cette caravane discrète permet à Achéron d'acheminer des objets, des messages et surtout des gemmes de Ténèbres difficilement trouvable à Cadwallon.



## BIBLIOTHÈQUE EMMURÉE

**Attitude dominante :** Discipline

**FOI :**  +1

**Zone :** Habitée

**Entrées :** Trois portes se trouvent sur l'affleurement des anciennes carrières cynwälls, dans chacun des fiefs qu'elles traversent : l'Automate, Drakaër et le Rempart

Cette vaste bibliothèque s'étend sous un affleurement rocheux de la partie nord de Cadwallon. Elle est accessible uniquement par la ville basse, même si les visiteurs proviennent bien souvent de la ville haute. Dans cette pierre brute ont été taillées de multiples alcôves de toutes tailles, disposées sans ordre précis. Les différentes frises gravées rappellent l'art cynwäll ancien. D'innombrables livres, incunables, parchemins et tablettes y sont entreposés plutôt que rangés. Les ouvrages qui composent ces bibliothèques sont variés, tant par leurs origines que par leurs contenus. La plupart de ces livres parlent cependant du Joyau de Lanever lui-même. C'est ici que bon nombre d'explorateurs viennent chercher des réponses aux énigmes des souterrains. Le lieu est surveillé par un Élémentaire de Terre lié par les Cynwälls à ce lieu lors de sa création. Il a la faculté de se fondre dans la roche et peut ainsi surveiller les nombreux couloirs de son territoire. Sa fonction est de protéger la bibliothèque emmurée de toute dégradation ou tentative de vol. Ça et là, des portes sculptées à même la roche sont visibles, qui mènent à des salles annexes. Pour les ouvrir, il faut ranger certains livres dans un ordre spécifique, à l'intérieur d'une alcôve précise.

## LES TRÉSORS DE LA BIBLIOTHÈQUE EMMURÉE

Cet endroit regorge d'informations que l'on peut obtenir moyennant quelques ducats. Le coût est égal à dix fois le niveau du savoir recherché.

**Niveaux des informations disponibles :**

- Art (peinture, sculpture, musique et littérature) : 3
- Contrée (tout Aarklash) : 4
- Culture (toutes) : 4
- Entités (Élémentaires) : 4
- Histoire (Cadwallon) : 5
- Nature : 3
- Royaumes (Reflets de Cadwallon) : 4
- Symbolisme : 4

• **Les grottes lumineuses** (Élégance/Ordre de la Chimère) sont le lieu de réunion des membres de l'ordre de la Chimère (Élégance/Lion). L'entrée de ces salles est protégée par un couple d'étincelants capable de défendre l'entrée du souterrain ou de donner l'alerte en cas d'intrusion. Dans ces alcôves, de nombreux traités parlent des Royaumes inachevés et plus particulièrement de Creufond (cf *Secrets*, volume 2). L'Ordre se montre très intéressé par tout document ou artefact relatif à ce sujet. Il compte bien percer le secret de ce reflet de Cadwallon. On y croise régulièrement la jeune Juraane (cf. p. 97), obsédée par ses recherches sur les Sphinx.

• Les plus anciennes galeries, surnommées « **les tréfonds si-nieux** » (Discipline/Alliance ophidienne), sont le repaire d'un groupe d'ophidiens (cf. p. 55). Ces derniers ont décidé de se montrer au grand jour et d'affirmer leur emprise sur la ville. Pour cela, ils distillent leurs connaissances afin de s'attacher les services de diverses factions de la cité. S'ylice (Ophidien/Serpent/Émissaire 3, mage 2), se montre une personne très à l'écoute des fousseurs en quête de trésors.

## CHERCHE-FORTUNE

**Attitude dominante :** Opportunisme

**FOI :**  + 2

**Zone :** Habitée

**Entrées :** Le point central de Cherche-fortune se situe dans le quartier est de Soma, près de la falaise. Un souterrain donnant dans le quartier de la Hure, non loin de l'Écorchoir, permet également de s'y rendre.

Ainsi baptisé par les candidats à l'exploration, Cherche-fortune est un lieu aux allures de camp de base, débordant d'activité. Plusieurs galeries étayées de madriers ou de colonnes de pierres mènent à un village troglodyte creusé dans les parois d'une immense caverne. Une ouverture au sommet de la voûte, qui culmine à une trentaine de mètres, baigne les lieux d'une lueur blafarde et irréaliste. C'est le seul endroit où l'on peut acquérir un « droit de nuit », le permis officiel d'exploiter les richesses des souterrains sans être franc ligueur. D'antiques herses métalliques, gardées par la milice, barrent l'accès vers les fondations de la cité cynwäll. Après présentation du laissez-passer ou paiement de 50 ducats, on laisse les explorateurs s'enfoncer dans l'obscurité sur quelques dernières recommandations.

- Une succession de cavernes, appelée la **Brouette** (Adresse/Sanglier), propose tout le nécessaire pour tenter sa chance sous terre. Les nains y font commerce de leur connaissance de certaines zones des souterrains, cédant cartes et informations contre des commissions sur les découvertes. Des marchands ambulants attirent le chaland avec leurs étals éclairés, proposant matériel de fouilles, sources de lumière ou autres boussoles et instruments. On peut y acquérir des informations et du matériel fiables, pour peu que l'on y mette le prix : considérez la Disponibilité comme étant inférieure de 1 et augmentez le prix de vingt pourcents. La présence de l'aveugle **Boussole** (cf. p. 96) ne semble étonner personne et beaucoup viennent lui demander conseil.

- L'incontournable point de passage est le fameux **Cercle des explorateurs** (Opportunisme/Immobilis), bâtisse à la façade ornée de gargouilles et de sculptures inquiétantes, émergeant de la poussière calcaire. Des groupes remontant des souterrains y exhibent leurs dernières trouvailles ou colportent d'incroyables rumeurs sur les dangers du sous-sol. Souvent, des fousseurs passent une dernière soirée dans la chaude ambiance de la taverne du sous-sol avant de s'aventurer dans les entrailles de la Cité franche. Il arrive aussi qu'on y rencontre des mécènes ou des érudits venus commanditer une expédition visant à rapporter des antiquités précises. Des espions cynwälls veillent en permanence dans la bâtisse afin de surveiller la nature des découvertes des fousseurs. Ces derniers se font parfois dépouiller sans ménagement ou offrir une grosse somme pour que certains trésors restent entre les mains des Dragons.

- Les dédales de Cherche-fortune mènent tous aux **ruines de l'ancienne cité cynwäll**. Les premières galeries ont depuis longtemps été vidées de toutes leurs richesses et il faut maintenant s'enfoncer profondément pour trouver des zones inexplorées. Le danger est omniprésent car de nombreux pièges magiques, constructs et autres protections sont encore actifs et protègent jalousement l'héritage des anciens.

## COUR DES CENDRES

**Attitude dominante :** Hargne

**FOI :**  + 3

**Zone :** Habitée

**Entrée :** Une grotte située dans le quartier de la Bonne mine, dans le fief de l'Automate.

Dans un renforcement rocheux, là où l'air vicié du marécage est le plus insupportable, se situe l'entrée menant à la cour de Sophet Drahas. Une grande porte de pierre, portant l'emblème de la maison Mantis, se dresse sur le mur du fond. Elle est gardée en permanence par une douzaine de paladins noirs. La cour des cendres attire de nombreux curieux.

- Dans la **basse-cour** (Hargne/Immobilis) se regroupent ceux qui ont perdu tout espoir et qui sont prêts à vendre leur âme pour sortir de la misère. Quelques bâtisses délabrées ont été construites avec du bois flotté provenant de la baie. Ici, tous se regardent de travers, se provoquent et défendent chèrement leur territoire et leur nourriture ; l'instinct de survie y est exacerbé à l'extrême. Ils sont des milliers à vivre sur cette place, attendant le jour où, lors de sa visite hebdomadaire, le sombre cortège les remarquera.



# ÉGOUTS

C'est un vivier d'êtres prêts à tout, dont on peut acheter les services à très bas prix. Nombre d'entre eux sont employés par les aventuriers pour servir d'éclaireurs dans l'exploration des souterrains les plus dangereux. La mortalité est importante parmi les malheureux qui résident ici ; leurs corps sont récupérés par les nécromanciens, qui les utilisent pour leurs recherches magiques. C'est également un champ d'expérimentation où les séides de Sophet Drahas testent de nouvelles maladies ou de nouveaux poisons, sans attirer l'attention des autorités.

- La **place d'Évaël** (Opportunisme/Gilde des Usuriers) tient son nom de l'ancienne amante de Sophet Drahas, alors qu'il n'était pas encore l'ambassadeur des Obscurs à Cadwallon. Sur cette place se trouvent les principaux chefs des groupes de miséreux. Ils y font régner leurs propres lois et gouvernent la basse-cour.

Il arrive qu'une procession de fossoyeurs s'attarde devant certains sujets et les emmène avec elle dans le manoir de Sophet Drahas. Tout le monde ignore ce qu'ils deviennent, mais c'est un sort envié, forcément plus agréable que misère quotidienne de cette cour des miracles. En réalité, les plus forts sont recrutés par les Usuriers, tandis que les autres sont sacrifiés à Béliat ou transformés en morts-vivants.

- L'**ossuaire des cendres** (Discipline/Sophet Drahas) est la salle du trône de Sophet Drahas, où il reçoit les émissaires et les ambassadeurs souhaitant s'attirer ses bonnes grâces. L'immense trône, entouré d'un tas d'ossements, domine cette grande pièce voûtée, où le seigneur des lieux aime à créer de nombreux pantins. C'est ici que se regroupent les âmes damnées du Roi des cendres : **Aïnoa l'Impardonnée** (cf. p. 99) et **Yh-Azahir le Dément** (cf. *Manuel des joueurs*, p. 245) et bien d'autres puissants qui ont succombé aux noires promesses du dignitaire d'Achéron.

**Attitude dominante** : Adresse

**FOI** :  + 1

**Zone** : Inexplorée

**Entrées** : Elles sont nombreuses et très différentes les unes des autres. Les bouches d'égouts peuvent être gardées, fermées avec un cadenas, piégées ou encore à l'abandon.

Lors de leur installation sur les ruines de la cité cynwäll, les Chiens de guerre ont découvert sous la ville haute un réseau de canalisations, destiné à charrier les eaux usées jusque dans la baie en contrebas. Les nouveaux habitants de Cadwallon se sont approprié ces égouts. Avec l'extension de la ville et de ses bas-quartiers, il a fallu créer de nouvelles canalisations et les raccorder au réseau cynwäll. Cette entreprise a été compliquée par la nature instable du sol. La guilde des Architectes a alors décidé de faire passer les tuyaux en surface. La ville basse est donc traversée par de grandes canalisations qui surgissent de manière chaotique du sous-sol. Certains quartiers pauvres ne sont pas raccordés aux égouts et se débarrassent de leurs déchets à l'aveuglette.

Parallèlement à ce réseau, des cuves souterraines sont aménagées pour stocker le trop-plein d'eaux usées. Les mécanismes permettant d'ouvrir et de fermer ces vannes sont contrôlés par la guilde des Égoutiers.

Les égouts sont souvent utilisés pour de sombres besognes : infiltrer la ville haute, servir de lieu de rendez-vous ou piéger des rivaux dans les salles inondables.

Voici quelques-uns des endroits remarquables de cet enchevêtrement de canaux.

- La **Bombonne** se situe dans les souterrains des fiefs de la Hure et de Drakaër. Cette succession de bassins est le repère d'un groupe de chiffonniers. Ces derniers collectionnent les déchets de la cité, qu'ils gardent jalousement dans des bassins de décantation vides après les avoir méticuleusement inventoriés. Des dizaines de milliers d'objets sont entreposés là, témoins muets du foisonnement culturel et de l'histoire de la cité. Mené par **Vytriol** (cf. p. 98), ce groupe est capable d'apprendre beaucoup de choses d'un simple objet ; la Milice vient même parfois demander conseil aux « bombonniers » pour faire parler un indice. On y trouve également des souffleurs, occupés à chasser la vermine à l'aide de gaz toxiques, dans le but de protéger la précieuse collection de la Bombonne.

- L'**oasis** est le nom donné à un ensemble de galeries à la chaleur et à l'humidité élevées. Ce réseau s'étend principalement sous Bourghiéron et sous Ogrokh. La plupart des fousseurs ignorent que ce lieu abrite des Élémentaires d'Eau, qui se cachent ici depuis la tentative d'invasion menée par les dirigeants d'Anfebria. La présence de ces espions au cœur de la Cité franche n'a pas encore été découverte. Une telle information risquerait de semer le trouble dans la diplomatie avec le reflet d'Eau (cf. *Secrets, volume 2*).



## ENTRAILLES VÉGÉTALES

**Attitude dominante :** Subtilité

**FOI :** + 2

**Zone :** Inexplorée

**Entrées :** Bosquet au sud de la rue Morgue (Soma) ; bosquet au nord de l'Incarnat (Ogrokh) ; bosquet à l'ouest de l'Écorchoir (Hüre).

Les entrailles végétales sont un réseau de tunnels de petite taille, dont l'origine reste inconnue. Ces souterrains doivent leur nom à l'étrange végétation qui s'est développée sur leurs parois. D'immenses plantes rampantes ont colonisé les lieux, brisant la roche de leurs racines. La végétation luxuriante rend l'exploration très difficile. Certains passages sont totalement obstrués, d'autres aboutissent à des parois rocheuses ornées d'étranges symboles associés aux croyances ophidiennes.

Les entrailles végétales sont une émanation de Désir et celles qui aboutissent à la surface donnent naissance à des bosquets féériques.

- **L'effeuillage** est un ensemble de tunnels contrôlé conjointement par les guildes des Couturiers et des Tailleurs. Ils en utilisent les nombreuses espèces végétales pour concevoir de nouveaux textiles plus résistants, plus soyeux ou dotés des propriétés surprenantes. Dans les quartiers nobles de la ville, les feuilles de pourpale – nom donné par les marchands à l'une des plantes feuillues qui tapissent ces souterrains – servent à la composition de vêtements extravagants très prisés, dont les couleurs varient en fonction de l'humeur du porteur.

- Les **Entrailles du désir** (Éléance/Immobilis) se situent dans les bas-fonds de la Hüre. La récolte d'élegratia y est contrôlée par une poignée de trafiquants travaillant pour la guilde des Nochers. Ces derniers ont découvert les propriétés narcotiques de cette délicate fleur rouge qui pousse dans les souterrains. Depuis peu, on trouve même des fleurs du désir ça et là dans les rues de Cadwallon ; les trafiquants tentent de dissimuler ce fait afin de conserver leur monopole.

## GOUFFRE HURLANT

**Attitude dominante :** Adresse

**FOI :** + 1, + 2

**Zone :** Inexplorée

**Entrées :** Un puits d'accès mis à jour lors de la démolition d'une bâtisse dans l'Apropa. Une voie d'écoulement des eaux à l'est d'Ogrokh, au niveau de l'Empan.

Ce labyrinthe de grottes naturelles était encore il y a peu nommé « le Gouffre chantant ». Des cavités façonnées par les eaux, emplies de concrétions calcaires, s'y étendent sur des lieues. Dans la quiétude des profondeurs, les écoulements d'eau et les cascades de gouttelettes forment une mélodie captivante. Une végétation inquiétante s'est développée dans les grottes les plus vastes : mélange de lianes, de lichens géants et de fougères. On peut apercevoir à plusieurs endroits des vestiges de parois métalliques et des puits d'accès aux portes oxydées, qui servaient sans doute à l'extraction de roche.

## LES VÊTEMENTS VÉGÉTAUX

Les propriétés offertes par les étranges plantes des entrailles de Cadwallon sont très nombreuses et beaucoup restent à découvrir. Quelques-unes sont néanmoins couramment utilisées par les Cadwës, grâce à la guilde des Tailleurs.

Les vêtements végétaux ne peuvent se cumuler avec une armure, quelle qu'elle soit. Ils sont fragiles et vulnérables au feu, au froid et à une immersion prolongée.

- **Atours pourpres :** Ce vêtement offre une Protection de 2 sans aucun malus. Son apparence est celle d'un vêtement ordinaire, taillé dans un tissu très serré.

- **Cape pâle :** Elle permet d'augmenter de trois points la difficulté des tests de Guetter/DIS visant à sentir son porteur.
- **Cape de ronces :** Au corps à corps, le porteur ajoute 1 au modificateur de Dommages de son arme si elle lui donne une allonge strictement inférieure à 5.
- **Tablier fleuri :** Cet étrange tablier augmente les capacités de déplacement de son porteur. Il lui permet d'effectuer un quart de tour gratuit supplémentaire à chacun de ses déplacements.
- **Tunique du lys :** Le porteur gagne un bonus de 1 à sa Maîtrise pour s'opposer à une confession ou à une manipulation.

Article	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Atours pourpres	CAD	Oui	7	1 kg	100 D
Cape pâle	CAD	Non	8	2 kg	150 D
Cape de ronces	CAD	Oui	8	3 kg	200 D
Tablier fleuri	CAD	Oui	6	1 kg	100 D
Tunique du lys	CAD	Oui	6	2 kg	150 D

• Le **brame du cornu** (Adresse/Cerf) se réunit dans les premières grottes du Gouffre hurlant. Ces traqueurs Druens proposent leurs services comme guides. Mais depuis peu, ils ne s'aventurent plus dans les grottes que pour une petite fortune. En effet, le chant de l'eau est maintenant troublé par des hurlements effrayants et des faves refluent parfois précipitamment à la surface, mettant en fuite les riverains. Des érudits estiment qu'un glissement de terrain a libéré des prédateurs particulièrement voraces. Il s'agit en fait d'une aberration prime (cf. p. 124), délivrée de sa prison par un tremblement de terre. D'autres types de clones ont également été libérés et hantent dans les souterrains.

• Les **égouts moisissants** (Hargne/Immobilis) est le nom donné à la partie la plus humide du Gouffre hurlant. Les parois en sont couvertes d'une végétation dense et oppressante. Des aventuriers se risquent dans le gouffre pour capturer les faves et créatures étranges qui y vivent. Un commerce fructueux s'est établi, magiciens ou érudits payant à prix d'or ces curiosités. La chasse sous terre n'est pas aisée et toutes les proies ne sont pas sans défense, comme « les étrangleuses », des faves chasseresses aux longs appendices préhensiles. **Velours** (cf. p. 98) est l'une des personnalités incontournables de ces souterrains.

## TOMBEAU DES MASQUES

**Attitude dominante :** Discipline

**FOI :**  +1,  +1

**Zone :** Habitée

**Entrées :** Un long boyau s'enfonçant au cœur d'un des piliers de Drakaër.

Bien qu'il ait été découvert depuis seulement quelques mois, ce réseau de caves sculptées a déjà été visité de nombreuses fois. Il s'agit de l'une des dernières caches de l'Utopie du Sphinx, datant de l'époque où elle s'opposait aux Ophidiens. Le tombeau, à l'origine un de leurs sanctuaires, fut découvert par les Ophidiens. Les assaillants se sont retrouvés pris au piège par des masques, qui les ont enfermés pour se protéger. Des restes d'objets usuels ainsi que des ossements ont été retrouvés à l'intérieur. Réparties autour d'un couloir central, des dizaines de pièces sont accessibles. Sur les portes de chacune d'elles, des masques ouvragés, aussi appelés aalshem, sont accrochés. Si certains sont simplement décoratifs, d'autres semblent avoir des fonctions plus complexes, dissimulant des pièges ou fermés par des serrures très ouvragées. De nombreuses pièces n'ont pas encore pu être ouvertes. La plupart de ces masques ont déjà été récupérés par des pilleurs et échangés au sein des cercles de collectionneurs.

## LES VISAGES DU SPHINX

Porter l'un de ces étranges masques peut donner un avantage à son porteur, mais il peut parfois s'avérer dangereux de jouer avec la technologie du Sphinx.

Vous pouvez créer des aalshem donnant les mêmes effets de jeu qu'un des signes particuliers suivants : Autorité, Bravoure, Chance, Juste, Résolution ou Stratège. Cet effet dure 1d6 rounds et le masque est limité à deux activations par jour.

À chaque utilisation, le meneur de jeu lance 2d6. En cas de double, l'esprit du Sphinx s'empare temporairement (2d6 rounds) de la psyché de son porteur et le force à tenter de rejoindre le tombeau des masques pour retrouver sa place.

Certains aalshem sont également capables de donner à leur porteur des visions du passé, souvent liées à des épisodes marquants de l'histoire de l'Utopie du Sphinx.

Dans les tavernes environnantes, il est possible d'entendre toutes sortes d'histoires inquiétantes sur des masques qui changeraient d'expression. Plusieurs aventuriers auraient sombré dans la folie en étant confronté à ce phénomène que les esprits les plus influençables nomment déjà la « malédiction des masques ».

• Les **Balafres d'ivoire** (Ténèbres/Hydre) regroupent un ensemble de grottes colonisées par un groupe de Possédés de Mid-Nor. Ils se sont mis en quête des masques afin de les utiliser par le biais d'enchantelements chtoniens, pour les lier à leurs poupées canopes et ainsi corrompre la technologie des Sphinx. Il arrive donc de croiser ces étranges créatures toutes couturées portant un masque d'ivoire, au visage neutre... Vision pour le moins perturbante.

• La **salle des engrenages** (Lumière/Immobilis) est l'une des cavernes qui pose le plus de problèmes aux explorateurs. Un ensemble complexe de masques de tailles différentes forme une frise d'engrenages en guise de serrure à une porte de métal. Cette dernière protège une salle liée aux reflets de Cadwallon. Cette salle a servi de point de départ à l'exil de l'Utopie du Sphinx. Elle lieu recèle de nombreux documents liés à leurs recherches magiques. Des campements de fortune ont été installés devant cette frise métallique ; des fousseurs s'acharnent à percer le mystère de cette porte, espérant beaucoup des trésors qu'elle protège. L'un des plus anciens à s'intéresser à ce mystère est un homme nommé **Baliak** (cf. p. 96), qui s'est juré d'ouvrir cette porte.

*Livre II*

---

LA CITÉ DES VOLEURS

---





*La Cité  
des voleurs*  
**L'EXPERIENCE**

Une fois de plus, l'aube m'apporte le plaisir de contempler la floraison exubérante des bosquets féeriques qui se développent au cœur même de l'hiver. Quel spectacle étonnant que cette végétation luxuriante, ces pousses parées de vert tendre qui percent l'épaisse couche de glace et de boue mêlées. Dans le silence ouaté d'un matin neigeux, je marche lentement, humant l'air glacé à la recherche d'une fragrance connue. Je me sens terne, flétri, les pieds meurtris par la morsure du froid. Pourtant, je suis captivé par le charme de Cadwallon. Ainsi parée de son manteau de neige et de fleurs, sa beauté fait oublier les rues crasseuses et les bâtisses délabrées. Cette cité me tient en son sein, plus sûrement qu'aucune femme ne saurait le faire. Tour à tour charmeuse et traîtresse, Cadwallon sait parler au cœur de chacun et y faire naître les rêves les plus fous.

Mes entrailles se nouent douloureusement, me laissant à genoux dans la neige, privé de forces. Le manque arrive et avec lui la douleur. Il faut que je trouve au plus vite ce que je suis venu guérir, l'amer réconfort de ma vie vacillante : la fleur du désir. Une fleur délicate, au parfum entêtant, qui ne pousse qu'à Cadwallon. Cette plante à la floraison imprévisible, je lui dois ma débécance, moi qui narraï par monts et par vaux d'héroïques épopées et mangeais à la table des puissants... Par mes mots, un monde de légendes naissait ; hommes et créatures s'animaient au bout de mes lèvres devant une foule suspendue au fil de mon imagination. À présent, mes contes sonnent creux. Je suis tout juste bon à gagner un maigre repas en récitant quelque farce de mon cru.

Certes, au début, le simple fait de m'enivrer du diabolique parfum m'était la plus douce des muses. Quel fou ai-je été de croire qu'en inspirant sa fragrance, je nourrissais ma propre inspiration ! Autour de moi, tout se transformait, se parant du plus vif des éclats. La moindre de mes sensations engendrait une nouvelle épopée.

Sitôt le parfum éventé, quelle désillusion... Tel un éphémère décor de théâtre, le tableau se déchirait, dévoilant la morne réalité, me laissant aigri et désemparé.

Dans ma folie, j'ai commencé à infuser les fleurs pour en extraire toute l'intensité, puis j'ai découvert l'art de la distillation. Aujourd'hui, même l'esprit du désir, ce mélange d'alcool et de suc de fleurs suffét à peine à me tirer de la torpeur.

Chaque matin me voit errer, tremblant et nauséux, cherchant fébrilement les délicats boutons qui s'épanouissent avec les premiers rayons du soleil. Cruelle bizarrerie de la nature, cette plante croît et fleurit où et quand bon lui semble, un jour dans une cour ombragée, le lendemain sur un toit... Ainsi, chaque matin, il faut se remettre en quête, sans autre certitude que celle de souffrir mille tourments faute de la trouver. Surveiller les rêveurs éperdus qui, eux aussi, soupirent après ses pétales ; parfois s'allier un temps ou encore se battre.

Je sais qu'un jour prochain je ne me lèverai pas, enivré pour de bon par ces rêves.

Les règles d'expérience simulent la maturation des personnages au cours de leurs aventures. Les affrontements auxquels ils survivent et les secrets qu'ils apprennent sont autant d'occasions de mûrir et de devenir plus forts. Ce gain de maturité est mesuré par les points d'expérience (PE) que les personnages accumulent au cours de leurs aventures. Les règles qui suivent complètent celles exposées dans le *Manuel des joueurs* (cf. pp. 130-131).

Les PE sont distribués par le MJ à la fin de chaque séance de jeu, que le scénario joué soit arrivé à son terme ou pas. Chaque PJ reçoit la même quantité de PE, déterminée par les objectifs du scénario et la façon dont ils ont été remplis par les francs ligueurs. En outre, le MJ peut attribuer une prime individuelle à certains PJ. Ces primes exceptionnelles récompensent une interprétation particulièrement brillante, l'accomplissement d'une quête personnelle ou encore une action d'éclat spectaculaire.

Les scénarios officiels de *Cadwallon* comportent un tableau résumant l'expérience que rapportent les objectifs. Ces montants sont indiqués sur une base individuelle : chaque PJ reçoit le nombre de PE indiqué.

## C'EST COMBIEN ?

La quantité de PE correspondant à chaque objectif est indiquée dans le tableau ci-contre. En principe, un scénario joué en un après-midi devrait rapporter environ 1 000 PE, s'il est couronné de succès. Ce même scénario peut rapporter jusqu'au double si les PJ parviennent à remplir tous les objectifs de ce scénario.

En effet, un scénario doit comporter plusieurs objectifs : un principal et plusieurs secondaires. Ainsi, même si les PJ ne réussissent pas complètement le scénario, ils peuvent tout de même gagner quelques PE. De même, il existe plusieurs degrés à la réussite, selon le nombre d'objectifs secondaires remplis par les PJ. Les scénarios officiels présentent un grand nombre d'objectifs, dont certains n'ont que peu de chances d'être remplis par les francs ligueurs. Le montant en PE de ces objectifs est surévalué afin de récompenser les PJ particulièrement audacieux et efficaces.

### POURQUOI TANT DE PE ?

Certains joueurs seront peut-être surpris de la quantité de PE associée à chaque objectif et de la « moyenne » de 1 000 PE par scénario. Ce n'est pas une erreur. *Cadwallon* est prévu pour offrir aux joueurs une progression constante et la sensation de « gagner » quelque chose à chaque séance, ou presque. À moins d'échouer dans l'accomplissement d'un scénario, ils peuvent acquérir ou améliorer un talent au terme de celui-ci.

De même, il peut paraître surprenant que le montant en PE associé à chaque catégorie d'objectifs augmente, puisque le montant des dépenses n'augmente pas avec la valeur du talent ou de l'attitude améliorée.

Cette « avalanche » de PE s'explique de deux façons. D'une part, pour conforter le sentiment des joueurs d'avoir accompli un haut fait, la récompense en PE doit correspondre à l'importance des événements vécus. D'autre part, si la quantité de PE nécessaire à une amélioration précise ne varie pas, les améliorations souhaitées par les joueurs varieront probablement au cours du temps : lors des premières parties, ils chercheront à améliorer leur éventail de talents (500 PE), mais ils se tourneront par la suite vers les signes particuliers (2 000 PE) et les attitudes (5 000 PE). Les gains doivent donc augmenter avec les aspirations des joueurs !

## LES OBJECTIFS

Au cours d'un scénario, les PJ remplissent des objectifs qui les mènent au dénouement de l'intrigue. En principe, le libellé indique de façon évidente comment y parvenir : « libérer la princesse », « découvrir l'assassin », etc. Il est conseillé de toujours formuler un objectif à l'aide d'un verbe pour que la manière de le remplir soit évidente.

Si un objectif n'est rempli que partiellement, il appartient au MJ de déterminer si les PJ ont droit à l'intégralité, à une partie, ou à aucun des PE associés à cet objectif. Par exemple, si les PJ libèrent la princesse mais que cette dernière meurt au cours de l'évasion, le MJ peut décider que les PJ ne méritent aucun PE. En revanche, s'ils découvrent l'identité de l'assassin sans parvenir à le faire juger, le MJ peut leur attribuer une fraction des PE, jugeant que ce n'est que partie remise.

À la fin de chaque séance, le MJ octroie aux PJ les PE de tous les objectifs remplis, que le scénario soit fini ou pas.

Le tableau ci-contre indique des fourchettes de récompense en PE pour chaque type d'objectif que les PJ peuvent accomplir au cours d'un scénario. Ces valeurs indiquent les PE attribués à chaque PJ.

- **Objectif mineur :** Remplir un tel objectif n'affecte la vie que de quelques individus sans grande importance pour la Cité franche. Il s'agit d'une intrigue familiale, d'un problème personnel ou d'un petit larcin. Cela peut également être un objectif annexe à une mission plus importante, comme conserver l'anonymat d'un employeur ou ne pas se faire repérer par la milice.



## EXPÉRIENCE

OBJECTIF	PE
Mineur	100-500 PE
Local	500-1 000 PE
Stratégique	1000-2500 PE
Mystique	2500-5000 PE

DUEL	PE
POT compris entre 1 et 5	POT x 50 PE
POT compris entre 6 et 10	POT x 100 PE
POT compris entre 11 et 13	POT x 200 PE

PRIME	PE
Action d'éclat	100-300 PE
Idée géniale	100-300 PE
Interprétation	100-500 PE
Quête personnelle	100-500 PE

• **Objectif local** : Un quartier, un fief ou des individus pouvant peser sur le destin de Cadwallon sont impliqués. Pourtant, celui-ci n'est pas infléchi de façon certaine ou immédiate. Il peut s'agir d'un crime impliquant un proche d'un Pair (mais pas le Pair lui-même), de la découverte d'un vestige archéologique mineur ou encore de l'inculpation d'un membre subalterne d'une guilde.

• **Objectif stratégique** : Le destin de Cadwallon peut se jouer. En accomplissant un tel objectif, les PJ modifient directement et drastiquement le destin de la Cité franche. Ils ont sauvé ou bien évincé un Pair ou un membre influent d'une guilde. Ils ont découvert un vestige archéologique majeur ou révélé un secret historique de la cité.

• **Objectif mystique** : Le destin d'Aarklash est en jeu. Bien des secrets enfouis sous Cadwallon sont liés au Rag'narok et à la genèse de la Création. En accomplissant un tel objectif, les PJ interfèrent dans le jeu des dieux et des Incarnés. Ils mettent à jour l'origine de la cité et élucident une partie de l'énigme de Désir.

• **Duel** : Un affrontement entre les PJ et un PNJ ou une créature dangereuse, important au regard de l'intrigue. Le montant en PE qui lui est associé dépend du POT de l'ennemi défait.

Le MJ ne doit pas hésiter à créer des objectifs secondaires, ni même à les localiser physiquement sur le plateau de jeu d'une opposition : découvrir la statue ophidienne dans la zone X, actionner l'interrupteur de la salle Y, etc.

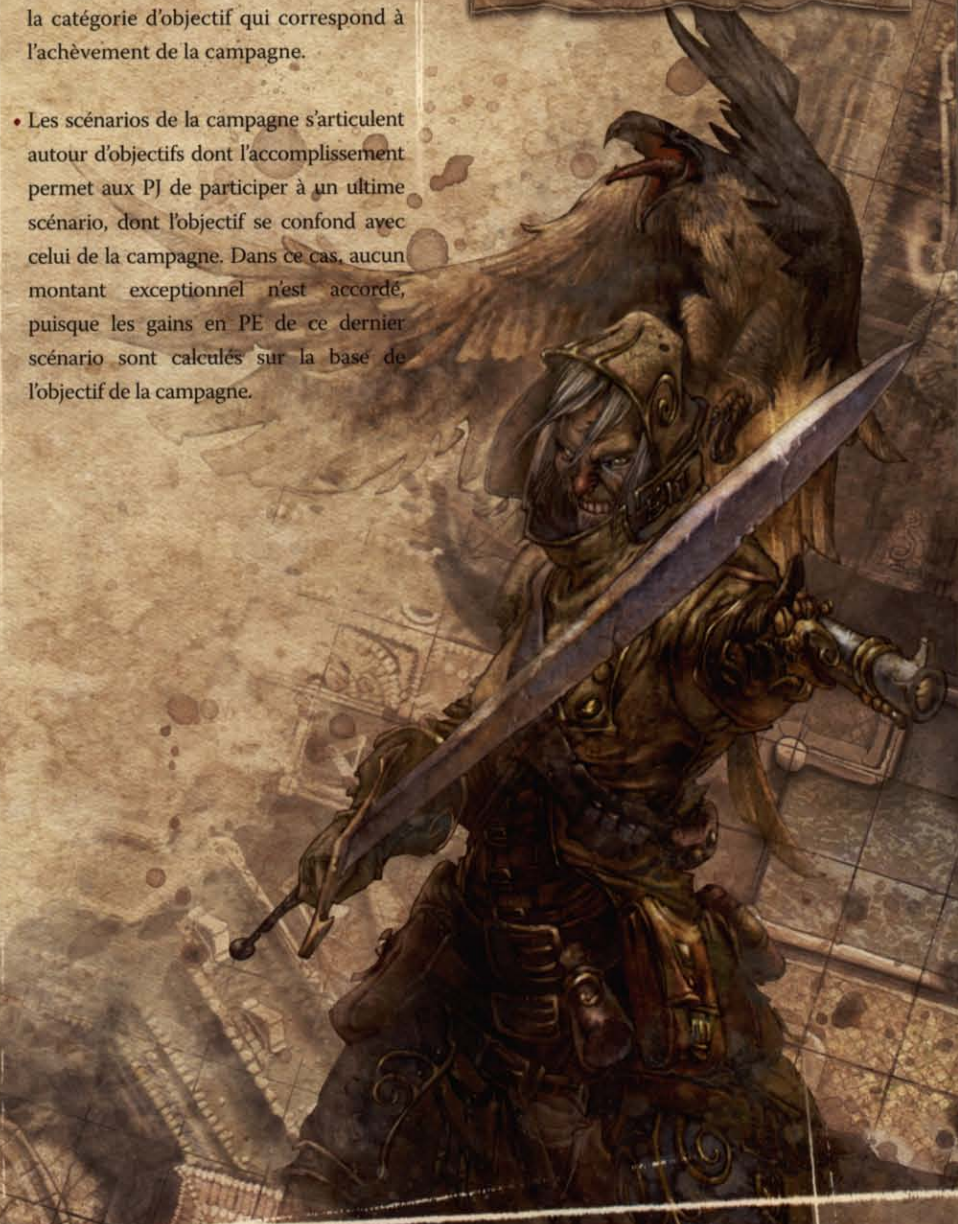
Pour déterminer et quantifier les objectifs d'un scénario, le MJ doit envisager l'ampleur de ses conséquences. Cela lui permet de déterminer la catégorie de son objectif principal. Les autres objectifs doivent être d'une catégorie inférieure. Selon le nombre d'objectifs que comporte un scénario, la longueur de celui-ci ainsi que le Potentiel des PJ, le MJ est invité à moduler le montant en PE de chaque objectif.

Ainsi, le montant associé à chaque objectif devra être plus élevé si ces derniers sont peu nombreux, si les PJ ont un Potentiel élevé et si la partie est longue.

En outre, certains MJ organisent leurs scénarios en une longue campagne, chaque scénario rapprochant les PJ d'un très important secret. Deux cas de figure peuvent alors se présenter :

• Les objectifs principaux de chaque scénario de la campagne sont autant d'étapes menant au secret de la campagne. Dans ce cas, le MJ devrait attribuer aux PJ un bonus de PE à la fin de la campagne pour en récompenser l'accomplissement. Ce bonus devrait être égal au montant le plus bas pour la catégorie d'objectif qui correspond à l'achèvement de la campagne.

• Les scénarios de la campagne s'articulent autour d'objectifs dont l'accomplissement permet aux PJ de participer à un ultime scénario, dont l'objectif se confond avec celui de la campagne. Dans ce cas, aucun montant exceptionnel n'est accordé, puisque les gains en PE de ce dernier scénario sont calculés sur la base de l'objectif de la campagne.



## LES PRIMES

Tout comme les objectifs, les primes sont rangées en catégories.

**Action d'éclat :** Le PJ s'est distingué au cours de la séance en sauvant la mise à sa ligue, en faisant preuve d'une audace particulière ou en accomplissant un acte héroïque. Dans la mesure où ce genre d'action est souvent nécessaire à l'accomplissement d'objectifs, le MJ ne doit accorder cette prime que pour une action particulièrement spectaculaire et efficace.

**Idee géniale :** Alors que la ligue ne disposait pas encore de la moitié des indices de l'enquête, le joueur a eu un trait de génie et a démasqué le coupable. Ou bien il a répondu à l'énigme avant que le MJ n'ait fini d'énoncer celle-ci. Comme la plupart des scénarios nécessitent que les joueurs comprennent l'intrigue, cette prime ne doit être accordée que lorsque l'idée du joueur prend le scénario, et le MJ, de vitesse.

**Interprétation :** Donner vie à son personnage est aussi important qu'accomplir la mission. Lorsqu'un joueur amuse les autres par une interprétation exceptionnelle de son franc ligueur, il a droit à une prime. Cependant, pour ne pas favoriser le cabotinage, le MJ est invité à n'accorder celle-ci que lorsque l'interprétation a un lien avec le scénario (un choix moral difficile imposé par la mission, par exemple) et qu'elle ne se fait pas au détriment du temps de parole des autres joueurs.

**Quête personnelle :** Au fil des aventures, chaque PJ développera son propre réseau de relations et ses propres ambitions. Certaines d'entre elles se concrétiseront au cours de « mini-aventures » ou de petites scènes intégrées aux scénarios du MJ. Lorsque le PJ mène une telle quête à son terme, il a droit à une prime. Toutefois, résoudre un problème quotidien ne suffit pas, il faut que cette quête ait des conséquences à long terme pour le personnage ou pour la Cité franche.

## L'EXPÉRIENCE DES PNJ

Par défaut, les PNJ ne gagnent pas de PE au cours des aventures des PJ. La raison en est simple : il s'agit de l'aventure des PJ. Même si ces derniers n'en sont pas les acteurs les plus puissants, ils en sont les éléments déterminants. Il s'agit bien de leur histoire, et ce sont eux qui en ressortent transformés. En outre, il serait extrêmement fastidieux pour le MJ de garder la trace des PE accumulés par tous les PNJ et de modifier leurs fiches.

Toutefois, certaines campagnes offriront à un PNJ un rôle particulier, justifiant qu'il gagne des PE. Pour cela, ce PNJ doit remplir deux conditions. Tout d'abord, il doit être récurrent, c'est-à-dire apparaître dans plusieurs scénarios de la campagne ; il ne peut gagner des PE qu'au cours de ceux-là. Ensuite, son évolution doit être un enjeu de la campagne. Il s'agit peut-être d'un jeune nécromancien ambitieux

qui cherche à acquérir suffisamment de pouvoir pour provoquer une marée des morts. Le rythme auquel il gagnera des rangs de métiers et des points d'attitude est alors déterminant. À l'inverse, les PJ ont peut-être la charge d'une jeune noble cadwée qui doit apprendre au plus vite à gérer un fief et à se débrouiller seule dans l'arène politique de Cadwallon.

- **Si le PNJ est un allié des PJ**, il gagne autant de PE que ces derniers sur les sujets le concernant ou auxquels il a participé, abstraction faite des éventuelles primes.
- **Si le PNJ est un ennemi des PJ**, il gagne les PE correspondant aux objectifs que les PJ n'ont pas rempli au cours du scénario. Contrairement à ces derniers, il ne gagne ces PE qu'à la fin du scénario, une fois qu'il est trop tard pour remplir ces objectifs.

Dans l'un ou l'autre cas, les PNJ ne gagnent des PE que s'ils apparaissent ou doivent apparaître dans le scénario.

## OPTION AVANCÉE : METTRE EN SCÈNE L'EXPÉRIENCE

Comme il est précisé dans le *Manuel des joueurs*, l'acquisition d'une amélioration par le biais des PE est immédiate. Toutefois, si le MJ et les joueurs le désirent, la maturation du personnage peut être mise en scène de l'une des façons suivantes :

- **Changement de cap :** Si le joueur dépense ces PE d'une façon qui modifie profondément son personnage (nouveau métier, signe particulier atypique, etc.), le MJ peut lui demander d'expliquer les raisons de ce changement et de décrire la scène ;
- **Entraînement :** Le MJ décrit une courte scène au cours de laquelle le PJ s'entraîne pour formaliser les « trucs » qu'il a appris au cours de sa dernière aventure. Éventuellement, il peut demander au PJ de décrire lui-même cet entraînement, spécifique à la caractéristique effectivement améliorée. Si le PJ dispose d'un haut rang dans le métier concerné ou d'un POT élevé, ce n'est pas lui qui subit l'entraînement : il enseigne à des élèves et c'est en leur apprenant à être meilleurs qu'il s'améliore lui-même ;
- **Interrogation mystique :** Le MJ décrit une courte scène au cours de laquelle le PJ s'interroge sur les événements récents qu'il a vécus et leur impact sur sa vie. Éventuellement, il peut se livrer à un jeu de questions réponses avec le joueur pour que celui-ci puisse interpréter cette interrogation.

En principe, chacune de ces mises en scène ne prend pas plus d'une journée fictive pour le personnage.

## OPTION AVANCÉE : L'EXPÉRIENCE DES PJ

Les règles du *Manuel des joueurs* ne proposent que de faire évoluer son rang de métier et donc son Potentiel, ce qui suffit pour débiter. Toutefois, au fil des parties, cette méthode peut se révéler trop limitée. L'évolution des talents et des savoirs est dictée par les choix des métiers alors que certains joueurs désirent augmenter ceux-ci de façon plus libre. Voici quelques conseils et règles pour faire progresser les talents et les savoirs au-delà du niveau autorisé par les règles de base.

