



LA CITÉ FRANCHE
CADWALLON

SUPLÉMENT AU JEU DE RÔLE TACTIQUE



RACKHAM

DANS LE MONDE DE CONFRONTATION®



LÉGENDES

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

LA CITÉ FRANCHE
CADWALLON



SECRETS

VOLUME 2



RACKHAM®

Crédits

Directeur éditorial et artistique : Jean Bey

Directeur du Studio RACKHAM : Philippe Chartier

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 Fuseum, 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, Arnaud Poterlot, Guënic 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.

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 : Benoit Cosse, Yannick Fusier, Mauro Gnani Zerbini, Sebastien Labro, Nicolas N'Guyen, Stéphane N'Guyen Van Gioi, Juan Navarro Perez et Rafal Żelazo Olivier Nkweti Lafitte, Elfried Perochon et Stéphane Simon

Peintres : Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe et Sébastien Picque

Concepteur de décors : Vincent Fontaine

Modélistes : 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

www.rackham.fr

www.rackham-store.com

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

Dépôt légal : décembre 2006 - ISBN : 2-915556-45-8

SECRETS VOLUME 2 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 2</i>	4
<i>Autres sources d'informations</i>	5



LIVRE I : Les Clés 6

Les demi-elfes.....	7
Les secrets de Soma.....	8
<i>Intrigues</i>	8
<i>Secrets de famille</i>	9
<i>Politique</i>	12
Les secrets de l'Automate.....	14
<i>Intrigues</i>	14
<i>Secrets de famille</i>	16
<i>Politique</i>	18
Les secrets du Rempart.....	20
<i>Intrigues</i>	20
<i>Secrets de famille</i>	23
<i>Politique</i>	24
Les secrets du Kraken.....	26
<i>Intrigues</i>	26
<i>Secrets de famille</i>	27
<i>Politique</i>	30
Les secrets d'Ogrokh.....	32
<i>Intrigues</i>	32
<i>Secrets de famille</i>	34
<i>Politique</i>	35
Les secrets du Trophée.....	38
<i>Intrigues</i>	38
<i>Secrets de famille</i>	40
<i>Politique</i>	42
Les secrets de la Hure.....	44
<i>Intrigues</i>	44
<i>Secrets de famille : les Hurlleurs</i>	47
<i>Politique</i>	48
<i>Les francs ligueurs dans la Hure</i>	48

Les secrets de Bourghiéron.....	50
<i>Intrigues</i>	50
<i>Secrets de famille</i>	52
<i>Politique</i>	54

Les secrets de Den Azhir.....	55
<i>Intrigues</i>	55
<i>Secrets de famille</i>	59
<i>Politique</i>	60

Les secrets de Drakaër.....	62
<i>Intrigues</i>	62
<i>Secrets de famille</i>	65
<i>Politique</i>	65

Les secrets de Var-Nokkt.....	68
<i>Intrigues</i>	68
<i>Secrets de famille</i>	69
<i>Politique</i>	70



LIVRE II : Les Têtes 74

Interaction.....	75
<i>Les contacts de Cadwallon</i>	75
<i>Les figures</i>	84

LIVRE III : Les Portes 138

Les Royaumes.....	139
<i>Les portails</i>	139
<i>Les reflets</i>	141

INTRODUCTION À SECRETS

« N'allez pas à Cadwallon ou vous mourrez ! »

Cet adage est bien connu de tous les aventuriers qui arpentent le continent dans les coulisses du Rag'narok. Et pourtant, chacun rêve de parcourir la ville la plus célèbre d'Aarklash, d'en percer le secret.

Ou plutôt les secrets...

Rejoignez les rangs de ceux qui savent !

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 2

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

- La première fait la lumière sur les secrets des onze fiefs de la Cité franche et de leurs dirigeants. Si un élément a attiré votre attention dans les ouvrages précédents et qu'il n'est pas traité dans cette épaisse section, c'est qu'il n'est au cœur d'aucune intrigue importante et que vous pouvez donc laisser libre cours à votre imagination de scénariste. Dans le cas contraire, vous pouvez bien entendu ignorer le développement que nous vous proposons. Il est alors recommandé de prendre en note ce que vous changez afin de pouvoir renseigner les PJ participant à des parties avec d'autres MJ. Cela vous aidera également à distinguer votre création personnelle du Cadwallon officiel.
- Le deuxième chapitre réunit les contacts nouveaux mentionnés dans les secrets des fiefs. Il s'agit de figures locales et d'Incarnés puissants qui participent activement au Rag'narok. Ce chapitre introduit également de nouveaux PNJ : les figures. Ces individus qui tirent les ficelles de la Cité franche sont ici présentés en détail. Qu'il s'agisse de manipulateurs indifférents au destin des PJ ou d'ennemis redoutables, leur ombre planera sur la destinée des PJ.
- Le troisième chapitre décrit les reflets magiques de Cadwallon, ainsi que les règles sur les magiciens qui arpentent ces Royaumes : les Voyageurs.

Note : Les six intrigues inédites sur les thèmes au cœur de l'évolution des personnages, annoncées dans le premier volume, sont repoussées à un tome ultérieur dédié aux organisations de la Cité franche.

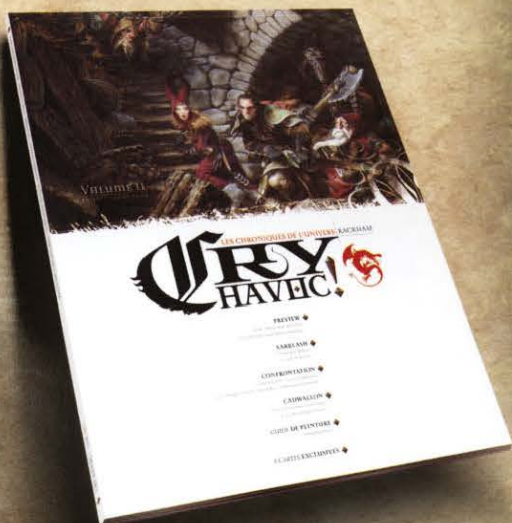
AUTRES SOURCES D'INFORMATIONS

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.

- Le volume 1 de *Secrets* révèle les mystères des dieux de la Création liés à l'histoire de la Cité franche. Il introduit également de nouveaux lieux aux abords et dans les souterrains de la ville. Il expose la confrérie des mystérieux maîtres-tarot, des contacts nouveaux, des conseils pour créer des PNJ expérimentés, les règles sur les Incarnés, des signes particuliers inédits, l'organisation de la célèbre milice de *Cadwallon*, ainsi que des pièges et des machines de guerre.

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.

- 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 : la vôtre !

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. Sur ce site Internet, vous retrouverez les feuilles de personnage, un index régulièrement mis à jour des parutions *Cadwallon*, 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 à cadwallon@rackham.fr.



Les Clés
UNE CITÉ DOUBLE



NOUVELLE ESPÈCE : LES DEMI-ELFES

Du point de vue des elfes de Quithayran, l'apparition des demi-elfes est un phénomène récent, le symptôme le plus aigu de leur déchéance. Tant que les elfes constituaient un peuple uni, vivant à l'écart des autres dans la Forêt d'émeraude, seule une poignée de demi-elfes naissait chaque année, le fruit d'unions socialement désapprouvées et très rares. Certes, il y a toujours eu des unions entre elfes et fayas, mais leurs fruits ont toujours été considérés comme de véritables elfes, dont ils partagent largement les traits.

Les demi-elfes que l'on rencontre aujourd'hui un peu partout sur Aarklash, eux, sont nés des deux grands drames du royaume daïkinee : l'exil d'Elhan et la trahison de Scaëlin.

Lorsque la nation Cynwäll émergea à Lanever, elle n'adopta pas la même politique isolationniste que sa sœur de Quithayran. Depuis, la République accueille volontiers les humains, et les elfes qui ont suivi le premier Guide se lient librement à eux. De ces unions naissent des individus à la beauté extraordinaire pour des humains, mais ne partageant pas le même lien avec Quithayran que les « vrais » elfes. Ils ne sont donc pas immortels.

De leur côté, les Daïkinees furent frappés par la malédiction de Scaëlin. Depuis, la semence des mâles daïkinees est mortelle pour les femmes elfes. Les femmes des autres peuples ont une chance d'y survivre mais en tombent souvent malades. Les dirigeants de Quithayran ont déguisé la vérité et font croire que ce sont les femmes elfes qui sont maudites. Les Daïkinees mâles recherchent donc la compagnie des humaines. Malgré le mensonge des rois de Quithayran, les femmes de Quithayran s'unissent quant à elles aux humains. De ces unions naissent des demi-elfes identiques à ceux enfantés par les Cynwälls. Ces « bâtards » sont rejetés par les Daïkinees bien-pensants, qui préfèrent voir en eux une perversion plutôt que l'avenir de leur peuple. Certains de ces demi-elfes rejoignent alors les Loups, d'autres les Hyènes et d'autres enfin, plus rares, se mêlent à d'autres peuples, notamment à Cadwallon.