### MÉTIER CROISÉS.

Différents métiers proposent les mêmes talents ou savoirs. La manière la plus simple et la plus rentable pour gagner plus d'un niveau dans ces derniers consiste à sélectionner des métiers complémentaires. Cette méthode offre en outre l'occasion d'augmenter son Potentiel.

Les exemples typiques sont :

- **Les métiers de confrontation entre eux** : Les choix optionnels de talents « d'armes » (Trancher, Cogner, etc.) permettent de faire aisément des combinaisons ;
- **Les métiers d'incantation entre eux** : Les choix du talent « Incanter/Spécial » se combinent aisément entre eux ;
- **Les métiers d'incantation avec certains métiers d'interaction** : Érudite, Émissaire ou encore Espion offrent des savoirs « au choix », ce qui facilite évidemment les combinaisons.

### AU-DELÀ DU RANG CINQ

Les personnages très spécialisés (comme les guerriers nains avec Endurer, par exemple) peuvent avoir des talents au rang cinq dès la création. Choisir un métier qui offre un rang supplémentaire dans ces talents permet de répartir le niveau excédentaire dans un autre talent ou savoir du même rang de métier, puisqu'il est impossible de dépasser cinq niveaux.

C'est une autre possibilité, moins rentable que celle des métiers croisés, mais utile tout de même : cinq niveaux dans un talent ou un savoir sont toujours utiles.

### JOUER SUR LES CHANGEMENTS DE MÉTIER

Pour acquérir le rang suivant dans un métier, il faut avoir investi un niveau dans tous les talents et savoirs du rang en question. Il suffit donc de changer de métier avant de remplir cette condition. Comme le métier n'a pas été noté au rang supérieur, il est possible de recommencer les investissements du niveau concerné... Et donc de gagner plus d'un niveau dans ces talents. Cette solution fonctionne parfaitement avec le premier rang de métier, qui reste à zéro et n'est donc pas noté sur la feuille de personnage.

Toutefois, elle coûte cher en expérience et nécessite en outre d'avoir planifié à l'avance cette petite manipulation.

## OPTION AVANCÉE : PAYER LE PRIX FORT

*Nous vous invitons à peser soigneusement les avantages et les inconvénients de cette règle optionnelle avant de l'autoriser. Elle change l'équilibre du jeu, permettant de créer des personnages plus puissants et plus compétents, mais moins aptes à exploiter leurs talents. Elle est cependant importante pour les métiers de révolution, du moins tant que des métiers supplémentaires n'auront pas été publiés pour ce domaine.*

Il est possible d'augmenter le rang de n'importe quel talent appartenant au métier actuellement ouvert, dans les limites suivantes :

- Il est impossible de dépasser le rang qui aurait été obtenu lors de la création de personnage.  
**Exemple** : Dans un métier ouvert jusqu'au rang trois, les compétences du premier rang peuvent avoir jusqu'à trois niveaux, tandis que celles de rang deux sont limitées à deux niveaux et celles de rang trois à un niveau ;
- Il est impossible de dépasser le rang qui aurait été obtenu lors de la création de personnage.  
**Exemple** : Un mage de rang six peut avoir cinq niveaux (le maximum autorisé donc) dans les talents et savoirs du premier rang, cinq dans ceux du rang deux, quatre dans ceux du rang 3, etc. ;
- Le coût de cette augmentation est de 700 PE pour un rang. Ce rang de talent ou de savoir donne droit à tous les avantages qui lui sont éventuellement liés.  
**Exemple** : Un niveau dans un savoir « Voie de magie » octroie un sort ;
- Il est impossible d'investir plusieurs fois dans une capacité spéciale.  
**Exemple** : Un mage ne peut acquérir qu'une seule fois la capacité « joaillier arcanique ».



*La Cité  
des voleurs*  
**CRÉER UN PNJ**

Garwyn marchait, décontracté, dans les rues de Bourghéron. Bien que Lahn resplendît dans le ciel et que les créatures magiques que croisait le franc ligueur fussent affables, l'entreprise était risquée. Sous leurs airs de petits lutins, ces faves, immortels et Élémentaires pouvaient se révéler des adversaires formidables...

Malgré son appréhension, Garwyn continua de feler l'inconnu sous les arcades. Les informations fournies par son régisseur lui avaient permis de le trouver chez Maître Bouche. Dans la foule surnaturelle d'Arcadia, c'était Garwyn qui semblait étrange. Le visage de l'inconnu paraissait humain, quoique curieusement blafard et glabre. Il n'avait aucun mal à fendre la foule ; même les Wolfen s'écartaient sur son passage. Garwyn ne trouvait pourtant rien de terrifiant à ses traits ni à son allure. Il fut parcouru d'un frisson d'angoisse. L'inconnu n'était probablement pas de chair et de sang. Élémentaire, immortel ou fave... Garwyn nota où il logeait puis rejoignit ses compagnons, Kargyl et Urum, au repaire de la ligue.

Lorsqu'il leur eut fait son rapport, Urum bomba son torse d'orque :

— Ce type ne me fait pas peur ! Et le Duc nous a demandé de l'éliminer, alors nous le ferons !

Le Wolfen grogna pour calmer son compagnon.

— Il s'appelle Shardak. On dit qu'il vient de Creufond. C'est un émissaire réputé et beaucoup de gens ont entendu parler de lui. Beaucoup le craignent.

— S'il n'est pas mortel, il peut disposer de terribles pouvoirs, indépendamment de ce qu'il sait faire.

— Il est réputé, certes, mais pas pour ses talents de guerrier. Nous, si.

La nuit suivante, les trois compagnons suivaient Shardak dans les rues inquiétantes de Bourghéron. Plus tôt dans la journée, leur cible avait démontré qu'elle était insensible au poison, dégustant sans sourciller les plats de Maître Bouche « assaisonnés » par Garwyn. Elle ne semblait pas cependant avoir repéré les francs ligueurs.

Soudain, Garwyn vit la silhouette d'Urum se détacher d'un bâtiment et charger Shardak. Aussitôt, il dégaina ses armes et Kargyl se laissa tomber dans la rue. Pourtant, l'émissaire ne fut pas surpris. Il fêça Urum, sortit une gemme sombre des replis de sa cape et récita une incantation. De noires volutes enveloppèrent les pieds de l'orque, stoppant sa charge.

— Magicien !

Garwyn avait hurlé autant pour avvertir Kargyl que sous l'effet de la terreur : il avait entraperçu sous la cape de Shardak suffisamment de gemmes de Ténèbres pour alimenter toute une académie.

Kargyl s'était rapproché de leur adversaire. À la faveur d'Yllia, le Wolfen vit son visage et une peur surnaturelle s'empara de son âme. Il fit le lien avec les gemmes de Ténèbres. Son cri répondit à celui de Garwyn.

— Immortel !

Shardak n'était pas né sur Aarklash. Constitué autant de Ténèbres que de chair, il ne pouvait être réellement tué. Cette embuscade, leur mission même, n'avait aucun sens.

Battant en retraite, Garwyn espérait que lui et ses compagnons vivraient assez longtemps pour rapporter cet échec à leur régisseur.

**L**e Manuel des joueurs propose des règles adaptées à la création de francs ligueurs. Elles peuvent cependant être légèrement modifiées et complétées afin de permettre au MJ de créer facilement des PNJ qui, par leurs origines ou leur nature, ne répondent pas aux mêmes règles que les francs ligueurs.

Lorsque le MJ crée un PNJ, il doit garder deux éléments importants à l'esprit.

1) Un PNJ ne bénéficie de l'étape n° 6 que s'il est ou a été franc ligueur.

2) Si le Manuel des joueurs propose de systématiquement créer des francs ligueurs de POT 2 ou 3, celui des PNJ peut varier entre 1 et 13, selon la puissance que le MJ souhaite leur accorder.

## SECONDS RÔLES

Les paragraphes qui suivent offrent au MJ des outils pour choisir correctement le POT des PNJ ainsi que le nombre et le rang de leurs métiers. En outre, deux personnages de Potentiel égal ne sont pas nécessairement égaux : le MJ trouvera dans ces pages des conseils pour attribuer des points d'expérience dans d'autres domaines que les métiers, comme par exemple les signes particuliers.

## POTENTIEL ET MÉTIERS

Pour déterminer le nombre de métiers dont dispose un PNJ et le rang de chacun d'entre eux, le MJ doit se poser deux questions.

## Quel POT ?

Cette valeur détermine non seulement la place du PNJ dans Cadwallon et sur Aarklash, mais aussi sa puissance. Voici une estimation, selon le POT, de la notoriété d'un personnage et de ce dont il est capable.

- **POT 1 :** Un individu qui n'a rien de particulier, ou qui serait bien en peine de survivre à une aventure de franc ligueur. La plupart des Cadwës ont un Potentiel de 1. Ils ne sont généralement pas représentés par des figurines. Lorsque c'est le cas, le NM est responsable de leur intervention.
- **POT 2 :** Un professionnel ayant acquis un certain savoir-faire, ou un débrouillard qui ferait un bon franc ligueur.
- **POT 3 à 5 :** Des aventuriers aguerris capables de faire face à bien des périls lorsqu'ils agissent en groupe.
- **POT 6 à 9 :** Des individus puissants et dangereux, ou des figures du Rag'narok. L'évocation de leur nom inspire ou fait trembler les francs ligueurs.
- **POT 10 à 13 :** Les plus grands héros du Rag'narok. Ils disposent souvent de terribles pouvoirs et peuvent tenir tête à la milice de Cadwallon. Une ligue n'a aucune chance face à eux, à moins d'être elle-même constituée d'individus d'exception ou très expérimentés.

## Quels métiers ?

Le POT choisi pour le PNJ détermine la somme de ses deux métiers les plus élevés. Afin de déterminer le rang de chaque et, éventuellement, de doter le PNJ de métiers supplémentaires, le MJ doit s'interroger sur la compétence du PNJ dans chaque métier. Le tableau ci-dessous fournit les indications nécessaires.

### Exemples :

- *Un apprenti forgeron possède un rang dans le métier « Artisan » tandis qu'un compagnon forgeron en possède deux et un forgeron accompli trois. Le forgeron attiré de la milice ducale possède quant à lui quatre rangs dans le métier « Artisan » ; les plus célèbres forgerons nains sont de rang cinq.*
- *Sophet Drahas dispose de plusieurs métiers d'incantation au rang 4 ou 5 (il est Adepté à Confrontation) et plus, ainsi que de plusieurs métiers d'interaction et probablement un métier de confrontation. Bonne chance à ceux qui souhaitent le défier !*

En outre, lorsque le MJ crée un PNJ qui n'habite pas à Cadwallon, il ne doit pas accorder une attention excessive aux noms des métiers, notamment lors d'adaptation de profils *Confrontation/Rag'Narok à Cadwallon*. Les noms des métiers exposés dans le *Manuel des joueurs* sont ceux que les Cadwës donnent à ces professions. Ils n'ont pas de caractère absolu. Ainsi, il est probable qu'un varsým cynwäll serait un « bandit » en termes cadwës. Il s'agit pou-

tant bien d'un combattant spécialiste de l'infiltration et des opérations discrètes.

Enfin, le PNJ peut disposer d'un métier dont le rang est supérieur à trois. Dans ce cas, les talents associés à ce métier ont une valeur déterminée grâce au tableau ci-contre. Celui-ci se lit comme le tableau de la page 142 du *Manuel des joueurs*, il se contente d'être applicable aux rangs les plus élevés des métiers.

Au cours de la création, aucun talent ne peut dépasser cinq. Si un PNJ obtient une valeur de talent supérieur à ce montant, les points excédentaires doivent être reportés sur un autre talent de ce métier, en commençant par les talents des premiers rangs du métier.

## SIGNES

### PARTICULIERS

Les PNJ disposent tous du signe particulier ou du don lié à leurs origines. En outre, tous ceux que le MJ détaille sur une fiche peuvent disposer d'un signe particulier qui leur est propre. Toutefois, seuls ceux qui ont vécu un ou plusieurs événements marquants – une campagne militaire ou une aventure – disposent d'un second signe particulier, à l'instar des francs ligueurs après leur première aventure.

Si le MJ bâtit un PNJ à partir d'un profil de *Confrontation*, il peut se contenter de reprendre les compétences du jeu de batailles.

## POINTS

### D'EXPÉRIENCE

Une fois le processus de création achevé, il est possible que le personnage ne corresponde pas tout-à-fait à l'idée que le MJ s'en faisait. En outre, un PJ doté d'un Potentiel élevé a vraisemblablement consacré quelques points d'expérience à ses attitudes, acquis de nouveaux signes particuliers, etc.

Pour représenter cela, le MJ peut attribuer arbitrairement des points d'expé-

## LES MÉTIERS DES PNJ

Personnage	Rang	Équivalence <i>Confrontation (Rag'Narok)</i>
Inexpérimenté	1	Irrégulier/Initié/Dévoit (1)
Professionnel	2	Régulier/Initié/Dévoit (1)
Professionnel expérimenté	3	Vétéran/Initié/Dévoit (1)
Professionnel doué	4	Élite/Adepté/Zélote (2)
Spécialiste	5	Spécial/Adepté/Zélote (2)
Reconnu à travers Aarklash	6	Légende vivante/Maitre/Doyen (3)

## MÉTIER S ET TALENTS

RANG DE MÉTIER	RANG 1	RANG 2	RANG 3	RANG 4	RANG 5	RANG 6
1	1	0	0	0	na	0
2	2	1	0	0	na	0
3	3	2	1	0	na	0
4	4	3	2	1	na	0
5	5	4	3	2	na	0
6	5	5	5	3	na	1

rience à son PNJ, à concurrence de 1 000 PE par point de POT. Il ne faut cependant pas recourir systématiquement à cette possibilité. Pour un PNJ standard, les gains acquis au cours des étapes précédentes suffisent.

Un PNJ ainsi créé peut inverser la règle « Des ducats pour des PE » si le MJ a besoin qu'il soit particulièrement riche ou bien équipé. Chaque tranche de 100 PE ainsi dépensés rapporte 1 000 D au PNJ.

Une fois équipé, le PNJ est prêt à rencontrer les PJ

## SIGNES TRÈS PARTICULIERS

Les signes particuliers qui sont présentés ici simulent des particularités rares ou liées à des origines surnaturelles. Ils sont à ce titre réservés aux PNJ. Toutefois, si le MJ se sent suffisamment à l'aise avec l'univers et les règles, il peut autoriser certains d'entre eux aux personnages des joueurs.

### Apatride (Passif)

Un Apatride peut se joindre à n'importe quelle faction de Cadwallon. Il s'agit soit d'une personne ayant rejetée sa culture (ou rejetée par elle), soit d'un être surnaturel inclassable. Il s'intègre si bien qu'après un mois ou un scénario, il acquiert le signe particulier le plus répandu chez ses compagnons d'armes. Si plusieurs signes particuliers sont représentés dans les mêmes proportions, il choisit l'un d'entre eux. Les signes particuliers précédés du symbole « \* » ne peuvent pas être acquis par les Apatrides. Si l'Apatride n'appartient à aucune faction, il n'acquiert aucun signe particulier.

**Obligation :** Le personnage doit être loyal envers son groupe d'adoption.

### \*Abominable (Passif)

Le personnage est si effrayant que ceux qui tentent de résister à sa PEUR naturelle ne peuvent bénéficier d'aucun dé gratuit ni de bonus.

**Obligation :** Le personnage doit tenter d'intimider tous les adversaires qui résistent à sa PEUR naturelle.

### Aimé des dieux (Passif)

Le joueur choisit une famille de talents. Les « 4 », les « 5 » et les « 6 » obtenus lors de la résolution de gestes de cette famille peuvent être compté comme des « 4 », des « 5 » ou des « 6 » au choix du joueur. Il est ainsi possible de jouer sur la règle du cumul.

**Obligation :** Le personnage doit participer activement au Rag'narok. Il s'oppose donc nécessairement aux francs ligueurs fidèles à Cadwallon.

### \*Colossal (Passif)

On considère que la Taille d'un personnage Colossal est supérieure de deux points pour déterminer ses points de vie par état de santé (#) et son allonge.

**Obligation :** Le joueur doit déclarer deux paris obligatoires à tous les tests de Crapahuter/ADR qu'il résout.

### \*Construct (Passif)

Le personnage n'en est pas vraiment un. Il est une construction artificielle ou un automate doué de conscience. Il ne peut jamais subir la déroute et n'est pas affecté par les poisons et les maladies. En revanche, il ne peut être soigné ; il doit être réparé.

**Obligation :** Le personnage doit obéir aux ordres de son maître ou propriétaire. S'il n'en a pas, il doit être adopté dans les plus brefs délais. Sans maître ni propriétaire, un Construct de bénéficie pas de la règle du cumul et ne voit aucune de ses actions ou réaction favorisées.

## OPTION AVANCÉE : CHANGER L'ATTITUDE DES PNJ

En principe, un PNJ adopte toujours l'attitude indiquée sur sa fiche ou, lorsqu'il en est dépourvu, celle du lieu mis en scène. Toutefois, le choix d'attitude est un choix tactique crucial, et celle qui caractérise le mieux un PNJ ou un lieu n'est peut-être pas toujours adaptée à l'opposition ou à un round particulier. Ainsi, les MJ les plus expérimentés peuvent changer l'attitude de leurs PNJ pour en faire des adversaires redoutables.

Si le MJ décide de procéder ainsi, il doit en avertir ses joueurs au début de la partie. En outre, au premier round où il intervient, un personnage doit toujours adopter son attitude favorisée. Il en change en suivant les mêmes règles que les PJ.

## \*Destrier (Passif)

Ce signe particulier est réservé à une monture mais profite uniquement au cavalier qui l'a domestiquée ou dressée (cette appréciation est laissée au MJ).

Un dé de mieux est conservé sur le jet de Blessures résultant d'une action de confrontation au contact. La règle du cumul s'applique aux résultats conservés le cas échéant. Ces effets ne s'appliquent que si le personnage se bat sur une monture.

**Obligation :** Le personnage doit être au contact de sa cible depuis le début du round.

## Éphémère/X (Passif)

Le personnage est d'origine magique ou souffre d'une étrange maladie. Dès qu'il sollicite trop son enveloppe physique, il s'éteint peu à peu.

Au cours d'une opposition, le joueur lance 1d6 à la fin de chaque round. Si le résultat est supérieur ou égal à X ou « 6 », le personnage perd autant de points de vie. Dans ce cas, le d6 doit être lancé une dernière fois, avec les mêmes effets. Un personnage doté de ce signe particulier ne peut pas bénéficier de Régénération/X.

**Obligation :** Lorsqu'un allié du personnage utilise Soigner/DIS, il doit le cibler en priorité.

## Éthéré (Passif)

Un personnage doté de ce signe particulier n'a pas de consistance réelle, il est tel un fantôme. Il bénéficie des avantages suivants :

- Il ne peut pas être Sonné ;
- Les jets de Blessures dont il est la cible ne bénéficient pas de la règle du cumul ;
- Il ne recule jamais, mais peut faire reculer ses adversaires ;
- Il ne subit jamais de pénalité de mouvement due à la nature du plateau de jeu.
- Ses déplacements ne sont pas gênés par les zones de contrôle ;
- Il peut passer à travers les obstacles, qu'il s'agisse d'éléments de décor ou de figurines. Il ne peut cependant pas achever son déplacement « dans » un obstacle. Si un Éthéré effrayant passe à travers un personnage, ce dernier doit résister à la PEUR de l'Éthéré.

**Obligation :** Le personnage ne peut pas interagir physiquement avec ceux qui sont dépourvus de ce signe particulier.

## \*Gigantesque (Passif)

On considère que la Taille d'un personnage Gigantesque est supérieure de trois points pour déterminer ses points de vie par état de santé (#) et son allonge.

**Obligation :** Le joueur doit déclarer trois paris obligatoires à tous les tests de Crapahuter/ADR qu'il résout.

## \*Hypérien (Passif)

Les Hypériens sont des élus de la Lumière. Ils ne subissent jamais de déroute et bénéficient du signe particulier Alliance/Dragon. En outre, tous les personnages issus des cultures des Méandres des Ténèbres (même les Morts-vivants), ainsi que les Élémentaires et les Immortels des Ténèbres, considèrent les Hypériens comme des adversaires effrayants, même si leur MAI est supérieure à la Peur dégagée par l'Hypérien. Enfin, les Hypériens sont toujours considérés comme effrayants par les personnages et créatures effrayants.

Les personnages des Méandres des Ténèbres, ainsi que les Élémentaires et les Immortels des Ténèbres ne peuvent en aucun cas bénéficier du signe particulier « Hypérien ».

**Obligation :** Le personnage doit toujours combattre ceux qu'il soupçonne de servir les Ténèbres.

## \*Immortel (Passif)

Les dieux eux-mêmes ne peuvent se manifester sur Aarklash, mais leurs légions sont là pour prouver que les légendes sont bien réelles.

Si un Immortel est éliminé, il se reforme dans son Royaume d'origine.

Les Immortels sont classés en Immortels de la Lumière, du Destin et des Ténèbres. Au sein de chacune de ces catégories, les Immortels sont classés selon leur appartenance à l'un des trois cercles qui symbolisent la hiérarchie divine. Pour chacun d'entre eux, X correspond au cercle dont est issu le personnage.

- Le *troisième cercle* regroupe les êtres mineurs, serviteurs des puissances célestes ou démoniaques.
- Le *deuxième cercle* est constitué d'êtres puissants issus des Royaumes célestes ou démoniaques.
- Le *premier cercle*, enfin, est composé des êtres les plus puissants et les plus respectés des sphères interdites. Leurs pouvoirs défient l'imagination...

Un Immortel est immunisé aux poisons et aux venins.



Chaque Immortel possède l'un des signes particuliers ci-dessous :

- **Être de Lumière/X** : Les Êtres de Lumière sont affiliés aux Voies de la Lumière et sont dotés du signe particulier « Juste » ;
- **Être du Destin/X** : Les Êtres du Destin sont affiliés aux Chemins du Destin et sont dotés du signe particulier « Conscience » ;
- **Être des Ténèbres/X** : Les Êtres des Ténèbres sont affiliés aux Méandres des Ténèbres. Ils sont immunisés à la déroutte. En outre, tous les personnages considèrent les Êtres des Ténèbres comme des adversaires effrayants. Enfin, un Être des Ténèbres est immunisé à toute forme de domination magique ou divine.  
**Obligation** : Un Immortel ne peut s'associer qu'à des personnages issus de la même voie que lui.

### \*Immunité/X (Passif)

Les Immunités sont des propriétés magiques ou naturelles qui protègent certains personnages. X désigne un type d'arme, de technologie, une voie de magie ou une litanie de divination. Un personnage doté de ce signe particulier est immunisé aux effets de X.

**Obligation** : Le personnage doit avoir Subtilité pour attitude favorable.

### \*Insensible/X (Passif)

Lorsqu'un personnage doté de ce signe particulier est pris pour cible par un sortilège ou un miracle (ou lorsqu'il se trouve dans l'aire d'effet), le joueur qui le contrôle peut lancer 1d6. Sur un résultat inférieur ou égal à X ou « 5 » (les plus bas des deux), le personnage ne subit pas l'effet. Cela ne signifie pas que ce dernier est annulé, simplement que le personnage y échappe.

**Obligation** : Le personnage doit avoir la Subtilité pour attitude favorable.

## PHASES D'YLLIA

ID6	PHASE	DURÉE	EFFET
☐-☐	Croissant de lune	4 jours	Aucun modificateur
☐-☐☐	Demi-lune	4 jours	+ 1 en ADR
☐☐	Lune gibbeuse	2 jours	+ 1 en DIS

### \*Mort-vivant (Passif)

Un Mort-vivant est immunisé aux poisons, aux maladies et à la déroutte, mais est affecté par la PEUR des Hypériens. En outre, tous les personnages considèrent les Morts-vivants comme des adversaires effrayants. Les règles sur la peur s'appliquent alors normalement.

**Obligation** : Le personnage doit obéir au magicien qui pratique la nécromancie le plus proche. S'il n'y en a pas, le Mort-vivant conserve son libre-arbitre.

### Nanisme

Le personnage est très petit pour son espèce. Sa TAI est définitivement réduite d'un point, ainsi que son Allonge. Si le socle associé à son espèce est un socle de créature, le personnage doit être monté sur un socle d'infanterie.

**Obligation** : La Puissance et les PdV par niveau de santé sont réduits d'un point.

### \*Renfort (Passif)

Lorsqu'un personnage doté de ce signe particulier est éliminé, sa figurine doit être placée au bord du plateau de jeu (sauf si l'effet qui l'a éliminé précise qu'il est « retiré de la partie »). Il est appelé *renfort*. Si plusieurs camps ont des combattants dotés de ce signe particulier, chaque camp dispose de ses propres renforts.

Lors de chaque phase de mise en place, chaque camp disposant de renforts lance 1d6. Le résultat obtenu affecte le combattant en renfort ayant le plus faible POT :

- ☐ ou ☐☐ : Le personnage est retiré des renforts. Il n'est pas retiré de la partie, mais ne peut plus être affecté par un test de renfort.
- ☐☐ ou ☐☐☐ : Aucun effet.
- ☐☐☐ ou ☐☐☐☐ : Le personnage revient dans

l'opposition. Il doit être immédiatement placé à une distance maximum de quatre cases d'un autre combattant de son camp et ne peut pas être placé au contact d'un adversaire.

Un personnage nommé et individualisé ne peut bénéficier de ce signe particulier.

**Obligation** : Le personnage doit obéir à l'allié dont le Potentiel est le plus élevé.

### \*Sélénite (Passif)

Les sélénites sont les descendants des Yllians, un des deux clans fondateurs du Royaume d'Alahan. Dans leurs veines coule un sang magique. Un personnage Sélénite acquière Incanter (Eau)/Spécial + 2 ainsi qu'Alliance/Loup. En outre, il bénéficie de pouvoirs mystérieux dont la nature dépend des phases d'Yllia, la lune d'Aarklash. Un cycle ascendant débute avec un croissant de lune pour s'achever à la pleine lune. Un cycle descendant commence alors, pour s'achever avec un croissant de lune. Chacun de ces cycles dure douze jours, mais toutes les phases ne durent pas aussi longtemps, comme indiqué dans le tableau des phases d'Yllia.


Lorsque la phase exacte de la Lune ne peut être déterminée par le calendrier, le joueur lance 1d6 et consulte le tableau ci-dessus. Dans le cas contraire, il suffit de compter les jours pour connaître la phase d'Yllia.

**Obligation** : Le personnage doit adopter pour attitude celle favorisée par la phase d'Yllia.

### \*Vol (passive)

Le personnage est muni d'ailes ou d'un quelconque autre moyen lui permettant de voler. Il peut utiliser son MOU pour se déplacer dans les airs.

**Obligation** : Le personnage doit terminer son déplacement au sol.



*La Cité  
des voleurs*  
**LES EMISSAIRES  
SINUEUX**

*Sa perception se soumet aux visions venues du fond des âges.*

*Le temps d'un soupir, à travers le récit d'un mnémosien, il flotte dans le sillage des six dragons originels jaillis du Néant. Une scène fugitive dont la puissance évocatrice le tétanise. Des ophidiens sont morts sous l'emprise de telles visions. Il résiste, il lutte pour garder sa conscience au seuil des origines et contempler le vol tutélaire des dragons. Le battement de leurs ailes majestueuses délivre un message, comme si le vent murmurait leur volonté : ils se dispersent dans les Royaumes élémentaires après la capture de leur créateur, le dieu Désir.*

*Il se souvient d'avoir vacillé, d'avoir empoigné les bords du pupitre pour conserver son équilibre sous le regard circonspect de l'archiviste.*

*Une autre page... une autre Langue morte. Bouffées vertigineuses, pensées confuses et assourdissantes. Il se noie dans une caisse de résonance à l'échelle divine. Seul le filtre mnémosien l'empêche de sombrer dans la folie. Dans le sillage des dragons, il prend conscience que rendre sa liberté à Désir risque de détruire la Création et qu'ils doivent devenir les gardiens de son sanctuaire, les géoliers de sa prison.*

*Puis, le chaos, une sensation fulgurante. Il manque de perdre connaissance. L'archiviste exige qu'il prenne une nuit de repos avant de poursuivre l'expérience. S'Erum s'exécute, bien entendu, sans imaginer que sa catalepsie durera quatre jours et que le maître archiviste en personne viendra l'arracher à un sommeil sans rêve. Il reprend sa lecture, prêt, cette fois, à affronter le chaos. Il ploie, mais ne cède pas sous la colère froide de Vortiris, le seul dragon qui désire toujours la libération de son créateur, et s'enfuit pour fonder un empire sur un autre continent, Belgorn.*

*L'Alliance, enfin, celle des origines, celle de la conception d'un peuple. Les Langues mortes évoquent le serment d'un dragon et d'un seigneur-mage, Célebdel, dont les enchantements offriront à Vortiris le moyen d'enfanter seul, de donner naissance à des rejetons primitifs, les premiers ophidiens dont il fera ses héritiers.*

*Matrice d'un demi-dieu et d'un magicien décadent. Le Vice est né dans ce creuset, le Vice s'est constitué au fil des échecs et des tentatives infructueuses, de tous ces monstres qui jalonnent l'histoire des premiers enfants de Vortiris.*

\*\*\*

*Le Vice. Une force indomptable, une magie invisible et sournoise qui peut à tout moment s'emparer de votre âme et la dépecer. Elle vous habite, elle vous transcende et vous condamne.*

*S'Erum se souvient avoir pleuré, les mains cramponnées au pupitre. Larmes amères sur des Langues mortes, larmes rageuses sur un peuple boiteux, enchaîné aux caprices imprévisibles de ses origines.*

*Les Cendres de la Colère,  
Chapitre X*

Les mystères de Cadwallon sont intimement liés à deux peuples anciens réputés disparus de la surface d'Aarklash : l'Utopie du Sphinx et l'Alliance ophidienne. Si les représentants de la première ont effectivement quitté le continent, les ophidiens se sont quant à eux tapis dans les entrailles de la Cité franche. À la faveur du Rag'narok, ces anciens ont entrepris de nouer des liens avec les Méandres des Ténèbres et de mettre en action leurs sombres desseins, notamment en ce qui concerne le Joyau de Lanever.

## LES OPHIDIENS

L'origine des ophidiens se perd dans les mythes d'Aarklash, et même les plus érudits parmi eux n'en connaissent pas tous les détails.

Le géniteur de cette espèce reptilienne est Vortiris, un dragon des Ténèbres. Il s'établit sur le continent de Belgorn et y érigea le domaine de Naherys avant l'âge des batailles. Pour des raisons connues de lui seul, il proposa alors une alliance à Célebdel, le seigneur-mage d'Algandie.

Ce puissant magicien humain maîtrisait une forme de magie peu répandue, le typhonisme. Cruel et belliqueux, Célebdel régnait sur son royaume par la terreur et désirait plus que tout fonder un empire. Convaincu que Vortiris lui permettrait de conquérir Aarklash, il accepta d'aider le dragon. Ensemble, ils créèrent une nouvelle espèce à l'image de Vortiris : les ophidiens.

Sous la tutelle de leur géniteur – qu'ils considéraient comme leur dieu –, les ophidiens conquièrent Belgorn, au point d'imposer leur vision de la Création à tout le continent. Ils détruisirent tous leurs opposants et fondèrent l'Alliance ophidienne.

À l'apogée de sa puissance, la nation ophidienne entra alors en guerre avec un peuple énigmatique, l'Utopie du Sphinx. Au cours de ce conflit, Vortiris quitta son peuple pour poursuivre une quête dont

personne n'a gardé le souvenir. Ce départ traumatisa les ophidiens et engendra un schisme qui divise toujours l'actuelle Alliance ophidienne : certains voient Vortiris comme un être physique doté d'une puissance destructrice, d'autres ne croient pas à son existence et voient dans le dieu un symbole ou une allégorie ésotérique.

Privée de Vortiris, l'Alliance ophidienne continua à combattre les Sphinx. En 254, les Serpents ressentirent l'appel de leur géniteur par-delà les Royaumes élémentaires. La plupart y répondirent, sonnant le glas de leur nation et ne laissant derrière eux qu'une poignée d'ophidiens.

Ce sont les descendants de ces derniers qui rôdent dans les souterrains d'Aarklash et alimentent les légendes des autres peuples du continent. Longtemps, seuls les érudits et les héros du Rag'narok crurent à leur retour.

Après plusieurs siècles de retraite, les ophidiens participent désormais au grand jour aux guerres de l'âge des Ténèbres. Ils s'intéressent à Cadwallon, dont certains prétendent qu'il s'agirait du point de départ de Vortiris. Seule l'infériorité numérique des ophidiens les empêche de raser la Cité franche et de se débarrasser des Cadwès, qu'ils considèrent au mieux comme des géniteurs. Ils représentent donc un danger mortel pour Cadwallon et ses défenseurs.

Comme leur nom l'indique, les ophidiens sont des reptiles et non des mammifères. Ils dégoûtent profondément ces derniers, et réciproquement. Leur espèce est divisée en deux lignées : les ophidiens « communs » et les vortirans. Ces derniers sont physiquement plus puissants et sont voués à une vie plus longue. En vieillissant, ils se transforment et adoptent la forme d'une wyvern.

Il est malaisé pour les autres peuples d'Aarklash de différencier chez les ophidiens les mâles des femelles. Bien souvent, ce sont les vêtements et l'odeur qui indiquent le sexe d'un ophidien à son interlocuteur, les femelles portant des armures ou des décorations métalliques plus ostentatoires que les mâles. En outre, un observateur attentif remarquera que la gueule des mâles est souvent plus musclée et carrée que celle des femelles.

Les ophidiens restés fidèles à leur culture ne viennent à Cadwallon que pour une seule raison : dévoiler le secret qui lie le passé de cette ville au leur. Ceux qui décident de s'exiler viennent à Cadwallon pour dissimuler leur désertion sous le couvert de cette quête mystique. Ils craignent par-dessus tout de rencontrer un de leurs congénères. Il en va de même des très rares ophidiens qui ont vu le jour à Cadwallon.

## ELÉMENTS, CULTURES ET ATTITUDES

CULTURE DU MAGICIEN	SAVOIRS		TALENT INCANTER	
	MAGIE CULTURELLE	VOIE(S) POSSIBLE(S)	ÉLÉMENT(S) PRIMAIRE(S)	ÉLÉMENT(S) POSSIBLE(S)
Serpent	Typhonisme	Chthonienne Noire	Ténèbres (ADR) Eau (SUB)	Feu (OPP) Air (DIS) Terre (HAR)

## NOUVELLE ESPÈCE : OPHIDIEN

De part son caractère étrange et ancien, cette espèce est, par défaut, réservée aux PNJ. Il est probable que les ophidiens deviendront les adversaires récurrents des francs ligueurs plutôt que leurs alliés. C'est du moins le choix que nous avons fait pour le développement de la gamme officielle. Néanmoins, Cadwallon est votre jeu et il vous appartient de décider si l'un de vos joueurs est en mesure d'interpréter un de ces Anciens.

<b>Espèce</b>	Ophidien
<b>TAI</b>	4
<b>Attitude favorisée</b>	ADR + 2
<b>PdV/#</b>	4
<b>MOU</b>	5
<b>PUI (CC)</b>	4
<b>Armes naturelles</b>	Griffes et crocs, PEUR.
<b>Signes particuliers</b>	Conscience ou Toxique/X

# LES CENDRES DE LA COLÈRE

L'action du roman de Mathieu Gaborit, *Les Cendres de la Colère*, se déroule avant la situation de Cadwallon telle qu'elle est exposée dans *Le Manuel des joueurs* et dans les volumes de la collection *Secrets*. Les événements relatés dans ce roman ont plusieurs conséquences :

- Dans Soma, la Loge solitaire accueille dans le plus grand secret des membres de la Loge de Hod. Ces derniers établissent une bibliothèque clandestine composée d'ouvrages sauvés de l'assaut mené contre l'Erratum ;
- Dans la Hure, des survivants de l'Erratum, conduits par S'Karz, se sont réfugiés dans la Tourbière ;
- D'autres ophidiens rescapés sont quant à eux restés dans Var-Nokkt, cherchant asile auprès de leurs alliés de la guilde des Couturiers.

Le décryptage des ouvrages de la bibliothèque ophidienne prendra encore du temps. La tâche des templiers de Hod est d'autant plus difficile que l'Inquisition tente d'exposer les agissements de leur loge dans Soma. Si elle y parvient, elle brûlera ces livres impies, faisant indirectement le jeu des ophidiens. Dans le cas contraire, les templiers de Hod prennent connaissance de plusieurs secrets et agissent contre les ophidiens :

- Les émissaires sinueux sont identifiés comme la personnalité fractionnée d'un ophidien. N'osant agir directement et risquer de voir le Duc de Cadwallon se mêler de leurs affaires, les templiers de Hod engagent des francs ligueurs pour assassiner les émissaires lors de leur prochaine apparition ;
- Des preuves de la collusion entre les ophidiens et les Couturiers sont découvertes. La Loge de Hod s'apprête à les révéler publiquement afin de discréditer

les Couturiers. Pour éviter le scandale, la guilde embauche des francs ligueurs pour récupérer les documents compromettants ;

- Des indices de la présence d'ophidiens dans les souterrains de Bourghieron sont découverts. La Loge de Hod prépare donc une expédition. Des fuites ont lieu et donnent naissance à une rumeur parmi les francs ligueurs : des fousseurs auraient eu vent d'un trésor sous Valarid et s'apprêteraient à partir à sa recherche. Nul doute que certains seront tentés de s'emparer les premiers du magot.

## SIGNES DISTINCTIFS

**Taille et poids moyens H/F :** 2,80 m (400 kg) / 2,50 m (350 kg).

**Espérance de vie :** 200 ans.

**Signes particuliers et dons :**

Conscience ou Toxique/X.

**Cultures :** Serpent, Bélier, Scorpion.

**Taille :** Grande (4).

**Socle :** Grande créature (50 x 50 mm) ou de type « 2 ».

**Atouts :** Adroits (ADR + 2).

Effrayants (PEUR = HAR + 2).

Odorat développé.

# TYPHONISME

La magie du typhonisme est une version corrompue de la magie hermétique des Lions. Liée aux Abysses, cette voie entraîne le magicien dans de sombres pactes avec les Démons.

## Décorum :

- Le magicien est parcouru de spasmes qui font entrer son corps en résonance avec les Abysses, lui permettant de traiter avec les Démons ;
- Des grognements et des murmures démoniaques résonnent autour du magicien, témoins du lien tissé avec les Abysses.

## NOUVELLE CULTURE : SERPENT

L'*Alliance ophidienne* rassemble tous les ophidiens restés fidèles à Vortiris. Ses membres sont déchirés par le Vice, un mal qui les conduit à de nombreux excès, notamment à entrer de plain-pied dans le Rag'narok. Un franc ligueur de culture Serpent de n'importe quelle espèce est un ancien esclave ophidien. Pour mieux interpréter un tel personnage, il est préférable que le joueur en question ait lu le roman *Les Cendres de la Colère*, de Mathieu Gaborit.

<b>CULTURE :</b>	Serpent
<b>HAR</b> gne	–
<b>AD</b> Resse	–
<b>EL</b> Egance	–
<b>OP</b> Portunisme	+ 1
<b>SUB</b> tilité	+ 1
<b>DIS</b> cipline	–
<b>Talents culturels</b>	Crapahuter/ADR, Transpercer/ADR, Intimider/HAR
<b>Savoir</b>	Entités
<b>Signe particulier</b>	Conscience ou Possédé
<b>Contact culturel</b>	OP, SC, MV
<b>Peuple du magicien</b>	Serpent.
<b>Voie culturelle</b>	Typhonisme.
<b>Voies possibles</b>	Sorcellerie, chtonienne, hurlements, malédiction.
<b>Élément primaire</b>	Ténèbres (HAR), Eau (SUB).
<b>Élément possible</b>	Air (OPP), Terre (DIS).

## Ailes des Abysses

**Portée :** Personnel

**Durée :** Spécial

**Difficulté :** 7

**Coût :** 4

Le magicien gagne le don « Vol » pour le tour en cours, en utilisant le MOU de son personnage. Au début du tour suivant, le magicien doit dépenser deux gemmes de Ténèbres s'il souhaite maintenir les Ailes des Abysses. Si le sortilège prend fin alors que le magicien est en vol, ce dernier subit normalement les dégâts dus à la chute.

Deux paris permettent d'augmenter de 1 la valeur de MOU en vol du magicien.

## Marche funèbre

**Portée :** 8 cases

**Durée :** Une journée

**Difficulté :** 9

**Coût :** 5

Le magicien gagne +2 pour tous les talents de confrontation et les jets de Blessures impliquant la cible. En outre, la cible subit un malus de 2 pour les jets de Blessures ciblant le magicien.

Le magicien ne peut avoir qu'une seule Marche funèbre lancée en même temps.

## Masque des Abysses

**Portée :** Personnel

**Durée :** 5 rounds

**Difficulté :** 6

**Coût :** 4

Le magicien dispose désormais d'un score de PEUR égal à sa HAR.

Deux paris permettent d'augmenter la valeur de PEUR d'un point – avec un maximum de +2.

## Pourrissement des Abysses

**Portée :** Zone

**Durée :** 5 rounds

**Difficulté :** 8

**Coût :** 3

La zone est envahie par des images, des sons et des odeurs issus des Abysses. Les caractéristiques de la zone sont modifiées en conséquence et le niveau de Menace augmente de 2.

La vue et l'ouïe sont limitées à quatre cases (avec une difficulté minimale de 6 pour les gestes mettant en œuvre ces sens). L'odorat est réduit à 0.

Chaque pari permet d'augmenter la durée de Pourrissement des abysses d'un round.

## Sang de Typhon

**Portée :** Zone de contrôle

**Durée :** 5 rounds

**Difficulté :** 7

**Coût :** 2 - 1

Une arme (de mêlée ou à distance) située dans la portée du sortilège est recouverte d'un poison (PUI 1d6) causant des dégâts supplémentaires.

Deux paris permettent d'affecter une arme supplémentaire ou d'accorder un bonus de +1 à la Puissance du poison.

## Sombre sang

**Portée :** Zone de contrôle

**Durée :** 5 rounds

**Difficulté :** 6

**Coût :** 3

Un liquide noir s'écoule des mains du magicien et se répand sur un objet de n'importe quel type (une porte, une machine, un mur). Le sombre sang fait perdre automatiquement 1 point de Solidité par round, en ignorant la Protection de l'objet. Cette détérioration est silencieuse et inodore.

Chaque pari permet de prolonger l'effet du sortilège d'un round.



*La Cité  
des voleurs*  
**RACONTER,  
ARBITRER... & JOUER**





Garwyn sourit.

— Fe rentre, je me faufele, je trifouille les serrures. Toi, tu me suis à bonne distance, et Kargyl fait le guet dans la rue pour arrêter les renforts si l'alerte est donnée.

Le Wolfen grogna.

« C'est pas ma faute si les maisons n'ont pas été construites pour les Wolfen.

Garwyn se déplaçait avec l'agilité d'un félin. Arrivé au coin du mur, il hasarda un coup d'œil. Voyant que les gardes s'éloignaient, il fit un geste à Urum pour qu'il s'approche. Engoncé dans son armure, la hache en main, l'orque faisait autant de bruit qu'un brontops. Le Drune sentait que les gardes devenaient nerveux, mais pas assez pour déclencher une alerte. Il crocheta la serrure et pénétra dans le bureau.

Là, dans la pénombre, il fouilla la commode. Il y découvrit un parchemin soigneusement roulé et...

— Chargez !

En un éclair, Urum se jeta sur le garde qui approchait. D'un coup, il lui fendit le crâne. Trop tard. Entre le cri de guerre du Bran-O-Kor et le bruit du cadavre chutant au sol, le signal tant redouté retentit.

— Alerte !

Dans la rue, Kargyl s'attendait au pire. Il voyait les renforts courir vers la maison. Le Wolfen s'interposa calmement et invoqua la puissance de l'Eau pour tromper ses ennemis.

— Nous ne sommes pas les francs ligueurs que vous cherchez, ce n'est qu'une fausse alerte.

Quelques gardes s'arrêtèrent net, mais les autres passèrent à l'assaut. Kargyl montra les crocs. Il pouvait s'occuper des gardes, mais la milice serait bientôt là.

À l'étage, Urum courait aussi vite qu'il pouvait, avec Garwyn inconscient sur le dos et le parchemin sous le coude. Pour se donner du cœur au ventre, il s'imagina courant dans les étendues arides du Bran-O-Kor. La fenêtre n'était qu'à quelques enjambées et, avec elle, la promesse de la liberté.

Soudain, le capitaine de la garde déboula dans la pièce, une arbalète au poing. Un trait meurtrier se ficha dans le genou de l'orque. Urum sauta tout de même et atterrit tant bien que mal dans la rue.

Lorsqu'il releva la tête, cinq miliciens lui faisaient face...

Garwyn s'était redressé à l'arrivée de son compagnon Wolfen. Comme ce dernier se baissait pour entrer dans le grenier, le Drune le regarda dans les yeux. Le Wolfen retroussa les babines, dévoilant ses énormes crocs. Urum s'interposa entre ses deux compagnons, et sa présence sembla les apaiser.

— Nous avons toute la nuit pour agir. Kargyl, raconte-nous ce que tu sais.

— Les documents sont bien à l'étage, comme on nous l'avait dit. La mauvaise nouvelle, c'est que la maison s'est dotée d'un nouveau capitaine de la garde... très discipliné. La bonne, c'est que les gardes qui ne sont pas en faction ne dorment pas sur place, mais dans une bicoque à deux rues de là.

Urum lança un regard inquiet à Garwyn.

— Nous ne sommes pas francs ligueurs pour rien. Nous y arriverons.

— On passe par les sous-sols ?

— Trop risqué. Les souterrains de ce fief sont truffés de créatures bizarres.

Urum bomba le torse.

— Dans ma tribu, on n'a pas peur des monstres !

Le Wolfen et l'humain répondirent en cœur :

— On n'est pas dans le Bran-O-Kor, on est à Cadwallon !

— Ouais, peut-être. Vous avez un plan ?

## UN JEU DE RÔLE

Cadwallon est un jeu de rôle tactique, qui fait la part belle à l'usage des figurines, au placement et à la coordination entre les joueurs. Il serait facile de favoriser cet aspect tactique aux dépens de l'interprétation des personnages. Ce n'est pas, en soi, un mal. Toutefois, en résumant Cadwallon à un wargame sur une échelle très limitée, permettant de développer la gestion des affrontements avec un niveau de détail exceptionnel, on court le risque de passer à côté de la moitié du jeu.

Voici quelques conseils destinés à éviter cet écueil.

## LES PERSONNAGES

L'ambiance de la partie repose essentiellement sur les joueurs et les personnages, PJ comme PNJ. Les signes particuliers et les dons sont les éléments qui caractérisent le plus un personnage. Ils proviennent soit de sa culture, soit de son espèce, voire de sa formation et de ses inclinations... Plus que de simples éléments du système de jeu, ouvrant diverses possibilités tactiques, ils fournissent des guides précieux pour apporter de la vie et du caractère aux personnages. Les signes particuliers et les dons animent cette délicate sculpture qui représente des personnages. Ils donnent des pistes utiles pour de passionnantes interprétations. Toutefois, ils doivent pour cela être envisagés comme une manière de vivre, comme une indication du caractère de chaque individu.

Les dons peuvent se classer en deux catégories : ceux qui relèvent de la psychologie et ceux qui décrivent une capacité physique.

## RÔLE ET ROLEPLAY

Le français ne possède pas de mot pour distinguer le jeu d'acteur et l'action d'interpréter un personnage de jeu de rôle. En anglais, en revanche, on emploie le terme *roleplay*, que nous utiliserons donc ici dans son acception anglo-saxonne : le *roleplay* consiste à interpréter, oralement, dans le cadre d'un jeu de rôle, les attitudes et le caractère d'un personnage. Cela n'a qu'un lointain rapport avec le jeu d'acteur. D'une part le jeu de rôle exclut presque complètement le fait d'agir, pour privilégier la description et la narration. D'autre part, le jeu de rôle est un jeu et le *roleplay* n'a pas d'autre objet que de divertir les joueurs par l'interprétation d'un personnage.

Voici quelques exemples qui vous permettront de comprendre comment fonctionnent ces deux sortes de dons. Toutefois, nous ne détaillerons pas chacun d'entre eux. L'un des grands plaisirs de *Cadwallon* consiste en effet à interpréter, à définir ce que représentent les dons et les signes particuliers de chaque PJ ou PNJ. Discutez-en entre amis, réfléchissez-y sur les forums... Une partie de *Cadwallon* ne s'arrête pas nécessairement lorsque vous rangez les feuilles de personnage !

### Signes particuliers psychologiques

Les signes particuliers et dons de ce type sont une manière d'envisager le combat, mais aussi la vie. Bravoure, Fanatisme, Éclaireur ou encore Résolution/X en sont de bons exemples. Dans ces quatre cas, plus que des effets techniques, ces dons sont des traits de caractère, qui définissent une manière de se comporter. Les obligations sont d'ailleurs d'un grand secours pour en cerner exactement la portée.

Ainsi, un personnage doté de Bravoure est un individu courageux, qui se conduit en héros. Il prise par-dessus tout la loyau-

té et la droiture. Il refuse d'abandonner ses compagnons, n'attaque pas ses adversaires dans le dos, etc. En revanche, il peut se montrer supérieur, voire méprisant envers les personnes qui n'adhèrent pas à sa conception du combat et de la vie en général. Lorsqu'un personnage brave ne respecte pas ses obligations, il traverse une période de dilemme moral, s'interroge sur sa propre valeur et n'ose plus affronter le danger.

Ce n'est qu'un exemple, mais la rupture des obligations liées à un signe particulier peut aussi donner lieu à interprétation ! Même l'absence d'obligation liée à un don peut être jouée : ainsi, un personnage doté du don « Bravoure » est tellement persuadé d'être un héros qu'il peut se permettre quelques entorses à sa conception du courage. Il fuit parce que la victoire est impossible ; il protège sa vie avant celle de ses compagnons parce qu'il est sans doute le seul à pouvoir vaincre lorsque les francs ligueurs reviendront ou parce qu'il est plus important d'ouvrir la voie que de couvrir la retraite – et il ne se prive pas de l'expliquer à ses comparses !

Un fervent croyant, doté de Fanatisme, défend sans faiblir une cause qui lui est supérieure, pour laquelle il est capable des plus nobles sacrifices comme des plus noires infamies, dans les limites de sa cause. Un Fanatique est un roc, incapable de reculer devant l'adversité, mais prêt à tout pour défendre un idéal si vaste que des questions comme l'honneur ou la réputation ne sont rien en comparaison. Lorsqu'un Fanatique néglige ses obligations, il traverse un moment de doute et s'interroge sur la valeur de la cause qu'il a embrassée avec une telle ferveur. Il ne croit plus en rien et devient désabusé.

Un individu doté du don « Éclaireur »

est quant à lui un être discret, aimant les ombres, le silence attentif et la prudence. Il commence par se dissimuler avant toute chose. Son obligation l'illustre bien : pas un mot plus haut que l'autre, pas de mouvements désordonnés ou bruyants. Toujours furtif, un Éclaireur n'est pas un personnage de premier plan. Insaisissable et invisible sont ses mots d'ordre. Il est là pour voir sans être vu, entendre sans être entendu. Un tel personnage devrait être interprété en retrait, parler rarement, sinon pour faire des rapports laconiques et précis. En ne respectant plus les obligations liées à ce signe particulier, un personnage pourrait, par exemple, laisser éclater son exaspération ou son plaisir, exprimer des émotions qu'il réfrénait.

Dans le même ordre d'idée, un personnage doté de Résolution/X est peut-être têtu, certainement minutieux, toujours perfectionniste. Il est capable de faire preuve d'une volonté de fer, d'être entièrement tendu vers la réussite. Ce n'est pas son attention qui est en cause (comme ce pourrait être le cas pour le don « Concentration/X »), mais bien sa force de caractère. Un être résolu sait qu'il réussira, car il ne conçoit pas l'échec. Encore une fois, son obligation résume bien son état d'esprit : lorsqu'il commence quelque chose, il le termine. S'il abandonne avant d'avoir triomphé, sa volonté est brisée, il ne prend plus aucune initiative et se laisse guider par ses camarades.

### Signes particuliers physiques

Les dons et les signes particuliers peuvent définir l'apparence d'un personnage autant que sa manière de se déplacer ou de se battre. Mutagène/X et Toxique/X en sont l'exemple même.

Au-delà de la capacité à altérer ses bonus d'attitude, Mutagène/X implique une remarquable instabilité corporelle. Un être doté du don « Mutagène/X » peut et doit sans arrêt changer. Sa taille, sa couleur de peau et toute son apparence varient au fil de son humeur, de son environnement et, finalement, de ses besoins. Confronté à un interlocuteur orque, un humain doté du don Mutagène/X verra sa peau devenir grise et épaisse, des ébauches de crocs lui

pousser dans la bouche. Par simple mimétisme, il se rapproche du type physique de son vis-à-vis. Certains individus très influençables peuvent même subir des transformations involontaires lorsqu'on leur parle : avoir l'oreille qui se dresse et s'allonge parce qu'on leur demande de « tendre l'oreille », perdre en taille si on leur dit de « se faire petit », etc.

Cela permet de mettre en avant le malaise que peut créer un mutant syhar. Cela offre des possibilités d'interprétation intéressantes. Plutôt que de dire « j'augmente ma Discipline », il est possible de décrire comment le personnage se concentre et la manière dont son ossature se densifie, sa peau s'épaissit, son cou s'élargit, comme si le mutant voulait devenir plus solide, plus résistant... Plus proche des nains, incarnations de la discipline !

Lorsqu'un personnage doté de Mutagène/X cesse de respecter son obligation, il se stabilise, mais son attitude est sans doute plus figée, guindée, que celle d'un être normal. Il doit visiblement faire un effort pour garder une forme stable, état qui n'est pas naturel pour lui. À l'inverse, un mutant dépourvu d'obligation peut contrôler ses changements corporels, auquel cas le MJ pourrait lui autoriser des transformations utiles, telles que des changements de couleur de peaux, d'yeux ou de cheveux. Ces altérations n'ont pas d'effet en termes techniques, mais elles peuvent rendre plus difficile l'identification du personnage, dissimuler sa nature de mutant ou encore le rendre plus séduisant (en tout cas, moins repoussant).

Toxique/X peut subir le même traitement. Comme Mutagène/X, ce signe particulier altère physiquement les personnages qui en sont dotés. Par exemple, un orque doté de Toxique/X aura des crocs plus fins et plus mobiles que ses congénères ; peut-être seront-ils capables de se déployer dans sa bouche à la manière de ceux des serpents. Un elfe akkyshan disposera de griffes ou de pointes sur les poings, ou encore ses doigts exsuderont une sueur nocive. Ce peut être un liquide visqueux et suintant, dont la nature empoisonnée est perceptible.

Par ailleurs, et c'est sans doute le plus important, un individu doté de Toxique/X se conduit comme un serpent. Il est sur le qui-vive et attaque, par réflexe, tout ce



qui peut le menacer, c'est-à-dire tout ce qui arrive à portée de contact. Il lance des attaques soudaines et involontaires vers ses camarades et les passants. C'est au joueur, bien sûr, de décider à quel point il veut être agressif. N'oubliez pas qu'un personnage désireux de conserver l'usage de Toxique/X en tant que signe particulier doit empoisonner tous ceux qu'il touche, une contrainte qui prend un relief particulier dans une rue encombrée de Cadwallon !

Un personnage doté de Toxique/X qui cesse de respecter son obligation pourrait porter des gants ou bien couvrir ses crocs ; il pourrait également se concentrer afin de limiter la production de ses glandes à venin ou en extraire le poison... Lorsque Toxique/X devient un don, il pourrait être moins évident de le repérer, ou plus facile d'extraire le poison des glandes à venin, car le personnage possède sur celles-ci un contrôle exceptionnel.

## Ligue franche

Une ligue franche est un groupe hétéroclite, une association d'individus généralement dotés de valeurs morales élastiques, partageant fort peu de principes ou d'intérêts en dehors du sacro-saint ducat. C'est inévitable car, de par la loi, une ligue franche doit être constituée d'individus disparates, originaires de tout Aarklash.

Cela crée un risque majeur : que l'unité ne se fasse jamais dans la ligue, que les francs ligueurs ne trouvent rien à faire ensemble et se refusent à coopérer les uns avec les autres.

Pour contrecarrer cette tendance naturelle, il y a trois points à mettre en avant :

- Le premier et le plus simple est la camaraderie du combat. Même un Wolfen peut être abattu par un ennemi suffisamment nombreux et déterminé ; un

groupe n'aura donc pas d'autre choix que l'union s'il espère triompher d'adversaires dangereux. Une ligue désunie a de bonnes chances de ne pas survivre... Le MJ ne doit donc pas hésiter à concentrer l'opposition sur certains personnages, par exemple les plus dangereux (c'est-à-dire les meilleurs combattants, en général), au point de les mettre en difficulté. Ainsi, tous les joueurs sentiront à quel point l'union est la clef de la victoire. Autre avantage, les personnages les plus brutaux sont aussi ceux qui sont le plus souvent persuadés de pouvoir s'en sortir par eux-mêmes. Ils sont donc des cibles de choix, non seulement d'un point de vue tactique, mais aussi pour créer une véritable ligue franche, unie par des liens de camaraderie. Au pire, si les combattants les plus forts succombent sous le nombre, leur assurance se retourne contre eux : ils étaient tellement persuadés de pouvoir faire face, et le groupe comptait sur eux. Mais ils ont failli ;

- Le deuxième point découle encore du combat, mais peut aussi s'exprimer dans les situations de *roleplay*. L'un des ferments de la cohésion d'une ligue franche repose sur l'usage de compétences de soutien telles que Défendre, Commander ou Coordonner. Les ligues fonctionnent et survivent parce qu'elles forcent des individus très différents à s'entraider, ce qui crée une synergie inattendue entre des personnes qui ne s'entendraient pas dans un autre cadre, comme celui des guildes, par exemple. Des personnages qui s'entraident triomphent plus facilement, parce que le tout formé par une ligue franche est plus grand que la somme de ses parties. À l'inverse, un groupe d'individualités éparses, qui combattent chacune de son côté, est condamné à l'échec et, probablement, à la mort.

La peur fournit d'innombrables occasions d'utiliser la plus simple et la plus précieuse des compétences de soutien : Commander. Un franc ligueur sur deux en dispose, car cette compétence fait partie du bagage de départ offert à la fin de la création de personnage. Par ailleurs, les combattants les plus puissants ont rarement une forte Maîtrise. En utilisant des adversaires effrayants, le MJ créera une situation dans laquelle, pour se battre efficacement, tous les francs ligueurs auront besoin d'un bon commandant. Une autre possibilité consiste à étudier attentivement le fonctionnement des compétences de soutien et à les utiliser pour les PNJ. Une fois que les joueurs auront compris, à leurs dépens, l'intérêt de ces compétences et de ces dons, ils en feront eux-mêmes usage. Un petit groupe de fusiliers du Griffon qui s'entraînent en utilisant Défendre, par exemple, illustre parfaitement l'utilité de cette compétence ;

- Enfin, le troisième outil qui cimentera l'union des francs ligueurs, c'est la ligue elle-même. Le choix de son local, qui épargne bien des dépenses à ses membres ; la trésorerie commune, qui les force à gérer leurs dépenses collectivement ; le régisseur, qui leur prodigue conseils et ordres, les forçant à travailler ensemble.

Offrez aux francs ligueurs un bâtiment abandonné ou, mieux encore, faites-leur choisir un quartier et décrivez une bâtisse qui correspond presque, mais pas tout à fait, aux attentes des personnages et des joueurs, afin de les impliquer dans la reconstruction ou la modification de l'édifice. En cas d'arrestation d'un des membres, ponctionnez généreusement le trésor commun de la ligue franche, n'hésitez pas à faire intervenir le régisseur. Ce dernier peut parfaitement aller jusqu'à faire les poches des francs ligueurs afin de leur prendre, de force si nécessaire, l'argent qu'ils n'ont pas voulu verser dans le trésor de la ligue : la loi leur fait obligation de mettre *tout ce* qu'ils possèdent en commun, pas seulement ce qu'ils veulent bien verser dans le trésor ! Autorisez, lors de la création de personnage, les francs ligueurs à se prêter de l'argent : après tout, une fois la ligue franche créée, ils partageront leurs ressources.

Ces trois éléments sont suffisants pour créer une ligue unie et efficace. La seule incertitude réside dans la vitesse à laquelle se fera cette union. Avant qu'un franc ligueur ne meure, ou sur son cadavre ?

## Motivations

Les motivations ne sont pas qu'un paramètre technique facultatif. En effet, elles indiquent aux joueurs comment interpréter leur personnage en tant que franc ligueur. Mais elles sont également pour le MJ des indications quant aux incidents ou aux événements à mettre en scène pour impliquer fortement les personnages.

- **Félicité** : Les francs ligueurs qui suivent la voie de la Félicité ont intégré la ligue franche dans l'espoir d'obtenir quelque chose. Ils sont heureux d'être devenus francs ligueurs et, paradoxalement, condamnés à la frustration, parce qu'ils n'atteindront jamais les objectifs qu'ils poursuivent. Ambition, tradition ou aventure sont des quêtes sans fin.

Le MJ doit garder à l'esprit que Cadwallon est la cité du désir, non de la satisfaction. Les motivations liées à la Félicité doivent donc être mises en scène afin de refléter cela. Les joueurs doivent sentir l'insatisfaction qui pèse sur leurs personnages.

Par exemple, les sommes d'argent qui leur sont dues ne sont pas toujours payées en intégralité. C'est peu de chose, un ou deux ducats, rien qui mérite de se plaindre... Pourtant, que de contrariété pour quelques klûs ! De la même manière, les francs ligueurs de la Félicité n'obtiennent jamais tout à fait le résultat escompté dans leurs tractations ; leurs interlocuteurs sont toujours un peu plus avides, un peu plus têtus qu'ils ne l'auraient été avec un autre négociateur. Si une charge prestigieuse est promise à un personnage de ce type, elle ne peut que lui échapper, au profit d'une autre moins satisfaisante.

Ces petits détails n'ont pas besoin de revenir sans cesse ; en revanche, leur apparition occasionnelle plante l'ambiance de Cadwallon, la ville des merveilles, une cité magique qui offre autant de désir que de frustration et d'insatisfaction.

- **Destinée** : Les francs ligueurs poussés par le Destin sont des individus qui se laissent porter par le hasard et les circonstances de la vie. Ils pensent avoir intégré les ligues franches par choix ; ils se trompent. Leur vie est guidée par une force irrésistible, qui les jette dans les aventures et les intrigues de Cadwallon. Pourtant, cette illusion de liberté ou peut-être l'acceptation de l'inéluctable permet aux francs ligueurs de la Destinée de se satisfaire de leur sort. Ils sont sans doute ceux qui, à Cadwallon, sont les plus proches du bonheur.

Pour représenter cela, le MJ doit mettre en scène une cité au cœur d'une toile de destinées individuelles condamnées à se heurter et, ce faisant, à écrire l'Histoire. Les joueurs doivent sentir que leurs aventures sont inévitables et qu'ils ne peuvent que se laisser entraîner par des événements qui les dépassent.

Ainsi, les solliciteurs de toutes sortes vont toujours vers les serviteurs de la Destinée. Le régisseur de la ligue donne ses ordres et ses recommandations aux francs ligueurs du Destin parce qu'il veut être obéi ; le marchand qui souhaite récupérer une cargaison volée s'adresse aux serviteurs du Destin, parce qu'il perçoit confusément que leur interlocuteur *doit* les aider.

Dans le même ordre d'idée, les amis et les êtres chers au cœur de ce type de personnage s'attirent toujours des ennuis : ils se font enlever, menacer, tombent amoureux de la mauvaise personne, etc. S'il y a un artefact susceptible de susciter le désir de tous les puissants de la ville, s'il y a une drogue qui peut effacer la mémoire, le MJ ne doit pas tirer au hasard quel personnage sera entraîné dans l'histoire en gestation. Au contraire, il peut faire peser tout le poids du Destin sur les serviteurs de la Destinée... Ainsi en est-il dans le Joyau de Lanever !

- **Souffrance** : Les malheureux qui ont intégré une ligue franche en suivant la voie de la Souffrance vivent sous le joug d'une contrainte permanente. Ils ont des ennemis immortels là ou d'autres ont des amis fidèles ; ils ont des vengeances impitoyables pour tout projet d'avenir ; ils ont le chaos et l'entropie sur les talons et les lendemains

qui chantent sont à jamais hors de leur portée. La satisfaction ou le bonheur ne sont pas les récompenses d'un serviteur de la Souffrance. Il appartient à une ligue franche uniquement dans l'espoir d'échapper à la douleur et au désespoir.

Car Cadwallon est la cité du désir toujours contrarié, une ville emplie de grandes espérances et d'immenses déceptions.

Mettre en scène cet état des choses est sans doute aussi facile au MJ qu'au joueur.

La paranoïa est une première solution. Un clone fuyant ses anciens maîtres syhars voit des Scorpions dans tous les recoins, tous voués à sa perte. Il se jette à cœur perdu dans les missions parce qu'il croit que, en cas d'échec, il perdra la maigre protection apportée par Cadwallon. Sans cette protection, il sera certainement livré à la vengeance des omnimaniciens ! Bien sûr, tout cela relève de la paranoïa : les maîtres du Syharhalna se moquent du fuyard comme de leur première culture cellulaire...

De son côté, le MJ n'a qu'à dissimuler ici ou là un mutant en embuscade ou un espion (qui n'ont que faire du clone en fuite) et laisser quelques indices pointant subtilement en direction des ennemis des personnages de la Souffrance pour entretenir une ambiance angoissante !

Une autre possibilité consiste à harceler occasionnellement les personnages de demandes minimales : un créancier appauvri ou une ancienne connaissance ruinée refont surface pour réclamer quelques ducats, quelques klûs. Rien, en somme, simplement le rappel de ce qui fut perdu et le sera peut-être à nouveau.

Une dernière option consiste à montrer l'ascension – ou la chute ! – d'un ennemi juré. Encore une fois, il ne s'agit pas de mettre un personnage dans une situation intenable ni de le forcer à une vendetta suicidaire. Il faut simplement rappeler encore et encore que certains se sont tirés d'une situation qui a vu la chute du franc ligueur. La déchéance de l'ennemi honni représente une excellente occasion d'aiguiser encore le désespoir d'un serviteur de la Souffrance, car elle le prive de sa vengeance.

## LE RÔLE DU MJ

Le MJ, parce qu'il est l'arbitre de toutes les situations du jeu de rôle, à une responsabilité plus grande que ses joueurs dans la partie. Il lui revient de doser subtilement les éléments qui la composent afin que tous s'amuse... Lui y compris !

### Du bon usage des dalles

Les *Reversible Gaming Tiles* sont un outil précieux, mais elles doivent être utilisées correctement. En un geste, une séance de jeu est lancée : le temps d'explorer le plateau de jeu, la partie s'est écoulée.

Les deux détails qu'un MJ doit toujours garder à l'esprit sont les suivants :

- Tout d'abord, les *Reversible Gaming Tiles* sont une indication que le MJ donne aux joueurs : il leur signale qu'il estime possible un affrontement avec certains de ses PNJ. C'est une indication de danger dont il ne faut pas abuser. Le déploiement d'une ou plusieurs dalles doit absolument correspondre à la perspective d'un affrontement. Cet affrontement n'a pas besoin d'être inévitable, mais il doit être indubitablement possible, voire probable. À trop user de cet artifice alors que l'affrontement n'est qu'une éventualité lointaine, le MJ s'expose à ne plus générer l'inquiétude chez ses joueurs, qui prendront à la légère les situations délicates. Des personnages décimés dans des circonstances qu'ils croyaient anodines sont autant victimes de leur propre aveuglement que de la facilité de leur MJ à déployer les *Reversible Gaming Tiles* ;
- Ensuite, les dalles consomment du temps de jeu. Une soirée peut être nécessaire pour résoudre une situation sur un plateau de jeu. De fil en aiguille, il est aisé de ne plus faire aucune partie sans cet auxiliaire précieux, car les dalles apportent beaucoup à la tactique tout en épargnant de fastidieuses descriptions. Toutefois, elles ne doivent pas limiter les intrigues à des situations d'affrontement.

Parce que *Reversible Gaming Tiles* rime avec « danger », elles incitent les joueurs à

privilégier la manière forte... Pourtant, une situation de conflit peut parfaitement être résolue en utilisant des gestes d'interaction et en se servant de son intelligence plutôt que de ses armes. En cette matière, le rôle du MJ est important : il ne doit jamais hésiter à récompenser aussi bien les victoires militaires que les succès diplomatiques. Non seulement la manière « douce » permet de maintenir le niveau de Menace au plus bas, mais cela octroie également des récompenses différentes de celles du combat. À la fin d'une bataille, les joueurs résistent rarement à la tentation de piller les cadavres. Ils y gagnent ducats et matériel. Cela est impossible à l'issue d'une situation d'interaction. Le MJ doit garder cela à l'esprit et offrir aux joueurs d'autres sortes de gains à la fin d'une opposition d'interaction : un contact, une information supplémentaire, une bonne affaire... Cadwallon n'est pas la cité de la mort, mais du désir !

### Le MJ est un joueur

Le rôle classique dévolu au MJ dans le jeu de rôle est à la fois celui d'arbitre et de maître de l'intrigue. *Cadwallon*, toutefois, en fait aussi un joueur comme les autres, parce que l'aspect tactique du jeu le soumet à des règles contraignantes, bien éloignées du rôle quasi divin du MJ dans les autres jeux.

Cette particularité est surtout sensible lorsqu'il déploie les *Reversible Gaming Tiles*. Vous avez sans doute constaté qu'il est difficile de conserver l'écran de jeu entre le plateau et le MJ. Il ne faut pas hésiter à s'en débarrasser le temps de gérer une situation tactique, car cela permet au MJ d'abolir la frontière entre les joueurs et lui, et de devenir un joueur parmi les autres. Il a ses propres règles, certes, mais son rôle de modérateur et de sauveur des joueurs maladroits n'est plus aussi évident : il doit répartir ses dés devant tout le monde, les utiliser, concevoir une tactique comme n'importe qui autour de la table pour tenir ses adversaires en échec !

Il est important que le MJ sorte de son rôle d'arbitre pour essayer, par tous les moyens à sa portée, de remplir ses objectifs. C'est lui qui crée la tension parmi les joueurs, car il n'a plus pour objectif leur réussite, bien au contraire. En échange, il bénéficie lui aussi de l'intérêt engendré par la tension autour de la table...

# UN JEU DE FIGURINES

Une partie de *Cadwallon*, par son système tactique élaboré, risque surtout de voir la tactique prendre le pas sur le *roleplay* ; cependant, l'inverse n'est pas totalement exclu. Voici quelques conseils visant à éviter qu'advienne cette éventualité, si improbable soit-elle.

## LES PERSONNAGES

Lorsque les *Reversible Gaming Tiles* sont posées, les personnages perdent beaucoup de leur caractère et menacent de se résumer à un ensemble de nombres et de capacités. Jouer le rôle de son personnage devient alors moins important. Cela est normal, et nécessaire à la dimension tactique du jeu.

Voici cependant quelques-uns des problèmes que cela peut poser et les solutions auxquelles nous avons pensé.

### Tour de parole

Si les joueurs se contentent de jouer leur rôle et croient pouvoir s'entraider ou simplement coordonner leur action par le biais de la discussion ou de l'interprétation de leur personnage, ils s'exposent à de cruelles déconvenues. La répartition des dés est une phase cruciale pour la coordination des PJ par les joueurs. Si elle ne doit pas s'éterniser – nous sommes là pour jouer, après tout – elle doit néanmoins donner l'opportunité aux joueurs de monter une tactique de groupe, qui repose d'abord sur la synchronisation de leurs actions.

Notamment lors des premières parties, le MJ a tout à gagner en signalant les erreurs de répartition des dés ou de choix d'attitude, dans une optique pédagogique bien sûr. Deux joueurs qui souhaitent agir l'un après l'autre doivent répartir précisément leurs dés dans leur R.A. et leur R.R., en fonction de leurs attitudes respectives, de celles de leurs adversaires éventuels, du nombre et de la répartition des dés du MJ...

En revanche, tous les joueurs, y compris le MJ, doivent s'astreindre à cette discipline. Il n'est pas question, sous prétexte de débiter, de laisser de côté cet aspect primordial de *Cadwallon*...

### Compétences et dons de soutien

*Cadwallon* nécessite, lors de ses phases tactiques, de s'extraire un peu du rôle et surtout de s'adapter à ce que son personnage sait effectivement faire. Car tout se paye à *Cadwallon* : savoir commander, séduire ou argumenter, tout cela a un coût en compétences et en dons. Un personnage qui ne dispose pas des dons ou talents appropriés en est incapable, même si son joueur, par la rhétorique ou le charisme, sait prendre l'ascendant sur ses camarades.

C'est au MJ, dès les premières parties, de pointer cette particularité de *Cadwallon*. Un joueur qui aime commander a donc intérêt à prendre un métier d'officier, par exemple, afin de ne pas se sentir frustré.

Un autre moyen de rééquilibrer le jeu consiste à « suggérer » fortement le signe particulier que devrait recevoir chaque personnage à la fin de la première partie. Cette règle n'a rien d'un artifice d'optimisation, c'est un autre des outils qui permettent aux joueurs d'adapter leur personnage à leurs goûts, en fonction de ce qu'ils ont découvert du jeu.



## LE RÔLE DU MJ

Lorsqu'il a posé une ou plusieurs *Reversible Gaming Tiles* sur la table, le MJ perd une partie de ses attributions et devient moins un arbitre qu'un joueur. Il s'astreint à des règles plus strictes, qui le limitent en certains domaines, mais qui offrent aussi la possibilité d'élaborer des tactiques et de juger de leur résultat. C'est un changement soudain, voire brutal, qui implique d'altérer le système de jeu. Ce mécanisme essentiel est redoutablement efficace. L'irruption excessive du jeu de rôle dans les phases tactiques est le grain de sable qui peut tout faire dérailler, car elle renvoie le MJ à sa fonction de conteur. Cela lui interdit ou du moins lui rend très difficile une gestion tactique intéressante.

Lorsque la phase tactique débute, certains effets de jeu pouvant donner lieu à du *roleplay* doivent être interprétés strictement selon les règles du système tactique, voire ignorés. Ainsi, il est moins important de jouer les dons ou les signes particuliers. De même, la peur devient un élément technique, que le MJ doit décrire plutôt de ce point de vue. Le fait de ne plus posséder d'attitude favorable ou de ne pas bénéficier de la règle du cumul est un rappel suffisant. Privilégiez les comportements ayant une représentation sur le plateau : un joueur dont le personnage est sous l'influence de la peur n'a pas besoin de dire qu'il tremble – cela tombe sous le sens. En revanche, il peut le faire se déplacer hors de portée de l'être effrayant, y compris et surtout si, tactiquement, cette solution n'est pas idéale.

### Du bon usage du rôle

C'est au MJ que revient la tâche, difficile, d'équilibrer les phases de jeu de rôle au sein des séances dédiées à la tactique.

L'usage des *Reversible Gaming Tiles* et des figurines permet d'élaborer des stratégies de combat précises. Les combinaisons de différents talents et dons permettent d'en créer une infinie variété et d'en évaluer exactement l'efficacité. Le jeu de rôle, au contraire, met en avant l'imagination et la capacité à se représenter en commun une situation qui n'est pas précisément décrite. Il génère donc une part

d'inexactitude que les *Reversible Gaming Tiles* visent à éliminer.

Toutefois, le *roleplay* peut parfois s'immiscer dans les phases tactiques, jusqu'à occuper une place excessive. Il est toujours tentant de gérer une opposition sans utiliser de dés, simplement en argumentant avec le MJ, qui se prête d'autant plus aisément à ce travers qu'il apprécie, lui aussi, d'interpréter ses PNJ. L'origine de la difficulté réside alors dans l'utilisation du plateau de jeu. Il peut par exemple avoir été déployé trop tôt, de sorte que la progression jusqu'au lieu dans lequel l'opposition va réellement se déclencher devient fastidieuse. Si les personnages ne sont pas en train de fuir et ne font que des faits de mouvements, le MJ a sans doute été un peu trop rapide à déployer les dalles et s'expose à ce que les joueurs se mettent à interpréter leur personnage à l'excès, pour occuper le jeu. À l'inverse, si de longues discussions se tiennent sans qu'il en coûte ni fait ni geste, les plateaux ne sont pas utilisés à bon escient.

Le déploiement des *Reversible Gaming Tiles* pose un problème lorsque certains aspects du système sont gérés de manière informelle – discussion, négociation entre joueurs et MJ – tandis que d'autres le sont de manière plus contraignante – répartition de dés en R.A. et R.R., jets. Lorsqu'un plateau de jeu a été déployé, les compétences de discussion et de négociation doivent être employées : le *roleplay* y perd, mais c'est indispensable pour conserver un certain équilibre entre combattants et négociateurs. Cet élément est primordial car les négociations entre personnages joueurs et non joueurs deviennent infiniment plus longues lorsqu'on les joue.

*Cadwallon* ne s'oppose pas, loin s'en faut, à ce que l'on interprète les scènes d'interaction sociale. Simplement, le risque d'une confusion existe entre phases tactiques et phases de *roleplay*. La première est jouée sur un plateau de jeu et avec des règles précises ; la seconde donne toute son ampleur aux personnages et à leur rôle. Ces deux aspects doivent se mélanger sans sombrer dans la confusion des genres... Un équilibre délicat, mais passionnant à créer autant qu'à maintenir !

## PARLER : COMBIEN ÇA COÛTE ?

Tout se paye à *Cadwallon*, y compris le fait de discuter. Il existe trois cas de figure possibles, mais le MJ devra adapter les conseils qui suivent en fonction du style de jeu employé à sa table. Dans tous les cas, les discussions entre joueurs, notamment celles qui ont lieu avant la répartition des dés, sont « gratuites » ; de même, il est bien évident que « passe-moi le crayon » ne coûte rien à un joueur !

- Les avertissements et autres phrases courtes sont des faits gratuits.

**Exemple :** « Attention à l'orque, derrière toi ! », « Je charge ! », « Mes gemmes sont vides de mana ! », etc. ;

- Les explications plus longues sont des faits qui coûtent un dé ; le MJ est libre d'en prélever d'autres sur la réserve des bavards si ces explications s'éternisent.

**Exemple :** « Attends, maintenant que j'ai chargé, toi tu dois me jeter ton sort, sinon le plan ne marche pas ! (un dé) Mais si, tu te souviens de ce qu'on avait dit : moi je charge, toi tu jettes ton sort pour que je me dégage et du coup les autres chargent à leur tour (un deuxième dé). Hé ! mes dés ! Attends, pourquoi tu prends mes dés, c'est pas juste ! (gratuit). » ;

- Argumenter, Intimider ou Embobiner sont des gestes. Ils doivent donner lieu à un jet de dés !

**Exemple :** « Je lui dis que je suis un garde de la milice et comme j'ai un uniforme, il va me laisser passer, non ? » (test d'Embobiner avec un pari gratuit pour le déguisement ; ou encore, test d'Accouttrer dont les paris sont autant de qualités par défaut pour le jet d'Embobiner qui suit).

## Le MJ est un arbitre

*Cadwallon* ne parle jamais de maître du jeu, mais de meneur. La différence entre les deux statuts est subtile mais importante.

Le maître est la figure d'autorité qui dirige une partie. Les joueurs lui doivent une certaine obéissance, entre autres parce qu'il décide souverainement de la vie et de la mort des personnages.

Le meneur a deux rôles : celui de guide et celui d'arbitre. Dans sa première fonction, il est chargé de présenter l'intrigue afin d'y plonger les joueurs, ce en quoi il rejoint le maître. C'est un rôle qu'il assume surtout en phase de *roleplay*. Dans sa seconde fonction, il doit devenir un simple utilisateur des règles, dont il se fait éventuellement l'arbitre en cas de différent. Il n'a pas le pouvoir de décider de la mort d'un personnage : pour y parvenir, il doit effectivement envoyer des PNJ, qui peuvent parfaitement échouer. Il peut même se trouver dans une situation où il ne peut

pas vaincre ses joueurs, parce que ceux-ci ont été suffisamment intelligents pour mettre définitivement en échec les PNJ. Ce sont les incertitudes de la tactique, qui pèsent également sur tous les participants d'une partie de *Cadwallon*.

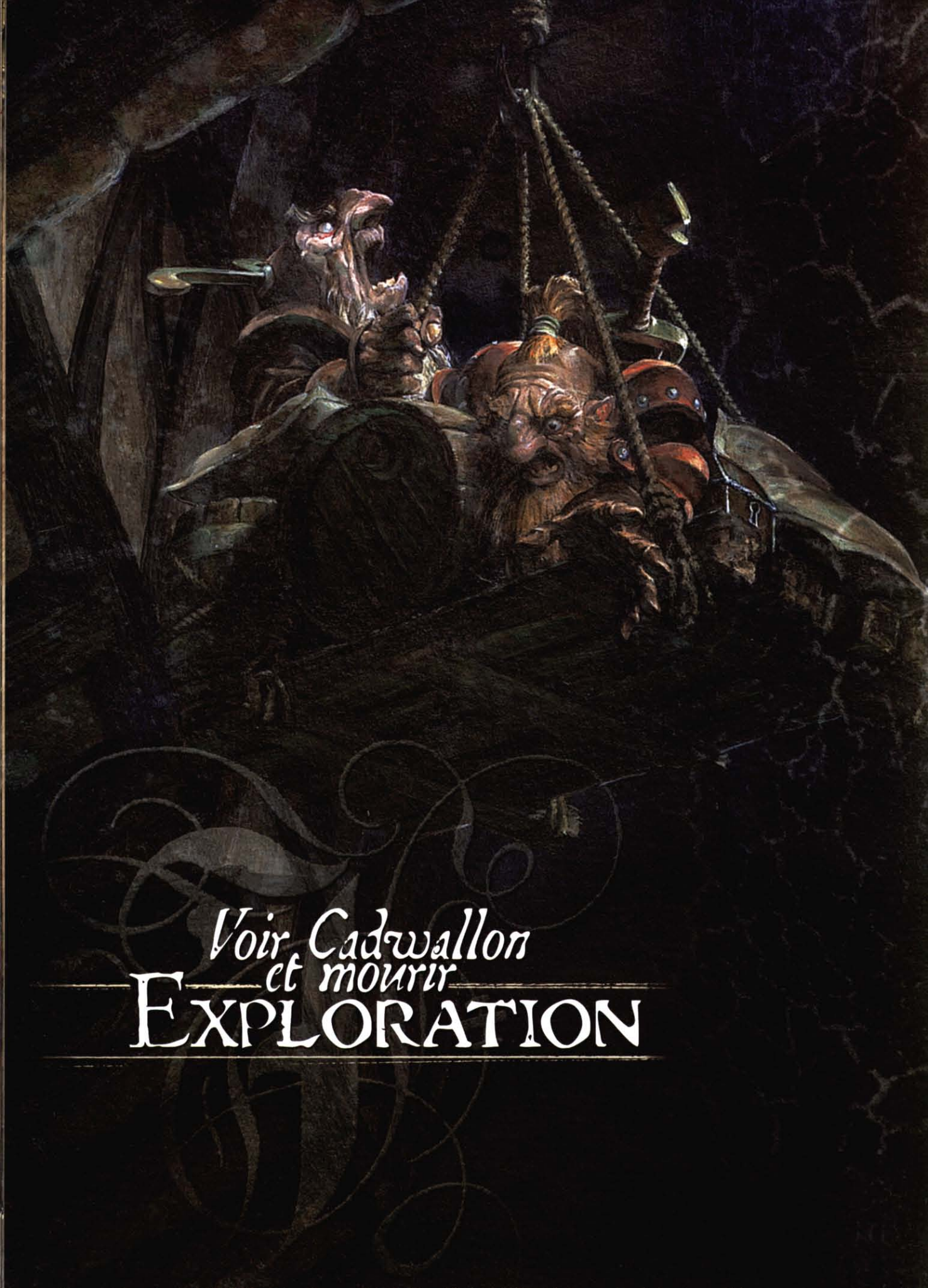
Ces incertitudes sont d'ailleurs ce qui fait tout le sel du jeu de rôle tactique : les joueurs, parce qu'ils sont sur un pied d'égalité avec le MJ, peuvent remporter des victoires éclatantes qu'ils savent ne devoir qu'à leur compétence et non à la mansuétude du MJ. Ce dernier, en retour, peut et doit être fier d'avoir tenu les personnages en échec, car il est astreint, autant que les joueurs, à des règles qui limitent ses actions. « À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire », prétend l'adage. *Cadwallon* répond « et inversement ».

*Livre III*  
VOIR CADWALLON  
ET MOURIR









*Voir Cadwallon  
et mourir*  
**EXPLORATION**

Les rues de Soma étaient étrangement calmes ce soir-là. La nuit, sous la lumière tamisée des lampadaires, Cadwallon dévoilait sa beauté. La Cité franche était alors un joyau serti sur la péninsule de Lanever. La crasse des rues et l'avidité des marauds s'effaçaient parmi les ombres nocturnes. Même les bruits étaient étouffés, et il était aisé d'entendre au loin le ressac de la mer se brisant sur les quais du port de l'Ondine. Et pour ceux dont l'odorat était particulièrement aiguë, l'odeur d'iode se frayait un chemin à travers celle de la pourriture de la ville basse.