LES DEMI-ELFES

Créer un demi-elfe à *Cadwallon* ne requiert aucune règle spécifique. Tout personnage représentant de l'espèce elfe (Araignée, Dragon ou Scarabée), mais d'une culture non-elfique peut être défini par le joueur comme étant un demi-elfe.

D'un point de vue technique, peu importe qu'il soit l'enfant de deux elfes élevé dans une culture différente ou le rejeton d'une union mixte élevé dans la culture de son parent humain. À l'inverse, même si l'un de ses parents est humain, un personnage elfe élevé dans la culture de son parent elfe sera, en termes de règles, identique à un « vrai » elfe élevé dans cette culture.

Cependant, pour restituer la réalité des jeux *Confrontation* et *Rag'Narok*, il faut rajouter la mention « Hyène » dans la case Elfe/Destin du tableau « Espèces et cultures des exilés » (*Manuel des joueurs*, p. 139).

Les demi-elfes naissent donc de l'union entre elfe et humain, les unions avec les autres étant stériles. Un demi-elfe ressemble beaucoup à un humain mince et gracieux. De son héritage elfique, il ne conserve qu'une excellente coordination et des oreilles légèrement pointues. Ceux qui font le choix de vivre parmi un autre peuple poussent parfois le mimétisme jusqu'à dissimuler leurs traits elfiques. Ceux qui restent fidèles à cette ascendance soulignent au contraire leurs similitudes avec les elfes et ne peuvent être confondus avec des humains.

Les demi-elfes **mâles** sont plus minces et plus gracieux que leurs cousins humains. Ils n'ont cependant pas les traits androgynes des elfes. Leur pilosité, qui peut prendre toutes les teintes, est bien moins développée que celles des humains.

Plus proches physiquement des elfes que leurs congénères mâles, les demi-elfes **femelles** conservent plus de caractéristiques elfiques. Leur allure fine et exquise ainsi que l'exotisme tempéré de leurs traits les rendent très attirantes pour les humains.

À cause de leur nature duale, les demi-elfes ont toujours du mal à s'intégrer dans leur patrie d'origine, à l'exception de ceux qui naissent à Lanever. Confrontés au rejet de leur entourage ou simplement à l'embarras que cause leur présence, ils cherchent souvent une terre d'asile où leur ascendance et leur aspect ne seront pas une source d'ennuis. Pour beaucoup, Cadwallon constitue cette terre promise, et le nombre de demi-elfes ne cesse d'augmenter. Dans le Joyau de Lanever en effet, ils trouvent un foyer où ils peuvent vivre en paix. Beaucoup d'entre eux en sont reconnaissants à la cité et à ses habitants, et participent de bon cœur à la prospérité de la Cité franche.

INTRIGUES

La Loge solitaire

La Loge solitaire des templiers entretient de fréquents contacts avec la Loge de Hod (cf. p. 41). Cette organisation occulte s'est donnée pour mission de lutter contre les Ténèbres, mais l'Inquisition, en désaccord avec ses méthodes, l'a désavouée. Peu de temps après la chute de l'Erratum (cf. *Les Cendres de la Colère*, roman de Mathieu Gaborit fourni avec S'Érum), la Loge de Hod a dissimulé les quelques ouvrages qu'elle a récupérés dans le repaire de la Loge solitaire. Ces écrits excitent la convoitise de nombreuses factions. L'Inquisition a déjà envoyé un groupe de chasseurs de Ténèbres dans le but de surveiller les agissements de la Loge solitaire et de mettre la main sur les précieux documents. Les nombreux témoignages faisant état de la circulation d'étranges paquets aux alentours de la Loge solitaire ont attiré leur attention.

Les templiers de Soma ont également reçu la visite d'émissaires sinueux, bien décidés à récupérer les connaissances que leurs frères de l'Erratum ont laissées derrière eux.



Les Secrets de SOMA

Dans la vie comme dans la mort

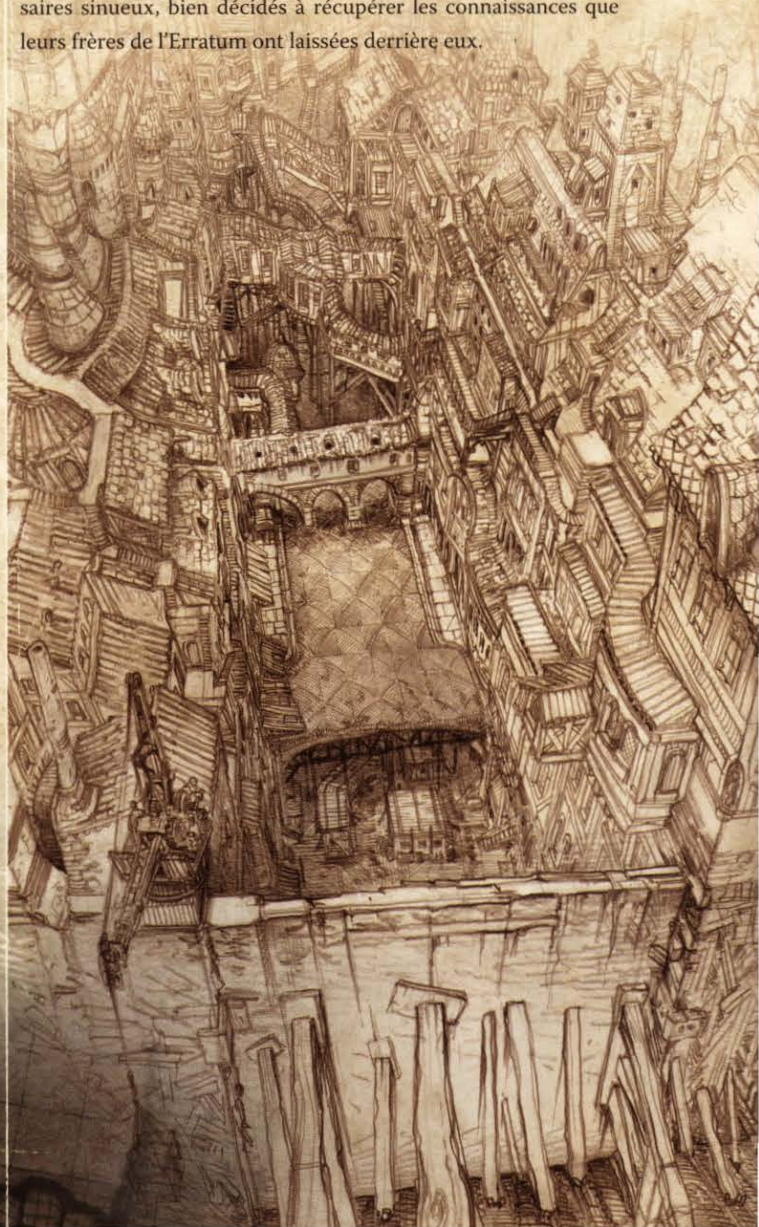
PAIR : Vanho Soma

POPULATION :

- Elfe : Commun
- Gobelin : Commun
- Humain : Commun
- Nain : Commun
- Ogre : Commun
- Orque : Peu commun
- Wolfen : Rare

ATTITUDE DOMINANTE : Subtilité

FOI : ☉ +1, 🌙 +1



Les ménageries

À proximité du port de l'Ondine, de nombreux jeunes gens se réunissent pour tenir des débats révolutionnaires. Ils remettent en question les fondements de l'ordre politique et religieux de Cadwallon : on appelle ces groupes des ménageries.

Des adeptes de la Bête ont commencé à utiliser ces regroupements pour propager les idéaux destructeurs de Vile-Tis. Ils sont menés par **Maerna**, une éclipsante qui a reçu la Révélation de la bouche du doyen Styx lui-même. Pour elle, les dieux et leurs fidèles doivent être détruits.

Ces profanateurs comptent embraser le port de l'Ondine dans une sanglante rébellion. Maerna organise plusieurs réunions mais prend bien soin de toujours rester dans l'ombre. Elle souffle ses idées de carnage et de perversité au jeune **Raun Vomroh**, qu'elle utilise comme porte-parole auprès de la jeunesse de l'Ondine. La guilde des Nochers est persuadée que cette agitation est le fruit des machinations d'une faction concurrente, désireuse de saper son autorité. Il est donc fréquent de voir des patrouilles de quatre ou cinq Nochers circuler dans les rues, questionnant les passants sur leurs allées et venues. La guilde n'a pas encore réussi à découvrir le réseau mis en place par Maerna à travers les diverses ménageries.

Une nuit sonnera « l'heure de la Bête », au cours de laquelle Maerna lancera ses fidèles dans une orgie de souffrance et de douleur, provoquant un massacre sans précédent à Cadwallon. Les ménageries s'affronteront les unes les autres dans un carnage sanglant, sacrifiant leurs vies pour Vile-Tis. Cet événement emportera la tranquillité du port de l'Ondine et le transformera en un quartier désolé et dangereux.

SECRETS DE FAMILLE

Les membres de la famille Soma mènent différentes actions visant à accroître leur influence au sein de la Cité franche. Mais tous ont un même objectif : lutter contre les prises de pouvoir et le développement de l'influence d'Achéron.

Soma de Vanth et son héritage

Lorsqu'il arriva au Mur de la Terre, Soma se fit passer pour un esclave d'Achéron afin de dissimuler son passé et les raisons de son exil. Car cet homme était un vrai noble achéronien, un dynaste (héritier direct) de la maison de Vanth. Forcé par son mentor à l'exil, Soma attendit longtemps l'occasion de se venger. Il la trouva lors de la bataille du Mur de la Terre, au cours de laquelle il utilisa sa connaissance de la nécromancie pour déjouer les pièges magiques tendus par Sophet Drahas.

Pour cet exploit, Soma reçut de Vanius l'arcane XV : le Diable. Cette lame correspondait assez bien à l'histoire de Soma et au lien qui l'unissait aux Ténèbres. Rapidement, il se prit de passion pour sa nouvelle existence et jura de défendre la Cité franche contre les incursions et les tentatives de corruption menées par Achéron. Cette volonté, il l'a transmise à ses descendants qui depuis surveillent étroitement les activités de Sophet Drahas. Soma a également encouragé la bienveillance de ses enfants envers les protecteurs de la Lumière et plus particulièrement envers les Barhans, que les Achéroniens ont trahis par le passé. Il espérait ainsi sauver son âme et l'honneur de la lignée renégate qu'il avait engendrée.

Peu de temps avant sa mort, Soma fit promettre à ses héritiers d'incinérer son corps pour éviter qu'on n'use un jour de nécromancie pour le ramener à la vie. Ce vœu n'a malheureusement pas été honoré, car Soma était devenu une véritable icône pour les siens. Son corps repose maintenant dans une crypte secrète de Havre et il n'est pas rare que ses descendants viennent se recueillir devant son gisant.



L'HÉRITAGE

En mourant, le fondateur du fief a légué de nombreuses capacités à ses descendants :

- Le sang des Vanth est depuis toujours lié aux Ténèbres : ils ajoutent 1 à la Renaissance de leur(s) gemme(s) immortelle(s) de ce Principe ;
- L'aura que ce sang dégage les immunise à toute PEUR inférieure ou égale à 5 ;
- Ils bénéficient également d'un + 2 pour tous les jets d'interaction visant à obtenir une Confession.

L'épée du fondateur, appelée « l'âme de Soma », est une arme noire. Elle est actuellement dans les mains d'Isabeau la Secrète et seul un descendant du Pair peut la brandir. Elle possède les caractéristiques d'une épée bâtarde et permet de considérer les dés d'attaque gratuits comme des dés bonus. Elle confère également à son porteur les signes particuliers « Juste » et « Autorité ».

La lame du Diable est actuellement entre les mains de Sophet Drahas, qui s'en est emparé après avoir fait tuer Aghovar Soma, alors maître de la guilde des Voleurs.

Au cours de cette méditation, leur cœur s'accélère et ils croient percevoir la voix du fondateur. Il s'agit en réalité d'un rituel lié au sang des Vanth.

Erciles, l'ancien mentor de Soma, utilise la dépouille de son apprenti pour influencer les Soma et les mener à leur chute. Ce subterfuge a déjà permis au puissant nécromancien d'obtenir de nombreuses informations sur les intrigues de Cadwallon. Il en profite également pour entretenir et développer l'attrance des descendants de Soma pour les Ténèbres et les démons.

Vanho Soma commence à ressentir les effets de cette corruption et son attitude en est altérée. Il se désintéresse de plus en plus des machinations des Usuriers, au profit de sa propre personne.

Sayouri est celle que l'ancien maître de Soma a le plus corrompue. En effet, étant très fière de son ancêtre, elle se rend régulièrement dans la crypte afin de se ressourcer.

Isabeau, protégée par sa haine et son désir de vengeance, n'est pas influencée par Erciles de Vanth.



Vanho Soma et la Grande école des porteurs d'armes

Son fief se trouvant aux portes de la ville haute, Vanho Soma a décidé d'installer dans ses murs la Grande école des porteurs d'armes. Le Pair a récemment fait construire un bâtiment spécifique, qui fait face à la porte d'entrée de la ville haute. Cet édifice possède un hall d'entrée de taille normale, mais toutes les autres pièces ne dépassent pas 1,60 mètre de hauteur.

C'est là que viennent se mélanger les représentants des différents quartiers de la ville haute en quête d'un valet de choix. L'enseignement est strict et reprend la tradition séculaire de Cadwallon, avec ses codes, ses cérémonies et son décorum.

La Grande école est divisée en plusieurs maisons, dirigées par des professeurs de cultures différentes, chacune d'elles ayant sa spécialité :

- L'école du Sanglier favorise la robustesse et l'intuition ;
- L'école de Rat prône la multiplicité et l'adaptabilité en toutes circonstances ;
- L'école du Scorpion utilise la science pour créer de nouvelles races de porteurs d'armes ;
- L'école du Griffon forme des enfants à l'art du duel et à la rapidité d'exécution ;
- L'école du Lion s'oriente vers les familiers élémentaires, qui possèdent un potentiel magique à découvrir.

Vanho Soma s'assure ainsi de la loyauté de ces porteurs d'armes ; d'ici quelques années, ils seront autant d'agents infiltrés auprès des plus grands dignitaires. Le Pair pourra alors connaître les manipulations diplomatiques d'Achéron et ainsi saper son influence.

Sayouri Soma et le manoir de Caméon

Sayouri Soma dirige l'école officielle de magie. C'est ici qu'est inculqué l'art de manipuler les Principes et les Éléments. Actuellement, de nombreux débats agitent l'école, car Sayouri Soma souhaite détruire tous les ouvrages parlant des voies de la nécromancie, du typhonisme et de la magie chthonienne. Elle souhaite à cette fin créer des artefacts capables de détecter ces grimoires porteurs de savoirs corrompus. Officiellement, elle espère ainsi limiter la prolifération de ces connaissances et peut-être un jour les faire disparaître de Cadwallon. Elle attend l'aval du Duc avant de révéler au grand jour son projet. Une telle décision a suscité beaucoup d'opposition dans les couloirs du manoir de Caméon. La vérité est cependant tout autre : corrompue par Erciles de Vanth, Sayouri Soma souhaite mettre la main sur des grimoires liés aux Ténèbres pour son propre usage. Elle n'en a pas encore conscience, mais elle ne pourra résister à cette soif de savoir et sombrera dans la noirceur de la magie d'Achéron.

Une conjuration est en train de se créer visant à destituer la directrice, jugée par certains trop proche de la Lumière et loin des idéaux d'indépendance de Cadwallon. Ses membres se rassemblent dans l'ancienne clinique de la rue Morgue et enlèvent des mendiants du quartier pour invoquer de sombres créatures. Depuis quelques mois, il n'est pas rare de voir rôder autour du manoir des spectres, des ira tenebræ et d'autres êtres engendrés par les Ténèbres.

Ces événements ont commencé à semer la panique parmi les élèves, mais pour l'instant cette affaire reste confinée au manoir. Sayouri ne souhaite pas céder à cette pression et a bien l'intention de comprendre ce qui se passe et de trouver les responsables. Elle demandera l'aide de francs ligueurs pour enquêter de façon discrète sur cette histoire.

La Secrète et les Usuriers

Isabeau la Secrète est le fer de lance du clan Soma dans leur guerre contre les Usuriers. La belle sait se montrer patiente et déterminée, mais elle ne connaîtra pas de répit avant d'avoir vengé la mort de son père, Anon (cf. portrait du *Cry Havoc* vol. 05). Pour l'aider à atteindre son but, Vanho Soma lui a fait don du cabaret *La Dernière Danse*. Les bénéfices de cet établissement financent ses recherches et c'est là qu'elle reçoit ses nombreux informateurs.

Afin de forcer les Usuriers à commettre un faux pas, Isabeau a fait courir le bruit, avec l'aide de la guilde des Voleurs, qu'Aghovar ne serait pas mort. Cette rumeur s'est très vite répandue dans le reste de la ville basse. Il semble que les chalands aiment les héros, et de nombreuses personnes témoignent déjà avoir croisé le chemin de ce « Diable d'Aghovar ». Sophet Drahas a lancé certains de ses émissaires sur cette fausse piste.