Les habitants du quartier sentaient cela. Au lieu de rentrer hâtivement chez eux, les quelques Cadwës un peu éméchés qui fréquentaient les rues en profetaient pour goûter à la douceur de la nuit. Les marauds les regardaient complaisamment passer, l'avidité endormie par le calme ambiant. Les filles de joie qui déambulaient à proximité se contentaient d'œilades suggestives aux promeneurs plutôt que des poses lascives et des cris gras habituels. Les miliciens s'attardaient à quelques rues de là, n'hésitant pas à converser avec les gens du quartier et à goûter leur hospitalité avinée.

Pourtant, cette trêve ne durerait pas éternellement. Les gardes postés devant l'ambassade du Royaume d'Alaban le savaient bien. Décontractés mais attentifs, ils scrutaient la pénombre à la recherche d'intrus. Ils n'avaient pourtant aucune raison de les craindre, connaissant les mesures prises par leur capitaine. En outre, ils savaient pouvoir compter sur des renforts, quand bien même ils n'appelleraient ceux-ci qu'en dernier recours. Garants autant de la réputation de l'ambassade que de sa sécurité, ils ne devaient perturber le calme du voisinage qu'en cas de force majeure.

Qui serait assez fou pour les attaquer ? Tout le monde ici savait que la garde de l'ambassade était assurée par des soldats et des mages. L'ambassade était un gigantesque piège prêt à se refermer sur ceux se montreraient trop curieux. Serrures piégées, systèmes d'alarme, aucune précaution n'avait été oubliée pour garantir le secret des tractations diplomatiques.

Noir observait le manège des Barbans depuis un toit. Il mesurait l'absurdité de la situation. Lui et ses compagnons francs ligueurs devaient s'introduire dans l'ambassade, y dérober une certaine missive et en ressortir, sans que personne ne puisse jamais se douter que le duc de Cadwallon était derrière. Malgré toutes les précautions des Barbans, cet exploit était possible. En observant les pièces dont les lumières s'éteignaient et s'allumaient, Noir avait repéré le parcours des patrouilles. Il était convaincu d'avoir deviné où officiait le capitaine de la garde et il avait chronométré le temps qu'il restait avant la prochaine relève.

Le franc ligueur se releva doucement pour aller prévenir ses compagnons. Tout ce qu'il espérait, c'est qu'ils ne déclencheraient l'alerte qu'après avoir récupéré la missive, pas avant...



Avant de déployer les figurines pour jouer, il est nécessaire de préparer un scénario, et parfois un plateau de jeu. Ce chapitre expose des conseils pour user au mieux des règles d'exploration, ainsi que des règles pour créer ses propres situations de jeu, équilibrées et amusantes.

## LES RUES DE CADWALLON

La première chose à déterminer, lorsque le MJ installe un plateau de jeu pour une scène de rue, est la localisation géographique de cette dernière. Les profils de localisation suivants permettent la mise en place rapide d'un plateau de jeu représentant un quartier de la cité.

Par défaut, toutes les zones extérieures d'un tel plateau sont fréquentées par la foule.

Il existe deux types de rues :

- Les rues de la ville haute sont généralement plus praticables et les bâtiments qui les bordent plus imposants qu'ailleurs (maisons de nobles, sièges de guildes, etc.). Les forces de l'ordre y sont plus présentes et l'éclairage public mieux entretenu.
- Les rues de la ville basse sont généralement étroites, tortueuses et moins bien entretenues que celles de la ville haute. La surface au sol des bâtiments a tendance à être plus réduite, mais leur hauteur est parfois considérable, les maisons empilées abondent, formant de véritables immeubles. Les forces de l'ordre patrouillent dans ces rues avec moins d'assiduité et l'éclairage public y est considérablement réduit.

## DESCRIPTION D'UN PLATEAU

Les scénarios officiels de *Cadwallon* utilisent tous le même format pour présenter les différentes zones d'un plateau de jeu. Ce format est prévu pour être lisible et ergonomique ; les MJ sont invités à utiliser le même pour préparer leurs propres plateaux.

Quel que soit son type, chaque zone est décrite de la même façon :

- Son **nom** comporte les indications suivantes : numéro de la zone/nom de la zone (Habitée ET/OU Gardée ET/OU Patrouillée/numéro de la patrouille/ nombre de zones dans le parcours ET/OU Surveillée/numéro de la zone depuis laquelle la surveillance est effectuée ET/OU Tranquille OU aucune mention si type par défaut).
- Un **premier paragraphe** décrit ce que les PJ perçoivent de la zone lorsqu'ils y arrivent.
- Un **deuxième paragraphe** décrit ce que l'on peut trouver dans cette zone.
- Un **dernier paragraphe** détaille la conduite des PNJ se trouvant dans cette zone.

Les numéros des zones sont ordonnés de sorte que le plus élevé corresponde à la zone où se trouve l'objectif du scénario (le noble à assassiner, les documents à récupérer, etc.) et les plus bas aux accès.

## FOULE ET CHALANDS

La rue est avant tout un lieu de passage, c'est pourquoi la foule est gérée grâce à la **Fréquentation**, qui définit le nombre de personnes présentes dans la zone. La Fréquentation peut être définie pour l'ensemble du plateau ou bien spécifique à chaque zone, selon le degré de détail souhaité par le MJ.

À moins que le comportement des chalands n'implique la résolution d'un geste, ils ne sont pas représentés par des figurines. Pourtant, même ainsi, la foule a une influence sur les actes des personnages (voir encadré ci-contre).



## FORCES DE L'ORDRE ET MARAUDS

La présence de marauds ou de membres des forces de l'ordre (miliciens, guildes des Nochers, etc.) dans une zone influe considérablement sur le déroulement d'une scène.

- Les marauds importunent tout individu qu'ils ne connaissent pas.
- Les forces de l'ordre interpellent et questionnent les personnages louches, c'est-à-dire d'une attitude qui n'est pas celle de la zone où ils se trouvent.

Les uns et les autres se chassent mutuellement. Lorsque les forces de l'ordre sont appelées ou déjà présentes, les marauds s'éclipsent pour éviter la confrontation. Lorsque les marauds tiennent un quartier, ils ont corrompu la milice pour qu'elle regarde ailleurs. Ainsi, lorsqu'il prépare un plateau de jeu, le MJ choisit si celui-ci est occupé par les forces de l'ordre ou les marauds. Toutefois, lorsque le NM atteint 13, la milice intervient quel que soit le quartier, à moins que le scénario stipule le contraire.

En outre, forces de l'ordre et marauds peuvent tous deux garder, patrouiller ou surveiller des zones lorsqu'ils sont présents. Ce sont uniquement ces zones qui sont affectés par les niveaux « Alerte ! » et « Branle-bas de combat ! » propres à chacun de ces deux types de PNJ.

## LES RUES DE CADWALLON

	LA VILLE HAUTE	
	Jour	Nuit
NM	2	1
Sources de lumière		Torches, lanternes, réverbères
Luminosité	Clair	Obscur
Bruit	Bruyant	Calme
Odeur	Peu odorant	Inodore

Types de terrain : Rue pavée, toits.

	LA VILLE BASSE	
	Jour	Nuit
NM	1	3
Sources de lumière		Aucune, bougies, torches
Luminosité	Clair	Obscur
Bruit	Bruyant, Assourdissant	Calme, bruyant
Odeur	Écœurant	Inodore, peu odorant

Types de terrain : Terre battue, toits.



## LA FOULE

Fréquentation	MOU	Distance	Déploiement
Zone déserte (0 à 3 chalands)	0	0	1
Zone peu fréquentée (4 à 8 chalands)	0	0	3
Zone fréquentée (9 à 12)	+1	-1	5
Zone très fréquentée (13 à 20 chalands)	+2	-2	8

- La présence de la foule rend le déplacement plus ardu. La colonne MOU indique un modificateur au coût de déplacement pour chaque case franchie par une figurine.
- Les individus qui composent la foule encombrant le champ de vision des personnages. La colonne Distance indique le nombre de paris obligatoires pour les gestes avec Tirer/ADR, Viser/ADR et Guetter/DIS. L'intervention de ces paris obligatoires donne le droit à un joueur d'utiliser le talent « Se cacher/OPP » pour son personnage.
- Si des individus issus de la foule doivent accomplir un geste, le MJ déploie dans la zone le nombre de figurines indiqué par la colonne Déploiement. Les PNJ ainsi représentés sont appelés des chalands.

## LA CAMBROUSSE

Le terme « cambrousse » désigne les zones strictement naturelles et sauvages (jungles, marais, etc.) à l'extérieur comme à l'intérieur de Cadwallon.

Les étendues sauvages peuvent être des havres de paix ou des lieux particulièrement dangereux. On y croise toutes sortes de créatures. Les forces de l'ordre ne s'y rendent pas quel que soit le NM, à moins d'avoir une très bonne raison (à la discrétion du MJ), et il ne s'y trouve aucune source d'éclairage artificielle.

**Par défaut, toutes les zones de cambrousse sont Tranquilles.**

## CRÉATURES

Les hôtes des zones rurales ou cambrousse ont des comportements qui peuvent sembler étranges à ceux qui n'y sont pas habitués. Si la plupart des animaux ont tendance à éviter les situations conflictuelles, certains d'entre eux, notamment les prédateurs, ont parfois des comportements agressifs. Une créature est définie par les mêmes caractéristiques que les PNJ des peuples d'Aarklash. Son attitude dépend cependant de la famille de créature à laquelle elle appartient.

## LA CAMBROUSSE

	Jour	Nuit
NM	1	1
Sources de lumière	-	Aucune
Luminosité	Clair	Obscur, ténébreux
Bruit	Calme	Calme
Odeur	Inodore	Inodore

**Types de terrain :** Terre battue, terrain accidenté, végétation.

## ATTITUDE DES CRÉATURES

Famille	Attitude	Exemple
Prédateur	Hargne	Tigre de Dirz
Monture	Adresse	Cheval
Magique	Élégance	Gargouille
Herbivores	Opportunisme	Brontops
Intelligents	Subtilité	Singe, Kraken
Meute	Discipline	Loup

# INFILTRATION

Le terme « infiltration » regroupe intrusions, attaques surprises et autres enlèvements pratiqués au nez et à la barbe de gardes. Ces situations plus spécifiques nécessitent de prendre en compte un plus grand nombre de règles et de paramètres techniques. En outre, elles sont potentiellement plus dangereuses : dans un lieu privé, les gardes savent bien qui a le droit ou pas de se trouver là, et ils n'hésitent pas à menacer les intrus !

- La **cible** est le lieu dans lequel est effectuée l'infiltration.
- Les **habitants** sont les occupants légitimes de la cible.
- Les **gardes** sont les personnages attachés à la sécurité de la cible. Ils sont dirigés par un capitaine de la garde et se déplacent toujours en groupes appelés **détachements**.
- Les **créatures** sont les animaux sauvages et les monstres fantastiques qui peuplent la cible.
- Les **intrus** sont les personnages réalisant l'infiltration. Un personnage devient également un intrus dès lors que sa présence dans le lieu est une gêne pour les habitants. En principe, les intrus sont les PJ. Si d'autres intrus sont présents dans la cible en même temps, les actions de ces « concurrents » provoquent à chaque fin de round une augmentation de la Menace : NM +1.

**Note :** Par défaut, toutes les zones intérieures sont Tranquilles. Les niveaux « Alerte ! » et « Branle-bas de combat ! » n'affectent que les zones à l'intérieur du lieu dont les gardes ont la charge.

## CARACTÉRISTIQUES D'UNE CIBLE

Outre les paramètres du plateau de jeu, la cible possède ses propres caractéristiques.

- **Potentiel de l'employeur :** Il est égal au POT du personnage ou de l'organisation habitant ou gérant la cible. Le POT des gardes est toujours inférieur ou égal à celui de l'employeur.
- **Fréquence des relèves :** Le laps de temps au bout duquel les gardes sont remplacés. Il est en général inférieur à une heure. Si la fréquence indiquée est égale à zéro, les gardes de cette cible ne seront pas relevés au cours de l'opposition en cours. Si la garde descendante est absente au moment de la relève, cela génère un indice (cf. *Manuel des joueurs*, p. 211). Si les PJ ne minuent pas le moment de leur intrusion, on considère que la moitié du délai est déjà écoulé.
- **Réserve :** Cette mention indique le nombre total de renforts que les gardes placés dans les zones peuvent appeler. Si la réserve indiquée est égale à 0, c'est que cette cible n'en dispose pas. Cette mention indique éventuellement le numéro de la zone Gardée ou Patrouillée dans laquelle seront envoyés des renforts en cas d'alerte. La réserve doit compter un détachement pour chacune de ces zones.
- **Taille des détachements :** Le nombre de gardes présents dans chaque détachement
- **NM :** Si la cible constitue un plateau de jeu autonome, le NM de départ de celui-ci est fixé par le type de cible (voir ci-dessous).

## TYPES DE CIBLE

L'infiltration est devenue une activité reconnue à Cadwallon, avec ses codes et ses habitudes. Outre des considérations générales, chaque type présenté ici indique entre parenthèses le NM initial de la cible. Les Cadwës distinguent traditionnellement les cibles suivantes :

- **Habitation (1) :** L'habitation d'un Cadwë, quel que soit son train de vie. Il est peu probable que des gardes soient présents, sauf pour les propriétés importantes et les palais. Une habitation contient rarement des réserves supérieures à dix gardes. Si une habitation ne comporte qu'une seule zone, celle-ci est Habitée par défaut.
- **Repaire (3) :** Il s'agit d'une installation appartenant à une organisation : une guilde, une ligue, une société secrète, etc. À priori, personne n'y vit, mais on y entrepose beaucoup de secrets et de matériels. Les gardes sont nombreux et entraînés. Les réserves peuvent monter à vingt gardes pour un repaire « standard », cinquante pour un siège de guilde et même cent gardes pour les ambassades les mieux gardées !
- **Ruine (3) :** Il s'agit d'un vestige à ciel ouvert ou d'un des complexes souterrains qui se trouvent sous le Joyau de Lanever. Il n'y a pas âme qui vive, mais des créatures peuvent avoir élu domicile dans ces salles oubliées.



## S'IMPROVISER CAPITAINE DE LA GARDE

Cette section constitue un outil pour mieux se préparer et même improviser une intrusion.

- **Choisir les dalles :** Même dans le cas d'une improvisation, le MJ doit poser des dalles sur la table ! S'il est vraiment pris de court, il peut ne poser que la dalle où se déploient les PJ, puis compléter le plateau de jeu au fur et à mesure de leur exploration. Même dans ce cas, il est conseillé d'anticiper l'avancée des PJ et de préparer un mini-plan de son côté de l'écran.
- **Déterminer les caractéristiques de la cible :** Il est indispensable de connaître le POT de l'employeur et l'importance des réserves. Le premier peut être déduit de l'importance de l'employeur au sein de la ville et de la difficulté que le MJ veut imposer à ses joueurs (voir ci-contre). Si le MJ considère que l'employeur a une raison particulière de craindre une infiltration, il peut le considérer d'une catégorie supérieure à son Potentiel normal. La taille des réserves peut être déduite du type de cible. Une fois les réserves déterminées, le MJ peut décider de l'effectif des détachements ; deux ou trois gardes constituent un détachement standard.

• **Placer les gardes :** Il faut anticiper ce placement, même en improvisation, de façon à pouvoir correctement renseigner les joueurs quant à la perception permanente de leurs personnages. Pour le MJ, une infiltration est semblable à une partie d'échecs : il doit toujours avoir un coup d'avance sur les joueurs. Le tableau ci-contre fournit une aide, permettant de décider rapidement s'il est plausible que des gardes se trouvent dans une zone donnée.

• **Les patrouilles :** Dans le cadre d'une improvisation, la mise en place des patrouilles est complexe car elle suppose une gestion de l'ensemble du plan de la cible.

Si ce plan est connu du MJ, ce dernier peut élaborer le parcours des patrouilles et utiliser les règles les concernant.

Si le déroulement de la partie ne lui permet pas d'anticiper à ce point, il doit utiliser le tableau ci-dessus pour déterminer les zones susceptibles d'être Patrouillées. Ne le sont effectivement que les zones disposant de deux issues : une pour que la patrouille entre et une autre pour que la patrouille sorte de la zone.

Dans le doute, et si le tableau le permet, le MJ doit considérer que les zones Gardées sont également Patrouillées (pour vérifier que les gardes sont toujours là !), de même que les zones qui permettent de relier ces dernières.

En l'absence d'un parcours complet établi, le MJ détermine si la patrouille est effectivement dans la zone des intrus en utilisant les règles habituelles, mais en substituant (13-POT de l'employeur) au nombre de zones dans la patrouille.

### S'IMPROVISER CAPITAINE DE LA GARDE

POT	Devant les portes	Zone à issues	Zones à fenêtres	Patrouilles ?	Zones Tranquilles ?
1-4	-	Détachement x 1 (P)	Patrouille (Rdc)	Non	Oui
5-8	Détachement x 1	Détachement x 1	Patrouille (Rdc)	Oui	Oui
9-10	Détachement x 1	Détachement x 2 (P)	Patrouille	Oui	Non

« Détachement x Y » indique que la zone est Gardée par Y détachements de gardes.

« Patrouille » indique que la zone est Patrouillée par un détachement de gardes.

**Devant les portes :** Si des gardes sont présents dans la rue ou devant l'entrée principale.

**Zones à issues :** Si des gardes sont présents à l'intérieur ou dans les zones disposant d'issues vers l'extérieur. « (P) » indique que seules les entrées principales sont concernées. Aux étages, les zones contenant un escalier sont considérées comme des zones à issues principales.

**Zones à fenêtres :** Si des gardes sont présents à l'intérieur de la cible ou dans les zones disposant de fenêtres. « (Rdc) » signifie que seules ces salles se situant au rez-de-chaussée sont concernées.

**Patrouilles ? :** Si des patrouilles sont présentes en plus des indications données par les autres colonnes.

**Zones Tranquilles ? :** S'il existe des zones Tranquilles à l'intérieur.

# LES EMBÛCHES

Les embûches constituent un outil au service du MJ pour mettre en scène des situations où l'ennemi des PJ n'est pas un personnage mais le décor lui-même, par l'intermédiaire de pièges, d'accidents, etc. La mise en scène d'une embûche utilise des dés de potentiel et une attitude. Cela permet au MJ de gérer l'embûche avec les mêmes outils qu'un personnage.

Lorsqu'une embûche est déclenchée, le MJ annonce l'existence de celle-ci à la fin du round. Au round suivant, il la fait intervenir à un moment déterminé comme si celle-ci était un personnage : selon le nombre de dés placés en RA et son attitude. En cas d'égalité, si l'attitude ne permet pas de départager, l'embûche perd l'initiative. Pour déterminer si une embûche affecte un personnage ou un élément de décor, le MJ utilise des dés conférés par le POT et résout un test comme s'il s'agissait d'un talent de personnage.

Chaque embûche est décrite selon le même format :

- **Attitude** : Ce critère simule le caractère surprenant, visible ou puissant d'une embûche. Il permet de déterminer le moment du round auquel les effets de l'embûche sont résolus. Le chiffre entre parenthèses indique la valeur de l'attitude à prendre en compte lors du test simulant l'embûche ;
- **POT** : Le nombre de dés utilisés pour résoudre les effets de l'embûche. Le POT simule l'ampleur d'une embûche et le danger qu'elle représente. Certaines embûches ne sont résolues qu'une fois : « Instantané » est alors indiqué. Dans le cas contraire, le POT de l'embûche se régénère comme celui d'un personnage ; elle est à nouveau résolue jusqu'à ce qu'elle soit complètement écartée ;



• **Déclenchement** : Dans quelles circonstances l'embûche peut-elle ou *doit-elle* être résolue ? « Scénario » signifie que le MJ met en scène cette embûche au moment approprié selon le déroulement de l'aventure. « Immédiat » impli-

que que l'embûche est résolue dès que la condition de son déclenchement est remplie.

Ensuite figure la description de l'embûche, ainsi que la manière de la résoudre.

## EMBÛCHES NATURELLES

### ÉBOULEMENT

**Attitude** : HAR (2).

**POT** : 9 (Instantanée).

**Déclenchement** : Scénario.

Un éboulement simule la chute de débris ou d'un corps. Il peut s'agir d'un tunnel ou d'un plafond qui s'écroule, d'une créature ou d'un engin volant qui s'écrase. Selon la nature de l'éboulement, celui-ci peut affecter une case, une zone, une dalle ou tout le plateau de jeu. Le MJ révèle cette aire d'effet au moment où il annonce l'éboulement.

Lorsque cette embûche est résolue, le MJ effectue un jet de  $Xd6 + 3$ , où X est le nombre de dés dépensés. Si ce jet n'est pas un échec automatique, les personnages et les éléments de décor subissent un jet de Blessures dont la PUI dépend de la nature de l'éboulement (voir ci-contre). Un personnage peut réagir par un test d'Esquiver/OPP ou de Voltiger/ELE avant la résolution du jet d'embûche pour se soustraire aux effets de celle-ci. Le résultat final de ce test devient la difficulté du jet d'embûche.



Si le MJ place des dés en RR pour l'embûche, il peut les utiliser pour affecter un personnage à chaque fois que la structure qui s'écroule perd des points de Structure.

Bien que cette embûche soit instantanée, elle peut se prolonger sur plusieurs rounds : les dés de POT qui ne sont pas dépensés au cours d'un round sont conservés pour le suivant. Lorsque tous les dés ont été utilisés, l'éboulement est terminé.

## ÉBOULEMENT



Masse éboulée	Puissance
Pierre	1d6
Rocher	3d6
Plafond	4d6
Souterrain, maison	6d6

**Note :** Les jets de Blessures des éboulements sont Pénétrants/2.

## INCENDIE

**Attitude :** HAR (4).

**POT :** Spécial.

**Déclenchement :** Scénario.

Un incendie simule un embrasement susceptible de s'étendre. Il débute toujours sur **une seule** case et avec un POT égal à un. Au début du round suivant, le MJ dispose du POT pour résoudre ses effets. À la fin de chaque round, le POT est recalculé : il est égal au rayon, en cases, de l'aire d'effet de l'incendie.

Un incendie est évident à la vue et à l'odorat. Il génère un périmètre d'éclairage (3) à partir de chaque case affectée. Dès lors qu'il en affecte plusieurs, l'odeur qu'il dégage est particulièrement forte (cf. *Manuel des joueurs*, p. 206). Enfin, il devient évident pour l'ouïe lorsqu'il affecte plusieurs zones.

Lorsqu'un incendie est perçu par un PNJ ou lorsqu'il est évident pour tous les sens, il provoque une augmentation de la Menace (NM + 1) à la fin de chaque round.

Lorsque le MJ gère les effets de l'incen-

die, il peut utiliser les dés de POT pour résoudre les actions suivantes :

- **Avancer :** Le feu se propage le long des matériaux inflammables, dessinant des serpents de feu sur le sol et les murs. Chaque dé de RA ainsi dépensé permet de faire progresser le feu d'une case dans tous les sens. Le feu ne peut cependant progresser que dans des cases contenant des matériaux inflammables. Si aucune case ne remplit cette condition, le feu peut se propager s'il est possible qu'un objet s'enflamme puis tombe ou soit projeté au-delà de l'aire d'effet de l'incendie. Pour simuler cela, le MJ doit dépenser autant de dés que de cases nécessaires pour faire « sauter » le feu jusqu'à une case contenant des objets inflammables.
- **Enflammer :** Au gré du vent et des courants d'air, le feu crépite et jaillit, menaçant d'enflammer ceux qui s'approchent trop. Le MJ annonce une cible et jette Xd6 où X est le nombre de dés dépensés. Si ce jet n'est pas un échec automatique, le personnage ciblé prend feu. Un personnage peut réagir par un test d'Esquiver/OPP ou de Voltiger/ELE avant la résolution du jet d'embûche pour se soustraire aux effets de celle-ci. Le résultat final de ce test devient la difficulté du jet d'embûche. Cet effet peut également être utilisé pour enflammer un objet ou un élément de décor spécifique. Un personnage enflammé subit un jet de Blessures (PUI 3d6, pénétrant Ø) dû au feu et

## SOURCES DE DANGER

Les sources de danger présentées dans le *Manuel des joueurs* (cf. p. 228) ne sont pas toujours gérées comme des embûches. Dans ce cas, voici comment procéder :

**Le feu et la chaleur** infligent des dégâts la première fois qu'un personnage y est exposé, puis à la fin de chaque round, lors de la phase de conclusion, tant qu'il y est soumis.

**La noyade et l'asphyxie** infligent respectivement des dégâts à chaque fois qu'un test de Nager/HAR est raté ou à chaque fin de round, lors de la phase de la phase de conclusion.



à la chaleur à la fin de chaque round, lors de la phase de conclusion.

- **Consumer :** Le feu s'intensifie dans l'aire qu'il occupe déjà, dévorant tous les matériaux inflammables comme une bête féroce. Le MJ jette Xd6, où X est le nombre de dés dépensés. Si ce jet n'est pas un échec automatique, chaque personnage présent dans l'aire d'effet subit un jet de Blessures dû au feu et à la chaleur (cf. *Manuel des joueurs*, p. 228). Un personnage peut réagir par un test d'Endurer/HAR. Si le résultat final de ce test atteint celui du jet de l'incendie, le personnage ne subit aucun dégât.

Il est possible d'éteindre partiellement un incendie en effectuant un fait (1d6), à condition d'avoir de quoi étouffer le feu (eau, couverture, etc.). Une case située dans l'allonge du personnage est alors débarrassée de cette embûche. Le POT de l'incendie diminue d'un point à chaque fois que **toutes** les cases bordant son aire d'effet sont éteintes.

## INONDATION

**Attitude :** ADR (3).

**POT :** 3

**Déclenchement :** Scénario.

Une inondation déverse des trombes d'eau dans les rues ou les souterrains de Cadwallon. Elle peut être provoquée par la crue d'un des fleuves qui traversent la ville, par une pluie diluvienne ou par un véritable raz-de-marée (dans ce dernier cas, son POT vaut six).

Selon la nature de l'inondation, celle-ci affecte une zone, une dalle ou un plateau. Au premier round où elle est résolue, l'inondation affecte les personnages

de Petite Taille (TAI 1). La Taille affectée augmente d'un niveau à chaque round. À moins qu'il ne s'agisse d'un raz-de-marée, l'inondation ne monte pas au-delà de Grande Taille. Enfin, l'inondation est animée d'un courant dont le sens est défini par le MJ selon sa source (un fleuve, le bord de mer, etc.).

Lorsque cette embûche est résolue, le MJ jette  $Xd6 + 3$  où X est le nombre de dés placés dans la réserve d'action. Le résultat final constitue une réserve indépendante de points de MOU qu'un personnage affecté **doit** utiliser pour se déplacer dans le sens de l'inondation. Si un obstacle empêche un personnage d'accomplir ce déplacement, il subit un jet de Blessures d'une PUI égale au nombre de points de MOU qui n'ont pu être dépensés.

En outre, l'aire d'effet de l'inondation est une surface d'eau d'une profondeur équivalente à la Taille affectée. Le résultat final du dernier jet pour résoudre les effets de l'inondation est la difficulté des éventuels tests de Nager/HAR.

## SABLES MOUVANTS

**Attitude :** SUB (2).

**POT :** 3

**Déclenchement :** Immédiat.

Les sables mouvants menacent d'engloutir ceux qui n'y prennent pas garde. Ils s'étendent sur une aire d'effet variant entre une et trois cases. Ils sont **furtifs** lorsque de la végétation est présente dans la même zone ou que la luminosité n'y est pas claire.

Lorsqu'un personnage pénètre dans l'aire d'effet des sables mouvants, il est emporté par son élan. S'il le peut, il doit dépenser deux points de MOU pour progresser d'une case supplémentaire. En outre, il déclenche la résolution des sables mouvants. Le MJ jette  $Xd6 + 2$  où X est le nombre de dés

dépensés. Si ce jet n'est pas un échec automatique, le personnage perd un point de MOU. Les points ainsi perdus sont cumulatifs. Ils ne sont pas récupérés tant que le personnage est prisonnier du sable mouvant.

Un personnage peut réagir par un test de Nager/HAR. Si le résultat final de ce test atteint celui du jet des sables mouvants, le personnage ne perd aucun point de MOU.

La même procédure est appliquée lorsque, au cours d'un tour subséquent, le MJ résout les effets de l'embûche. Chaque jet ainsi effectué affecte tous les personnages dans l'aire d'effet. Si un personnage pénètre dans celle-ci alors que d'autres s'y trouvent déjà, le MJ doit utiliser des dés de RR pour l'affecter immédiatement. Sinon, il doit attendre la prochaine action des sables mouvants.

Un personnage pris dans des sables mouvants doit avoir recours à un test de Nager/HAR (8) pour s'y déplacer. En cas d'échec, il perd un point de MOU. Un personnage dépourvu de points de MOU s'étouffe dans les sables mouvants.

Un personnage situé à l'extérieur de l'aire d'effet peut aider un personnage piégé, si ce dernier est dans son allonge. Attraper le personnage piégé ou lui tendre un objet est un fait (1d6). Une fois celui-ci effectué, le personnage piégé peut substituer un test de Forcer/HAR à celui de Nager/HAR pour résister aux effets des sables mouvants. En outre, le personnage situé à l'extérieur de l'aire d'effet peut effectuer un test de Forcer/HAR pour tirer son compagnon vers lui. La difficulté de ce test est déterminée normalement ; une réussite permet de déplacer le personnage piégé d'une case.

Un personnage pris dans les sables mouvants mais disposant d'une aide extérieure bénéficie d'un pari gratuit à ses tests de Nager/HAR pour se déplacer dans les sables mouvants.

Lorsqu'il échappe à un sable mouvant, un personnage récupère instantanément tous les points de MOU perdus.

# LES ACCIDENTS

## COLLISION

**Attitude :** ADR (3).

**POT :** MOU (Instantané).

**Déclenchement :** Immédiat.

Une collision survient lorsqu'un véhicule heurte un personnage ou un autre véhicule. Le MJ jette  $Xd6 + 3$ , où X est égal au MOU du véhicule provoquant la collision. Si ce jet n'est pas un échec automatique, le personnage ou le véhicule subit un jet de Blessures d'une PUI égale au MOU du véhicule provoquant la collision, et bénéficiant d'un Modificateur de Dommages égal au Poids (cf. Révolution, in *Secrets*) de celui-ci. Si la victime de la collision recule, elle le fait de façon à s'écarter du trajet du véhicule.

Un personnage peut réagir par un test de Voltiger/ELE. Le résultat final de ce test devient la difficulté du jet simulant la collision.



## DÉRAPAGE

**Attitude :** OPP (2).

**POT :** 2

**Déclenchement :** Immédiat.

Un dérapage a lieu à chaque fois qu'un personnage effectue un déplacement sur une surface particulièrement instable : le pont d'un navire sur une mer démontée, un toit pentu sous la pluie battante, etc. En principe, les coûts en MOU des terrains simulent déjà le caractère parfois instable de certaines surfaces ; aussi cette embûche ne doit-elle être utilisée que pour simuler des circonstances exceptionnelles.

Lorsque c'est le cas, le MJ effectue un jet de  $Xd6 + 2$  où X est le nombre de dés dépensés. Si le résultat final atteint la DEF du personnage, celui-ci subit une chute dans une case voisine. Si le terrain sur lequel il se déplaçait est caractérisé par une pente dont le sens est évident, le personnage doit chuter dans une case située plus bas sur cette pente. Cela peut l'obliger à chuter dans le vide.

Un personnage peut réagir par un test de Voltiger/ELE. La difficulté à atteindre pour cette réaction est déterminée comme indiqué dans la description du talent (cf. *Manuel des joueurs*, p. 191).

## EFFONDREMENT

**Attitude :** OPP (4).

**POT :** TAI du personnage.

**Déclenchement :** Immédiat.

Un effondrement se produit lorsqu'un personnage utilise le talent Voltiger/ELE pour atteindre une surface trop fragile pour lui :

- Pour les personnages de Petite Taille (TAI 2) ou de Taille moyenne (TAI 3) : une surface en tissu ;
- Pour les personnages au moins de Grande Taille (TAI 4) : un plancher ou une surface en tissu.

Le MJ résout alors un jet de (POT)d6 + 4. Si le résultat final atteint celui du test de Voltiger/ELE, la surface cède et le personnage chute.

Si cette chute se termine sur une autre surface susceptible de s'effondrer, cette nouvelle embûche se déclenche préalablement au jet de Blessures dû à la chute. Le résultat de ce dernier est divisé par deux si cette surface cède effectivement.

## MONTURE INCONTRÔLÉE

**Attitude :** HAR.

**POT :** Celui de la créature montée.

**Déclenchement :** Immédiat.

Une monture devient incontrôlée dans les cas suivants :

- Son cavalier est en déroute ;
- Elle perd des points de vie ;
- Le NM est supérieur à son POT.

Lorsqu'une monture devient incontrôlée, elle tente de désarçonner son cavalier et de prendre la fuite. Le MJ effectue un test de Forcer/HAR en utilisant les valeurs de la monture. Si le résultat final du jet atteint la MAI du cavalier, ce dernier est désarçonné et subit une chute d'une hauteur égale à la TAI de la monture. Il est possible de réagir face à cette embûche grâce à Chevaucher/ELE.



*Voir Cadwallon  
et mourir*  
**CONFRONTATION**

— Mais enfin, officier, puisque je vous dis que j'ai été agressé ! Vous ne pouvez pas...

— M'intéresse pas. Tu joues l'Soma, tu payes l'prix. Maintenant...

L'officier dans son armure rutilante prit son souffle et acheva, d'une voix de stentor qui porta dans toute la garnison de Montcéleste :

« ... TU DÉGAGES ! »

Le jeune homme parvint à pâlir malgré les multiples plaies et contusions qui coloraient son visage. Ses épaules s'affaissèrent comme il tournait les talons pour sortir du bureau de l'officier. Debors, le spectacle ordinaire d'une garnison de milice l'attendait : quelques jeunes gens faisaient le pied de grue devant un bureau fermé, dans l'espoir d'obtenir un engagement ; aux quatre coins de la cour, des vétérans équipés de bric et de broc arboraient des sourires narquois. Ce matin, les motifs d'hilarité ne manquaient pas. Il y avait le spectacle réjouissant des « bleus » encore pleins d'espoir à l'idée de rejoindre la milice. Il y avait aussi ce jeune bourgeois, un Barban à peine débarqué de son royaume, encore gonflé de certitudes et de la morale rigide d'Alaban. À son visage tuméfié, on devinait que la réalité l'avait heurté de plein fouet...

Il s'arrêta au milieu de la cour pour détailler les hommes qui constituaient la milice de Soma. Leurs uniformes avaient vécu ; sans doute la solde était-elle maigre, car la cour était parfois traversée par un porcelet ou un poulet, prélevés sur l'étal d'un commerçant malchanceux ou peut-être offerts en remerciement d'un service par un marchand reconnaissant.

Les vétérans sentirent le regard du jeune homme peser sur eux. Ils purent aussi voir son visage se durcir comme la compréhension se faisait en lui.

D'une main abîmée, qui portait encore la trace d'une botte, il préleva dans son pourpoint une bourse agréablement rebondie.

— N'y aura-t-il donc personne pour m'aider ?

Le regard des miliciens se fit plus intense, leur attention éveillée par la poche de cuir et son précieux contenu. L'un d'eux se leva, reposant son amphore de vin. D'un revers de la main, il essuya le liquide qui coulait sur son menton crasseux et mal rasé.

— Je suis le sergent Brascus. Qui t'a fait ça, petit ?

— Un quidam que j'ai bousculé par mégarde, sur le port de l'Ondine. Il était vêtu de simples braies et portait de curieux tatouages sur les bras et le torse. Il était bâti comme une forteresse d'Akylannic, avec des muscles digne d'un golem sybar !

— Mouais. Y t'a pris quelque chose ?

— Non. Il m'a juste rossé d'importance, puis m'a indiqué le chemin de cette garnison !

Le sergent réfléchit. Ses yeux s'étrécissaient à mesure qu'il évaluait la situation. Il sembla parvenir à une décision.

— Debout les gars ! Les affaires reprennent : Bragh Mac Bragh nous cherche encore des crosses !

Tandis que les miliciens se levaient et s'équipaient avec une surprenante efficacité, le sergent se tourna vers le Babran. Il attrapa la bourse exhibée par le jeune homme, en tira quelques pièces et la lui rendit.

— T'iras loin, gamin. En tout cas, t'as déjà compris la seule loi qui vaille à Cadwallon. Tout se paye, ici.

La milice est chargée du maintien de l'ordre dans la Cité franche et sert d'armée au Duc en cas de nécessité. Dans le cadre de ces deux affectations, elle coopère avec les autres forces armées légitimes de la ville, comme celles des Pairs, et compose avec celles, tolérées, des guildes. Ses officiers et ses dirigeants se plient de bonne grâce à cet exercice, notamment parce qu'ils sont conscients des limites de la milice : les tractations politiques et les frontières géographiques limitent ses pouvoirs, et elle a parfois besoin de négocier pour parvenir à ses fins.

## GRADES

### LE CONSTABLE

Le Duc délègue son autorité à un constable. Selon le poids que pèse le Duc lui-même dans la politique de la cité, la désignation de ce constable est plus ou moins un compromis avec les guildes, les nobles et parfois même les ligues franches. Sur le papier, le constable demeure le subordonné du Duc, ne rendant compte qu'à lui. C'est là l'une des perversités de la politique cadwée. Il arrive en effet que le constable soit suffisamment prestigieux ou politiquement puissant pour devenir une véritable éminence grise.

Lorsque Den Azhir accéda à la fonction ducale, l'une de ses premières décisions fut de nommer un nouveau constable ; son choix, fait sans consulter les Pairs, fut pris comme un affront. Toutefois, le candidat imposé par le nouveau Duc, un franc ligueur orque nommé Kal Rajghur, se révéla être un redoutable administrateur doublé d'un remarquable érudit. Sous sa direction avisée, le crime a reculé et rares sont les esprits chagrins qui ont à se plaindre du choix du Duc. Il faut également reconnaître que Kal Rajghur n'hésite pas à jouer de son physique d'orque pour faire taire les contestations.

Le Duc lui accorde toute sa confiance et ne s'immisce dans les affaires de la cité que lorsque cela est vraiment nécessaire.



Nom : *Kelian Durak* Ligé : .....  
 Origine : *Cadwallon* Espèce : *Humain* .....  
 Culture : *Ville basse* Motivation : *Incarnation* .....  
 Métier(s) : *Officier 2 / Soldat 1 / Limier 2* .....  
 Don(s) : *Brutal. Commandement/2* .....  
 Signe(s) particulier(s) : *Bravoure. Implacable/2* .....  
 POT : *5* PE : */ /* .....

TAI : *Moyenne (3)*  
 MOU : *4*  
 PUI : *3* d6  
 PEUR : .....  
 DEF : *4*  
 MAI : *3*

POINTS DE VIE

Sonné	<input type="checkbox"/>	
INdémne	<input type="checkbox"/>	
B. Légère	<input type="checkbox"/>	-1
B. Grave	<input type="checkbox"/>	-2
B. Critique	<input type="checkbox"/>	-3
INCapacité	<input type="checkbox"/>	(-4)

PROTECTION

PRO : *3* Mod : *-1* .....

HARGNE		ADRESSE		ÉLÉGANCE		OPPORTUNISME		SUBTILITÉ		DISCIPLINE	
Censurer	<input type="checkbox"/>	Actionner/Ouvrir/Fermer	<input type="checkbox"/>	Accouttrer	<input type="checkbox"/>	Achever	<input type="checkbox"/>	Argumenter	<input type="checkbox"/>	Améliorer	<input type="checkbox"/>
Charger	<input type="checkbox"/>	Actionner :	<input type="checkbox"/>	Changer de position	<input type="checkbox"/>	Abjurer	<input type="checkbox"/>	Consacrer	<input type="checkbox"/>	Analyser	<input type="checkbox"/>
Cogner	<input type="checkbox"/>	Actionner :	<input type="checkbox"/>	Chevaucher	<input type="checkbox"/>	Canaliser	<input type="checkbox"/>	Crypter	<input type="checkbox"/>	Commander	<input type="checkbox"/>
Démolir	<input type="checkbox"/>	Assembler :	<input type="checkbox"/>	Dominer	<input type="checkbox"/>	Dérober	<input type="checkbox"/>	Désarmer	<input type="checkbox"/>	Confondre	<input type="checkbox"/>
Exlurer	<input type="checkbox"/>	Assembler :	<input type="checkbox"/>	Examiner :	<input type="checkbox"/>	Dissimuler	<input type="checkbox"/>	Empoisonner	<input type="checkbox"/>	Coordonner	<input type="checkbox"/>
Exulter	<input type="checkbox"/>	Crapahuter	<input type="checkbox"/>	Fantiser	<input type="checkbox"/>	Distraire	<input type="checkbox"/>	Etudier :	<input type="checkbox"/>	Défendre	<input type="checkbox"/>
Forcer	<input type="checkbox"/>	Enchanter	<input type="checkbox"/>	Incantier :	<input type="checkbox"/>	Embobiner	<input type="checkbox"/>	Etudier :	<input type="checkbox"/>	Fouiller	<input type="checkbox"/>
Impressionner	<input type="checkbox"/>	Évoquer	<input type="checkbox"/>	Invoker	<input type="checkbox"/>	Esquiver	<input type="checkbox"/>	Identifier	<input type="checkbox"/>	Guetter	<input type="checkbox"/>
Incantier :	<input type="checkbox"/>	Feindre	<input type="checkbox"/>	Parer	<input type="checkbox"/>	Incantier :	<input type="checkbox"/>	Incantier :	<input type="checkbox"/>	Incantier :	<input type="checkbox"/>
Intimider	<input type="checkbox"/>	Grimper	<input type="checkbox"/>	Prêcher	<input type="checkbox"/>	Jeter un coup d'œil	<input type="checkbox"/>	Négocier	<input type="checkbox"/>	Prier	<input type="checkbox"/>
Nager	<input type="checkbox"/>	Incantier :	<input type="checkbox"/>	Riposter	<input type="checkbox"/>	Lutter	<input type="checkbox"/>	Parler	<input type="checkbox"/>	od6 Recharger un arc	<input type="checkbox"/>
Piloter	<input type="checkbox"/>	Médir	<input type="checkbox"/>	Se fendre	<input type="checkbox"/>	Magouiller	<input type="checkbox"/>	Prédire	<input type="checkbox"/>	Recharger une arbalète	<input type="checkbox"/>
Se reprendre	<input type="checkbox"/>	od6 Sortir une arme, une gemme	<input type="checkbox"/>	Se relever	<input type="checkbox"/>	Se cacher	<input type="checkbox"/>	Provoquer	<input type="checkbox"/>	Recharger une arme à feu	<input type="checkbox"/>
Soumettre	<input type="checkbox"/>	Tirer	<input type="checkbox"/>	Séclaire	<input type="checkbox"/>	Se ressourcer	<input type="checkbox"/>	Réparer	<input type="checkbox"/>	Soigner	<input type="checkbox"/>
Trancher	<input type="checkbox"/>	Transpercer	<input type="checkbox"/>	Voltinger	<input type="checkbox"/>	Saboter	<input type="checkbox"/>	Ressentir	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Trifouiller	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>	Survivre	<input type="checkbox"/>	Sermonner	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Viser	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>	Traquer	<input type="checkbox"/>	Sublimer	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
.....	<input type="checkbox"/>	Voguer	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>

HAR + .3      ADR + .3      ÉLÉ + .2      OPP + .3      SUB + .4      DIS + .2

ARMES DE TIR	PUI	Fréquence	Portée	Rec.	TAI	Diss.
Arbalète	4	1	6/12/18	2	3	-
.....						
.....						