POLITIQUE

La guilde des Voleurs

Æthërya, grande maîtresse de la guilde des Voleurs succède à Aghovar. La mort de ce dernier ne la touche que très peu car son ambition passe avant toute chose. La jeune femme souhaite d'ailleurs s'affranchir de la famille Soma, afin de conserver le libre-arbitre de sa guilde et une véritable neutralité. Æthërya s'est entretenue il y a peu de cette décision avec Vanho, qui n'a pas trouvé les arguments pour la retenir. Elle souhaite profiter de sa nouvelle position pour s'enrichir et se hisser jusque dans les cimes du pouvoir. La disparition du mythique Talisman des ombres, l'emblème de sa guilde, est pour elle un véritable problème. Cet artefact lui permettrait de se fondre dans les ombres et de rapidement comprendre les intrigues de la cité. La plupart des membres de la guilde s'activent pour le retrouver. De nombreux faux lui ont déjà été apportés, ne provoquant que sa colère et la mort des faussaires.

Æthërya a récemment été contactée par les Usuriers, qui se disent prêts à lui remettre le Talisman. Mais comme rien n'est gratuit avec le Roi des Cendres, il demande en contrepartie l'épée d'Isabeau. La grande maîtresse hésite à accepter cette proposition, qui pourrait être diplomatiquement très gênante si elle venait à être découverte.

LES LARMES D'IMMOBILIS

Faisabilité : 9

Complexité : 7

Instabilité : 2

Transmission : Inhalation

Rapidité : Rapide

Nationalité : CAD

Légalité : Non

Disponibilité : 11

Prix : 20 D

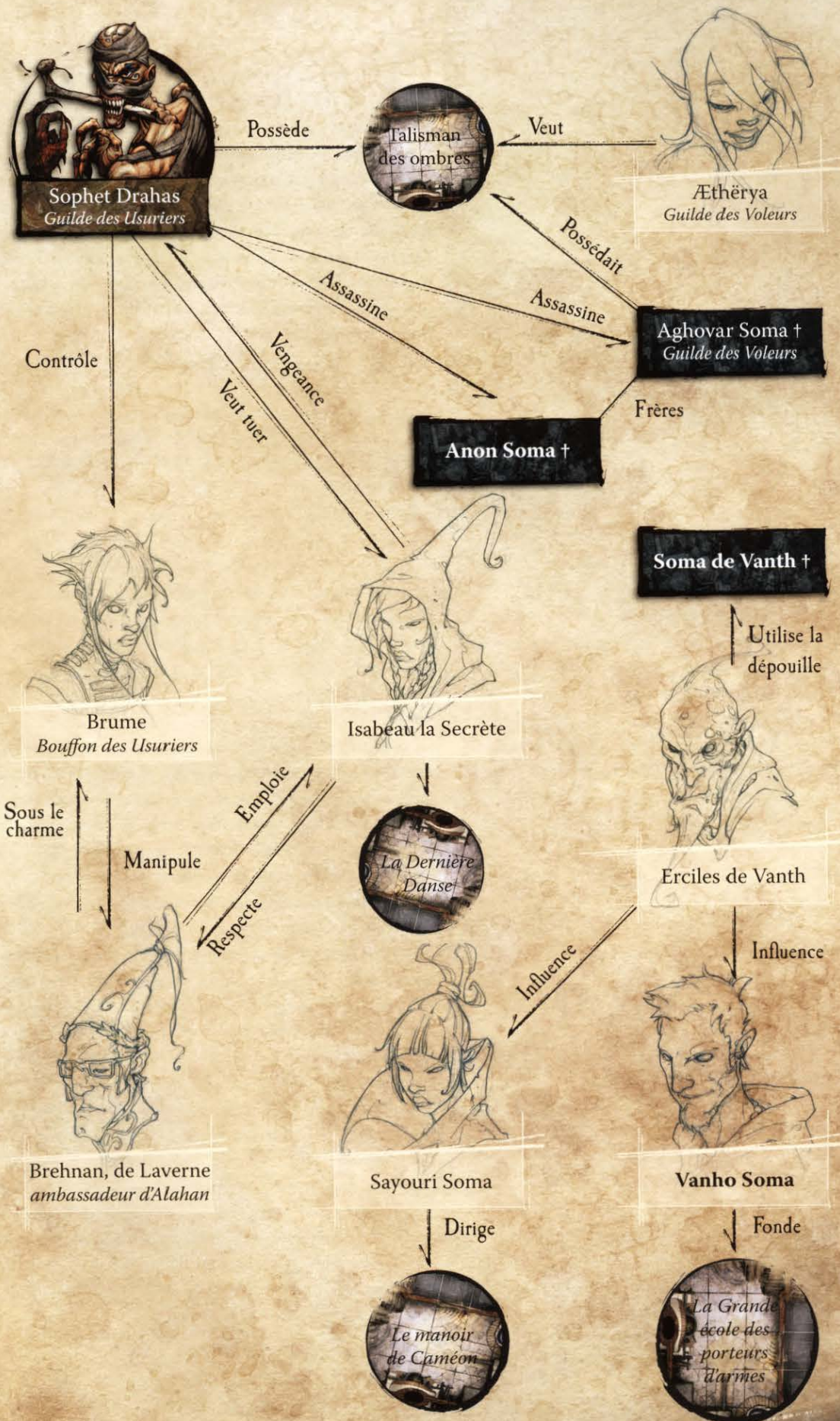
Extrait des yeux d'une espèce peu connue des ces étranges oiseaux, ce poison permet de créer un lien de dépendance. Le porteur gagne une qualité minimum de 2 pour l'utilisation de tous les talents d'interaction visant la cible, et ce pendant une heure.



L'ambassade d'Alahan

Havreblanc est occupé depuis 969 par l'ambassade d'Alahan, actuellement représentée par Brehnan de Laverne. Cette demeure a été offerte par les Soma afin d'honorer le vœu de leur ancêtre. Brehnan s'enorgueillit encore à présent d'une telle prévenance et a refusé à maintes reprises de déménager dans le quartier des ambassades de Den Azhir. Il préfère mener une vie de « preux chevalier » dans sa demeure, où il reçoit les nombreux émissaires qui souhaitent obtenir les faveurs des baronnies.

En réalité, Brehnan est la victime d'une de ces fées enchantresses dont parlent si bien les contes chevaleresques d'Alahan. En effet, l'ambassadeur s'est entiché d'une inconnue répondant au doux nom de **Brume**. Cette beauté est en fait un « bouffon », une espionne envoyée par la guilde des Usuriers pour manipuler un pion important dans la lutte qui l'oppose aux Soma. Elle a recours aux larmes d'immobilis, un poison peu connu, qui lui a très vite permis de devenir indispensable aux yeux de Brehnan. L'entourage de l'ambassadeur commence à remarquer ce changement de comportement, mais Brehnan est un homme décidé et conquis. Cela fait déjà trois ans que Brume papillonne autour de l'ambassadeur et ses rapports sont des plus précieux pour Sophet Drahas. Son influence a d'ailleurs éloigné Brehnan de Laverne de la famille Soma, avec laquelle il entretenait de très bons rapports par le passé.





- 1 L'ANCIEN QUARTIER
- 2 LA BONNE MINE
- 3 LES PRÉCIEUSES
- 4 L'OBSERVATOIRE
- 5 LE TRAIT
- 6 CASERNE DE LA MILICE

L'Automate

Les Secrets de

Deux masques pour un Guide

PAIR : Xär-Lilith et Yalin Aoué

POPULATION :

- Elfe : Commun
- Gobelin : Rare
- Humain : Commun
- Nain : Peu commun
- Ogre : Rare
- Orque : Rare
- Wolfen : Rare

ATTITUDE DOMINANTE : Discipline

FOI :  +1

A Cadwallon, l'inconcevable peut se produire. Ainsi en témoigne le fief de l'Automate, qui abrite ce qui n'aurait pu exister nulle part ailleurs sur Aarklash : une cohabitation entre Daïkinees et Akkyshans. Une organisation incroyable, basée sur les mouvements erratiques d'un gigantesque construct, régit la vie commune des fratries ennemies. Toutefois, derrière le masque que présente cette société capable de faire coexister des cultures que tout oppose, de nombreux protagonistes s'activent pour tisser leurs intrigues, protéger leurs secrets et avancer leurs pions sur l'échiquier politique de la Cité franche.

INTRIGUES

À l'insu de tous, le secret le plus important du fief est clairement exposé dans sa devise. En effet, l'Automate qui est à l'origine du nom du fief possède symboliquement deux masques : un masque daïkinee lorsqu'il regarde vers Quithayran, un autre akkyshan lorsqu'il se tourne en direction d'Ashinân. Derrière ces deux masques se cache le guide du fief... ou plutôt les guides.

L'Automate

La statue emblématique du fief est un chef-d'œuvre architectural extrêmement ancien. Elle fut érigée par les Sphinx avant leurs guerres contre les ophidiens. Cette machine constituait, pour ces serviteurs de la Lumière, une balise servant à envoyer des messages à leurs alliés elfes de la forêt d'Émeraude.

Les ophidiens prirent cette fortification dans les premiers instants de l'assaut qui vit tomber la cité des Sphinx et empêchèrent ainsi leurs adversaires d'appeler les elfes à l'aide.

Lorsque les Cynwälls s'installèrent en Lanever, les Sphinx et les ophidiens avaient depuis longtemps quitté Aarklash... depuis si longtemps même que les elfes en avaient oublié cet âge reculé. Leur Guide, Elhan, découvrit ce construct et chercha tout au long de son existence à en percer le secret. Il comprenait intuitivement que cet artefact concernait l'histoire de son peuple. Elhan passa de longs moments à méditer seul aux pieds de cette mystérieuse construction ; là, il ne ressentait plus l'exil (le *cynwë*).

À la mort du Guide, son âme ne quitta pas Aarklash : elle fut attirée par le construct et se fonda dans la gemme morte qui alimentait autrefois ce phare magique. Elle y sommeilla durant des siècles et y fut rejointe par celles de noësiens qui avaient perçu, au moment de leur trépas, que cet automate était lié à leur destinée. Leurs esprits, attirés par la promesse de réponses, rejoignirent celui du premier Guide cynwäll.

Les enfants de Seos

En 834, les elfes qui vinrent à la rescousse du fief déchiré par ses querelles internes étaient membres d'une fraternité occulte : les enfants de Seos. Composée majoritairement de Cynwälls, mais aussi de quelques Akkyshans renégats et Daïkinees exilés, cette organisation secrète a pour objectif utopique de réconcilier et de réunifier les trois peuples elfes. Elle reste dans l'ombre et déclenche magiquement les mouvements du visage de l'Automate dès que le fragile équilibre entre Daïkinees et Akkyshans est menacé.

Forts de leurs connaissances sur les constructs, les enfants de Seos ont rapidement compris que l'Automate n'était pas d'origine cynwäll. Après une longue étude de la statue, ils ont conclu qu'il s'agissait d'un artefact lié à un puissant esprit, qu'ils identifièrent. Ces savants taisent ce secret car ils pensent que les Cynwälls ne pourraient plus accepter l'indépendance de Cadwallon s'ils venaient à connaître leurs conclusions.

La *gestalt* elfique

La vague mystique du Rag'narok a frappé l'Automate. Les âmes d'Elhan et de ses frères noësiens se sont alors éveillées et ont fusionné pour donner naissance à un esprit nouveau, dont la force fabuleuse croît chaque jour. Soumise à l'aura de Désir, qui baigne la Cité des voleurs, cette *gestalt* s'est éprise de liberté, pour elle-même ainsi que pour les Cynwälls, qu'elle rêve d'affranchir du joug de la Noësis. En effet, l'influence de Désir lui fait percevoir cette philosophie comme un carcan qui entrave les elfes. C'est pourquoi elle tente de prendre pied dans la réalité. Elle a d'ores et déjà matérialisé un fragment d'elle-même – que tous prennent pour une animæ sylvestre – auprès du jeune Pair daïkinee⁽¹⁾, Yalin Aoué, et influence ses désirs. Elle tente en outre de se manifester auprès du Pair akkyshan, sans succès jusqu'à présent.

Par deux fois cependant, lors des changements d'orientation du visage, elle y est partiellement arrivée et la tête du construct s'est retrouvée bloquée entre deux positions. À chaque fois,

(1) : Pair est toujours masculin, ce qui n'est pas sans poser problème dans l'Automate, où les deux Pairs sont des femmes.

LA TRAGÉDIE ELFE

Seos fut le dernier souverain des elfes avant que leur peuple ne soit divisé par le Rag'narok. Lorsque vint la fin de son règne, les partisans de ses fils jumeaux, Silmaé et Elhan, se déchirèrent pour porter leur favori sur le trône de la forêt d'Émeraude. Afin d'éviter une guerre fratricide, Elhan quitta Quithayran, abandonnant la couronne à Silmaé. De nombreux elfes le suivirent et s'exilèrent à l'est de la forêt enchantée, donnant naissance à la culture Dragon, à la nation cynwäll et à la république de Lanever. Une génération plus tard, Scaëlin, la fille de Silmaé, promit allégeance à Lilith, une déesse des Ténèbres, en échange de la beauté éternelle. Les elfes connurent alors une seconde scission. La cour de Scaëlin s'établit au sud de la forêt d'Émeraude et forma le peuple des Akkyshans (Araignée). Les autres se réfugièrent au plus profond des bois de Quithayran. Ils sont maintenant connus sous le nom de Daïkinees (Scarabée).

l'intervention des enfants de Seos a permis de sauver le fief d'une catastrophe politique sans précédent. Depuis, la confrérie soupçonne des magiciens inconnus de vouloir soustraire l'Automate à leur contrôle. Les enfants de Seos constituent dans le plus grand secret une importante réserve de gemmes en vue d'un futur affrontement avec ces adversaires imaginaires.

Tôt ou tard, ils finiront par comprendre que leur « ennemi » n'est autre que la statue elle-même.



SECRETS DE FAMILLE

La jeune Yalin Aoué et la vieille Xär-Lilith dirigent le fief à tour de rôle. En apparence, les deux elfes sont des chefs indépendants qui concentrent le pouvoir entre leurs seules mains. Comme souvent à Cadwallon, la vérité est différente.

Les Akkyshans

La *gestalt* elfique tâtonne et cherche mentalement Xär-Lilith sans y parvenir. Et pour cause : Xär-Lilith n'existe pas. Cette famille est une invention qui visait à dissimuler l'envoi à Cadwallon d'espions chargés d'infiltrer la Cité franche : les Xärë-Lilith⁽²⁾. Les descendantes de ces agents akkyshans ont coupé les ponts avec Ashinàn et ont tissé leur propre toile dans Cadwallon. Elles composent ainsi un clan restreint de onze membres implantés secrètement dans des fiefs différents. Chacune éduque un filleul destiné à la remplacer. Cette pratique a peu à peu transformé leur cénacle en un lieu d'intrigues où le crime fratricide est monnaie courante !

LES XÄRË-LILITH

Dans l'Automate : Ælen (Elfe/Araignée/Courtisan 3, espion 3), prétendue Daïkinee, conseillère de Yalin Aoué.

Dans Bourghiéron : Larehss (Elfe/Araignée/Espion 5), prétendue demi-elfe, proche de Thismée.

Dans Den Azhir : Sylin Anwe (Elfe/Araignée/Espion 4, érudit 4), prétendue Cynwäll, archiviste au palais ducal.

Dans Drakaër : Tharia-Ilh (Elfe/Araignée/Érudit 6, espion 1), professeur d'histoire elfique à l'université franche.

Dans le Kraken : Axarë (Elfe/Araignée/Espion 3, limier 1), obscure employée de la capitainerie.

Dans la Hure : Morg-Aïr (Elfe/Araignée/Spadassin 4, espion 1), gladiatrice célèbre des nouvelles arènes.

Dans Ogrokh : Vipère (Elfe/Araignée/Spadassin 4, espion 4), prétendue demi-elfe, maîtresse d'armes de la garde d'élite du Pair.

Dans le Rempart : Quiète (Elfe/Araignée/Alchimiste 2, espion 2), repentie, soigneuse à la Chélicère.

Dans Soma : Leyss Layan (Elfe/Araignée/Espion 6), prétendue demi-elfe, proche de Sayouri Soma.

Dans le Trophée : Tarh-Elja (Elfe/Araignée/Émissaire 4, espion 2), conseillère des Markropet.

Dans Var-Nokkt : Verpousse (Elfe/Araignée/Marchand 4, espion 1), prétendue Daïkinee, propriétaire de jardins à la terrasse verte.

Selon les nécessités, le rôle de Xär-Lilith est interprété par l'une ou l'autre des onze. Elle revêt alors le déguisement de Xär-Lilith : une étoffe arachnéenne qui laisse deviner une forme monstrueuse. Des rivalités internes ont parfois abouti à des manifestations simultanées en des endroits différents : cela généra la légende de l'ubiquité de l'Akkysane Pair de l'Automate.



(2) : Les yeux de Lilith, forme plurielle de Xär-Lilith.