ALLONGE

7	6	6	7
7	6	6	7
6	4	2	4
6	3	3	6

ARMES DE MÊLÉE	Mod. Par.	DOM	Type	Allonge	TAI	Diss.
Poings	-	-2	C	0	7	-
Épée	-	+2	T	1	3	-1
Le Sonneur	-	+4	C	0	4	-5



LE SONNEUR

Le Sonneur est un marteau magique récupéré par Kelian Durak lors d'une enquête trouble. Le capitaine manie cette puissante arme à deux mains. Lorsqu'il l'utilise avec succès pour porter un coup de maître, la cible perd un dé de sa RA ou de sa RR (au choix du joueur contrôlant Durak) en plus des autres conséquences du coup. Le Sonneur est doté des mêmes caractéristiques qu'un maillet géant.

SAVOIRS

Administration : Cadwallon	<input type="checkbox"/>	Fief : <i>Krakon</i>	<input type="checkbox"/>
Administration :	<input type="checkbox"/>	Fief :	<input type="checkbox"/>
Contrée : Cadwallon	<input type="checkbox"/>	Fief :	<input type="checkbox"/>
Contrée :	<input type="checkbox"/>	Langue : <i>Cadut</i>	<input type="checkbox"/>
Culture : <i>Ville basse</i>	<input type="checkbox"/>	Langue :	<input type="checkbox"/>
Culture :	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Faction : <i>Milice</i>	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Faction :	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Faction :	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>

CONTACTS

NOM	Localisation	Page
Duc de Cadwallon	.2. <input type="checkbox"/>	Den-Achir
<i>Kalir</i>	.2. <input type="checkbox"/>	Trophée (le Carré)
<i>Dil-Dan-Alar</i>	.2. <input type="checkbox"/>	Trophée (petite Klâne)
<i>L'archiduc</i>	.2. <input type="checkbox"/>	Rempart (les marécages)
<i>Seqr</i>	.2. <input type="checkbox"/>	Krakon (flottesiaie)
.....	<input type="checkbox"/>	
.....	<input type="checkbox"/>	
.....	<input type="checkbox"/>	

MATÉRIEL

	Poids		Poids
Le Sonneur	10	Lanterne	0,5
Cuirasse	20	Nécessaire à calligraphie	3
Arbalète et 30 carreaux	4,5	Sac à dos (x2)	2
Armure de cuir renforcée	10	Uniforme de la milice (x2)	6
Bouclier	3	Vêtements	3
Bourse (x3)	3	Vêtements usés	3
Conting	3	.....	.....
Épée	2	.....	.....
Feuille de parchemin (x5)	0,5	.....	.....
Fiote (huile)	1	.....	.....
Ducats : .130.		TOTAL (Kgs):	42,5
		Encombrement:	11

## KÉLIAN DURAK

« Incorruptible ? Donc très cher. »

Kélian Durak, issu de la ville basse, est un milicien qui a rapidement gravi les échelons. Fin connaisseur de la ville et limier talentueux, le milicien Durak devient très vite sergent ; puis, soudainement, toutes sortes d'accusations et de complots le visent, ralentissant son avancement. La rumeur prétend qu'il est l'un des officiers les plus corrompus qui soient. Toutefois, et malgré l'épaisseur de son dossier, aucune preuve n'est jamais venue mettre un terme à sa carrière. Au contraire, ses états de service mentionnent de nombreuses opérations qui, bien que menées de manière peu orthodoxe, se sont soldées par de francs succès. Les affaires les plus sordides et les situations les plus explosives sont souvent confiées à ce milicien aux mains sales.

En 1006, Kélian Durak est accusé, à tort, de détournement de fonds et de meurtre. Recherché par la milice, il feint de céder à la corruption et tend un piège aux auteurs du complot : les Usuriers. Lors de l'escarmouche qui clôt cette affaire, le capitaine affronte Sophet Drahas en personne. Il perd le combat mais parvient à s'échapper, non sans avoir arraché l'Arcane XV, le Diable, des griffes du nécromancien. Kélian Durak, innocenté et promu au grade de lieutenant-général, doit alors se mettre au vert pour échapper à la vindicte des Usuriers. Officieusement, le Duc lui confie une mission capitale : retrouver les autres arcanes manquants du Tarot de Vanitus. Kélian est désormais impliqué dans le Rag'narok.

## LES LIEUTENANTS- GÉNÉRAUX

Le constable est assisté par les lieutenants-généraux.

Les lieutenants-généraux sont presque exclusivement issus des rangs de la noblesse, mais la tradition interdit qu'ils soient nommés dans le fief de leur famille. Prévue pour assurer l'impartialité de ces officiers de haut rang, cette règle a généré deux effets pervers. En premier lieu, de nombreuses familles nobles ont utilisé la nomination d'un de leurs rejetons pour créer les pires ennuis dans un fief ennemi. En second lieu, des alliances durables se sont tissées entre certaines familles. Les lieutenants-généraux de l'une soutiennent les activités de l'autre et réciproquement. Chaque changement d'affectation d'un lieutenant-général donne ainsi lieu à des tractations sans fin.

## LES OFFICIERS

Chaque lieutenant-général dirige une garnison composée de capitaines, de lieutenants, de sergents et de miliciens.

Il est possible et même fréquent que les officiers soient issus de la roture. Ainsi, certains capitaines sont d'anciens marauds ou des francs ligueurs déçus plus ou moins contraints de s'engager dans la milice.

Un grand nombre de capitaines et de lieutenants sont toutefois issus de la noblesse locale : cadets de grandes familles, héritiers de lignées tombées en disgrâce ou ruinées, ces lieutenants sont moins préoccupés par le maintien de l'ordre que par la sauvegarde des intérêts de leur parentèle.

Les sergents sont soit des miliciens sortis du rang, qui ont gagné leur grade par promotion interne, soit des vétérans pouvant justifier d'une expérience du commandement dans l'une des nombreuses armées qui combattent sur Aarklash.

## CADWALLON

« Tu as une sale gueule ? Les mômes te jettent des pierres dans la rue ?

— La milice de Cadwallon a besoin d'hommes comme toi ! »

-Slogan des bureaux de recrutement de la milice

## CADWALLON

Enfin, il suffit satisfaire aux critères les plus rudimentaires et de se présenter dans une caserne de la milice pour devenir milicien.

Tous les miliciens cotisent pour leurs vieux jours à l'Amicale milicienne ; en échange, ils sont logés et nourris à Fort tranquille, dans Bourghieron, s'ils n'ont pas les moyens de s'offrir mieux. Ils reçoivent en outre une modeste indemnité. L'Amicale milicienne est un organisme indépendant, mais la milice intervient toujours avec une grande célérité au moindre problème à Fort tranquille : de nombreux miliciens y ont des amis coulant là une retraite paisible. En outre, la milice y vient parfois pour interroger des vétérans, dont les contacts et l'expérience se sont plus d'une fois révélés d'une grande utilité.



# LES GARNISONS

La milice de Cadwallon est organisée en garnisons. Il en existe douze, une pour chacun des onze quartiers de la ville. Cet organigramme comprend une garnison surnuméraire. Cette douzième garnison est censément issue d'une erreur de décompte, due à un obscur comptable des premiers temps de la Cité franche. Elle n'a donc aucune existence réelle, n'est commandée par aucun officier et a des effectifs nuls. Officiellement...

Chaque garnison est commandée par un lieutenant-général, secondé par un nombre variable de capitaines et de lieutenants. Tous les lieutenants-généraux se rencontrent lors de réunions hebdomadaires dans les locaux de la garnison de Den Azhir, installée dans l'une des nombreuses tours du palais ducal.

Selon l'importance des effectifs de chaque garnison, elle peut n'avoir aucun capitaine ou au contraire une pléthore d'officiers supérieurs. La règle veut que les lieutenants soient coordonnés par un vétéran issu de leurs rangs, qu'il ait ou non le grade de capitaine, en fonction de l'état des finances de la garnison. Dans la ville

**Espèce :** Humain  
**Culture :** Ville basse  
**Métiers :** Garde 3, officier 2  
**Attitude dominante :** HARgne  
**Puissance :** 3  
**Don :** Brutal  
**Mouvement :** 4  
**Potentiel :** 5  
**Taille :** Moyenne (3)  
**Signe particulier :** Bravoure, Cri de guerre/5, Vivacité  
**Caractéristiques :**

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (DEF 4)
- SUB 4
- DIS 2 (MAI 3)

*INdennie*

*B. Légère*

*B. Grave*

*B. Critique*

*INCapacité*

## SERGEANT CADWË

**Savoirs :**

- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville basse) 2
- Fief (Au choix) 4
- Langue (Cadwë) 2

**Talents :**

- Analyser/DIS 1
- Cogner/HAR 2
- Commander/DIS 2
- Confondre/DIS 1
- Défendre/DIS 1
- Désarmer/SUB 1
- Guetter/DIS 5
- Identifier/SUB 2
- Intimider/HAR 5
- Lutter/OPP 2
- Magouiller/OPP 2
- Parer/ELE 3
- Trancher/HAR 5

**Contact**

Spécial (voir encart)

**Équipement :** Bouclier, bourse (x2), clochettes, cuirasse, épée, trousseau de clefs, uniforme de la milice et 125 D.



## LES CONTACTS DES MILICIENS

Le contact de chaque milicien dépend du fief dans lequel il officie :

- Automate : Pteryx, l'archéo-gobelin
- Bourghiéron : Sergent Martial
- Den-Azhir : Ériel
- Drakaër : Erchar
- Kraken : Kan Aigrepoing
- La Hure : Tragga
- Ogrokh : Sans nom
- Rempart : Penthow
- Soma : Mirole
- Trophee : Dédé
- Var-Nokkt : Maître Orn

haute, les capitaines sont deux ou trois par garnison et commandent chacun à trois ou quatre lieutenants. À l'inverse, certains quartiers de la ville basse n'ont qu'un unique lieutenant, abandonné à lui-même.

Chaque garnison est censée être organisée en un certain nombre de sections :

- La **section I, « les ronds de cuir »**, est celle du commandement. Elle est dirigée par le lieutenant-général lui-même. Elle coordonne les différentes sections et administre la garnison pour l'ensemble du quartier ;
- La **section II, « les fouille-merdes »**, gère le trésor de la garnison. Dans certains quartiers sensibles, cette prérogative englobe aussi les affaires internes : les membres de cette section traquent leurs confrères corrompus. Dans les quartiers les plus riches, la section II est devenue une vaste entreprise de blanchiment de capitaux et propose officieusement des services dignes d'une banque à certains privilégiés ;

• La **section III, « les tueurs »**, est l'unité d'élite de chaque garnison. Elle regroupe surtout d'anciens francs ligueurs. Ces miliciens sont des hommes et des femmes d'action rompus au combat et à l'utilisation des voies de magie. Leur mission : intervenir lorsque la milice est confrontée à une menace qui dépasse les capacités des soldats ordinaires. Les « tueurs » sont presque toujours envoyés contre les francs ligueurs lorsque ces derniers refusent de se rendre.

La réputation de férocité sans compromission de cette section n'est plus à faire : ses membres savent bien que des francs ligueurs acculés à un affrontement contre la milice ne peuvent se permettre de laisser des témoins. Les combats que livre la section III sont donc généralement à mort ;



- La **section IV, « la traque »**, est l'unité d'enquête des garnisons. Parent pauvre du budget de la milice, elle ne comprend généralement qu'un ou deux sergents, lorsque le lieutenant-général s'est seulement donné la peine d'en désigner les membres. Trop d'infractions sont commises dans le Joyau de Lanever pour qu'on se préoccupe d'en pourchasser les auteurs et la milice a bien assez de travail avec les flagrants délits. Parfois, cependant, la victime d'un crime (ou sa famille) possède l'influence nécessaire pour obtenir une enquête sérieuse. Dans ce cas, le lieutenant-général détache un ou deux vétérans pour enquêter sur l'affaire à temps plein. Les « volontaires » sont alors versés à la section IV ;
- La **section V, « les diseuses de bonne aventure »**, est spécialisée dans les délits concernant les mages-tarots et les Cartomanciens. Si les quartiers les plus fortunés peuvent se payer les services d'un mage en permanence, le plus souvent des magistères indépendants ou des francs ligueurs sont recrutés le temps d'une enquête ;
- La **section VI, « les bouches d'or »**, est chargée des relations publiques de chaque garnison. Son rôle principal consiste à ménager la sensibilité des puissants,

des diplomates et des personnages trop importants pour être reçus par des miliciens ordinaires. Versés dans les arts de la diplomatie et de l'atermoiement, les membres de cette section ont développé, dans tous les quartiers, d'incontestables dons pour justifier retards, inefficacité ou échecs, tout en montant en épingle la redoutable efficacité de leur garnison ;

- Les **sections VII et suivantes, « sections urbaines »**, assurent le travail quotidien de la garnison. Les miliciens patrouillent dans les rues, chassent les mendiants, conduisent les ivrognes au poste et veillent au maintien de l'ordre public d'une façon générale et subjective. Le gros des effectifs de chaque garnison est versé dans ces sections, dont le nombre dépend autant de l'importance du quartier que de la quantité de fonds disponibles pour payer les soldes...

## Jargon de la MILICE

**Aller à l'église** : Se faire interroger à coups de Codex de Merin.

**Faire l'immobilis** : Monter la garde.

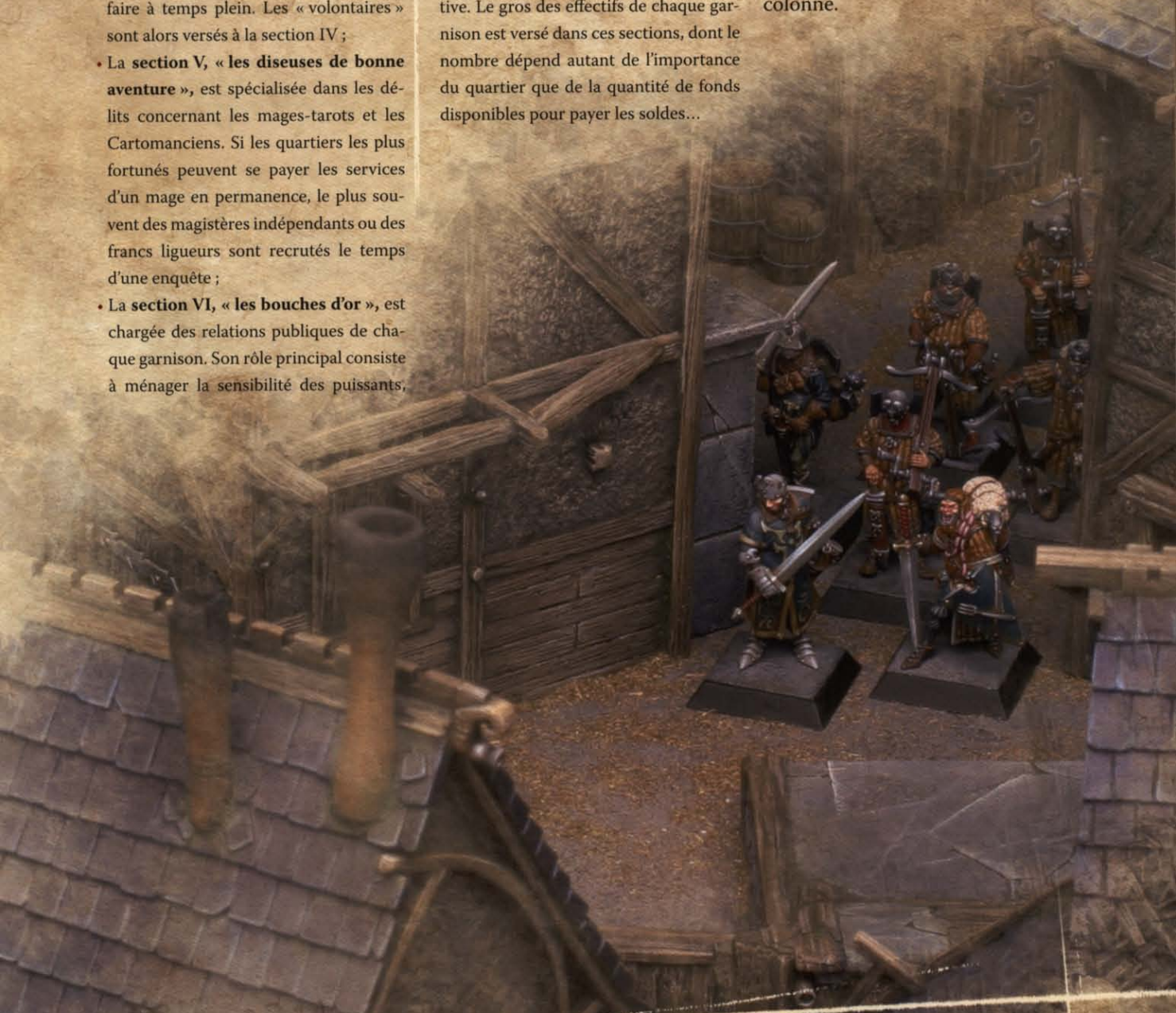
**Faire un crâne** : Arrêter un maraud en le tuant.

**Filocher** : Prendre quelqu'un en filature.

**Gniard** : Un contact.

**Jouer du codex** : Utiliser un Codex de Merin pour interroger un suspect.

**La douzième garnison** : La cinquième colonne.



## L'AUTOMATE

**Caserne :** La Bonne mine.

**Lieutenant-général :** Eloïse de Drakaër.

Les miliciens de l'Automate ont fort à faire pour calmer les tensions qui existent entre les communautés daikinee (Scarabée) et akkyshane (Araignée). Il s'agit rarement d'affrontements armés, mais il est tout de même nécessaire d'être constamment sur ses gardes. Pour surveiller ce fief, le Duc et le constable ont choisi une nièce d'Albanne de Drakaër, connue pour ses contacts privilégiés avec les Cynwalls. Ils espèrent que cela lui donnera l'oreille des familles des deux Pairs.

## BOURGHIERON

**Caserne :** L'Apropa.

**Lieutenant-général :** Brenann Vent-Debout.

Bourghieron n'est pas de tout repos pour les miliciens. Ils ont non seulement à surveiller les créatures fantastiques qui rôdent dans l'Arcadia, mais doivent en outre composer avec les soldats de la famille Ghiéron, stationnés à Camp Vaillant. Malheureusement, les fonctionnaires ducaux sont dirigés par un individu totalement dépassé par la situation : Brenann Vent-Debout. Ce dernier ne sait où donner de la tête, et la milice s'en trouve totalement impuissante.

## LE KRAKEN

**Caserne :** Les quais.

**Lieutenant-général :** Dorn Khaurik Argam.

Dans le Kraken, la milice a déclaré forfait. Entre les magouilles des marins, la guilde des Nochers et les ambitions du Pair, il n'y a pas de place pour le maintien de l'ordre. Pourtant, Dorn Khaurik Argam ne demanderait pas mieux. Brutal, incorruptible, il rêve de ramener l'autorité du Duc dans l'ancienne colonie gobeline. Il organise souvent des « descentes » dans les terres nomades, sans toutefois parvenir à les pacifier. En outre, il doit assurer la défense des côtes cadwées contre les pirates et les éventuels envahisseurs. Enfin, il a fort à faire pour garder sous contrôle le très célèbre capitaine Kélian Durak.

## LA HURE

**Caserne :** Les Petites Arènes.

**Lieutenant-général :** Yolane Aoué.

Les miliciens stationnés à la Hure ont l'impression de vivre dans une autre ville. Les provocations sont quotidiennes entre les Wolfen (Loup et Hyène) de Cadwallon et les rumeurs concernant l'Écorchoir nécessitent toujours plus d'enquêtes.

Yolane Aoué fait de son mieux pour maintenir des relations cordiales avec toutes les factions impliquées dans le fief. Serdak lui a même « confié » quelques miliciens Wolfen, mais elle ne sait pas si elle peut avoir confiance en eux.

## OGROKH

**Caserne :** La Réserve.

**Lieutenant-général :** Andréas.

Les rues d'Ogrokh sont calmes. Comparés aux calamités des autres fiefs, les charardeurs de la Réserve et les soudards de l'Empan n'ont pas l'air bien dangereux. Les problèmes d'Ogrokh ne sont pas policiers, ils sont politiques. Den Azhir y a donc nommé Andréas, un homme qui a toute sa confiance, au cas où la situation d'Ogrokh devrait empirer. L'ancien franc ligueur maintient une discipline de fer dans ses rangs, afin de parer à toute éventualité.

Un mogre de la milice, **Olrak**, peut être rencontré dans les échoppes et les tavernes du fief.

## LE TROPHÉE

**Caserne :** Le Carré.

**Lieutenant-général :** Kaltyr.

Comme beaucoup de choses dans le Trophée, la milice échappe au contrôle du Pair. Le lieutenant-général Kaltyr met presque officiellement ses hommes au service du plus offrant. Toutefois, le quartier ne sombre pas complètement dans le chaos, ne serait-ce que pour assurer à Kaltyr que ses clients ne fuient pas le fief. Ainsi, hormis dans les endroits vraiment dangereux comme la place des piloris et Havresud, les miliciens patrouillent et l'ordre est maintenu. Kaltyr sait qu'il doit s'astreindre à cela s'il veut conserver son poste : le lieutenant-général est un roturier qui ne doit sa nomination qu'à ses états de service exceptionnels en tant que franc ligueur. Il sait que cette exception a provoqué un certain remue-ménage dans les familles nobles, et que celles-ci n'attendent qu'une bonne occasion pour rétablir la tradition.

## LE REMPART

**Caserne :** La Gadouille.

**Lieutenant-général :** Karag le Hurlleur.

Les miliciens du Rempart sont peu nombreux, mal équipés, et souvent peu motivés. En outre, ils ont à leur tête un Wolfen qui se révèle redoutable au combat, mais n'a l'âme ni d'un commandant ni d'un gestionnaire. Il cherche à défaire l'Archiduc, mais la Chtitcad résiste à ses assauts.

La caserne de la Gadouille sombre lentement dans le même abandon que le reste du fief. Les francs ligueurs peuvent tout de même compter sur le **sergent Toldar**.

## SOMA

**Caserne :** Montcéleste.

**Lieutenant-général :** Aristide Ghiéron.

Soma est un fief tranquille en apparence. Les miliciens y assurent leurs patrouilles et les chalands peuvent s'y promener sans trop de risques. Il suffit d'éviter la rue Morgue et les bas-fonds de l'Ondine. Si la présence de la guide des Voleurs peut inquiéter, elle ne trouble en réalité pas le calme du voisinage. La caserne locale est dirigée par un jeune neveu du Pair Ghiéron. Diplomate et aristocratique, il ménage à merveille les susceptibilités de l'ambassadeur barhan et des dirigeants de la guilde des Voleurs.

## DEN AZHIR

**Caserne :** Porte Nord.

**Lieutenant-général :** Gyllia Var-Nokkt.

Den Azhir est le fief le plus patrouillé de tout Cadwallon. Les miliciens y sont nombreux, bien équipés, et menés d'une main de maître par Gyllia Var-Nokkt, une naine de tête. Elle sait que les intrigues politiques liées à l'enclave ducale et aux ambassades lui échappent, malgré les crimes qu'elles occasionnent, mais cela ne la préoccupe pas. Elle se contente de faire ce qu'on lui demande, maintenir les rues propres, pour la prospérité de Cadwallon.

À la prison des Dix mille pas, il est possible de se lier d'amitié avec **Algerik**.

## DRAKAËR

**Caserne :** Les Piliers.

**Lieutenant-général :** Mélyze Soma.

Tout comme leurs confrères de la ville haute, les miliciens de Drakaër ne sont confrontés à aucune difficulté réelle. Toutefois, la famille Drakaër ne leur laisse aucun répit. Ils ont des instructions strictes pour lutter fermement contre les infractions des guildes et la criminalité de la Robe pourpre. Leur lieutenant-général, une jeune magicienne de Soma, suit ces ordres, bien qu'elle redoute de confronter directement les guildes.

## VAR-NOKKT

**Caserne :** Ka-Ân-Vor.

**Lieutenant-général :** Angus de Kraken.

La vie est douce pour les miliciens de Var-Nokkt. D'une part, les marauds y sont rares. D'autre part, la sécurité de nombreux quartiers est assurée par les Lames ou les troupes des guildes qui s'y sont installées. La principale préoccupation des miliciens de Var-Nokkt est donc de prévenir les frictions entre ces forces armées indépendantes.

Angus de Kraken profite de cette situation pour arrondir ses fins de mois en louant ses miliciens comme soutien aux troupes des guildes et en fermant les yeux sur quelques débordements.



## LA DOUZIÈME GARNISON

Il a toujours existé une garnison surnuméraire dans la ville. Son existence a été cachée afin de garantir le secret des opérations qu'elle mène. Néanmoins, les rumeurs à son propos n'ont jamais cessé de courir.

Cette garnison mène toutes les enquêtes et opérations sensibles de la couronne ducale. Lorsque la confidentialité requise par une affaire est telle que même l'élite des francs ligueurs ne peut en être informée, la douzième garnison est envoyée faire le travail. Certains francs ligueurs expérimentés, ceux qui n'attendent pas l'ordre de leur régisseur pour s'intéresser à une affaire, commencent à se douter qu'il existe une faction, plus ou moins soutenue par le Duc, qui leur « vole » des missions. En outre, les hérauts de la Félicité, toujours prompts à s'intéresser aux institutions cadwées, tendent l'oreille aux rumeurs concernant la douzième garnison, dont la réputation contraire leur dogme : la ville ne devrait pas avoir à mentir à ses habitants.

La douzième garnison regroupe une vingtaine d'officiers de haut rang qui ne rendent de compte qu'au constable et, par ce dernier, au Duc. Son financement est en partie assuré par la cassette personnelle du Duc et en partie grâce à des détournements de fonds astucieusement organisés au sein du fief Den Azhir, notamment sur les amendes payées à la Haute cour de justice.

À l'origine, cette garnison regroupait les services chargés de lutter contre les incursions akkyshanes. Elle n'avait pas d'existence officielle, afin de ne pas inquiéter la population et de pouvoir nier la nécessité d'une telle précaution.

Elle a cependant rapidement évolué pour devenir une police secrète, un atout transmis de constable en constable. Si la douzième garnison lutte toujours contre les ennemis extérieurs de Cadwallon, elle s'occupe aussi désormais de toutes les basses besognes du constable.

Paradoxalement, elle rassemble beaucoup d'elfes akkyshans, ainsi que des représentants de tous les peuples que les Cadwès ont du mal à accepter : nécromanciens du Bélier, nains de Mid-Nor (Hydre), clones syhars (Scorpion), etc. L'incorporation dans la douzième garnison garantit à tous ces exclus le droit de vivre à l'intérieur des remparts du Joyau de Lanever.

Parmi les opérations les plus célèbres de la douzième garnison figurent le montage financier du scandale de Tamarez, dans Bourghiéron et l'ascension de la famille Orkhrk : une partie de cartes fut organisée par la douzième garnison et le tenant du fief fut poussé à jouer sa charge.

## LES MILICIENS

Une unité de miliciens comprend généralement cinq à six hommes du rang commandés par un sergent. Certains quartiers emploient également des arbalétriers en soutien, en général par groupe de trois ; très occasionnellement, un officier, tel le terrible Kélian Durak, vient soutenir ses hommes... Les garnisons les plus chanceuses – ou celles des quartiers les plus agités – emploient des unités de vétérans, voire des ogres ou des Wolfen. Aucune règle ne préside à cette répartition, sinon l'état des finances de chaque garnison et la disponibilité des troupes. Le Rempart, par exemple, dispose d'un certain nombre de vétérans et d'un terrifiant lieutenant-général Wolfen, mais n'a aucun arbalétrier, faute de moyens, ni de capitaine : qui voudrait être capitaine au Rempart ?

La douzième garnison, comme la section III des garnisons qui en disposent, n'emploie pas « d'unité », mais des individus recrutés pour leurs compétences personnelles. Leur profil atypique ne sera pas fourni dans la liste qui suit : à charge pour le meneur de jeu de créer ses tueurs et ses espions personnels...

## LA MILICE CONTRE LES MILICES

La milice n'est pas la seule force armée à pouvoir maintenir l'ordre dans les rues de Cadwallon. D'autres troupes y sont autorisées :

- Chaque ambassade constitue une enclave étrangère. Les troupes qui y sont stationnées ont autorité pour y faire régner la loi de leur nation ;
- Chaque guilde de haute main maintient une force armée. Ces soldats ont le droit de patrouiller sur les propriétés des guildes et de les protéger. En outre, la guilde des Lames loue ses services à de nombreux particuliers et la guilde des Nochers participe au maintien de l'ordre sur les voies de communication maritimes aux environs de la Cité franche ;
- La garde de Khaurik s'entraîne au Man-An-Org d'Ogrokh. Elle a pour mission de protéger le Duc et les administrations ducales sensibles. C'est elle qui garde notamment le palais ducal et la Halle des Ligues, dans les abords ;
- Certains Pairs entretiennent une force armée indépendante, notamment les Ghiéron et les Drakaër. Ces forces sont distinctes de la milice et n'interviennent qu'en cas de réel conflit armé. Comme les Pairs ont juré fidélité au Duc, ces troupes sont indirectement subordonnées à ce dernier.

## MILICIEN ARBALÉTRIER

**Espèce :** Humain  
**Potentiel :** 2  
**Taille :** Moyenne (3)  
**Signe particulier :**  
**Caractéristiques :**

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (DEF 4)
- SUB 4
- DIS 2 (MAI 3)

*INdemne* ■■■■  
*B. Légère* ■■■■  
*B. Grave* ■■■■  
*B. Critique* ■■■■  
*INCapacité* ■■■■

**Culture :** Ville basse  
**Attitude dominante :**  
 ADResse  
**Puissance :** 3  
**Don :** Brutal  
**Talents :**

- Cogner/HAR 2
- Défendre/DIS 2
- Guetter/DIS 4
- Identifier/SUB 1
- Magouiller/OPP 2
- Riposter/ELE 1
- Se cacher/OPP 1
- Tirer/ADR 2

**Métiers :** Tireur 2  
**Mouvement :** 4

**Savoirs :**

- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville basse) 2
- Fief (Au choix) 4
- Langue (Cadwë) 2

**Contact**  
 Spécial (voir encart)  
**Équipement :** Arbalète (50), armure de cuir renforcée, bouclier, bourse, épée, uniforme de la milice et 35 D.



## MILICIEN CADWË

**Espèce :** Humain  
**Potentiel :** 2  
**Taille :** Moyenne (3)  
**Signe particulier :**  
**Caractéristiques :**

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (DEF 4)
- SUB 4
- DIS 2 (MAI 3)

*INdemne* ■■■■  
*B. Légère* ■■■■  
*B. Grave* ■■■■  
*B. Critique* ■■■■  
*INCapacité* ■■■■

**Culture :** Ville basse  
**Attitude dominante :**  
 HARgne  
**Puissance :** 3  
**Don :** Brutal  
**Talents :**

- Cogner/HAR 2
- Guetter/DIS 4
- Identifier/SUB 1
- Intimider/HAR 2
- Lutter/OPP 1
- Magouiller/OPP 2
- Parer/ELE 1
- Trancher/HAR 2

**Métiers :** Garde 2  
**Mouvement :** 4

**Savoirs :**

- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville basse) 2
- Fief (Au choix) 4
- Langue (Cadwë) 2

**Contact**  
 Spécial (voir encart)  
**Équipement :** Armure de cuir renforcée, bouclier, bourse, clochettes, épée, trousseau de clefs, uniforme de la milice et 50 D.



## MILICIEN VÉTÉRAN

**Espèce :** Humain  
**Potentiel :** 3  
**Taille :** Moyenne (3)  
**Signe particulier :** Cri de guerre/3  
**Caractéristiques :**

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (DEF 4)
- SUB 4
- DIS 2 (MAI 3)

*INdemne* ■■■■  
*B. Légère* ■■■■  
*B. Grave* ■■■■  
*B. Critique* ■■■■  
*INCapacité* ■■■■

**Culture :** Ville basse  
**Attitude dominante :**  
 HARgne  
**Puissance :** 3  
**Don :** Brutal  
**Talents :**

- Cogner/HAR 2
- Embobiner/OPP 1
- Feindre/ADR 1
- Guetter/DIS 4
- Identifier/SUB 1
- Intimider/HAR 2
- Lutter/OPP 1
- Magouiller/OPP 3
- Parer/ELE 1
- Trancher/HAR 2

**Métiers :** Garde 2, fâcheux 1  
**Mouvement :** 4

**Savoirs :**

- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville basse) 2
- Fief (Au choix) 4
- Langue (Cadwë) 2

**Contact**  
 Spécial (voir encart)  
**Équipement :** Armure de cuir renforcée, bouclier, bourse (x2), clochettes, épée, formulaires falsifiés, trousseau de clefs, uniforme de la milice, sacoche et 125 D.



## MILICIEN OGRE

Espèce : Ogre  
 Potentiel : 2  
 Taille : Grande (4)  
 Signe particulier :  
 Caractéristiques :  
 • HAR 2 (PEUR 3)  
 • ADR 3  
 • ELE 2  
 • OPP 3 (DEF 4)  
 • SUB 2  
 • DIS 4 (MAI 5)

INdemne  
 B. Légère  
 B. Grave  
 B. Critique  
 INCapacité



Culture : Ville basse  
 Attitude dominante :  
 HARgne  
 Puissance : 5  
 Don : Brutal  
 Talents :  
 • Cogner/HAR 2  
 • Guetter/DIS 4  
 • Identifier/SUB 1  
 • Intimider/HAR 2  
 • Lutter/OPP 1  
 • Magouiller/OPP 2  
 • Parer/ELE 1  
 • Trancher/HAR 2

Métiers : Garde 2

Mouvement : 5

Savoirs :  
 • Contrée (Cadwallon) 2  
 • Culture (Ville basse) 2  
 • Fief (Au choix) 4  
 • Langue (Cadwë) 2

Contact

Spécial (voir encart)  
 Équipement : Armure de cuir renforcée, bouclier, bourse, clochettes, épée, trousseau de clefs, uniforme de la milice et 50 D.



## INFRRACTIONS, PEINES ET AMENDES

La logique cadwëe qui préside à toutes ces amendes et peines diverses est la suivante : la loi entend faire rembourser le préjudice *monétaire* subi, en aucun cas le préjudice moral. Ainsi, le viol est puni moins sévèrement que la mutilation, car le préjudice monétaire du viol est faible ; il implique simplement des difficultés plus grandes à trouver un mari ou une femme. En revanche, la mutilation implique l'impossibilité partielle ou totale d'exercer son métier ; en termes monétaires, le préjudice est très important !

La loi cadwëe ne défend que les intérêts et la prospérité cadwës ; les ressortissants étrangers ne sont donc pas protégés, et doivent se tourner vers leur ambassade ou des solutions moins officielles pour recevoir justice.

Les *peines* décrivent les sanctions que la justice cadwëe prendra à l'encontre du coupable. Les *réparations* indiquent ce qu'il devra payer à la victime de son crime ou aux proches de cette dernière, dans le cas où elle ne serait pas en mesure de profiter de cet argent.

Les amendes, puis les réparations, doivent être payées immédiatement après le verdict. Les coupables qui ne sont pas en mesure de régler les sommes dues sont rejugés, cette fois pour dette. Les éventuelles peines supplémentaires (bannissement, mutilation, exécution, etc.) sont appliquées une fois les dettes soldées.

Les francs ligueurs sont soumis aux mêmes règles de justice, avec toutefois cette exception importante : la justice inculpe la ligue et non ses membres. Aucune peine physique ne peut donc lui être appliquée. Mieux encore, elle n'est tenue que de payer les amendes et les réparations monétaires. Toutes les autres sanctions (mutilation, bannissement ou exécution, par exemple) sont purement et simplement ignorées.

## TABASSER, CASSER ET TUER

**Agression** : Action d'attaquer un autre Cadwë, sans occasionner de destruction de bien ni de blessure handicapante.

• *Peine* : Aucune. Les Cadwës se font justice eux-mêmes, la milice et les magistrats ont mieux à faire.

**Coups et blessures** : Action d'attaquer un autre Cadwë en occasionnant des destruc-

tions de biens et un trouble de l'ordre public préjudiciables à l'activité commerciale de la cité. Une blessure handicapante relève du crime de *mutilation* (voir plus loin).

- *Peine* : Amende de 5 ducats.
- *Réparations* : Le coût de la remise en état ou du remplacement des vêtements ou pièces d'équipement endommagés. Seulement en cas de flagrant délit.

**Émeute** : Action d'encourager le trouble de l'ordre public en réunion.

- *Peine* : Amende de 500 à 5000 ducats à répartir entre tous les émeutiers. Les instigateurs sont bannis ou exécutés, au bon vouloir du magistrat.

**Meurtre** : Action de tuer un Cadwë.

- *Peine* : Amende de 100 à 1000 ducats. Bannissement et/ou condamnation à mort.
- *Réparations* : Indemnité à hauteur du patrimoine du mort.





**Mutilation** : Action de diminuer, de manière permanente, la capacité physique d'un Cadwë à participer à la prospérité de la cité.

- *Peine* : Amende de 50 à 1000 ducats, selon la gravité des mutilations. Le bourreau inflige au condamné les mutilations qu'il a fait subir à sa victime.
- *Réparations* : Indemnité à hauteur d'un an de salaire du mutilé, plus 10%.

**Torture** : Action d'infliger de grandes souffrances à un individu, entraînant un trouble de l'ordre public préjudiciable à l'activité commerciale de la cité, en vue d'obtenir de la victime des informations dont l'usage ou la divulgation sont susceptibles de priver un Cadwë de tout ou partie de sa capacité à participer à la prospérité de la cité.

- *Peine* : Amende de 25 à 100 ducats, selon la gravité des lésions. Seulement en cas de flagrant délit et si les actes ont été de nature à troubler l'ordre public.
- *Réparations* : Indemnité d'un montant variable, selon la valeur des informations extorquées et le préjudice que leur révélation ou leur usage a occasionné.

**Vandalisme** : Action de détruire volontairement les biens d'un Cadwë.

- *Peine* : Amende égale à la valeur des objets détruits, majorée du coût des travaux dus aux déprédations. Le coupable aura les deux mains tranchées.
- *Réparations* : Indemnité à hauteur du montant de l'amende.

**Viol** : Action de forcer un Cadwë à des rapports sexuels occasionnant une perte de statut susceptible de l'empêcher de trouver un époux ou une épouse, le privant par là même de tout ou partie de sa capacité à participer à la prospérité de la cité. Certains contrat de mariage permettent de bénéficier de cette protection après le mariage ; ils sont bien entendu payants (1% de la dot doit être versé par chacun des deux époux au trésor du quartier).

- *Peine* : Amende de 5 à 100 ducats. Ablation de l'instrument du délit lorsque cela est possible. Bannissement.
- *Réparations* : Indemnité à hauteur du montant de la dot plus 10% (la dot de la victime s'il s'agit d'une femme ; celle de l'épouse s'il s'agit d'un homme).

## VOLER

**Détournement de fonds** : Action de subtiliser, par tromperie et en abusant de sa position, des sommes d'argent appartenant à un Cadwë ou à une organisation cadwëe.

- *Peine* : Amende égale à deux fois la somme détournée. Bannissement.
- *Réparations* : Indemnité à hauteur de deux fois la somme détournée.

**Effraction** : Action de pénétrer illégalement dans une propriété cadwëe en endommageant portes, fenêtres ou serrures.

- *Peine* : Amende de 20 ducats.
- *Réparations* : Indemnité à hauteur des frais occasionnés par la remise en état des accès forcés. Des réparations supplémentaires peuvent être obtenues au titre du préjudice psychologique, à hauteur du coût de mesures anti-intrusion plus élaborées.

**Escroquerie** : Action de soutirer indûment de l'argent à un Cadwë.

- *Peine* : Amende égale à deux fois la somme escroquée. Le coupable est marqué au fer rouge et/ou à la langue tranchée.
- *Réparations* : Remboursement de la somme extorquée.

**Exercice d'une profession sans licence de la guilde concernée** : Action consistant à exercer une profession régie par une guilde sans avoir préalablement obtenue de licence auprès de cette dernière.

- *Peine* : Amende de 25 ducats. Le coupable est exposé au pilori pour une durée qui varie d'une heure à plusieurs jours, au bon vouloir du magistrat et de la guilde lésée.
- *Réparations* : Indemnité à hauteur du manque à gagner plus 25%, versée à la guilde lésée.

**Non-remboursement de dette** : Action de se soustraire à l'échéance d'une dette contractée auprès d'un citoyen ou d'un organisme cadwë.

- *Peine* : Amende égale à 1% de la somme due. Confiscation de tous les biens à hauteur de l'amende. Bannissement si l'amende n'est toujours par payée à l'issue de la confiscation.
- *Réparations* : Indemnité à hauteur de deux fois la somme due, prélevée sur les biens du coupable ; si la dette n'est pas remboursée à l'issue de ce processus, le plaignant peut disposer du coupable à sa guise.

**Vol** : Action de soustraire un bien à son propriétaire légitime. Seulement en cas de flagrant délit ; dans le cas contraire, le crime de « vol » n'existe pas dans la loi Cadwë. Dans les cas les plus graves, il relève au mieux de l'exercice d'une profession sans licence de la guilde concernée.

- *Peine* : Amende égale à une fraction, négociable, de la valeur du bien volé. Le coupable a la main gauche coupée.
- *Réparations* : Indemnité à hauteur d'une fraction (négociable) de la valeur de l'objet volé. Restitution du bien volé.



## FAIRE LE MARIOLE

### Commerce de gemmes de Ténèbres :

Action de céder ou d'acheter une gemme de Ténèbres.

- *Peine* : Confiscation de tous les biens. Mise au pilori pendant trois jours.

**Dissimulation de preuves** : Action de soustraire à l'attention de la justice cadwée des objets ou des faits de manière à empêcher l'application de la loi cadwée.

- *Peine* : Amende de 5 à 100 ducats, selon l'importance des preuves dissimulées.

**Entrave à la justice** : Action d'empêcher les agents du Duc ou de la justice ducale d'exercer leur fonction.

- *Peine* : Amende de 50 à 1000 ducats, selon la gravité de l'affaire.



**Pratique de l'esclavage** : Action de vendre un être conscient sans son consentement.

- *Peine* : Confiscation des recettes, amende de 5 ducats par esclave restant au titre des taxes commerciales.

**Outrage à agent** : Action d'insulter les agents du Duc ou de la justice ducale.

- *Peine* : 1 ducat (et plus, selon le rang du milicien), libre exercice de la force par les forces de l'ordre.