Les Daïkinees

Les *fayes*, très sensibles à l'aura de Désir, ressentent celle-ci jusqu'en Quithayran. Elles perçoivent un appel lancinant provenant de la Cité franche. Toutefois, les *fayes* ne peuvent pas quitter la forêt d'Émeraude, car leur existence y est intrinsèquement liée. Aussi, elles ne conçoivent leur périple vers Cadwallon que comme une extension de Quithayran vers les bosquets féeriques de la ville. Les Daïkinees ont cédé à l'envie irrépressible de leurs compagnons et ont commencé à mettre en œuvre ce rapprochement. Le temple de la mangrove et la mer des Racines dans les abords (cf. *Secrets*, volume 1) composeront à terme un pont végétal entre Quithayran et Cadwallon. Cette perspective fait l'objet d'un véritable culte parmi les *fayes*.

Les Daïkinees de l'Automate sont fortement mobilisés pour faire aboutir ce projet. Yalin Aoué, élevée dès son plus jeune âge pour devenir Pair, a été éduquée pour remplir cette mission. Néanmoins, ses parents se sont toujours montrés sceptiques, estimant que Cadwallon pourrait corrompre la forêt et que le mal de la civilisation pourrait remonter jusqu'au cœur de Quithayran. Lorsque l'elfe devint Pair, les plus vieux Daïkinees de l'Automate, soucieux de soustraire la jeune dirigeante à l'influence pernicieuse de ses parents, organisèrent l'assassinat de ces derniers.

L'exécution a cependant été déjouée par Ælen, la Xärë-Lilith infiltrée parmi les Daïkinees de l'Automate. L'espionne a sauvé les parents de Yalin et a appris de leur bouche la construction du pont végétal des *fayes*. Depuis lors, les deux elfes sont détenus dans une cellule de la Tour à tours (cf. *Manuel des Joueurs* p. 47). Aujourd'hui encore, les Xärë-Lilith s'interrogent sur ce qu'elles ont appris. Faut-il le considérer comme un délire des Daïkinees ? Est-il possible d'en tirer avantage ? Dans l'expectative, elles gardent vivants leurs précieux otages.

Les Daïkinees se sont inquiétés de la soudaine disparition des parents de Yalin. Leur attention a toutefois été détournée par l'apparition, peu de temps après, de l'animæ sylvestre de Yalin. Ils ont interprété cet événement comme un présage bénéfique car, bien qu'elle taise les discours de son étrange amie, Yalin se comporte en Pair modèle.

Plusieurs années ont passé et la plupart des Daïkinees pensent que le couple est retourné vivre à Quithayran.

POLITIQUE

Au-delà des étonnants secrets que recèle l'Automate, ce fief est le théâtre de complots plus terre à terre, ourdis par des factions en lutte pour le pouvoir.

Le bombyx noir

La partie sud du quartier de la Bonne mine n'a pas bonne réputation. L'endroit est sous le contrôle des Usuriers, et de nombreux Cadwës pensent que la guilde veut en faire une enclave sous sa seule tutelle. La vérité est autrement plus sombre. Il y a longtemps que les lieux sont sous la coupe de cette organisation, que ce soit en surface ou dans les profondeurs. C'est là en effet, au tréfonds des souterrains qui s'étendent jusque sous la ville haute, que se trouve le repaire de Sophet Drahas, qui dirige la guilde en secret.

La liche y retient un bombyx noir ; il s'agit d'un papillon nécrosé originaire d'un Royaume des Ténèbres, d'une taille titanesque et capable de répandre la mort sur son passage. Depuis peu, quelques savants syhars ont été recrutés pour cloner le monstre et produire des rejetons de taille raisonnable, utilisables par Sophet Drahas et ses sbires.

Trafic

L'ancien quartier est connu pour abriter de nombreux receleurs d'antiquités. Ce trafic est de notoriété publique depuis des années, sans que quiconque vienne entraver ces pratiques illégales. L'explication en est fort simple : cette activité est sous la coupe des Joailliers. Elle leur permet notamment d'écouler des bijoux volés qui ne peuvent faire l'objet de transactions officielles dans la halle des Précieuses. En échange de cette impunité, la guilde verse un pourcentage de ses recettes mensuelles au Pair du fief. Chaque mois, la fixation de la date de paiement est un exercice de haute voltige diplomatique, car le Pair en place tâche de précipiter le règlement alors que celui en attente essaye de le retarder jusqu'à son entrée en fonction.

Les bains ophidiens

La réputation des bains de Dame Fyéá dépasse amplement les limites du fief. Même les dames les plus en vue de la ville haute viennent profiter des bienfaits des eaux des bassins de l'elfe. Pourtant, ces clientes trembleraient d'effroi si elles connaissaient l'origine de ces vertus.

En effet, les propriétés des eaux proviennent des capacités régénératives des mues d'un ophidien. Cet être, plongé dans un sommeil profond, repose au fond du lac souterrain qui alimente les bains. Le gardien des lieux, **Dôzer Mufle Gris** (cf. *Manuel des joueurs*, p. 236), est particulièrement sensible aux rêves de l'ophidien, qui s'insinuent dans ses propres songes. Il a raconté ses étranges visions nocturnes à **Durdan**, qui en a compris la provenance. Cet ancien esclave ophidien est par ailleurs membre de la ligue du dix d'émeraude et a rapporté les confidences du minotaure à ses compagnons.

Les francs ligueurs ont décidé de tirer parti de cette situation inattendue. Leur premier projet en ce sens est de faire chanter Dame Fyéá en menaçant de révéler à ses clientes qu'elles se baignent dans des eaux souillées par un Ancien des Ténèbres.

Le magicien du dix d'émeraude a en outre constaté qu'une affinité onirique se créait entre l'ophidien et ceux qui utilisent régulièrement les eaux, tel Dôzer Mufle Gris, qui se délasse dans les bassins dès la fermeture. Le ligueur cherche depuis un moyen d'exploiter ce lien, avec l'espoir de s'immiscer dans les rêves de certaines clientes pour les manipuler ou y découvrir des secrets inavouables. La ligue s'est en outre mise à la recherche d'une bibliothèque célèbre, l'Erratum (cf. *Les Cendres de la Colère*), afin de percer les mystères des songes des ophidiens.





Xärë-Lilith



Yalin Aoué

Co-dirigent le fief

Surveillent

Surveillent

Conseille,
espionne



Les enfants
de Seos



Ælen



Dozhër Mufle Gris

Travaille pour

À fait appel à

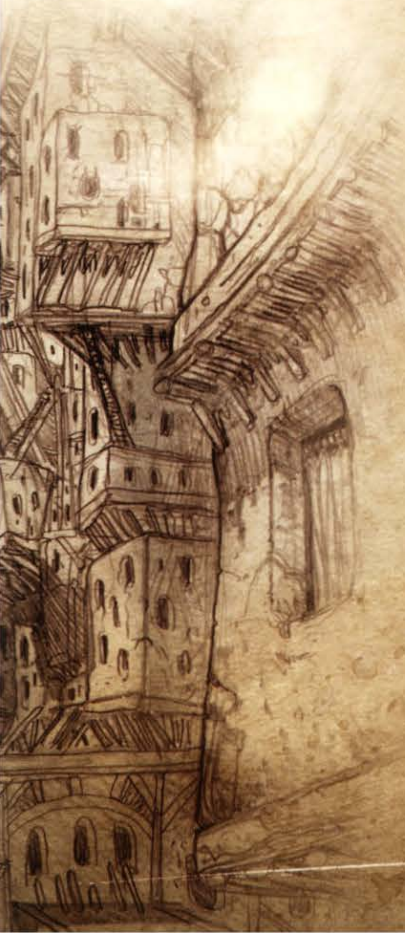


Dame Fyéâ

Complotte contre



Durdan





- 1 LA GADOUILLE
- 2 LES MARÉCAGES
- 3 CASERNE DE LA MILICE

Les Secrets du REMPART

*Mieux vaut vivre debout
que mourir à genoux*

PAIR : Camélia Orrkrk

POPULATION :

- Elfe : Rare
- Gobelin : Rare
- Humain : Commun
- Nain : Rare
- Ogre : Peu commun
- Orque : Rare
- Wolfen : Rare

ATTITUDE DOMINANTE : Opportunisme

FOI : 🌍+2 🌑+1

Le fief du Rempart représente tout ce que la ville basse a de pire à offrir : insalubrité, misère et désespoir. Bien que l'on murmure partout que le clan Orrkrk a su tirer parti de son lien avec Den Azhir, son fief reste le plus pauvre de tout Cadwallon.

INTRIGUES

La Chtitcad

Pour tout un chacun, les milieux interlopes de la Chtitcad sont dirigés par l'Archiduc. Son influence serait telle que, dans ses efforts pour assainir les marécages, Camélia Orrkrk serait obligée de passer par ses bons soins. Rien n'est plus faux. La réalité est que l'Archiduc n'est qu'un présomptueux séducteur et un malandrin qui est loin de posséder l'autorité dont il s'affuble.

En effet, un autre pouvoir s'exerce dans l'ombre. En 956, lorsque les troupes anfoëbiennes furent vaincues par le commandeur Ghieron, certains des envahisseurs ne purent retourner dans leur Royaume et furent abandonnés à Cadwallon. Ils se dissimulèrent dans la Chtitcad, profitant de son atmosphère insalubre et humide pour survivre. Hélas, l'ambiance lugubre des marécages a eu raison des pouvoirs des anfoëbiens et de leur cœur. Ces Élémentaires d'Eau vivent désormais dans des souterrains inondés d'eau croupie. Créatures perverses, leur survie est liée aux moisissures et aux algues que l'on trouve un peu partout dans la Chtitcad. Ils ont décidé de contrecarrer les ambitions de Camélia afin de préserver leur habitat. Leur chef, Glyllan, est un magicien qui allie voies de l'Eau et des Ténèbres. Les anfoëbiens s'opposent constamment aux tentatives d'exploration des grottes des marécages. Camélia y a donc renoncé et a reporté ses efforts sur les souterrains de la Gadouille, où rôde **Ienâ**.

La fontaine qui dispense ses eaux curatives provient d'un ancien enchantement anfoëbien. De nos jours, cependant, l'eau saine représente une arme mortelle pour les anfoëbiens dégénérés. Ces derniers en interdisent l'accès avec l'aide de marauds.

Les anfoëbiens sont immunisés aux maladies des marécages. Pire, ils en sont des porteurs sains et contribuent à propager les épidémies.

Les nombreuses rumeurs rapportant la présence d'êtres mutants dans les marécages sont issues des rares apparitions d'anfoëbiens dégénérés. Dans Chtitcad, on les surnomme les « croupissants » et l'Archiduc doit faire face à leur regain d'agressivité. De nombreuses escarmouches ont déjà eu lieu. Seule la gouaille de l'Archiduc lui permet de garder bonne figure et de continuer à se déclarer le maître du quartier...

La Soucherie

Cet établissement représente l'une des rares implantations officielles des guildes dans ce fief. Affiliée aux Alchimistes, la Soucherie mérite largement sa réputation sulfureuse. Son installation dans les marécages n'est pas innocente, car les Alchimistes ont ainsi accès à une variété impressionnante de germes, de plantes et de spécimens. Idéalement, les recherches menées pourraient améliorer les conditions de vie des habitants du Rempart. Pourtant, tel n'est pas l'objectif de la Soucherie.

L'un des axes de recherche des Alchimistes, le plus dangereux, concerne l'optimisation des germes déjà présents. Si ce projet venait à aboutir, il permettrait d'obtenir un arme facile à produire, utilisable par l'un des camps du Rag'narok en milieu chaud et humide. Les Alchimistes testent les germes sur différentes souches afin d'être capables de contrôler leurs effets et, mieux encore, de les appliquer à une espèce en particulier.

Toutefois, le critère de l'espèce n'est pas assez restrictif. Car comment s'assurer par exemple qu'un germe prévu pour un Akkyshan n'infectera pas un Daïkinee ? Les Akkyshans se différencient par les transformations physiques qu'ils subissent pour se rapprocher de Lilith. Les Alchimistes sont donc en perpétuelle quête de souches akkyshanes variées afin d'effectuer un recensement le plus précis possible des variantes qu'offre le peuple d'Ashinân.

Le second axe de leurs recherches concerne l'exploitation de souches tirées des anfoebiens dégénérés présents dans les marécages. L'organisme de ces derniers est parasité par une variété de moisissure propre au Rempart. Les Alchimistes espèrent en tirer des germes virulents et des souches permettant de développer des défenses immunitaires contre ces mêmes germes. Ils sont prêts à payer une petite fortune pour l'obtention d'un croupissant dégénéré vivant.




La Taverne

Cet endroit où s'échangent tous les potins, les ragots et les rumeurs de Cadwallon constitue l'arme secrète de Camélia Orrrkk. Dame Allya, la tenancière, est en effet au service du Pair et utilise son commerce pour se tenir au courant de tout ce qui est important.

La Taverne est un pôle d'attraction à Rempart ; on y trouve pêle-mêle gredins, francs ligueurs, miliciens, ouvriers et sans-le-klû. Chacun sait qu'il y trouvera les dernières informations, quitte à devoir offrir une chope ou deux. Dame Allya est donc idéalement placée pour propager de fausses nouvelles ou avoir vent des dernières machinations des guildes cherchant à s'implanter dans le Rempart.

Pour la populace, elle est un personnage neutre, qui n'a jamais pris parti et ne veille qu'à maintenir son établissement. Nul autre que Camélia ne connaît la relation qui lie les deux femmes. Du moins presque, puisqu'il existe une personne qui a la lourde responsabilité d'assurer la navette entre la tavernière et le Pair. Il s'agit d'un jeune gobelin, **Coricidine**. Il a de bonnes raisons de se trouver dans Var-Nokkt, aux abords de la villa Orrrkk, tout en fréquentant la Taverne. Il possède d'ailleurs un contrat de service exclusif avec la famille Orrrkk. Ne sachant pas lire, il ne connaît pas la teneur des messages et, jusqu'à présent, a toujours fait preuve de discrétion et de fidélité.

La Taverne est un lieu très fréquenté par les francs ligueurs et Dame Allya sert souvent d'intermédiaire avec eux. Elle garantit ainsi l'anonymat de certains commanditaires. Tous ne peuvent pourtant pas utiliser ses services. Dame Allya se porte en effet toujours caution de la partie qu'elle représente. Par conséquent, elle n'accorde son aide qu'aux personnes qu'elle connaît. Elle a récemment été contactée par la Soucherie afin de trouver des « partenaires » prêts à fournir un Akkyshan possédant de nombreuses mutations ou un anfoebien dégénéré.



Les fouilles

La véritable situation quant aux fouilles opérées sous le fief est terriblement complexe, et la plupart des rumeurs sont erronées. En l'état actuel, au vu des privilèges des francs ligueurs, la famille Orrkrk tire en réalité bien peu d'avantages des richesses du sol. Et pourtant, il est vrai que Camélia offre une « prime d'investissement » aux ligues qui se présentent devant elle pour mener des fouilles. Mais pourquoi ? Après tout, en vertu de leur droit d'aînesse (cf. *Manuel des joueurs* p. 112), les ligues possèdent de fait tout ce qu'elles trouvent et le Pair n'a aucun droit sur ces trésors.

Néanmoins, cette prime est assortie d'un droit de préemption sur la vente de tout trésor ramené des souterrains du Rempart. Même si le prix de vente est alors minoré de la prime originelle, le fief n'a pas les fonds nécessaires pour acquérir les artefacts les plus précieux et les revendre ensuite.

Bref, cette opération représente un gouffre financier pour le clan Orrkrk, et certains de ses membres – Aldénor en tête – critiquent ouvertement Camélia.

L'objectif de cette dernière est pourtant simple : elle souhaite attirer les francs ligueurs dans son fief et faire du Rempart un vaste marché parallèle à l'activité des guildes. Les ligues viennent, s'installent et embauchent parfois de la main d'œuvre bon marché, ce qui permet d'améliorer le sort des habitants... et la fiscalité du fief, grâce aux taxes. Cette opération n'est pas encore couronnée de succès, car le marché parallèle se trouve concentré dans la Petite Klûne. En outre, les conditions de fouille sont particulièrement pénibles : le sol est trop meuble et les risques de glissement de terrain trop élevés. Cela n'arrête pourtant pas les fousseurs chiffonniers, ni les amateurs qui se sont lancés dans l'exploration avec l'espoir d'échapper à la misère ambiante. Attachés au respect de leurs privilèges, les francs ligueurs ont provoqué avec ceux-là de nombreuses échauffourées.



SECRETS DE FAMILLE

Beaucoup s'interrogent sur les liens qui unissent Camélia Orrkrk et Den Azhir. Quelles sont leurs relations exactes ?

Le clan et le Duc

Les liens unissant Camélia Orrkrk au duc Den Azhir sont peu connus. Lorsque Den Azhir prit contact avec elle, la famille Orrkrk était en pleine querelle de succession, après le meurtre du Pair par son épouse, Camélia elle-même. Den Azhir proposa à cette dernière une porte de sortie. En échange de son adoption, il lui offrait la protection et le soutien de sa ligue, le Cœur-Rubis, pour son accession au titre de Pair. Le pacte fut scellé, Den Azhir devint noble et Camélia devint Pair du fief.

Les rancœurs ne se sont jamais taries ; les Orrkrk n'ont pas oublié les pressions que Den Azhir et ses francs ligueurs exercèrent sur eux. Chantage, extorsion, corruption : aucun moyen ne fut de trop pour accomplir l'œuvre du futur Duc.