**Outrage à magistrat** : Action d'insulter un représentant du Duc ou de la justice ducale au cours d'un procès.

- *Peine* : Amende de 20 ducats, un os brisé au choix du magistrat.

**Note sur l'outrage à magistrat** : Certains magistrats « signent » l'exercice de leur droit en faisant toujours briser le même os. Une tradition informelle désapprouve l'usage de ce droit pour briser le crâne du coupable.

## PEINE DE MORT !

**Exercice public de la nécromancie** (la pratique de la nécromancie n'est pas réglementée dans la sphère privée, car certaines écoles l'enseignent).

**Haute trahison** (le Duc et ses magistrats sont seuls juges de la nature des délits pouvant relever de la haute trahison).

**Tentative d'assassinat sur un vassal du Duc.**

## FRAIS DE JUSTICE

**Frais de justice** : 50 ducats.

**Droit d'appel** : 250 ducats.

**Escorte de miliciens ordinaires** (six miliciens plus un sergent) : 20 ducats.

**Escorte de haute sécurité** (douze miliciens vétérans, six arbalétriers, un officier) : 100 ducats.



### Logement dans la prison (par jour) :

- *Cellule ordinaire, cul-de-basse-fosse* : 10 sous.
- *Cellule commune, avec paille et un repas par jour* : 50 sous.
- *Cellule double, une couverture, un bat-flanc, deux repas par jour, eau à volonté* : 3 ducats.
- *Cellule simple, aménagement confortable, quatre repas par jour* : 15 ducats.
- *Cellule de luxe, comprenant un lit avec draps de soie, nourriture à volonté, vin à volonté* : 50 ducats.

**Note** : Le non-règlement des frais occasionnés par la justice relève du crime de non-remboursement de dette (voir plus haut).



*Voir Cadwallon  
et mourir*  
**INTERACTION**

L'atelier du jeune nain sentait toujours la fumée et la cendre de la dernière explosion. Un lourd thermo-scaphandre trônait, ouvert et partiellement démonté, dans un coin de la cabute délabrée. Visiblement, tout l'argent que le nain gagnait allait à l'entretien de sa coûteuse machine. Comme beaucoup de ses congénères, Nyart la Filoche vouait un culte religieux à sa chaudière et aux engins qu'elle alimentait. Dans son cas toutefois, cette adoration reposait sur la logique : à vingt mètres sous la surface des flots agités de la baie des Epaves, la moindre panne avait des conséquences mortelles.

Le nain se releva enfoncé de son établi, faisant craquer son dos avec un soulagement manifeste.

— Je ne sais pas. À mon avis, personne ici ne pourrait vous renseigner. Je serais ravi de rendre service à maître Orn, je lui dois beaucoup, mais là, franchement...

Voyant son interlocuteur porter la main à sa bourse, le jeune nain fit un signe de dénégation et poursuivit :

« Ce n'est pas une question d'argent. J'ai moi aussi fréquenté les souterrains de la cité et j'en sais assez pour vous donner un bon conseil : laissez tomber.

Une main gantée posa sur la table une fiole au contenu laiteux et un sac rempli de pièces métalliques. Cette fois, l'expression blasée de Nyart disparut complètement de son visage pour laisser place à une avidité démesurée.

« De l'eau d'Uren... Ce ne serait pas un régulateur de pression, là-dedans ? Odnir et Uren ! Vous voulez à ce point le contacter ! Si vous survivez jamais à cette histoire, n'hésitez pas à revenir me voir ! Uren et Odnir ! Le destin me sourit enfoncé !

Le nain ouvrit une trappe masquée par une épaisse couche de suie et de débris, dévoilant une volée de marches qui s'enfonçait dans le sol.

« Venez, on va discuter tranquillement, ce que je vais vous dire ne doit pas tomber dans n'importe quelle oreille.

Quelques instants plus tard, le nain avait servi une eau-de-vie délectable dans des verres en cristal à moitié couverts de bernicles.

« J'ai récupéré tout ça dans une épave. Cabine du capitaine. Hé ! Le bougre ! Son navire coule, et il boit tranquillement un petit verre avec une dame... Je les ai retrouvés tout les deux, encore enlacés. Remarquez, ça peut venir du naufrage, souvent les corps sont un peu ballottés, mais d'habitude ils gardent leurs vêtements, si vous voyez ce que je veux dire.

Le nain eut un petit rire et lampa son verre avec un claquement de langue appréciateur.

« Bon, voilà ce que vous voulez savoir. Je ne sais vraiment pas comment le contacter et je ne crois pas qu'on puisse le faire. Pourtant, si quelqu'un en est capable, c'est Ainoa, Ainoa l'Impardonnée. On peut la trouver dans les souterrains. Je vais vous faire un plan. Elle va vous coûter une fortune, mais elle peut peut-être, je dis bien peut-être, vous renseigner. Qu'Odnir vous garde si vous allez vraiment la voir. On dit qu'elle a rendu son âme à... Enfoncé, à celui que vous voulez contacter.

## NOUVEAUX CONTACTS

Ce chapitre introduit de nouveaux contacts, qui ne peuvent pas être sélectionnés lors de la création d'un franc ligueur.

Bien que ces habitants de la Cité franche soient connus de tous, ils n'en sont pas moins réservés au MJ. Il y a deux raisons à cela :

- Les joueurs savent que certains d'entre eux existent. Comme ils ne peuvent en faire des contacts pour leur personnage, ils les soupçonneront sans doute d'être mêlés à diverses intrigues ;
- Le MJ peut les développer à loisir pour en faire des PNJ aussi importants que ceux proposés dans le cadre de la collection *Secrets*.

Ces nouveaux contacts suivent le même format de description que ceux du *Manuel des joueurs*.

## LES CONTACTS DE CADWALLON

Ces contacts sont des habitants de la Cité franche connus de tous. Tous les personnages peuvent les noter comme contact avec l'accord du MJ. Dans la première partie de ce livre, leurs noms sont mentionnés en gras dans la description des fiefs et de leurs quartiers. Les connaître, c'est bénéficier d'une oreille attentive auprès des chalands de leur quartier.

## LES CONTACTS

**Nom (POT) :** Celui sous lequel les personnages connaissent le contact. À Cadwallon, il n'est pas rare d'utiliser des surnoms ou de posséder plusieurs identités. La valeur entre parenthèses indique le Potentiel du contact. Celui-ci est égal à la somme des deux meilleurs métiers du contact, éventuellement augmentée d'un point si ce dernier à la faveur des dieux.

**Espèce :** Indique l'espèce du contact et donc le type de figurine qui peut le représenter.

**Culture :** Indique la culture dont est issu le contact.

**Métiers :** Ceux du contact. Le MJ peut mettre à profit cette indication pour interpréter le contact ou le faire interagir avec les PJ.

**Savoirs :** Indique les savoirs propres au contact. Un contact est capable de donner des renseignements, voire de livrer des secrets précis, clairs et détaillés, sur les savoirs principaux qu'il possède et uniquement ceux-là.

**Signes particuliers :** Ceux suivis d'un « (D) » sont des dons.

**Localisation :** Il s'agit de l'endroit où le contact passe la plus grande partie de son temps lorsqu'il est à Cadwallon (soit parce qu'il y travaille, soit parce qu'il y habite). Une rapide présentation permet ensuite de cerner le contact et ses motivations. Des informations sont données sur le type d'aide qu'il peut apporter, comment l'amadouer ou le remercier, etc.

### Algerik (2)



**Espèce :** Humain

**Culture :** Ville basse

**Métier :** Garde 2

**Savoirs :** Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Fief (Den Azhir) 4, Langue (Cadwë) 2

**Signe particulier :** Brutal (D)

**Localisation :** Den Azhir (Porte Nord)

Algerik est l'un des innombrables gardiens de la prison des Dix mille pas. Il en arpente nuit et jour les couloirs obscurs. Morose, il noie son chagrin dans les chopines de bière qu'il écluse après son service.

Algerik a un défaut, il est bavard. Contre une ou deux chopes, il est prêt à raconter les délires des prisonniers et les protestations de ceux qui se croient innocents.

### Baliak (3)



**Espèce :** Humain

**Culture :** Ville basse

**Métiers :** Fousseur 2, receleur 1

**Savoirs :** Artefacts (Objets antiques) 2, Contrée (Cadwallon) 2, Contrée (Souterrains de Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Fief (Automate) 2

**Signes particuliers :**

Aguerri (Exploration), Artefact (Aalshem : Chance), Bravoure

**Localisation :** L'Automate (Bonne mine)

Baliak est un vieil explorateur qui prétend connaître les souterrains de Cadwallon comme sa poche. Entre ses mains transitent de nombreuses richesses des souterrains, qu'il vend aux enchères sur les marchés. Beaucoup le soupçonnent de contrefaçon, mais ses connaissances sont trop précieuses pour qu'il soit vraiment inquiet.

### Boussole (3)



**Espèce :** Nain

**Culture :** Sanglier

**Métiers :** Fousseur 2, bandit 1

**Savoirs :** Contrée (Cadwallon) 2, Contrée (Souterrains de Cadwallon) 3, Culture (Sanglier) 2, Langue (Langue de Gheim) 2, Mythologie 2

**Signes particuliers :** Dur à cuir, Éclaireur, Réorientation

**Localisation :** Souterrains (Cherche-fortune)

Vieillard au corps usé, Boussole vit dans l'obscurité des galeries depuis des années. Rendu aveugle par une vilaine blessure, il a su s'adapter à son nouveau milieu. Son sens de l'orientation et sa mémoire exceptionnelle sont précieux et il est souvent mis à contribution pour guider des groupes de fousseurs dans le labyrinthe des souterrains.

### Crépidule le Matois (3)



**Espèce :** Gobelin

**Culture :** Rat

**Métiers :** Bandit 1, loup de mer 2

**Savoirs :** Contrée (Cadwallon) 2, Contrée (Déroit de Larönn) 2, Culture (Rat) 2, Faction (Gilde des Nochers) 1, Langue (Cadwë) 2, Langue (Gobelin) 2

**Signes particuliers :** Éclaireur, Gouaille de goblin, Instinct de survie (D)

**Localisation :** Abords (Archipel des Immobilis)

Ce marin à l'hygiène fort suspecte peut aisément être trouvé en localisant son embarcation, un petit voilier ponté à la coque pansue. Ancien pilote du port, il connaît fort bien les eaux de Cadwallon et les îles proches. Il se donne des airs de pirate et prétend être en cheville avec l'équipage de la *Dent Noire*.

## Henneg (4)



**Espèce :** Humain

**Culture :** Minotaure

**Métiers :** Émissaire 2, garde 2

**Savoirs :** Contrée (Avagddu) 2, Culture (Minotaure) 2, Fief (Den Azhir) 2, Langue (Sessairs) 2, Lignes 2

**Signes particuliers :** Esquive, Furie guerrière (D), Tombeur (D)

**Localisation :** Abords (Mur de la Terre)

Tenancier de la Taverne du Tarot, Henneg est une des personnes les plus au fait des rumeurs circulant dans la Cité franche. Son établissement est le point de ralliement des francs ligueurs qui y goûtent une relative tranquillité. Il relaie les offres des ligues et sait trouver des employeurs potentiels à celles qu'il apprécie.

## Juraane (3)



**Espèce :** Elfe

**Culture :** Ville haute

**Métiers :** Érudit 2, missionnaire (Félicité) 1

**Savoirs :** Contrée (Cadwallon) 2, Contrée (Souterrains de Cadwallon) 1, Culte (Félicité) 1, Culture (Sphinx) 1, Culture (Ville haute) 2, Fief (Bourghiéron) 2, Fief (Var-Nokkt) 2, Langue (Cadwë) 2

**Signes particuliers :** Concentration (D), Illuminé, Rigueur

**Localisation :** Souterrains (Bibliothèque emmurée)

Juraane est une jeune femme qui se croit destinée à retrouver un sanctuaire de l'Utopie du Sphinx sous la cité. Elle arbore parfois un étrange masque métallique, qu'elle dit avoir trouvé dans une cave de Bourghiéron. Malgré son jeune âge, elle fait preuve d'une grande détermination et s'est entourée d'un groupe de fidèles qui la soutient.

## Nuart la Filoche (3)



**Espèce :** Nain

**Culture :** Ville basse

**Métiers :** Pilote 2, fousseur 1

**Savoirs :** Contrée (Cadwallon) 2, Contrée (Souterrains de Cadwallon) 1, Culture (Ville basse) 2, Fief (Kraken) 2, Langue (Cadwë) 2

**Signes particuliers :** Aguerri (Exploration), Dur à cuire, Instinct de survie

**Localisation :** Souterrains (Baie des Épaves)

Ce jeune nain téméraire a commencé par plonger avec la rudimentaire tenue des scaphandriers du port pour renflouer des navires au chantier naval. Avec ses économies, il s'est fait construire un thermoscapandre perfectionné, qui lui permet d'explorer les fonds marins à la recherche de merveilles englouties.

## Olrak (2)



**Espèce :** Ogre

**Culture :** Ville basse

**Métier :** Garde 2

**Savoirs :** Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Fief (Ogrokh) 4, Langue (Cadwë) 2

**Signes particuliers :** Brutal (D), Énorme

**Localisation :** Ogrokh (la Réserve)

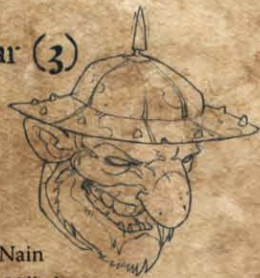
Olrak est l'un des miliciens obéissant au doigt et à l'œil à Andréas. Toutefois, il n'obéit pas bien vite : Olrak est un mogre. Sa carrure impressionnante est altérée par un embonpoint handicapant, même pour un ogre. Il ne se bat que rarement, ne poursuit pas les marauds, mais passe le plus clair de son temps à surveiller les épiceries et à s'empiffrer.

## Sergent Toldar (5)



**Espèce :** Humain  
**Culture :** Ville basse  
**Métiers :** Garde 3, officier 2  
**Savoirs :** Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Faction (Milice) 2, Fief (Rempart) 4, Langue (Cadwë) 2  
**Signes particuliers :** Bravoure, Brutal (D), Cri de guerre/5, Vivacité  
**Localisation :** Rempart (la Gadouille)  
Toldar est né dans la Gadouille et y a vécu toute sa vie. Il réalise la situation injuste à laquelle sont confrontés tous les habitants du fief, mais il approuve le choix de Camélia : les guildes sont un cancer qu'il faut exciser. Il réalise également que son lieutenant-général n'est pas à la hauteur de cette tâche et que sa caserne manque de moyens. Aussi, il n'hésite pas à aider les ligues franches en échange d'un coup de main lors d'une enquête ou d'une opération un peu musclée.

## Umbar (3)



**Espèce :** Nain  
**Culture :** Ville haute  
**Métiers :** Fâcheux 1, garde 2  
**Savoirs :** Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Faction (Milice) 1, Fief (Var-Nokkt) 4, Langue (Cadwë) 2  
**Signe particulier :** Brutal (D)  
**Localisation :** Var-Nokkt  
Umbar est entré dans la milice il y a si longtemps qu'il a du mal à se souvenir de sa vie « d'avant ». Il connaît les ficelles du métier et ne se fait plus d'illusion. Il sait que sa profession n'offre aucun espoir de richesse. Confronté à cette dure réalité, il fait feu de tout bois : il rackette les maraudeurs, pille les pièces à convictions et rançonne les victimes. Peu recommandable, il est néanmoins très bien informé sur tout ce qui se trame à Var-Nokkt.

## Velours (4)



**Espèce :** Humain  
**Culture :** Ville haute  
**Métiers :** Tireur 2, coupe-jarret 2, fousseur 1  
**Savoirs :** Administration (Cadwallon) 2, Contrée (Cadwallon) 2, Contrée (Souterrains de Cadwallon) 2, Culture (Ville haute) 2, Faction (Explorateurs) 3, Fief (Drakaër) 3, Langue (Cadwë) 4, Ligues 2, Savoir-faire (Poudre) 2  
**Signes particuliers :** Fanatisme, Tir instinctif, Tireur d'élite  
**Localisation :** Souterrains (Gouffre hurlant)  
Velours doit son surnom à sa voix grave et sensuelle. Cette femme d'une trentaine d'années, au charme opulent, a fait sa spécialité des armes de tir. Aussi habile avec un mousquet qu'avec un arc, elle est la femme de la situation lorsqu'il s'agit de fournir une couverture. Ancienne franche ligueuse, elle se consacre à la chasse dans les souterrains depuis la disparition de ses compagnons d'armes.

## Vytriol (5)



**Espèce :** Gobelin  
**Culture :** Ville basse  
**Métiers :** Monte-en-l'air 2, fousseur 3  
**Savoirs :** Contrée (Égouts de Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 4, Faction (Guilde des Égoutiers) 3, Faction (Milice) 2, Langue (Cadwë) 2, Savoir-faire (Objets usuels) 4  
**Signes particuliers :** Instinct de survie, Patte de velours, Recycleur  
**Localisation :** Souterrains (Les égouts)  
Vytriol est un ancien monte-en-l'air qui dut un jour se réfugier dans les égouts de la ville pour sauver sa peau. Il est rapidement tombé sous le « charme » de ce dédale de canalisations. Il collectionne tous les objets étranges qu'il y a trouvés depuis. Ce passe-temps est rapidement devenu une véritable passion.



## CONTACTS DU RAG'NAROK

Ces contacts sont des personnalités d'Aarklash qui sont pour la plupart d'ores et déjà représentés par des figurines de la gamme *Confrontation/Rag'Narok*. Ils sont tous des Incarnés. Seuls les personnages exilés peuvent les noter comme contact ! Ce sont pour la plupart de grands voyageurs qui passent parfois quelques jours dans la Cité des voleurs. Certains y résident plus régulièrement mais leur influence dépasse le cadre de la cité franche. Les connaître, c'est bénéficier d'une oreille attentive auprès de ceux de leur peuple. On peut aussi les utiliser pour obtenir des informations ou un soutien, mais le délai de réponse est plus long.

### Aïnoa l'Impardonnée (6) Lykaï l'Affranchi (5)



**Espèce :** Humain  
**Culture :** Ville basse  
**Métiers :** Spadassin 3, espion 2  
**Savoirs :** Culture (Ville basse) 2, Contrée (Cadwallon) 2, Faction (Lames) 2, Fief (Ogrokh) 2, Fief (Soma) 3, Langue (Cadwë) 2  
**Signes particuliers :** Ambidextre, Assassin, Incarné, Mercenaire, Vivacité  
**Localisation :** Les souterrains (La cour des cendres)  
 Seul un fou se risquerait à questionner l'un des assassins au service du Roi des cendres. Aïnoa cultive toutefois une certaine indépendance et peut se révéler une source d'informations précieuse, louant ses services aux plus fortunés. Son âme appartient cependant au Roi des cendres et ses dagues sont enduites d'un poison foudroyant.



**Espèce :** Wolfen  
**Culture :** Loup  
**Métiers :** Garde 2, tireur 3  
**Savoirs :** Contrée (Diisha) 2, Culture (Loup) 2, Faction (Gilde des Orfèvres) 2, Langue (Wolfen) 2, Nature 2, Savoir-faire (Poudre) 3  
**Signes particuliers :** Conscience, Harcèlement (D), Incarné, Paria, Tueur né (D)  
**Localisation :** Abords (Mont Venteux)  
 Lykaï a longtemps été l'esclave d'un riche marchand de la cité avant de devenir un guerrier et de disparaître. Un jour, il reparut à Cadwallon et se forgea rapidement une solide réputation de chasseur de primes au service de la guilde des Orfèvres. On peut à présent le trouver au siège de la Meute hurlante, uneasure isolée au pied du mont Venteux.

### Ayane (6)



**Espèce :** Humain  
**Culture :** Serpent  
**Métiers :** Limier 2, spadassin 3  
**Savoirs :** Contrée (Naherys) 2, Culture (Serpent) 2, Étiquette (Diplomates) 2, Faction (Gilde des Nochers) 2, Fief (Rempart) 3, Langue (Barhan) 2  
**Signes particuliers :** Bravoure, Incarné, Possédé (D), Toxique  
**Localisation :** Abords (Sombrecôte)  
 La syhée de S'érum (cf. *Les Cendres de la Colère*) est restée à Cadwallon après le départ de son maître. Imprévisible, elle s'est rapidement forgé une réputation de combattante sans merci. Elle a un temps servi la guilde des Nochers, puis on l'a prétendue morte. Elle œuvre à présent parmi les contrebandiers de Sombrecôte.

### Sylann (7)



**Espèce :** Elfe  
**Culture :** Dragon  
**Métiers :** Meneur 3, Soldat 3, Tireur 1  
**Savoirs :** Contrée (République de Lanever) 2, Culte (Noësis) 2, Culture (Dragon) 2, Faction (Armée de Lanever) 3, Langue (Cynwäll) 2, Stratégie 3, Technologie (Poudre) 1  
**Signes particuliers :** Commandement/3, Concentration/3 (D), Enchaînement/3, Incarné, Inébranlable, Juste  
**Localisation :** Abords (Tour du regard)  
 Sylann est un héros de la nation cynwäll. Il a récemment occupé la fonction de commandant de la Tour du regard. Il y est resté le temps d'y restaurer la discipline et le respect de la Noësis avant de repartir au combat. Il n'hésite pas à revenir se reposer à la tour pour y converser avec son ami dragon Jarak Maloth.



*Voir Cadwallon  
et mourir*

**INCANTATION**



Quelque chose remue dans le noir. Respire l'odeur de sang et crie. Aldénia cherche désespérément la sortie de la grotte mais, dans le noir, se perd. Elle s'écorche mains et genoux sur la pierre. Entend les râles de créatures blessées ou mourantes. Et la bête qui la pourchasse, consumée par des émotions contradictoires, rendue folle par la captivité. Aldénia s'effondre, terrorisée, tétanisée. Elle voudrait crier elle aussi...

Aldénia se réveilla en nage. Piochant une carte, elle évoqua la *Lame-sans-nom* avec la *Création*. Aucun ennemi à proximité. La jeune femme alla jusqu'à la fenêtre, ouvrit les volets et contempla *Nlia*, haute dans le ciel. L'air de la nuit la rafraîchit. Lorsqu'elle fut calmée, Aldénia marcha jusqu'au bureau et y étala les cartes de son tarot.

Elle n'avait pas fait un tel cauchemar depuis son initiation de mage-tarot. Il y avait nécessairement un lien. Encore trempée de sueur, Aldénia s'assit et contempla les vingt-deux lames. Comme c'était le cas depuis plusieurs nuits déjà, les *Portes* et les *Clefs* s'animaient légèrement lorsque son regard les caressait. L'illustration semblait prendre de la consistance et se détacher de la carte. Elle s'était habituée à ce nouveau phénomène ; pourtant, elle blêmit en constatant que les autres cartes, celles dont elle n'avait pas débloquent la puissance magique, s'animaient elles aussi. Prise de panique, elle rangea toutes les cartes, s'habilla et quitta sa chambre.

Dans la rue, elle reprit contact avec la réalité, le cauchemar s'éloignant à chaque foulée. Un bruit attira son attention. Des pas sur un toit. Levant la tête, elle envisagea d'évoquer à nouveau la *Lame-sans-nom*. Elle retint néanmoins son geste, incertaine de pouvoir se fier au tarot. Là-haut, se découpant sur le disque clair d'*Nlia*, elle aperçut la silhouette de l'*Arlequin*. Son bicorne le trahissait et Aldénia devinait presque les losanges colorés de son costume. L'*Arlequin* la salua et se laissa tomber de l'autre côté de la maison. Aldénia le suivit.

Là, dans une ruelle, elle le découvrit qui l'attendait devant l'échoppe d'une cartomancienne, une elfe *akkyshane*. Aldénia sentit son sang se glacer. La femme-araignée s'adressa à elle comme si le plus illustre des *Cadwès* n'était pas là.

— Veux-tu que je te tire les cartes ?

Machinalement, Aldénia s'approcha de la cartomancienne et du plateau en bois sur lequel elle comptait étaler son jeu.

— Ce n'est pas nécessaire. Je connais le tarot bien mieux que toi.

— Tu en es sûre ?

La cartomancienne piocha la *Lame-sans-nom*. L'*akkyshane* croisa le regard d'Aldénia, une lueur de malice dans l'œil.

« À toi de piocher.

Aldénia approcha une main tremblante du jeu de cartes et en perçut la puissance magique. Elle ferma les yeux et piocha « au hasard ». L'*Arlequin*. La femme-araignée s'approcha pour murmurer à son oreille.

« Cette créature que tu vois dans tes rêves, faut-il la libérer ?

La peur et l'angoisse étreignirent le cœur d'Aldénia.

— Non !

— Es-tu prête à la combattre ?

Aldénia hésita. La carte de l'*Arlequin* la rassurait.

— Oui.

*Synaiya* sourit.

— Alors il est temps de passer ton nouveau costume.

Percer les secrets du tarot de Cadwallon revient à percer les secrets de Cadwallon. Très vite, les mages-tarot ont fait de cet adage leur précepte et n'ont eu de cesse depuis de comprendre la puissance issue de leurs cartes. Cette quête a abouti à la formation d'une caste de mages-tarot détenteurs de vérités et de pouvoirs supérieurs : les maîtres-tarot.

## SECRETS

En manipulant leurs cartes, des mages-tarot privés accidentellement de la vue ou de l'ouïe sont parvenus à atteindre un état intermédiaire entre la veille et l'éveil. Lors de ces expériences, certains d'entre eux ont développé leurs perceptions au-delà de ce que permettent les sens et ont partagé les songes de Désir. En recoupant différents témoignages, ces mages-tarot ont établi les bribes de vérité suivantes :

- Une puissance se trouve ensevelie sous Cadwallon ;
- Cette puissance rêve ;
- Le tarot de Cadwallon fait écho, grâce à ses symboles, aux songes de cette puissance ;
- Les lames du tarot recueillent le pouvoir de cette puissance, source de la magie des mages-tarot ;
- Les *Portes* et les *Clés* dessinent les frontières entre les songes de la puissance et la réalité tandis que les *Onyrs* représentent ses rêves et cauchemars.

D'abord unis dans leur quête de connaissances, les mages-tarot se scindèrent après ces découvertes en deux clans aux objectifs opposés, inspirés par des rêves éveillé imprécis et contradictoires : l'un des groupes a pour objectif de libérer la puissance, l'autre se considère comme missionné pour la garder prisonnière. Ces deux factions prirent les noms de leurs meneurs à l'époque de leur scission : les rag'nars pour les premiers, les arlequins pour les seconds. Les rag'nars considèrent que la puissance souffre, qu'elle appelle les mages-tarot à l'aide et qu'elle fera de Cadwallon un paradis une fois libérée. De leur côté, les arlequins estiment que la puissance est dangereuse – d'où son emprisonnement –, qu'elle essaye de manipuler les mages-tarot et qu'elle provoquerait la fin du monde si elle venait à être délivrée.

Au fil du temps, des rumeurs se répandirent sur ces individus, évoquant des mages-tarot aux pouvoirs étendus, les maîtres-tarot et rapportant des anecdotes sur les arlequins. Ces derniers eurent alors l'adresse d'inventer de toutes pièces le mythe de l'Arlequin, un héros populaire, un personnage solitaire protecteur de Cadwallon et de ses petites gens. Le stratagème fonctionna et les arlequins détournèrent l'attention de leur existence et de leurs activités réelles.

## LA TABLE DE JEU

Les maîtres-tarot, arlequins comme rag'nars, ont compris que la puissance dont ils ont découvert la présence n'est pas seulement prisonnière physiquement sous la cité. La ville elle-même – par son architecture, par ses rues, par ses bâtiments, etc. – constitue un sceau magique ! Pour les arlequins et les rag'nars, Cadwallon est un gigantesque échiquier sur lequel ils s'affrontent : si les uns parviennent à faire abattre une tour pour saper les liens qui entrave la puissance, les autres ripostent en modifiant le tracé d'une place pour renforcer l'étau magique qui enserre la captive.

Les arlequins et les rag'nars sont organisés sur le même modèle. Leurs sociétés comprennent quatre fonctions : les rois (ou reines), les dames, les cavaliers et les valets.

### LES ROIS

Ces maîtres-tarot se mutilent volontairement les oreilles et les yeux pour amoindrir leur perception du réel et accroître leur capacité à entrer en contact avec les songes de Désir. Ils vivent reclus dans des pièces obscures, manipulant sans répit leur jeu de cartes à la recherche des moyens de détruire ou de renforcer la prison magique que constitue Cadwallon.

### LES DAMES

Les dames protègent les rois. Traditionnellement, il s'agit d'une fonction dévolue à des femmes. Aussi habiles dans les métiers de confrontation que dans leur art de mage-tarot, elles veillent sur ceux qui ont sacrifié leurs sens pour se rapprocher de la puissance et guider les autres maîtres-tarot. Leur tâche n'est pas superflue car les deux factions cherchent constamment à éliminer les rois et reines adverses

## LES CAVALIERS

Les cavaliers sont des maîtres-tarot dévoués corps et âme à la libération ou au maintien en captivité de Désir. Bras armé des maîtres-tarot, ils sont au premier rang des affrontements entre arlequins et rag'nars. Ils éprouvent une immense admiration pour les rois.

Lorsqu'un franc ligueur devient cavalier, il lui est généralement demandé de rester au sein de sa ligue, de manière à bénéficier du soutien de ses compagnons pour les missions délicates.

## LE MAT

Un cavalier des arlequins est choisi pour remplir un rôle particulier : le Mat. Il est chargé de faire vivre le mythe de l'Arlequin, voleur au grand cœur et protecteur de Cadwallon. Il reçoit pour cela le trésor des arlequins, trois arcanes du Tarot de Vanius : le Magicien, la Justice et l'Étoile.

Un incident a définitivement ancré l'Arlequin dans les légendes urbaines de Cadwallon. Cet évènement est survenu une trentaine d'années auparavant, au temps de l'ambassadeur Skahas, le prédécesseur de l'actuel représentant des Lions. Rolon, un voleur de la ville basse, avait eu l'idée de s'accoutrer avec un bicorne, un masque et une cape décorée de losanges multicolores pour cambrioler l'ambassade des Lions et faire endosser le méfait à l'Arlequin. Le Mat parvint à faire échouer ce plan, mais laissa entrevoir quelques pouvoirs des cartes de Vanius en sa possession. La rumeur enfla et l'Arlequin fut affublé de mille pouvoirs fabuleux : il devenait invisible, se déplaçait plus vite que l'éclair, faisait des bonds fabuleux...

Un fidèle du Bélier, le Croquemitaine, discerna la trace du tarot de Vanius dans les récits de la mésaventure de Rolon. Depuis, il traque l'Arlequin pour s'emparer des cartes légendaires.

## JEUX DE MAINS AU TROPHÉE

Le Trophée est l'objet d'une lutte acharnée entre deux Mains, la Main Montrachet et la Main de Cocagne.

La Main Montrachet est une cour des arlequins. Son roi et ses dames appartiennent à une seule et même famille, les Montrachet. Ils sont les majordomes de la Tour ronde du Jardin comédien. Officiellement, Lysa (Gobelin/Ville haute/Mage-tarot 5) est la dernière de cette lignée. En réalité, son grand-père, le roi de la main Montrachet, vit dans une cache souterraine située dans les fondations du bâtiment ; d'autres Montrachet occupent la plupart des postes de la résidence du Pair de Trophée. Les Montrachet ont d'ailleurs dû composer avec les dirigeants du fief lorsque ceux-ci jetèrent leur dévolu sur la Tour ronde. Certains des Keltois ont été mis dans la confidence et ont rejoint les maîtres-tarot. C'est notamment le cas du valet, Erwan Vent-Debout (Humain/Keltois/Mage-tarot 6), l'oncle du Pair. Les cavaliers de cette main sont une dizaine. Ce sont des humains du Jardin comédien et des gobelins de la Petite Klûne.

La Main de cocagne est une faction des rag'nars. Bien qu'ancienne, elle est de faible envergure et se compose seulement de quatre maîtres-tarot. Le roi est un ogre grabataire, installé dans une tente du mât de cocagne en compagnie de sa dame et de son valet, deux elfes dévoués. Cette main ne dispose que d'un seul cavalier, Nivu Niconnu (Gobelin/Ville basse/Maître-tarot 5, marchand 4). Les manigances de ce dernier lui donnent d'innombrables moyens de pression sur ses différents clients. Toutefois, la main connaît aujourd'hui une transformation radicale. Lors du dernier jour mat, les valets des rag'nars ont décidé d'affecter un nouveau valet, un orque, à la Main de cocagne. Usurpant l'identité d'un prestigieux shaka Chacal (Shaka-Kran'Tak), le maître-tarot (Orque/Ville basse/Maître-tarot 6, espion 1, guide 1) s'est installé au Trophée où il a acquis la loyauté de la communauté orque, transformant ses membres en autant de sbires dévoués et faciles à manipuler ! Cette situation agace à Nivu Niconnu, dont le prestige et l'utilité ont fortement déchu.

### LES VALETS

Les valets servent d'intermédiaires entre les rois et les autres maîtres-tarot. Ce sont eux qui écoutent les sacrifiés, interprètent leurs visions, déterminent les objectifs qui en découlent et confient des missions aux cavaliers. Agissant en principe comme de simples interprètes, ils constituent en réalité l'organe dirigeant des arlequins et des rag'nars.

### LES MAINS

Des cellules indépendantes, les mains, s'organisent autour des différents rois. Chaque maître-tarot mutilé est entouré d'une ou plusieurs dames et d'un valet qui transmet les instructions à un nombre variable de cavaliers. Le plus souvent, les maîtres-tarot ne connaissent que leurs confrères de la même Main, à l'exception des valets, qui entretiennent des contacts réguliers les uns avec les autres au sein de leur faction et se réunissent le jour mat. Les arlequins désignent à cette occasion le cavalier qui sera le Mat pour l'année à venir (ou pour deux ans lorsque le jour mat est supprimé pour faire coïncider le calendrier cadwë avec le cycle des révolutions de Lahn).



## LES ONYRS

ONYRS ET CLÉS		
CLÉS	RÊVES	CAUCHEMARS
L'Empereur	La Grande Prêtresse	L'Impératrice
Le Chariot	Le Pape	L'Amoureux
Le Destin	La Justice	L'Hermite
La lame-sans-nom	La Force	Le Pendu
La Tour de la Destruction	La Tempérance	Le Diable

## LES ONYRS

Les Onyrs sont présentes dans le tarot commun de Cadwallon. Mais pour les maîtres-tarot, il s'agit de bien plus que de simples cartes à jouer.

Les Onyrs fonctionnent par paire, l'une représentant un des rêves de Désir, l'autre un de ses cauchemars. Chacune de ces paires est liée à une des six Clés ; ainsi, chaque Clé permet d'accéder à un rêve et à un cauchemar. L'accès au domaine des rêves est régi par une des Portes, le Magicien ; l'accès à celui des cauchemars par l'autre Porte, la Création. La magie des rag'nars trouve sa source dans les rêves de Désir, reflets de ses espoirs de liberté ; celle des arlequins dans ses cauchemars. Enfin, deux Onyrs sont à part : le Rag'narok, qui symbolise les maîtres-tarot cherchant à libérer la puissance captive sous Cadwallon, et l'Arlequin, qui représente ceux qui souhaitent prolonger son emprisonnement.

- **L'Arlequin et le Rag'narok** : L'Arlequin et le Rag'narok sont identiques. Il s'agit d'un simple fond de losanges multicolores. Seul leur nom permet de les différencier.

- **La Grande Prêtresse** : Une femme majestueuse occupe le centre de la lame II. Dans sa main gauche, elle tient un sceptre qui génère autour d'elle un halo de lumière aveuglante. Ses yeux versent des larmes, mais un troisième œil, sec, s'ouvre au milieu de son front.

- **L'Impératrice** : Une femme à l'allure martiale et sévère occupe le centre de la lame III. Sa main droite brandit une épée menaçante au pommeau surmonté d'une couronne. L'arme génère un cercle de feu qui entoure la femme, dont les yeux reflètent les flammes.

- **Le Pape** : La lame V représente un ange descendant des cieux dans une colonne de lumière. Ses grandes ailes et son armure flamboient et il porte une épée au côté. Il sourit et tend une main devant lui.

- **L'Amoureux** : La lame VI représente un décor de théâtre de marionnettes. Un pantin occupe le centre de la scène : un chevalier doté de grandes ailes dans le dos. Ses yeux étonnamment vivants sont fixés au-dessus de lui sur sa maîtresse, une femme au sourire cruel qui tire les ficelles.

- **La Justice** : La lame VIII montre une prison. Un homme y est enchaîné dans l'obscurité. La porte est ouverte, laissant passer un flot de lumière. Sur le seuil se tient une femme vêtue d'une grande robe blanche ; elle jette dans la cellule une couronne brisée et une marionnette aux fils tranchés.

- **L'Hermite** : La lame IX montre une fosse remplie de serpents. Un homme en haillons y est accroupi. Il implore un homme qui franchit une passerelle au-dessus du trou. L'homme, engoncé dans un grand manteau sombre qui laisse néanmoins apercevoir les habits blancs qu'il porte en dessous, franchit le pont sans un regard pour le malheureux qui le supplie.

- **La Force** : La lame XI est sombre. Neuf masques blancs uniformes s'y détachent. Ils semblent ne receler que du vide, à l'exception d'un derrière lequel brillent des yeux. Ils sont fixés sur le haut de la carte où trois étoiles sont dessinées.

- **Le Pendu** : La lame XII montre un homme pendu à un gibet qui brûle dans des flammes rouges, jaunes et orange. En haut, à l'arrière-plan, deux yeux sévères, surmontés d'une couronne, contemplant la scène.

- **La Tempérance** : Une scène paisible illustre la lame XIV : au milieu d'un jardin luxuriant, une mère berce trois enfants dans ses bras.

- **Le Diable** : La mer déchaînée illustre la lame XV. Trois petites embarcations en perdition sont malmenées par la tempête. Un trois-mâts s'éloigne de la scène, un capitaine mort vivant à la barre.

- **L'Étoile** : Sur la lame XVII, un homme est perdu dans un labyrinthe. Il tient à la main le bout d'une ficelle coupée. Néanmoins, il avance vers la sortie en se guidant grâce à une étoile qui brille dans le ciel.

- **La Lune** : Sur la lame XVIII également, un homme est égaré dans un dédale. La Lune, dans laquelle on distingue un visage fugace, illumine la scène et sa pâle lumière multiplie les ombres et les perspectives effrayantes au sein du labyrinthe. L'homme est terrorisé.

## L'ÉVOCATION

Pour effectuer l'évocation d'une Onyr (Évoquer/ADR), le maître-tarot utilise trois lames : l'Onyr concernée, la Clé qui lui correspond (cf. tableau « Onyrs et Clés » ci-devant) et une Porte (le Magicien pour les rag'nars, la Création pour les arlequins). Il s'agit en quelque sorte d'une phrase grâce à laquelle le maître-tarot indique qu'il ouvre, avec une Clé, la Porte qui conduit à un rêve ou à un cauchemar de la puissance afin d'en faire jaillir le pouvoir. Les points de mana nécessaires au lancement du sortilège sont retranchés de la réserve de la Clé utilisée.

Contrairement aux Clés et aux Portes, les Onyrs ne se chargent pas en mana. Ils ne servent donc à aucune invocation, sublimation ou abjuration.

## LA DIVINATION

Les maîtres-tarot essaient d'exploiter les Onyrs pour décrypter le passé, le présent et le futur. Lors des tirages, des combinaisons récurrentes et des tendances semblent se dessiner. Néanmoins, personne jusqu'à présent n'est parvenu à en dégager un modèle permettant d'établir des prédictions. C'est pourquoi, contrairement à ce qu'ils ont réussi à faire avec les Clés et les Portes, les maîtres-tarot n'ont déterminé aucun pendant symbolique aux Onyrs.

La signification des Onyrs échappe aux maîtres-tarot car ils les étudient indépendamment des Clés et des Portes. Or l'ultime secret du tarot de Cadwallon est qu'il constitue une carte du labyrinthe qui sépare Aarklash du Royaume où est enfermé Désir. Les Onyrs sont le reflet de marches intermédiaires, des Royaumes inachevés que les rêves de Désir ont façonnés et qui parsèment le dédale. Les Portes représentent les passages entre ces mondes oniriques, et les Clés les aiguilles d'une boussole mystique permettant de s'y orienter. Un maître-tarot qui parviendrait à déchiffrer cette inextricable énigme aux vingt-deux paramètres pourrait alors voyager jusqu'à Désir... voire lui fournir le moyen de quitter sa prison en empruntant le chemin inverse !



# INITIATION

Lorsqu'un mage-tarot accède au rang 5, il peut devenir maître-tarot. Pour cela, il lui faut entrer en contact avec les rag'nars ou les arlequins. Bien souvent, ce sont les maîtres-tarot qui initient la rencontre. En effet, ils surveillent les mages-tarot prometteurs qui sont susceptibles de venir un jour grossir leurs rangs. Lorsqu'un mage-tarot est prêt, un cavalier se met en relation avec lui ; le camp de ce premier interlocuteur détermine généralement la faction que le nouveau maître-tarot rejoindra. Mais il arrive parfois que les deux camps repèrent une recrue en même temps.

L'intronisation se révèle alors plus complexe et résulte d'un vrai choix du candidat. Le cavalier mentor a également pour mission d'orienter le maître-tarot vers une Main en fonction des instructions données par les valets. Le nouveau venu y officiera d'abord comme cavalier puis, s'il le souhaite et s'il sert avec zèle, comme valet ou dame, voire comme roi s'il accepte de se mutiler pour servir la cause de sa nouvelle famille. Les rôles de valet, dame et roi sont dévolus à des PNJ car ils nécessitent de s'y consacrer à temps plein, ce qui est incompatible avec les occupations d'un franc ligueur.

Sous la houlette du cavalier qui lui sert de mentor, le maître-tarot peut accéder à la capacité spéciale de rang 5 puis ultérieurement aux talents de rang 6.

**Rang 5 :** Magie des Onyrs. Le maître-tarot accède à une liste de sept nouveaux sortilèges, les évocations des rag'nars ou les évocations des arlequins, selon le camp qu'il rejoint. Le premier sortilège est acquis en même temps que cette capacité spéciale. Par la suite, il pourra apprendre seul les six autres sortilèges en étudiant les cartes : acquérir un sortilège nécessite alors la dépense de 500 PE. Si un maître-tarot décide de changer de camp, il lui faut alors recommencer la progression dans un second métier mage-tarot à partir du rang 1 et confirmer son changement lorsqu'il atteint le rang 5 dans ce second métier « mage-tarot » : cette démarche est contraignante mais elle lui permet de prouver sa détermination (et de conserver sortilèges de la faction qu'il a trahie).

**Rang 6 :** Évoquer/ADR, Dominer/ELE.

## LE TIRAGE

Le tirage se déroule en trois étapes : la recherche de la Clé, la fermeture de la Porte et l'ouverture de la Porte. En opposition, chacune de ces étapes est un fait qui coûte 1d6.

• **La recherche de la Clé :** Le maître-tarot pose les deux Portes face cachée devant celui à qui s'adresse la prédiction (éventuellement lui-même). Il retourne celle qui se trouve sur le dessus en se concentrant sur la situation décrite.

S'il s'agit de la **Création**, la clé de la situation ne dépend pas de celui qui s'interroge. Le maître-tarot ne peut rien d'autre pour lui.

S'il s'agit du **Magicien**, la clé de la situation dépend effectivement de celui qui s'interroge. Le maître-tarot peut passer aux deux phases suivantes.

*Pour simuler la recherche de la Porte autour de la table de jeu, le MJ indique au joueur du maître-tarot quelle carte se trouve sur le dessus du paquet. Un jeu de tarot peut être utilisé (le Magicien correspond au Bateleur). Dans ce cas, le MJ arrange lui-même le tas qu'il remet au joueur du maître-tarot.*

• **La fermeture de la Porte :** Si le Magicien a été tiré, le maître-tarot poursuit la consultation. Il bat les six Clés, puis regarde la carte qui se trouve sur le dessus. Il s'agit de la **lame descendante**, qui indique quel état d'esprit conduira inévitablement celui qui s'interroge à l'échec (cf. Table des prédictions).

• **L'ouverture de la Porte :** Enfin, le maître-tarot mélange à nouveau les Clés, puis regarde la carte qui se trouve sur le dessus. Il s'agit de la **lame ascendante**, qui indique quel état d'esprit se révélera favorable à celui qui s'interroge (cf. Table des prédictions).

*Pour simuler l'ouverture ou la fermeture de la Porte autour de la table de jeu, le MJ indique au joueur du maître-tarot quelle carte se trouve sur le dessus du paquet. Un jeu de tarot peut être utilisé. Dans ce cas, le MJ arrange lui-même, en fonction du scénario et de la situation examinée par le maître-tarot, le tas qu'il remet au joueur. Le joueur prend la carte du dessus et consulte le tableau des prédictions. Le MJ peut ajouter quelques commentaires pour aiguiller ou compléter l'interprétation du joueur.*

## LE JEU DES PORTES ET DES CLÉS

*Le jeu des Portes et des Clés est une option. Il est recommandé de la réserver aux meneurs de jeu et aux joueurs expérimentés. En effet, l'utilisation de la table des prédictions, qui est au cœur de ce pouvoir des maîtres-tarot, demande au meneur de jeu une vision globale très précise du scénario en cours, et aux joueurs une bonne capacité à interpréter les informations générales obtenues pour les rendre opérationnelles.*

L'usage magique des Onyrs n'est pas la seule technique secrète que possèdent les maîtres-tarot : ils utilisent également le jeu des Portes et des Clés. Cette pratique complète les deux techniques de prédiction utilisées par les simples mages-tarot, le jeu des Portes et le jeu des Clés. Ce troisième art pousse plus loin encore l'utilisation divinatoire des Portes et des Clés : il permet aux maîtres-tarot de percer les secrets du temps afin de trouver des solutions aux situations compliquées ou bloquées.

### TABLE DES PRÉDICTIONS

#### EMPEREUR (ÉTAT D'ESPRIT : DISCIPLINE)

- Empereur descendant : Agir seul, ne pas dépendre d'autrui, ne compter que sur soi-même...
- Empereur ascendant : Agir en groupe, rechercher des alliés, se répartir les tâches...

#### CHARIOT (ÉTAT D'ESPRIT : ADRESSE)

- Chariot descendant : Ne pas chercher à trop bien faire, ne pas trop se préoccuper des détails superflus, aller à l'essentiel, se contenter de l'approximatif...
- Chariot ascendant : Être exigeant, viser l'excellence, rechercher la perfection, ne s'accorder aucun droit à l'erreur...

#### DESTIN (ÉTAT D'ESPRIT : OPPORTUNISME)

- Destin descendant : Prendre son temps, agir de manière réfléchie, se méfier des décisions hâtives...
- Destin ascendant : Être réactif, saisir les opportunités, agir de manière instinctive...

#### LAME-SANS-NOM (ÉTAT D'ESPRIT : SUBTILITÉ)

- Lame-sans-nom descendante : Ne pas s'enfermer dans des réflexions abstraites, agir à court terme, ne pas trop se poser de questions...
- Lame-sans-nom ascendante : Établir une stratégie, prendre le temps de la réflexion, planifier, agir à long terme...

#### TOUR DE LA DESTRUCTION (ÉTAT D'ESPRIT : HARGNE)

- Tour de la Destruction descendante : Se méfier de décisions impulsives, se modérer, ne pas se précipiter...
- Tour de la Destruction ascendante : Privilégier l'action, ne pas perdre de temps, persévérer...

#### SOLEIL (ÉTAT D'ESPRIT : ÉLÉGANCE)

- Soleil descendant : Rester discret, ne pas dévoiler ses intentions...
- Soleil ascendant : Négocier, communiquer, privilégier l'approche relationnelle...

### TABLE DES CORRESPONDANCES

D6	TAROT DE CADWALLON	TAROT CLASSIQUE	ATTITUDE CORRESPONDANTE
☐	Empereur	Empereur	Discipline
☐	Chariot	Chariot	Adresse
☐	Destin	Roue de Fortune	Opportunisme
☐	Lame-sans-nom	Arcane-sans-nom	Subtilité
☐	Tour de la Destruction	Maison-Dieu	Hargne
☐	Soleil	Soleil	Élégance

### LES MENTORS

Parmi les maîtres-tarot, deux cavaliers fréquemment mandatés comme mentors sont célèbres : les sœurs akkyshanes du Rempart, Synaïya la Convertie et Ienâ.

Déjà connue en tant que fidèle ayant rejeté la foi de Ténèbres de sa culture d'origine, Synaïya (Elfe/Araignée/Maitre-tarot 5, moine-guerrier 3) est également cavalier des arlequins. Elle vit la lutte entre arlequins et rag'nars comme un prolongement de son engagement sur la voie de la Lumière. Pour elle, la puissance qui dort sous la ville est un monstre lié aux Ténèbres, dont la libération serait une catastrophe. Les arlequins n'ont donc pas de cavalier plus zélé lorsqu'il s'agit de convaincre un mage-tarot de rejoindre leurs rangs.

D'une manière différente, Ienâ (Elfe/Araignée/Maitre-tarot 5, maître-tarot 5) a également rejeté les croyances akkyshanes : elle s'est détournée des Ténèbres pour jouir de l'idéal de liberté cadwë. Elle reproche âprement à sa sœur son engagement sur la voie de la Lumière, une alliance qui lui semble tout aussi fanatique et néfaste que celle des Ténèbres. Après avoir côtoyé sa sœur parmi les arlequins sans parvenir à la faire changer d'avis, elle a fini par trahir et rejoindre les rag'nars.

Chaque fois qu'elle détourne un mage-tarot des arlequins, elle assouvit sa rancœur contre Synaïya.

# LES SORTILÈGES

Les maîtres-tarot se consacrent à une mission importante : la libération ou le maintien dans sa geôle du prisonnier qui dort « sous » Cadwallon. Ils sont donc moins frivoles que les mages-tarot. Ils n'affublent pas leurs sortilèges de noms à la mode et se contentent de les désigner par leurs appellations traditionnelles.

## LES ÉVOCATIONS DES RAG'NARS

### Évocation du Rag'narok

**Coût :** 3 (Magicien)  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Personnel  
**Portée :** 0  
**Durée :** 1 heure

Le maître-tarot est habillé d'un déguisement illusoire. Il semble porter un grand bicorné, un masque au nez allongé, un ample manteau de losanges multicolores et des bottes de cuir souple. Les rangs des talents Esquiver, Grimper, Se fendre et Voltiger du maître-tarot sont remplacés par son rang en Évoquer (sauf s'ils sont supérieurs).

### Évocation de la Grande Prêtresse

**Coût :** 2 (Empereur)  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Personnage  
**Portée :** 5 cases  
**Durée :** Instantanée

Le maître-tarot avive les regrets et les remords de la cible du Sortilège : il gagne immédiatement 1 PI (+ 1 par pari) vis-à-vis de cette personne

### Évocation du Pape

**Coût :** 3 (Chariot)  
**Difficulté :** 8  
**Cible :** Personnel  
**Portée :** 0  
**Durée :** Instantanée

La cible récupère tous ses points de vie. Elle ne pourra plus bénéficier de ce sortilège avant la prochaine aube.

### Évocation de la Justice

**Coût :** 2 (Destin)  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Personnel  
**Portée :** 0  
**Durée :** Jusqu'à la fin de l'opposition en cours

Le maître-tarot bénéficie d'un dé bonus pour tous ses tests d'Abjurer.

### Évocation de la Force

**Coût :** 2 (Lame-sans-nom)  
**Difficulté :** 5  
**Cible :** Case(s) vide(s)  
**Portée :** Une dalle  
**Durée :** Spéciale

Le maître-tarot fait apparaître un double illusoire de lui-même, plus un par pari. Chaque double se matérialise sur une case vide choisie par le maître-tarot. Il est immobile et n'a aucune substance. Un double se dissipe dès qu'il est touché, lorsque le maître-tarot le souhaite (fait à 1d6) ou encore si le maître-tarot quitte la dalle.

### Évocation de la Tempérance

**Coût :** 3 (Tour de la Destruction).  
**Difficulté :** 8  
**Cible :** Une personne.  
**Portée :** 5 cases.  
**Durée :** 1 h + 1 h par pari.

La cible s'endort. Pendant toute la durée du sortilège, il est impossible de la réveiller.

### Évocation de l'Étoile

**Coût :** 1 (Soleil).  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Personnel.  
**Portée :** 0  
**Durée :** Instantanée.

Ce sortilège ne peut être effectué qu'en situation de jeu sur une dalle. La perception du maître-tarot s'affine : le joueur peut regarder le plan du meneur de jeu pendant 3 secondes plus une seconde par pari.





## LES ÉVOCATIONS DES ARLEQUINS

### Évocation de l'Arlequin

**Coût :** 3 (Création).  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Personnel.  
**Portée :** 0  
**Durée :** 1 h.

Le maître-tarot est habillé d'un déguisement illusoire. Il semble porter un grand bicorne, un masque au nez allongé, un ample manteau de losanges multicolores et des bottes de cuir souple. Les rangs des talents Esquiver, Grimper, Se fendre et Voltiger du maître-tarot sont remplacés par son rang en Évoquer (sauf s'ils sont supérieurs).

### Évocation de l'Impératrice

**Coût :** 3 (Empereur).  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Personnel.  
**Portée :** 0  
**Durée :** Jusqu'à la fin de l'opposition en cours.

Les dégâts occasionnés par le maître-tarot, à l'aide d'une arme ou de sa magie, sont augmentés d'un point plus un point par pari.

### Évocation de l'Amoureux

**Coût :** 2 (Chariot).  
**Difficulté :** MAI de la cible.  
**Cible :** Une personne.  
**Portée :** 5 cases.  
**Durée :** Jusqu'à la fin de l'opposition en cours.

Le maître-tarot tisse des liens sentimentaux avec la cible du sortilège. Ce lien lui permet de doubler les PI obtenus par les manœuvres d'interaction réussies vis-à-vis de cette personne.

### Évocation de l'Hermite

**Coût :** 3 (Destin).  
**Difficulté :** 8  
**Cible :** Personnel.  
**Portée :** 0  
**Durée :** Un round + un round par pari.

Le maître-tarot devient invisible. Il n'est toutefois pas furtif et peut être repéré par les sens autres que la vue.

### Évocation du Pendu

**Coût :** 3 (Lame-sans-nom).  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Une personne ou une créature.  
**Portée :** 10 cases.  
**Durée :** Jusqu'à la fin de l'opposition en cours.

La cible se sent épiée par un ennemi aux aguets. L'inquiétude la gagne et ne lui laisse aucun répit. Elle ne peut se consacrer pleinement à aucune tâche : elle ne peut plus prendre de pari.

### Évocation du Diable

**Coût :** 3 (Tour de la Destruction).  
**Difficulté :** 7  
**Cible :** Une personne.  
**Portée :** 5 cases.  
**Durée :** Une nuit + une nuit par pari.

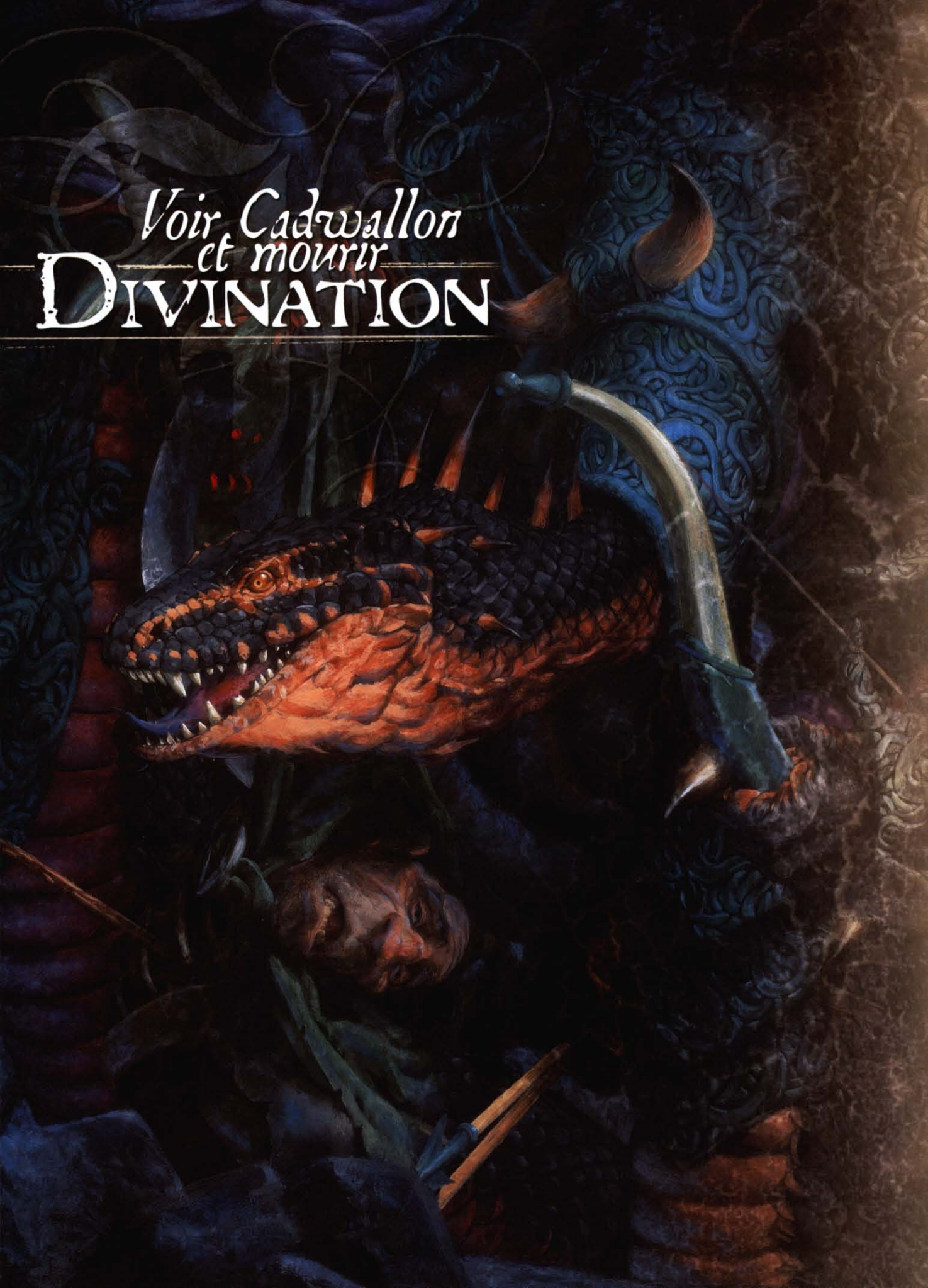
Lorsqu'elle s'endort, la cible est la proie de violents cauchemars. Son POT est réduit d'un point après chaque nuit de cauchemars, sans toutefois pouvoir descendre en-dessous de 1. Chaque point perdu est récupéré au terme d'une nuit de sommeil serein.

### Évocation de la Lune

**Coût :** 3 (Soleil).  
**Difficulté :** 6  
**Cible :** Une personne + une personne par pari.  
**Portée :** 10 cases.  
**Durée :** Un round.

La perception de la cible se détériore. Autour d'elle, tout lui semble flou, mouvant, fuyant. Ses tests de Guetter se soldent par des échecs automatiques.

*Voir Cadwallon  
et mourir*  
**DIVINATION**



« Le capitaine Durak a exercé ses méthodes brutales sur un innocent une fois de trop. Mon frère, sa dernière victime, est un ancien templier, devenu missionnaire ! Comment pourrait-il avoir été mêlé aux crimes que lui reproche la milice ? Je suis son frère, par Merin, je le connais depuis suffisamment longtemps ! Non, le Dieu Igné n'aurait jamais laissé faire cela. Certes, personne n'a vraiment compris sa décision d'abandonner l'armure du temple pour endosser les habits du missionnaire. Mais ce choix était le sien, un choix honorable. Je n'ai jamais été capable de t'égalier, mon frère. Tout au plus, j'ai marché dans tes pas, à ma manière, tant bien que mal. Je suis devenu un artificier prometteur, on m'a souvent prédit une belle carrière... Si ce maudit Durak ne t'avait pas tué ! Ô Merin, que Tes voies sont cruelles, parfois !

Heureusement, l'heure de la vengeance a sonné. Pour elle, j'ai tout abandonné. J'ai déserté mon unité. J'ai détourné une partie de la solde de mes camarades pour financer mon voyage vers la Cité franche. J'ai mis mes compétences au service de la mort, je me suis détourné de la lumière de Merin. À moins que tout cela n'entre dans Ses plans. Bien sûr... Oui, Il décide de tout, Son feu purificateur a nécessairement guidé mes actions... J'accrois Sa volonté ! Aujourd'hui, tous ces sacrifices vont trouver leur récompense. Je vais accomplir le destin que Merin m'a fixé. Je vais tuer le capitaine Kélian Durak. Le capitaine Durak marche toujours au milieu de la rue. C'est un homme prudent, qui prend rarement deux fois le même chemin. Toutefois, « rarement » n'est pas « jamais ». Et le voici ! Il arrive à la hauteur du tonneau de poudre, j'actionne la mise à feu. Il l'entend et se tourne vers la source du bruit... Mais c'est trop tard pour lui ! La détonation, terrible, souffle les quatre maisons avoisinantes. Tu es vengé, mon frère.

Il est encore vivant ! Comment est-ce possible ? Il était à moins d'un mètre de la bombe ! Quel démon protège donc ce maudit capitaine ? Je vais réessayer. Demain, j'utiliserai mon fusil. Ainsi je serai sûr, absolument sûr.

Je me suis posté au deuxième emplacement, celui que j'avais sélectionné pour cette éventualité. La silhouette massive de ma cible se dessine dans la mire de ma lunette. Je vise soigneusement son front. J'ai tout mon temps, je ne peux pas le manquer à cette distance.

Je presse la gâchette, le coup atteint Durak au centre de son heaume. Je vois distinctement le sang qui gicle de son crâne. L'homme est si massif qu'il titube à peine. Il tombe, enfoncé, d'un bloc, comme un arbre foudroyé. Merin a guidé ma main !

Il est toujours vivant ! Merin, comment as-tu pu laisser cela advenir ? Je n'abandonnerai pas. J'ai un nouveau plan. »

Feuillelet découvert sur le cadavre d'un suspect abattu par le capitaine Kélian Durak.

Un Incarné est un champion des dieux, investi par eux de pouvoirs inouïs. En contrepartie, des fragments de son âme, les Élixirs, sont dispersés à travers l'espace et le temps. Souvent inconscients de leur état, beaucoup d'Incarnés s'attribuent les mérites de leurs pouvoirs et ignorent que leur destinée ne leur appartient plus. Ils sont les agents des dieux dans le Ragnarok et sont appelés à rassembler leurs Élixirs pour atteindre l'Harmonie, la puissance suprême.

## INCARNATION

Les dieux incarnent les mortels qui ont éveillé leur intérêt, sans limite de distance ou de nombre. Ils choisissent qui ils veulent, quand ils le veulent et privilégient souvent, mais pas toujours, des individus issus des peuples sur lesquels ils veillent. Hélas, cette relation privilégiée se noue pour le meilleur comme pour le pire. À quelques exceptions près, on ne naît pas Incarné. On le devient grâce au principe de l'incarnation. L'immortalité a un prix : lorsqu'ils incarnent un individu, les dieux lui arrachent une part de sa psyché et la fragmentent en morceaux qu'ils dispersent à leur guise dans l'infinité des Royaumes (cf. *Manuel des joueurs* p. 259). Ce qui reste de l'âme après cette horrible épreuve est appelé **Essence**. Les fragments dispersés par les dieux sont les **Élixirs** de l'Incarné. L'Essence et les Élixirs, spécifiques aux Incarnés, sont distincts du mana et du pouvoir de la foi.

Une autre vie commence alors pour le nouvel Incarné. Désormais investi d'une mission divine, il cherche, le plus souvent inconsciemment, à recouvrer ses Élixirs afin de restaurer son Essence. Il se lance à corps perdu dans une quête insensée à la recherche de lui-même, sur une longue route tracée par le dieu qui s'est emparé de son destin.

## L'ÉTOFFE DES HÉROS

*Note : À Confrontation et à Rag'Narok, les Incarnés sont aussi appelés Personnages ou Personnages incarnés. À Cadwallon, un personnage n'est un Incarné que s'il est doté du signe particulier « Incarné » (voir plus loin).*

Les Incarnés ont le pouvoir d'accomplir l'impossible, ils sont les héros du Rag'Narok. Leurs pouvoirs sont nombreux. Par la puissance de leurs Élixirs, les champions tiennent tête à des régiments entiers grâce à des contre-attaques audacieuses. Leurs coups de maîtres, inspirés par le courroux divin, fauchent des adversaires qu'aucune main mortelle ne pourrait égratigner. Leurs actes héroïques rallient leurs compagnons en déroute et permettent à leur peuple de remporter des batailles de légende.

Les Incarnés magiciens, véritables maîtres des arcanes, dictent leur volonté à la magie et puisent au fond d'eux-mêmes le mana qui alimente leurs sortilèges dévastateurs. Ils sont capables de dupliquer instinctivement les mécanismes des sortilèges avec lesquels ils ont une affinité sans les avoir appris.

À leurs côtés, les fidèles qui ont été Incarnés sont les messies des dieux qu'ils ont choisi de servir. La flamme qui les anime allume les brasiers de la foi et de la guerre. Quel roi pourrait craindre la défaite lorsque les champions divins mènent ses armées ?

Les Incarnés sont immortels. Un heureux concours de circonstances sauve toujours un Incarné de la mort : la flèche qui aurait dû percer le cœur du champion est déviée par un médaillon, une flasque de liqueur, ou un vaillant soldat anonyme qui se jette sur sa trajectoire dans un ultime sacrifice. Quand bien même l'Incarné serait mutilé, immolé et dispersé aux quatre vents, l'action des dieux n'en serait nullement affectée. La mémoire des témoins serait altérée, les cendres rassemblées, la roue du temps faussée.



Seule exception à cette règle : un Incarné peut, dans certaines circonstances, recevoir la mort véritable de la main d'un autre Incarné. C'est là un moyen comme un autre pour les dieux de régler leurs différends ou de faire progresser leurs intrigues. Chaque dieu désigne son champion et le vainqueur du combat marque un point décisif pour sa déité. La plupart des Incarnés ne vivent pas assez longtemps pour constater qu'ils ne peuvent pas non plus mourir de vieillesse.

Les Incarnés qui ont conscience de leur immortalité se comptent sur les doigts d'une main. La plupart n'appréhendent d'ailleurs qu'une maigre partie de leurs pouvoirs. Beaucoup croient que leurs aptitudes sont le fruit de leur propre expérience et non un don divin. Quant à ceux qui ont compris qu'ils font partie d'un plan cosmique orchestré par un dieu, ils sont peu nombreux et sont souvent à l'apogée de leur carrière. Une telle prise de conscience requiert une surprenante sensibilité, aussi est-elle souvent l'apanage des fidèles et des magiciens. Ceux-là dissimulent leur savoir car être dans le secret des dieux ne peut qu'attirer leur colère et celles des champions adverses.

Enfin, être un Incarné, c'est être marqué par un dieu. Ce signe distinctif est reconnu par les autres dieux et, d'une manière assez surprenante, par la magie elle-même. Les rares personnes à connaître cette singulière propriété peuvent s'en servir pour reconnaître ou débusquer les Incarnés : certains sortilèges refusent de fonctionner et certains miracles ne peuvent avoir lieu en leur présence.

## LES ÉLIXIRS

L'Essence d'un Incarné est incomplète tant que ce dernier n'a pas rassemblé ses Élixirs. Il en résulte souvent pour lui un sentiment d'inachevé, une obsession pour un objet, un lieu, un événement, un songe... un manque spirituel qui empêche l'Incarné de jamais se sentir à sa place.

À chaque fois qu'un Incarné découvre un Élixir significatif, il vit une nouvelle Incarnation, une nouvelle explosion de puissance.

Partir à la recherche de ses Élixirs est une mission périlleuse. Les Élixirs d'un Incarné peuvent prendre n'importe quelle forme et n'importe quelle dimension, même temporelle. Il peut s'agir d'artefacts occupant une place capitale dans les plans du dieu tutélaire, d'un savoir perdu devant être retrouvé et transmis, d'un secret ou d'un lieu où doit absolument se trouver l'Incarné à un moment clé. De nombreux dieux se servent des Élixirs pour tenter de guider les Incarnés sur une route bien précise. D'autres les dispersent au hasard, car seul le potentiel extraordinaire de leurs champions les intéressent.

Les dieux les plus pervers ou les plus belliqueux donnent parfois les Élixirs d'un Incarné à d'autres Incarnés, les obligeant à s'affronter pour la suprématie à travers un monde en guerre. Ces rivaux sont appelés **Ombres** et sont la source de nombreux duels légendaires à travers l'histoire d'Aarklash.

Un Élixir peut également se trouver à un endroit précis de l'espace et du temps. Un événement particulier, l'accomplissement d'une quête ou une prise de conscience révélera dans ce cas à l'Incarné qu'une partie de son Élixir dormait au fond de lui.

Le destin de chaque Incarné est unique.

## VIVRE EN TANT QU'INCARNÉ

Être un Incarné, c'est avoir perdu le contrôle de son destin sans aucune explication et être jeté dans une odyssée épique. L'existence d'un Incarné est fortement influencée par le dieu qui l'a choisi. Parfois, sa destinée est conforme à ses aspirations personnelles ; parfois il en va autrement.

Un Incarné poursuit une quête. Il cherche, le plus souvent inconsciemment, à atteindre son prochain Élixir, sa prochaine Incarnation. Chaque Incarnation est plus puissante que la précédente ; la quête des Élixirs est une quête d'identité mais aussi de pouvoir. Jusqu'à l'avènement du Rag'narok, de nombreux Incarnés partaient à l'aventure, inspirés par la quête de leurs Élixirs et accompagnés d'une poignée de suivants. Quelques-uns tentaient d'ignorer l'appel de leur destinée en se dévouant corps et âme à une cause. Depuis peu, les Incarnés se révèlent lentement aux yeux du monde par les exploits qu'ils accomplissent. Ces individus d'exception prennent la place qui leur est due, agents de puissances supérieures et champions des armées du Rag'narok.

Certains érudits comprennent peu à peu que ces gens sont réellement extraordinaires et cherchent à en connaître la cause, avec plus ou moins de succès. Les trois ou quatre sages qui entrevoient la nature des Élixirs forment des hypothèses sur la manière dont ils pourraient exploiter leur incroyable puissance. La foule anonyme, elle, murmure, se nourrit de rumeurs et commence ici et là à aduler les Incarnés comme des demi-dieux. Des armées se lèvent dans leur sillage, entraînant Aarklash dans le Rag'narok.

Il arrive parfois qu'un Incarné comprenne lui-même la nature surnaturelle de ses nouveaux talents et réalise qu'il est l'enjeu d'intérêts supérieurs. Il doit alors faire un choix, le seul véritable choix des héros de légende : suivre sa destinée ou son libre-arbitre. Ceux qui persévèrent dans la voie

du libre-arbitre, orphelins volontaires, deviennent des champions errants en proie à des aspirations contraires. Leur route les mène souvent à Cadwallon, refuge des exilés de tous les horizons.

Neuf Incarnés sur dix ignorent leur nature et les pouvoirs qui sont les leurs. Ils attribuent leurs capacités à leur propre expertise ou à la chance.

Un Incarné sur dix est conscient d'une partie de la vérité. Il a réalisé qu'il possédait d'étranges pouvoirs ou a senti qu'une entité supérieure veillait sur sa destinée. Parmi ceux qui ont poussé plus avant leurs recherches et qui détiennent une plus grande partie de la vérité, certains refusent d'être le jouet des dieux et se rebellent contre leur condition, sans guère de succès : leur route croise toujours celle de leurs Élixirs. Les autres embrassent pleinement la cause du dieu et mènent à bien la tâche qui leur a été confiée, pour leur plus grande gloire.

Un Incarné sur cent détient toute la vérité. Il connaît ses pouvoirs et sait qu'il ne peut jamais vraiment mourir. Les quelques privilégiés parvenus à cet état de lucidité n'ont, pour le moment, fait part à personne de leur savoir par crainte de terribles conséquences.

## L'HARMONIE RETROUVÉE

Quoi qu'il arrive, un Incarné ne pourra jamais redevenir le mortel qu'il était avant son Incarnation. Quand il retrouve une part significative de son Essence, il arrive qu'il soit entraîné vers des incarnations successives, chacune le menant à la prochaine étape de son périple.

Lorsqu'un Incarné parvient à rassembler ses Élixirs et à reconstituer son Essence, une apothéose glorieuse s'offre à lui : l'**Harmonie**. Ayant surmonté les épreuves divines, il transcende un court moment les lois de la Création et s'affranchit de l'influence des dieux. Certains Incarnés choisissent ainsi de disparaître pour ne faire qu'un avec la Création et tenter d'infléchir la fa-

talité qui la guette. D'autres préfèrent rester parmi les autres créatures. Parmi eux, quelques-uns deviennent des franc-tireurs, libres d'utiliser leurs fabuleux pouvoirs comme bon leur semble. D'autres enfin restent fidèles à leur cause et laissent leur empreinte dans l'histoire : les guerriers deviennent les **alliés majeurs** des peuples pour lesquels ils se battent, les magiciens deviennent **virtuoses**, et les fidèles les **avatars** de leur dieu tutélaire.

## INCARNÉ (PASSIF)

Le personnage a été touché par la grâce divine. Il est destiné à jouer un rôle particulier dans le Rag'narok. Cette bénédiction lui confère les signes particuliers suivants.

### S'il ne dispose que de métiers d'incantation :

- Enchaînement/X ;
- Maîtrise des arcanes ;
- Il peut changer de sortilèges à chaque période d'inactivité d'au moins six heures ;
- Certains effets de jeu n'ont aucune influence sur lui.  
Cette précision est portée dans la description des effets concernés.

### S'il ne dispose que de métiers de divination :

- Enchaînement/X ;
- Piété ;
- Il peut en changer de miracles à chaque période d'inactivité d'au moins six heures ;
- Certains effets de jeu n'ont aucune influence sur lui.  
Cette précision est portée dans la description des effets concernés.

### Dans les autres cas :

- Enchaînement/X ;
- Contre-attaque ;
- Coup de maître/X ;
- Tir d'assaut ;
- S'il dispose de miracles ou de sortilèges, il peut en changer à chaque période d'inactivité d'au moins six heures.
- Certains effets de jeu n'ont aucune influence sur lui.  
Cette précision est portée dans la description des effets concernés.

**Un Incarné débute chaque opposition avec une réserve d'Élixir égale à son POT. Il peut puiser dans cette réserve pour activer les pouvoirs suivants. Sauf indication contraire, chaque pouvoir coûte un point d'Élixir.**

- Transformer l'un de ses signes particuliers en don jusqu'à la fin du tour ;
- Constituer sa RA et sa RR après les autres personnages. Si plusieurs Incarnés utilisent ce pouvoir en même temps, ils placent leurs dés après les autres personnages mais dans l'ordre déterminé par leurs attitudes dominantes ;
- L'Incarné et tous les personnages de son camp présents à (POT de l'Incarné) cases ou moins de lui résistent automatiquement à la PEUR jusqu'à la fin du tour ;
- Ressusciter. Cette action ne coûte aucun point d'Élixir et a toujours lieu loin des regards des PJ. Le lieu de la mort de l'Incarné et la mémoire des témoins sont altérés de manière à correspondre à ce changement dans la trame de la réalité. Ce pouvoir ne peut pas être utilisé si le coup de grâce a été porté par un autre Incarné.

**Un Incarné peut gagner des points d'Élixir en accomplissant les actions suivantes :**

- Tuer un autre Incarné. Le gain correspond au POT de l'Incarné vaincu. Ces points sont conservés jusqu'à ce qu'ils soient dépensés et s'ajoutent à la réserve de l'Incarné ;
- Le personnage accomplit une action significative faisant avancer la cause du dieu qui l'a incarné. Le gain varie de 1 à 6 points en fonction de l'importance de la tâche accomplie. Ces points sont conservés jusqu'à ce qu'ils soient dépensés et s'ajoutent à la réserve de l'Incarné ;
- Trouver un de ses Élixirs. La réserve d'Élixir de l'Incarné augmente de 1 à 3 points de manière permanente, en fonction de l'importance de l'Élixir trouvé ;
- Vivre une nouvelle Incarnation. Comme « trouver un de ses Élixirs » ci-dessus. L'Incarné gagne en outre 10 000 PE. Cet événement est exceptionnel et intervient à un tournant de la vie de l'Incarné.

Les Incarnés bénéficient d'un + 1 à leur POT. Les PNJ présentés dans le *Manuel des joueurs* dont le POT est ainsi calculé sont effectivement des Incarnés. Seul un Incarné peut se servir d'un artefact.

Ce signe particulier ne peut jamais devenir un don.

**Obligation :** Le personnage doit reconstituer son Essence ; il est désormais obsédé par un élément choisi par le MJ. Un Incarné se libère de sa quête d'Élixirs en accomplissant son Harmonie, ce qui requiert de longues aventures.

Les règles d'interaction entre un Incarné et ses Ombres ne sont pas détaillées dans ce supplément. Elles ne font pas partie des enjeux de *Cadwallon* ni de *Secrets*.

## EN JEU

Tout MJ souhaitant faire intervenir un Incarné dans ses aventures doit se souvenir que Cadwallon n'est pas un jeu d'Incarnés car la Cité franche est en marge du Rag'narok. Les francs ligueurs doivent maintenir cette situation. Tout PJ qui deviendrait un Incarné pourrait être jugé par ses pairs comme étant une menace pour la stabilité de Cadwallon.

Les Incarnés sont des PNJ exceptionnels. Pour représenter cela, tous disposent du signe particulier « Incarné » (voir encadré ci-contre) qui représente leurs aptitudes hors du commun. En plus de ces considérations techniques, le MJ doit garder à l'esprit quelques notions essentielles.

### DES ÊTRES EXCEPTIONNELS

En tant que champions du Rag'narok, leur intervention dans un scénario est rare. Leur puissance est telle qu'ils peuvent éclipser les capacités d'une ligue. Afin de ne pas voler la vedette aux PJ, les Incarnés ne doivent pas prendre les décisions à leur place ; ils sont uniquement présents en tant qu'éléments du scénario.

- **Relation** : Les PJ croisent la route d'un Incarné au cours de leurs aventures. Il peut devenir leur contact et leur fournir des renseignements utiles concernant les événements et les factions du Rag'narok.
- **Allié** : L'Incarné devient l'ami d'un ou plusieurs PJ. Il peut requérir leur aide pour trouver un Élixir, ce qui est matière à de nombreux scénarios, ou leur fournir un appui ponctuel dans une situation délicate.
- **Mentor** : L'un des PJ reçoit l'enseignement de l'Incarné. Afin de maintenir le caractère unique de cette relation, le MJ est encouragé à laisser l'Incarné en dehors de Cadwallon ou à exiger de lour-

des contreparties pour l'enseignement fourni. Là encore, il y a matière à de nombreux scénarios.

- **Ennemi** : Les Incarnés sont des ennemis de premier ordre, qu'il ne faut en aucun cas sous-estimer. Une ligue franche peut consacrer toute son existence à déjouer les plans machiavélique d'un Incarné puissant, tel Sophet Drahas. Les actions des PJ peuvent même avoir des répercussions sur les événements du Rag'narok !

### DES IMMORTELS

Le MJ est invité à recourir à tous les artifices nécessaires pour éviter la mort à un Incarné, hormis lorsque l'adversaire est un autre Incarné. Les descriptions fournies par le MJ doivent, le cas échéant, correspondre à la réalité telle qu'elle est infléchie par les dieux.

Il peut arriver que les PJ devinent que le MJ modifie le récit et contrecarre les règles pour sauver l'Incarné, auquel cas ils peuvent, une fois par opposition, avoir recours à un fait (1d6) et dénoncer la manipulation du MJ à haute voix. Le MJ est encouragé à annoncer l'application de cette règle la première fois que les joueurs le dénoncent.

- S'ils ont fait preuve de flair et qu'ils ont surpris le MJ en flagrant délit, leurs personnages acquièrent immédiatement un point dans le savoir « Incarnation » ;
- S'ils se sont trompés et qu'ils se sont mépris sur une intervention divine, ils perdent un point en savoir « Incarnation ». La valeur de ce savoir ne peut pas être inférieure à 0.

Les PJ peuvent également bénéficier d'une augmentation dans ce savoir s'ils apprennent des informations réelles sur les Incarnés.

### SAVOIR : INCARNATION

- 1 : Le PJ a des souvenirs contradictoires concernant la dernière opposition où à eu lieu une intervention divine visant l'Incarné qu'il a croisé. Il fait parfois des rêves étranges à son sujet.
- 2 : Comme précédemment ; en outre, les souvenirs étranges jaillissent également si le PJ est mis en présence d'un Élixir de l'Incarné.
- 3 : En accomplissant un fait (1d6), le PJ sent la présence des Incarnés situés à moins de trois cases de lui.
- 4 : Comme précédemment ; en outre, le PJ peut désigner les Incarnés situés à moins de six cases de lui.
- 5 : Le PJ voit l'intervention divine de ses propres yeux ; il est témoin du changement de la réalité et constate l'altération de la mémoire des gens aux alentours. Il ne peut pas intervenir. S'il fait trop vivement part de sa découverte, et surtout s'il en parle à un fidèle, il risque d'attirer l'attention des dieux.

### LA VOLONTÉ DIVINE

Un Incarné est le champion de l'un des dieux de la genèse : Conscience (Merin, Odnir), Beauté (Lilith), Inspiration (Chacal, Rat), Conquête (Arh-Tolth), Sagesse (Noësis), Désir (Vortiris), Cycle (Mid-Nor), Tourment (Vile-Tis), Vertu (Arin), Vice (Salaüel), Instinct (Earhë, Yllia) ou Espoir (Cernunnos, Danu).

Chaque dieu a sa propre personnalité, déterminée par le nom qu'il porte et sa vision de la Création. Les valeurs liées à chaque dieu ont une influence sur le comportement de l'Incarné. Bien souvent, un dieu a choisi un Incarné parce qu'il partageait ses aspirations, mais ce n'est pas systématiquement le cas.

*Voir Cadwallon  
et mourir*

# RÉVOLUTION





La porte était fermée.

Quel que soit l'enjeu, quel que soit l'endroit, quelle que soit la mission, tout finissait toujours face à une porte.

Et celle de cet étrange temple souterrain était fermée.

Ashylä et ses compagnons francs ligueurs avaient tenté de l'ouvrir par tous les moyens : elle avait essayé de trifouiller la vieille serrure et les autres avaient essayé tout le reste, les sortilèges, les miracles, les énigmes. Rien n'avait fonctionné. C'est Kurz le nain qui avait alors eu l'idée de génie qui menait maintenant Ashylä dans un comptoir des Architectes : il leur fallait de l'artillerie lourde.

La belle et furtive Akkysbane s'infeltra dans le grand hangar, seule au milieu des engins de guerre de la guilde des Architectes. Elle évoluait dans les allées aménagées par les ingénieurs militaires cadwës, inspectant les ténèbres familières. Les pièces les plus petites (celles qu'un homme pourrait porter seul) étaient soigneusement rangées dans des caisses elles-mêmes empilées ou classées dans de grandes étagères. Les engins les plus impressionnants étaient simplement entreposés dans un coin du hangar, attendant le prochain raid des congénères d'Ashylä : des canons du Griffon, d'autres de facture locale, des catapultes, etc. La ligueuse frémit en pensant qu'un jour sa profession pourrait l'amener sur un champ de bataille, au milieu des explosions et des morts.

Les pas des gardes ramenèrent Ashylä à la réalité. Elle se cacha prestement derrière une grosse caisse, aussi haute qu'un ogre, et tendit l'oreille. Après seulement quelques instants, elle perçut un léger ronronnement mécanique émanant de la caisse. En regardant par un interstice, elle distingua une silhouette humanoïde et métallique dotée de quatre bras. Peu rassurée par la stature du construct, Ashylä décida de changer de cachette. Elle voltigea jusqu'au sommet d'un char blindé pour se mettre hors de vue des gardes.

Des bombes, des canons et des constructs ; les Architectes étaient complètement fous ! Aussi loin que pouvait porter son regard, Ashylä ne contemplait que des engins de mort et de destruction. Elle repéra enfin les deux gardes. Furtivement, elle prit son arc, visa soigneusement et décocha deux flèches coup sur coup. Elle s'assura que ses victimes étaient inertes et retourna à la fenêtre pour avvertir ses compagnons. Il ne leur restait qu'à démonter le canon du Griffon, le sortir du hangar et le convoier dans les souterrains pour le remonter face à la porte, en espérant que la galerie serait assez large pour accueillir un tel engin.

Cette fichue porte ne resterait pas fermée éternellement !



## LES PIÈGES

Les règles présentées dans le chapitre « Révolution » du *Manuel des joueurs* décrivent les engins les plus communément utilisés par les francs ligueurs. Ces derniers ne sont cependant pas les seuls à recourir aux différentes technologies d'Aarklash. Les Cadwës les plus puissants, notamment, piègent leurs demeures pour se protéger des voleurs et des francs ligueurs. Par ailleurs, ces derniers ont parfois besoin de recourir aux grands moyens pour accomplir leurs missions. Pour ceux-là, ce chapitre présente les pièces d'artillerie d'Aarklash et de Cadwallon ainsi que les règles pour les utiliser.

Les pièges sont tous des machines (cf. *Manuel des joueurs*, p. 315). Ils ne s'utilisent pas avec le talent Actionner/ADR : une fois construits, un piège s'actionne tout seul lorsque la condition de son déclenchement est vérifiée.

Cependant, certains pièges sont dotés d'une valeur de Complexité. Celle-ci sert à déterminer la difficulté du test de Trifouiller/ADR pour désamorcer, définitivement ou pas, le piège. Si ce test se solde par un échec, le MJ teste l'Instabilité du piège en lançant 1d6. Si le résultat de ce jet est inférieur ou égal à l'Instabilité du piège, celui-ci se déclenche du fait de la tentative ratée de désamorçage.

## LES PIÈGES

Article	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Fosse	Toutes	Oui	4	na	25 D
Trappe	Toutes	Oui	8	na	50 D
Serrure piégée	Toutes	Oui	8	na	75 D
Système d'alarme	Toutes	Oui	8	na	75 D
Boulet géant	Toutes	Non	10	na	500 D
Plafond piégé	Toutes	Non	12	na	1 000 D
Piège à flèches	Toutes	Non	8	na	500 D

### Fosse



**Faisabilité :** 4  
**Complexité :** -  
**Instabilité :** -  
**Poids :** -  
**Nationalité :** Toutes.  
**Légalité :** Oui.  
**Disponibilité :** 4  
**Prix :** 25 D.

Ce piège est un simple trou dans le sol, s'étendant sur une ou plusieurs cases. En milieu naturel, une telle fosse peut être dissimulée par des branchages et il faut faire un test de Fouiller/DIS (6) pour la découvrir. En milieu urbain, les fosses sont presque toujours « à ciel ouvert » et sont **évidentes**. Marcher sur une fosse entraîne une chute.

Que la fosse soit ouverte ou pas, il est possible d'utiliser Voltiger/ELE pour passer par-dessus ou Grimper/ADR pour escalader ses parois. Un échec à l'une de ces actions occasionne une chute. La plupart des fosses ont une profondeur de trois mètres (Grande Taille).

Le fond est parfois planté de pieux, empoisonnés ou pas. Ces pieux confèrent un +3 aux dégâts entraînés par la chute et infligent éventuellement l'effet du poison dont ils sont enduits. Leur installation augmente de deux points la Faisabilité de ce piège.

Il est également possible, à la place de pieux, de poster des monstres au fond de la fosse. Un garde doit alors les nourrir régulièrement, car les intrus imprudents n'y suffisent généralement pas. Un tel monstre attaque automatiquement tous les personnages qui tombent dans la fosse.

### Trappe



**Faisabilité :** 6  
**Complexité :** 6  
**Instabilité :** 2  
**Poids :** -  
**Nationalité :** Toutes.  
**Légalité :** Oui.  
**Disponibilité :** 8  
**Prix :** 50 D.

Une trappe est une version améliorée de la fosse, mais qui ne peut être installée que dans un bâtiment. Un trou est creusé dans le sol et couvert par un faux plancher. Ce dernier se dérobe lorsqu'une masse importante fait pression, précipitant dans la trappe le personnage qui l'a déclenchée. Une trappe est donc toujours dissimulée. Un test de Fouiller/DIS (8) est nécessaire pour la découvrir. Marcher sur une trappe non désamorcée entraîne une chute, avec les mêmes effets que pour une fosse.

Toutefois, les trappes ont un avantage supplémentaire : elles peuvent se refermer, emprisonnant l'infortuné qui y est tombé. Ce dernier doit rassembler les conditions suivantes pour rouvrir la trappe.

- Utiliser « Trifouiller/ADR » ;
- Pouvoir accéder au faux plancher ;
- Voir à l'intérieur de la trappe.

Une trappe peut être équipée de pieux ou abriter une créature comme une fosse.

### Serrure piégée



**Faisabilité :** 6  
**Complexité :** 8  
**Instabilité :** 3  
**Poids :** -  
**Nationalité :** Toutes.  
**Légalité :** Oui.  
**Disponibilité :** 8  
**Prix :** 75 D.

Les serrures piégées sont le plus souvent installées sur des coffres ou des coffres-forts, mais certains Cadwës particulièrement paranoïaques les installent sur la porte de leur chambre. Une serrure piégée fonctionne comme une serrure normale, mais est en outre capable de projeter une aiguille empoisonnée. Certains modèles ne se déclenchent qu'après une tentative ratée pour trifouiller la serrure, d'autres dès qu'on ouvre la porte sans un « tour de clef » particulier. Découvrir qu'une serrure est piégée nécessite un test de Fouiller/DIS (9).

Lorsqu'il est déclenché, le mécanisme projette une aiguille empoisonnée dans la case qui fait face à la porte. Si un personnage occupe cette case, le MJ effectue un jet de 2d6 + 3. Si le résultat final atteint la DEF du personnage, ce dernier est touché et subit un jet de blessures (PUI 1d6). Si le personnage perd au moins un point de vie, il est soumis aux effets du poison dont est enduite l'aiguille.

Le prix du poison est à payer en sus de celui du mécanisme. En outre, il est possible d'améliorer celui-ci afin d'ajouter +1 au jet effectué par le mécanisme (cf. *Manuel des joueurs*, p. 331).

## Système d'alarme

**Faisabilité :** 8  
**Complexité :** 6  
**Instabilité :** 3  
**Poids :** -  
**Nationalité :** Toutes.  
**Légalité :** Oui.  
**Disponibilité :** 8  
**Prix :** 75 D.

Ce piège n'a pas pour but de neutraliser les intrus, mais d'avertir de leur présence. Le plus souvent, il s'agit d'un fil de pêche tendu en travers d'un couloir ou d'une ouverture et relié à des clochettes. Découvrir ce genre de pièges nécessite un test de Fouiller/DIS (7).

Pour désamorcer un tel système, il suffit de couper le fil tout en maintenant chaque extrémité, avec des clous par exemple, de façon à ce que les cloches ne tintent pas.

Passer sur une case où est tendu le fil déclenche le piège. Le NM augmente alors d'un point.

## Boulet géant

**Faisabilité :** 10  
**Complexité :** 8  
**Instabilité :** 4  
**Poids :** -  
**Nationalité :** Toutes.  
**Légalité :** Non.  
**Disponibilité :** 10  
**Prix :** 500 D.

Ce genre de piège ne se trouve que dans les ruines, les souterrains et certaines fortifications. Une plaque de pression couvrant une ou plusieurs cases déclenche un système de contrepoids qui débloque une gigantesque boule de pierre ou même de métal. Le plus souvent, ce piège est installé dans un couloir d'une largeur égale au diamètre du boulet géant. Découvrir un des éléments de ce piège nécessite un test de Fouiller/DIS (6).

Désamorcer un tel piège consiste à identifier les plaques de pression et à bloquer le système de contrepoids.

Le boulet géant se déplace de 3 + 1d6 cases vers l'avant. Il écrase tout sur son chemin, infligeant un jet de Blessures (PUI 5d6) bénéficiant d'un modificateur de Dommages de + 10. Il est possible de

stopper le boulet en réussissant un test de Forcer/HAR. La TAI du boulet vaut cinq et la difficulté du test est augmentée du résultat du d6 déterminant la vitesse du boulet.

## Plafond piégé



**Faisabilité :** 8  
**Complexité :** 10  
**Instabilité :** 4  
**Poids :** -  
**Nationalité :** Toutes.  
**Légalité :** Non.  
**Disponibilité :** 12  
**Prix :** 1 000 D.

Ce piège ne se trouve que dans les ruines, les souterrains et certaines fortifications. Il est déclenché par une plaque de pression couvrant une ou plusieurs cases, ou même par une plaque de pression « inversée » supportant un objet, souvent de valeur. Dans ce cas, lorsque l'objet est retiré, le piège est activé. Ce dernier provoque l'écroulement de tout ou partie du plafond de la zone. Cet écroulement peut avoir deux effets :

- Bloquer les issues de la zone. Les personnages devront creuser pour en sortir ;
- Blessier les personnages qui se trouvent dans les cases ciblées par l'écroulement. Les effets sont alors gérés comme un éboulement (cf. p. 76).

## Piège à flèches

**Faisabilité :** 10  
**Complexité :** 8  
**Instabilité :** 3  
**Poids :** -  
**Nationalité :** Toutes.  
**Légalité :** Non.  
**Disponibilité :** 8  
**Prix :** 500 D.

Le plus souvent, un piège à flèches est dissimulé dans une cloison ou un meuble de Taille Moyenne. Il envoie une volée de flèches face à lui lorsqu'il est déclenché (par une plaque de pression ou un fil tendu en travers d'un couloir). Lorsqu'il est inactif, un piège à flèches est dissimulé ;

seuls les minuscules orifices contenant les flèches sont visibles. Il est donc nécessaire de réussir un test de Fouiller/DIS (8) pour détecter un tel piège. Même lorsqu'il se déclenche, il ne devient évident à l'ouïe que si la zone est calme.

Les flèches sont susceptibles de toucher tous les personnages situés face au piège, sur une distance de quatre cases. Le MJ effectue un unique jet de dé pour déterminer si les cibles potentielles sont touchées, en jetant 2d6 + 3. Si le résultat final atteint la DEF d'une cible, celle-ci est touchée. Elle subit alors une blessure (PUI 2d6). Les flèches peuvent éventuellement être recouvertes de poison. Le prix de celui-ci se rajoute alors à celui du mécanisme.

La plupart du temps, les pièges à flèches ne peuvent envoyer qu'une seule volée. Une amélioration permet de rajouter une volée supplémentaire à la place de l'effet habituel (chaque volée supplémentaire réclame éventuellement une dose de poison). Il est également possible d'améliorer le mécanisme afin de rajouter + 1 au jet effectué par celui-ci.



# MACHINES ET ENGINS DE GUERRE

## ANATOMIE DES MACHINES DE GUERRE

Les machines de guerre rassemblent en réalité trois types de constructions différents, appartenant chacun à une technologie différente :

- Les **fortifications** sont des constructions solides, mais inamovibles. Il s'agit d'inventions inertes ;
- Les **pièces d'artillerie** sont des armes massives et redoutables qui nécessitent un équipage pour être déplacées et actionnées. Ce sont des inventions liées à la poudre par défaut, au naphte ou à la vapeur lorsque l'arme utilise une de ces énergies ;
- Les **véhicules** sont d'incroyables machines capables de se mouvoir d'elles-mêmes. Ils nécessitent néanmoins un équipage pour être dirigés. Par défaut, il s'agit de machines. Ce sont des inventions liées au naphte ou à la vapeur lorsqu'une de ces énergies est utilisée pour assurer la propulsion.

## Classification des armes d'artillerie

Les machines de guerre qui sont dotées d'une arme d'artillerie sont réparties dans deux catégories :

- Une arme d'artillerie peut être légère ou lourde, selon le calibre de ses boulets et la charge de poudre ;
- Une arme d'artillerie peut être perforante ou de zone, selon la façon dont elle est construite ou le type de munitions utilisé. Les armes de zone sont moins puissantes, mais affectent une aire d'effet. Les armes perforantes peuvent affecter plusieurs cibles en ligne droite.



## ARMES RÉVOLUTIONNAIRES

Les explications relatives au maniement des armes contenues dans le chapitre Révolution du *Manuel des joueurs* peuvent être mal comprises, voici une clarification :

Les armes dotées d'une valeur de Complexité, notamment les armes à vapeur et les armes à naphte, doivent tout d'abord être actionnées, puis maniées pour atteindre la cible de l'attaque. Un personnage utilisant une telle arme doit donc accomplir deux gestes : un premier avec le talent Actionner (au choix)/ADR et un second avec le talent relatif à l'arme en question (Tirer/ADR, Trancher/HAR, etc.). Ce second geste n'entraîne pas d'incident en cas d'échec.

## Caractéristiques

Les machines de guerre sont dotées de caractéristiques spécifiques :

- **TAI** : Indique la taille de la machine en hauteur ainsi que l'espace qu'elle occupe au sol ;
- **Poids** : Seules les machines propulsées ou transportables sont dotées d'un Poids. Celui-ci indique le nombre de cases que la machine doit parcourir en ligne droite avant de pouvoir effectuer un quart de tour ;
- **Équipage** : Le nombre minimum de servants et de suppléants pour opérer l'engin.

Outre ces caractéristiques, les machines de guerre sont dotées de signes particuliers et de dons spécifiques. L'ensemble de ces valeurs est en outre accompagné des caractéristiques des armes fixées sur la machine, qui sont décrites selon le même format que les armes personnelles.

## Équipage

Les pièces d'artillerie et les véhicules sont utilisés par un équipage. Celui-ci est composé de servants et de suppléants. Il faut toujours au moins un servant, mais celui-ci peut n'être accompagné que de suppléants.

Un servant est un personnage disposant du talent Actionner (au choix)/ADR adapté à l'engin manipulé. Il n'y a aucune condition particulière à remplir pour être suppléant. Pour être effectivement compté dans l'équipage, un personnage doit avoir l'engin dans son allonge et ne doit pas être dans la zone de contrôle d'un adversaire.

Si l'équipage ne comporte aucun servant, l'engin ne peut être actionné. S'il y a moins de membres d'équipage que le minimum requis, tous les tests relatifs à l'engin subissent un malus de -1 au résultat final par membre d'équipage manquant.

## FEU !

Une pièce d'artillerie ne peut être utilisée que si elle n'est dans l'allonge d'aucun adversaire.

Pour tirer avec une telle arme, il faut tout d'abord la charger en dépensant autant de dés de RA qu'indiqué dans la colonne « Rec. ». Ces dés peuvent provenir des RA de tous les membres d'équipage.

Il faut ensuite préparer et régler l'arme. Ceci réclame un test d'Actionner (au choix)/ADR dont la difficulté est fixée par la Complexité de l'engin. Si ce test est réussi, l'arme est prête à faire feu. Dans le cas contraire, un incident survient.

Une fois l'arme préparée et réglée, un servant peut effectuer un test de Tirer/ADR pour tenter d'atteindre une cible. Ce test n'entraîne jamais d'incident. Il peut être effectué par un autre servant que celui qui a préparé l'arme.

S'il y a plus de membres d'équipage que le minimum requis, les membres d'équipage surnuméraires peuvent coordonner leurs efforts.

Les effets d'un tir d'artillerie diffèrent selon que l'arme est perforante ou de zone.

## Artillerie perforante

Si un projectile d'**artillerie perforante** rate sa cible ou la met au sol, il continue sa course. Pour simuler cela, une ligne est tracée entre le centre de la case ou des quatre cases occupées par le tireur et celle(s) occupée(s) par la cible. Si une autre cible potentielle se trouve plus loin sur cette ligne, un nouveau tir est résolu. Le joueur du tireur jette autant de dés que lors du tir original, moins un par cible déjà ratée ou mise au sol. En outre, il ne retient qu'un seul dé sur l'éventuel jet de Blessures. Il continue jusqu'à ce qu'une cible encaisse un tir sans être mise au sol.

**Note** : Le canon à vapeur (cf. Manuel des joueurs, p. 318) est une arme d'artillerie légère perforante.

12	3	2
9 et 5	X	4, 10 et 11
8	7	6

## Artillerie de zone

Lorsqu'un tir est effectué par une **artillerie de zone**, deux cas de figure sont possibles. Si le tir est réussi, l'aire d'effet est centrée sur la case ciblée. Si le tir est raté, une dispersion est résolue grâce au diagramme de dispersion. Un seul dé est lancé pour déterminer le nombre de cases dont dévie le tir.

Sauf mention contraire, toutes les artilleries de zone ont une aire d'effet d'un rayon de un. Un seul jet de Blessures est résolu pour toutes les cibles situées dans l'aire d'effet. La case au centre subit la totalité des dégâts infligés par l'arme. Les autres cases n'en subissent que la moitié (avant déduction de la PRO) s'il s'agit d'une artillerie légère, la totalité s'il s'agit d'une artillerie lourde.

## Tir indirect

Certaines armes sont capables d'effectuer des tirs indirects, c'est-à-dire de faire feu sur une cible qu'aucun membre d'équipage ne voit. Pour cela, il doit communiquer avec un observateur qui dispose d'une ligne de vue sur l'objectif. Cette communication peut être assurée par la voix, un sémaphore ou des signes de main. Un tel tir ne bénéficie pas de la règle du cumul. La distance de dispersion pour un tir indirect est déterminée en jetant 1d6 supplémentaire. Une arme qui n'est pas soumise à la dispersion sur un tir direct utilise la dispersion de l'artillerie de zone en tir indirect.

## DÉPLACER UNE MACHINE DE GUERRE

Les **pièces d'artillerie** sont déplacées par les membres de l'équipage. Ces derniers doivent effectuer un premier fait (1d6/DIS) pour soulever l'engin. Ils doivent ensuite recourir au fait « Se déplacer » tout en portant l'engin. Le MOU utilisé est le moins élevé parmi les membres d'équipage, déduction faite du Poids de l'engin. Ce Poids est diminué d'un par membre d'équipage au-delà de l'effectif minimum. Enfin, l'équipage doit remettre l'engin en place à sa destination à l'aide d'un nouveau fait (1d6/DIS).

Les **engins mobiles**, quant à eux, disposent de leur propre mode de propulsion. Le servent doit contrôler la vitesse de sa machine plutôt que de générer celle-ci. Pour mettre en marche un engin, son servent doit réussir un test de Piloter/HAR (Complexité). Si ce test est réussi, la machine est immédiatement propulsée et son MOU doit être dépensé pour effectuer un déplacement. De même, juste avant chaque phase de résolution du pilote, un nouveau mouvement doit être effectué. Le pilote peut déplacer son véhicule une nouvelle fois en ayant recours au talent Piloter/HAR comme indiqué dans le *Manuel des joueurs*. Il peut également arrêter la machine grâce au même talent. Un engin mobile peut effectuer un quart de tour au début de son déplacement et un autre après s'être déplacé d'autant de cases que son Poids. Aucun de ces quarts de tour n'est gratuit.

## SIGNES PARTICULIERS DES MACHINES ET ENGINS DE GUERRE

Les machines, engins de guerre et fortifications ne sont pas des constructions comme les autres. Conçues pour durer et endurer, elles disposent de signes particuliers ou de dons spécifiques.

### Fauchage/X (passif)

La machine est équipée de faux sur ses flancs. Lorsque, au cours d'un déplacement, elle traverse une case adjacente à un personnage ou à un élément de décor, elle lui inflige un jet de Blessures d'une PUI égale au MOU de la machine et modifié par X. Un personnage peut réagir par un test de Voltiger/ELE (6), d'Esquiver/OPP (8) ou de Parer/ELE (8) afin de s'y soustraire.

**Obligation** : La machine doit infliger les dégâts à toutes les cibles éligibles.

### Impact/X (passif)

La machine est construite ou équipée pour infliger le maximum de dégâts lors d'un choc frontal. Lorsqu'elle entre en collision avec un personnage ou un élément de décor, le jet de Blessures qui résulte de cet accident (cf. p. 79) est résolu en gardant les deux meilleurs dés.

En outre, il est possible d'attaquer des adversaires en les percutant avec l'avant de la machine. Le pilote résout cette attaque en utilisant son talent Piloter/HAR, comme s'il s'agissait d'une charge (cf. *Manuel des joueurs*, p. 170).

En cas de collision, les dommages infligés par un véhicule doté d'Impact/X sont augmentés de X pour chaque tranche même incomplète de quatre cases franchies. S'il dispose en outre d'un marqueur « Irrépressible » (voir plus bas), les dommages sont augmentés de X toutes les deux cases franchies au lieu de quatre ; une telle machine inflige également un jet de Blessures à tout personnage qui achève son déplacement dans une case adjacente à son avant.

Enfin, si une machine dotée d'Impact/X inflige suffisamment de dégâts pour amener un personnage ou un objet à l'état Incapacité ou Inutilisable, celui-ci ne constitue plus un obstacle. La machine peut alors continuer son chemin s'il lui reste des points de MOU à dépenser.

**Obligation** : Le pilote doit prendre X paris supplémentaires lorsqu'il veut éviter une collision ou stopper l'engin.

### Inaltérable (passif)

Une machine inaltérable ne peut être prise pour cible par les sortilèges et miracles qui ne concernent que les personnages et les créatures. En outre, ses mécanismes sont tellement solides et fiables que les caractéristiques de la machine ne peuvent être diminuées par l'utilisation de talents ou de signes particuliers. Cependant, les effets qui génèrent des jets de Blessures peuvent toujours s'appliquer à une machine Inaltérable.

**Obligation** : La machine ne peut être modifiée ni équipée de nouveaux articles.

### Irrépressible (passif)

Une machine de guerre Irrépressible prend inexorablement de la vitesse lorsqu'elle se déplace. Cette vitesse la rend difficile à assaillir. En outre, elle inflige des jets de Blessures d'une PUI égale à son MOU et modifiés par son Poids lors d'une collision.

Pour bénéficier de ce signe particulier, une machine doit remplir les conditions suivantes :

- Elle doit avoir dépensé en un round plus de points de MOU que la valeur inscrite sur son profil ;
- Elle ne doit pas avoir été immobilisée par un élément de décor ou une embûche ;
- Son pilote ne doit pas l'avoir arrêtée.

La machine acquiert alors un marqueur Irrépressible à la fin de la phase de résolution de son pilote. Bien que la figurine la représentant soit immobile, la machine est considérée comme toujours en mouvement. Pour l'attaquer ou interagir physiquement avec elle, un personnage doit remplir l'une des trois conditions suivantes :

- Être situé à l'avant de la machine ;
- Réussir préalablement un test de Forcer/HAR (MOU de la machine) ;
- Effectuer une action qui ne nécessite pas que la cible soit à son contact.

En outre, un personnage qui prend pour cible une machine Irrépressible avec le talent Charger/HAR ne bénéficie pas du dé supplémentaire sur le jet de Blessures.

**Obligation :** Une machine dotée d'un marqueur Irrépressible ne peut se réorienter au début de son déplacement, elle doit attendre son premier virage.

## Rempart/X (passif)

Des pions représentant des éléments défensifs peuvent être déployés dans un rayon de X cases autour d'une machine de guerre dotée de ce signe particulier.

**Obligation :** Le MOU de la machine de guerre est définitivement réduit à 0.

## Transport/X (actif)

Un véhicule doté de ce signe particulier dispose d'un espace intérieur suffisant pour embarquer des personnages à son bord. La somme des TAI des passagers doit être inférieure ou égale à X. En outre, ce signe particulier est associé à un accès qui détermine le coté par lequel les personnages peuvent entrer et sortir du véhicule.

Des personnages peuvent être déployés à l'intérieur d'un transport, dans la limite de la capacité de celui-ci. Si trop de personnages veulent y être déployés, ceux dont l'attitude par défaut est la plus lente sont laissés dehors.

### LES MACHINES DE GUERRE <sup>(\*)</sup>

Article	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Aberration prime	SC	Non	12	1 000 kg	25 000 D
Barricade	Toutes	Oui	4	500 kg	10 D
Char blindé	NA	Non	12	10 000 kg	25 000 D
Mine	Toutes	Non	9	1 kg	50 D
Nova cynwäll	CY	Non	11	500 kg	20 000 D

(\*) : Toutes les munitions d'artillerie légère sont dotées des mêmes caractéristiques que le boulet (cf. *Manuel des joueurs*, p. 344). Les munitions d'artillerie lourde coûtent le double.

Au cours d'une opposition, un personnage peut embarquer dans un transport dont l'accès est ouvert s'il est au contact de celui-ci et qu'il dépense deux points de MOU. À moins qu'il ne soit verrouillé, ouvrir un accès est un fait (1d6/ADR). Un personnage peut également débarquer d'un transport en dépensant deux points de MOU, à condition que sa figurine puisse être disposée à l'extérieur de l'engin et au contact de l'accès.

Si une machine de guerre transportant des personnages perd son dernier point de Structure, les passagers subissent un jet de Blessures d'une PUI égale à la PRO de l'engin. Ceux qui survivent sont disposés sur les cases qu'occupait l'engin ou sur les cases voisines.

**Obligation :** Pour embarquer ou débarquer d'un transport, celui-ci doit être immobile. Ces actions sont donc impossibles lorsque le transport est doté d'un marqueur « Irrépressible ».



## RÉVOLUTION : ARMES DE GUERRE

Article	PUI	Fré	Portée	Rec	TAI	Diss	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Baliste	*	2	10/20/30	4	3	na	LI	Non	10	500 kg	1 500 D
Canon de marine	*	1	8/16/24	4	3	na	CAD	Non	10	500 kg	1 000 D
Canon du char blindé	8d6	2	12/24/36	4	3	na	NA	Non	12	10 t	25 000 D
Canon Ogrokh	*	1	8/16/24	6	3	na	CAD	Non	10	500 kg	2 000 D
Casse-montagne	*	1	-/32/48	6	4	na	GB	Non	12	1 500 kg	3 000 D
Couleuvrine	12d6	1	10/20/60	5	3	na	GR	Non	11	500 kg	2 500 D
Veuglaire	8d6	1	10/14/18	5	3	na	GR	Non	11	500 kg	2 500 D

# ENGINS DE GUERRE DU RAG'NAROK

## Aberration prime

**Faisabilité :** 12  
**Complexité :** 4  
**Instabilité :** 3  
**Masse :** 1 000 kg.  
**Nationalité :** SC.  
**Légalité :** Non.  
**Disponibilité :** 12  
**Prix :** 25 000 D.

L'existence de l'aberration prime n'est encore qu'une rumeur à Cadwallon. On murmure dans les ambassades que les Syhars auraient découvert une nouvelle souche à laquelle ils auraient greffé de terribles armes biomécaniques. Certains mentionnent même des « variantes ».

L'aberration prime existe réellement. Il s'agit d'une terrible machine à tuer qui éclipse la puissance de la première aberration. Cette symbiose de chair et de métal

est conçue pour attaquer les fortifications adverses et combattre les Incarnés sur un pied d'égalité. Elle perçoit son environnement avec les sens aiguisés d'un prédateur et obéit à des ordres simples formulés en syhar. Son intelligence est limitée, proche de celle d'un fauve.

L'aberration prime existe en plusieurs variantes, selon la souche exploitée et les implants mécaniques utilisés. Une même aberration prime ne peut avoir qu'une tête, un thorax, une crête dorsale et un seul type d'arme en plus de la lame fémorale et/ou des mandibules. Chaque élément lui confère un signe particulier ou des bonus de caractéristique.

- Tête simple : Instinct de survie ;
- Mâchoire ouverte : Coup de maître/0 ;
- Module Argus : Conscience ;
- Tête profilée : MOU + 1 ;
- Lame fémorale : Feinte ;
- Mandibules : Enchaînement/4 ;
- Thorax anatomique : PEUR + 2 ;
- Thorax squelettique : PEUR + 1, PRO + 1 ;
- Thorax blindé : PRO + 2 ;
- Crête dorsale simple : Rapidité ;
- Crête dorsale supérieure : Mutagène/4 devient un don.

Enfin, l'aberration prime tire une satisfaction perverse de la peur et de la douleur qu'elle inflige à ses adversaires. Cette satisfaction exalte le prédateur et améliore ses performances. Pour chaque adversaire effrayé ou incapacité au cours d'une opposition, la valeur de Mutagène/X augmente d'un point, jusqu'à un maximum de huit.

## Baliste du Lion

**Faisabilité :** 8  
**Complexité :** 6  
**Instabilité :** 2  
**Protection/Solidité :** 2/15  
**Masse :** 500 kg.  
**Nationalité :** LI.  
**Légalité :** Non.  
**Disponibilité :** 10  
**Prix :** 1 500 D.

Les baronnies d'Alahan ont construit des pièces d'artillerie basées sur la structure d'une baliste, mais capable de tirer plusieurs munitions différentes :

- Lorsqu'elle tire un épieu, la baliste est une pièce d'artillerie lourde perforante (PUI 10d6) ;

## ABERRATION PRIME

**Potentiel :** 8

**Attitude dominante :** Hargne

**Taille :** Grande (4)

**Mouvement :** 8 **Puissance :** 5

**Signes particuliers :** Acharné, Construct, Énorme, Implacable/2, Mutagène/4, Tueur né.

**Dons :** Charge bestiale

**Caractéristiques :**

- HAR 6 (PEUR 7)
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 2
- DIS 2 (MAI 3)

**Protection :**

Carapace biomécanique (PRO 2).

**Talents :**

- Charger/HAR 3
- Crapahuter/ADR 2
- Endurer/HAR 3
- Grimper/ADR 2
- Guetter/DIS 3
- Intimider/HAR 3
- Nager/HAR 2
- Parer/ELE 2
- Se cacher/OPP 3
- Survivre/OPP 3
- Trancher/HAR 4

*INdenme*

*B. Légère*

*B. Grave*

*B. Critique*

*INCapacité*



Arme	Mod. Par	Mod. Dom	Type	Allonge	Diss
Griffes	+ 2	0	T	0	na
Faux	0	+3	T	+1	na







## Canon Ogrokh

**Faisabilité :** 10  
**Complexité :** 6  
**Instabilité :** 2  
**Protection/Solidité :** 4/20  
**Masse :** 500 kg.  
**Origine :** CAD.  
**Légalité :** Non.  
**Disponibilité :** 10  
**Prix :** 2 000 D.

Ces canons sont le fruit du dur labeur des ingénieurs nains du champ de tir, dans Ogrokh. Ils sont constitués d'un gros canon en acier, d'un châssis en bois et de roues pour faciliter le déplacement. La plupart sont affectés aux fortifications de la ville, mais la milice et la garde de Khaurik en possèdent quelques-uns. La guilde des Lames est en possession de quelques-uns de ces canons.

Ce canon est une pièce d'artillerie lourde. Selon qu'il est chargé avec un boulet ou avec du plomb, il est respectivement perforant (PUI 12) ou de zone (PUI 8).

- **TAI :** 3 (2x2)
- **Poids :** 2
- **Équipage :** 2
- **Signe particulier :** Inaltérable.

## Canon de marine

**Faisabilité :** 10  
**Complexité :** 6  
**Instabilité :** 2  
**Protection/Solidité :** 3/15  
**Masse :** 500 kg.  
**Nationalité :** CAD.  
**Légalité :** Oui.  
**Disponibilité :** 8  
**Prix :** 1 000 D.

Cadwallon tire une grande partie de ses ressources de son port. Malheureusement,



les pirates l'ont bien compris et assaillent sans relâche les routes marchandes qui relient le Kraken au reste d'Aarklash. La guilde des Architectes fait donc commerce de canons de marine efficaces et suffisamment petits pour s'adapter à tous les navires.

Le canon de marine est une pièce d'artillerie lourde. Il est perforant (PUI 10d6) lorsqu'il est chargé avec un boulet et de zone (PUI 6d6) lorsqu'il est chargé de mitraille.

- **TAI :** 3 (1x2)
- **Poids :** 2
- **Équipage :** 2
- **Signes particuliers :** Inaltérable.

## Canon du Griffon

**Faisabilité :** 10  
**Complexité :** 7  
**Instabilité :** 2  
**Protection/Solidité :** 3/15  
**Masse :** 500 kg.  
**Nationalité :** GR.  
**Légalité :** Non.  
**Disponibilité :** 11  
**Prix :** 2 500 D.

L'armée impériale d'Akkyllannie a deux pièces d'artillerie construites autour de la même armature : la coulevrine et le veuglaire. La coulevrine est une pièce d'artillerie lourde perforante qui tire des boulets meurtriers tandis que le veuglaire est une pièce d'artillerie lourde à effet de zone qui envoie de terribles volées de mitraille. Elle ne peut tirer que sur des cibles situées à la même altitude qu'elle.

- **TAI :** 3 (2x2)
- **Poids :** 2
- **Équipage :** 2
- **Signes particuliers :** Inaltérable.

Rempart/4.

- Lorsqu'elle tire de la pierraille, la baliste est une pièce d'artillerie lourde de zone (PUI 6d6) ;

- Lorsqu'elle tire un rocher, la baliste est une pièce d'artillerie légère de zone (PUI 8d6).

Les tirs à effet de zone peuvent être résolus comme des tirs indirects. Ces tirs ne peuvent pas prendre pour cible un objectif situé à moins de 4 cases.

- **TAI :** 3 (2x2)
- **Poids :** 2
- **Équipage :** 2
- **Signe particulier :** Inaltérable.

## Barricade

**Faisabilité :** 4  
**Complexité :** -  
**Instabilité :** -  
**Protection/Solidité :** 3/20  
**Masse :** 500 kg.  
**Nationalité :** Toutes.  
**Légalité :** Oui.  
**Disponibilité :** 4  
**Prix :** 10 D.

Des barricades sont parfois utilisées pour protéger les pièces d'artillerie disposées à l'écart du champ de bataille. Une barricade occupe deux cases au sol, comme un socle de cavalerie, et constitue un obstacle. Sa hauteur est équivalente à une Taille Moyenne. Elle est toutefois considérée comme une Grande Taille lorsqu'il s'agit d'utiliser le talent « Forcer/HAR ».



## Casse-montagne

**Faisabilité :** 10  
**Complexité :** 8  
**Instabilité :** 3  
**Protection/Solidité :** 5/20  
**Masse :** 1 500 kg.  
**Nationalité :** GB.  
**Légalité :** Non.  
**Disponibilité :** 12  
**Prix :** 3 000 D.

L'armée impériale de No-Dan-Kar dispose d'un des plus puissants canons d'Aarklash : le casse-montagne. Cette pièce d'artillerie lourde de zone peut utiliser un grand nombre de munitions différentes. Toutefois, cette arme ne peut faire feu sur une cible située à moins de quatre cases. En outre, elle ne dispose pas de portée moyenne.

Les munitions que le casse-montagne peut utiliser sont les suivantes :

- **Munition explosive (PUI 12d6) :** C'est la munition standard. Elle n'obéit à aucune règle particulière ;
- **Munition bombasse (PUI 12d6) :** Une fois les dégâts résolus dans l'aire d'effet initiale, le joueur peut désigner deux autres points d'impact générant chacun une nouvelle aire d'effet. Chacune de ces aires doit avoir une case voisine de la première. Elles génèrent des jets de Blessures (PUI 6) ;
- **Munition incendiaire (PUI 5d6) :** L'aire d'effet de cette munition mesure deux cases de rayon. En outre, elle génère des dégâts de feu d'une Puissance de 3d6 en plus du jet de Blessures initial ;

- **Munition cerbère (PUI 6d6) :** Un tir avec cette munition génère trois aires d'effet à partir du point d'impact ciblé. Le point d'origine de chacune de ces aires est déterminé grâce à un jet de dispersion différent.

Il est possible de réaliser des tirs indirects avec un casse-montagne. Outre les méthodes traditionnelles de tir indirect, il est possible de placer un servent ou un suppléant à cheval sur le canon. Celui-ci dispose alors d'une ligne de vue comme s'il était de Très Grande Taille.

- **TAI :** 4 (2x2)
- **Poids :** 4
- **Équipage :** 1
- **Signes particuliers :** Inaltérable. Rempart/6.

## Char blindé

**Faisabilité :** 10  
**Complexité :** 8  
**Instabilité :** 3  
**Protection/Solidité :** 8/25  
**Masse :** 10 t.  
**Nationalité :** NA.  
**Légalité :** Non.  
**Disponibilité :** 12  
**Prix :** 25 000 D.

Surnommé le taureau d'acier, le char blindé nain est une machines de guerre lourdement blindée et puissamment armée. Tiré par deux razorbacks caparaçonnés (non-inclus dans le prix), il est en outre équipé d'une chaudière de chariot et d'un compresseur à vapeur. Les paris pris

sur l'activation de la chaudière sont donc rajoutés au MOU du char blindé. Celui-ci peut traverser les zones de contrôle des ennemis sans s'arrêter, mais ne peut pas y changer son orientation. En outre, certains modèles sont équipés de faux sur leurs roues, et bénéficient alors du signe particulier « Fauchage/2 ».

Le char blindé est équipé d'un terrible canon monté sur une tourelle. Un fait (1d6/DIS) permet de changer l'orientation de cette dernière sans changer celle du char. En outre, le canon peut faire feu même lorsque le véhicule est au contact d'adversaires. Il ne peut en revanche pas faire feu sur les cases voisines du char. Le canon est une arme d'artillerie lourde, perforante ou de zone selon la munition choisie. Il est relié à la chaudière et les jets de Blessures qu'il inflige sont donc modifiés par les paris pris sur l'activation de celle-ci.

Les combattants embarqués n'ont pas de ligne de vue sur l'extérieur. L'intérieur du char est considéré comme une zone à part et ses parois comme des cloisons.

- **TAI :** 5 (3 X 4)
- **MOU :** 6
- **Poids :** 4
- **Équipage :** Un pilote et un canonnier.
- **Signes particuliers :** Cri de guerre/8. Immunité/peur. Impact/4. Inaltérable. Irrépressible. Transport/12 (accès arrière).



## NOVA CYNWÄLL

**Potentiel :** 5

**Attitude dominante :** Discipline

**Taille :** Grande (4)

**Mouvement :** 5 **Puissance :** 4

**Signes particuliers :** Construct, Enchaînement/3.

**Dons :** Ambidextre, Membres supplémentaires.

**Caractéristiques :**

• HAR 3 (PEUR 4)

• ADR 4

• ELE 2

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 2

• DIS 3 (MAI 4)

**Protection :**

Corps synthétique (PRO 3).

**Talents :**

• Charger/HAR 2

• Cogner/HAR 3

• Crapahuter/ADR 2

• Forcer/HAR 2

• Guetter/DIS 2

• Parer/ELE 3

• Riposter/ELE 2

• Trancher/HAR 3

• Transpercer/ADR 3

*IN*demne

*B.* Légère

*B.* Grave

*B.* Critique

*IN*Capacité



Arme	Mod. Par	Mod. Dom	Type	Allonge	Diss
Épée batârde	0	+3	T	1	-2
Lance	0	+4	P	3	-5
Hache de bataille	0	+4	T	1	-2
Masse d'armes	0	+3	C	1	-1

## Mine

**Faisabilité :** 8

**Complexité :** 8

**Instabilité :** 4

**Protection/Solidité :** 1/5

**Masse :** 1 kg.

**Nationalité :** CAD, GB, GR, LI.

**Légalité :** Non.

**Disponibilité :** 9

**Prix :** 50 D.

Les mines sont utilisées par les soldats de nombreuses nations pour protéger les pièces d'artillerie contre les éclaireurs adverses. Elles sont constituées d'une charge explosive et d'un déclencheur mécanique qui réagit aux vibrations dans le sol. Elles doivent être enterrées avec le talent « Dissimuler/OPP » pour être pleinement efficaces, mais certaines unités se contentent de les poser par terre pour dissuader les attaquants.

Lorsqu'un personnage de Petite Taille ou plus marche sur une case voisine de la mine, celle-ci se déclenche. Un jet de Blessures (PUI 5) est alors infligé à tous les personnages se trouvant dans une case voisine de la mine. Les nombreux débris projetés par une mine permettent de conserver les deux meilleurs dés de ce jet.

Si cette explosion intervient pendant le déplacement d'un personnage, mais que ce dernier y survit, il peut continuer son déplacement avec les points de MOU restants.

en Cynwäll. Il est possible de modifier un nova pour qu'il comprenne un autre langage, mais l'amélioration n'aura alors pas ses effets habituels.

## Nova Cynwäll

**Faisabilité :** 12

**Complexité :** 5

**Instabilité :** 2

**Masse :** 500 kg.

**Nationalité :** CY.

**Légalité :** Non.

**Disponibilité :** 11

**Prix :** 10 000 D.

Les novas cynwälls sont craints de tous les ennemis de la Lumière. Ces constructs de combat sont construits autour de modules particuliers, récupérés par les Cynwälls lors de fouilles archéologiques. Personne ne peut reproduire ces modules, et même leur réparation est complexe. Il est donc impossible de construire un nova cynwäll sans disposer de l'un de ces modules, baptisé « module Nova ».

Un nova est doté d'une intelligence limitée, mais adaptée au combat. Il perçoit son environnement comme un être humain et reçoit des ordres vocaux formulés



# REVERSIBLE GAMING TILES

Ces sets de 15 dalles recto/verso proposent des rues tortueuses, des égouts sombres, des tavernes enfumées... Tout ce qu'il faut pour représenter la Cité franche !

Set A  
Ville basse



Set B  
Ville basse



Set C  
Ville haute



Set D  
Ville haute



LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM

## CRY HAVOC!

- CADWALLON
- JULIAN WEA
- ATELIER
- STRATÉGIE
- UNIVERS
- SCÉNARIOS EN UNIVER



LES CHRONIQUES DE L'UNIVERS RACKHAM

## CRY HAVOC!

- PREVIEW
- AARÉ AAR
- CONTRIBUTION
- CADWALLON
- COUC DE PRENTURE
- SCÉNARIOS EN UNIVER

## CRY HAVOC!

*Cry Havoc!* est un supplément bimestriel consacré à l'univers des figurines et des jeux RACKHAM. Retrouvez dans chaque numéro des aides de jeux, des scénarios et de nouvelles règles pour *Cadwallon*. *Cry Havoc!* est une source essentielle d'informations sur l'univers d'Aarklash, cadre du jeu *Cadwallon*.





ha

Minotaure

Scarabée

Cadwallon

Araignée

Dragon

Bélier

Li



Loup

Hydre

Sanglier

Chacal

Scorpion

Griffon



L'HISTOIRE de Cadwallon est une succession d'événements funestes qui provoquèrent le départ ou la disparition des occupants de la péninsule de Lanever, rendant les ruines aux bosquets féériques et aux fayas qui les habitent. La ville fut si souvent le théâtre d'affrontements sanglants que les peuples les plus anciens la croient maudite.

Quels secrets dissimule la Cité franche ?

# LA CITÉ FRANCHE CADWALLON.

Le premier volume de *Secrets* propose :

- L'histoire mystérieuse de la péninsule de Lanever.
- Des lieux inédits aux abords de la Cité franche et dans ses souterrains.
- Des signes particuliers pour créer des PNJ dangereux.
- Les règles sur les ophidiens et leurs esclaves.
- Une nouvelle voie d'incantation : le typhonisme.
- L'organisation de la milice de Cadwallon.
- De nouveaux contacts.
- Les secrets des maîtres-tarot.
- Les puissants Incarnés.
- Des pièges et des règles sur les machines de guerre.
- Et de très nombreux conseils pour tout MJ désirant créer ses propres scénarios.

DÉCOUVREZ CADWALLON.  
PERCEZ LE SECRET DES DIEUX.  
SOYEZ DIGNES DES CHIENS DE GUERRE.

Le volume 1 de la collection *Secrets* est un supplément de la gamme *Cadwallon*. Le *Manuel des joueurs* est nécessaire pour l'exploiter. *Cadwallon* nécessite des dés à six faces, des crayons et des gommes, ainsi que des figurines *Confrontation*. Les dalles de jeu de la gamme *Reversible Gaming Tiles* ont été spécialement conçues pour *Cadwallon*.

REVERSIBLE  
GAMING  
TILES

[www.rackham.fr](http://www.rackham.fr)

ISBN : 2-915556-43-1



29,90 €

9 782915 556438



RACKHAM