Den Azhir n'est donc pas autant redevable à Camélia que l'on pourrait le croire. Par fierté, les Orrkrk ne se sont jamais étendus sur le sujet.

Néanmoins, Den Azhir continue de porter un regard attentionné sur le fief, même s'il est lointain. Les guildes cherchent continuellement à s'ingérer dans les affaires du Rempart et Camélia n'est pas seule à l'origine de leurs échecs. Les francs ligueurs en sont également responsables. Et ils sont les agents les plus sûrs du Duc.

Aldénor Orrkrk

Le cousin de Camélia Orrkrk lui tient toujours rancune de l'avoir supplanté à la tête du fief. Depuis la nomination de Den Azhir, ses propos venimeux à l'encontre de Camélia n'ont cessé d'empirer. Il cherche constamment à saper l'influence de sa cousine, fomentant la discorde au sein du clan. Les rumeurs sur ses relations avec Achéron ne sont pas erronées. Depuis deux ans, il s'est acoquiné avec un conseiller rusé et maléfique : Azyriel de Vanth, membre mineur de l'une des maisons d'Achéron.

Au sein du clan Orrkrk, tout le monde le connaît sous le nom de « précepteur » Azyriel, sans se douter de ses origines. Et en effet, Azyriel fait office de tuteur auprès de certains enfants du clan. Des enfants qu'il peut influencer à loisir, préparant ainsi la nouvelle génération du clan à servir les Ténèbres.

Aldénor et Azyriel travaillent d'arrache-pied à contrecarrer tous les efforts de Camélia. Ils sont notamment à l'origine des rumeurs sur d'éventuelles rencontres entre Camélia et l'Archiduc.

L'arrivée d'Azyriel a eu d'autres conséquences. Bien qu'il vive dans la villa Orrkrk à Var-Nokkt, il se rend souvent au Rempart, afin d'exécuter de sombres sacrifices à la grandeur des démons tutélaires de sa maison. Quinze habitants ont déjà été retrouvés avec les yeux et le cœur arrachés. Azyriel fréquente souvent la place des assises, sous un déguisement, afin de repérer ses futures proies. Les meurtres ont attiré l'attention de la milice et de l'organisation des guenilles, qui supposent chacune que le meurtrier dort sur la place, mais sans être parvenues à obtenir plus d'informations.

Le reste du temps, Azyriel fréquente assidûment le Temple des plaisirs, où il peut satisfaire ses appétits déviants en toute tranquillité.



POLITIQUE

Jusqu'ici, les complots ont été épargnés à la famille Orrkrk grâce à deux atouts : la misère du fief et le prestige de Den Azhir, fils adoptif de Camélia. Mais alors que des projets de rénovation se dessinent et que l'influence du Duc à Rempart semble bien tenue, les Orrkrk devront bientôt faire face à de nombreuses difficultés.

La menace des guildes

Pleinement conscientes que leur influence dans le fief n'est pas à la hauteur des possibilités, les guildes se sont lancées dans différentes opérations d'implantation. Les guildes de haute main ont toutes proposé leurs services à Camélia Orrkrk : fonds d'investissement pour les Usuriers et les Orfèvres, projets immobiliers pour les Architectes, aide militaire pour les Lames...

Camélia a tenu bon jusqu'à présent, en privilégiant le dialogue avec l'Archiduc et en cherchant à attirer les ligues afin que celles-ci investissent dans le Rempart.

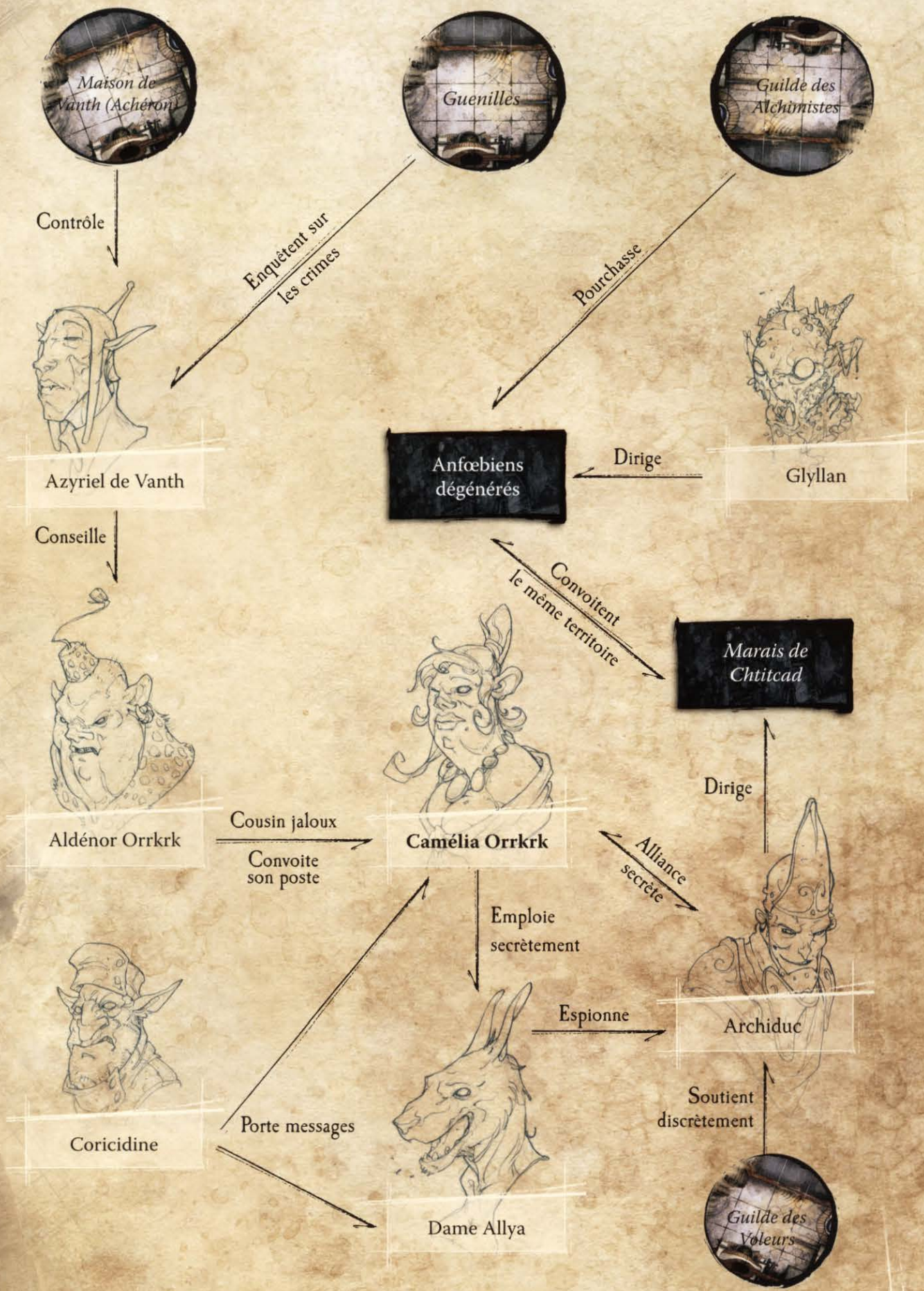
Seules deux guildes tirent leur épingle du jeu : celle des Alchimistes par le biais de la Soucherie et celle des Voleurs grâce à l'Archiduc (qui possède bien plus de relations avec elle que les rumeurs ne l'admettent). Pour l'instant, les Voleurs soutiennent activement l'Archiduc dans la défense de son territoire, que ce soit contre les anfoëbiens ou contre les projets des autres guildes.

Toutefois, certaines guildes sont prêtes aujourd'hui à embaucher des francs ligueurs pour agir discrètement et efficacement : mesures de rétorsion contre l'Archiduc, espionnage de la Soucherie, acquisition discrète de certaines propriétés...

Le soutien des francs ligueurs

S'il existe une chose sur laquelle Camélia Orrkrk peut compter, c'est le soutien des ligues. En effet, le prestige du Duc dans leurs rangs a naturellement rejailli sur celle qui permit son accession à la noblesse. Les francs ligueurs gardent par conséquent un lien affectif avec Camélia. Cela explique que, malgré le peu d'intérêt du plan d'exploration des souterrains, certains francs ligueurs continuent de répondre présents. Hélas, les guildes proposent désormais des sommes fort intéressantes pour recruter des ligues. Il n'est donc pas improbable que les temps prochains voient naître une grande tension parmi les francs ligueurs, avec des oppositions armées à l'arrière des échoppes.





Contrôle

Enquêtent sur
les crimes

Poursuive



Azyriel de Vanth

Anfoebiens
dégénérés

Dirige

Gyllan

Conseille

Convoient
le même territoire

Marais de
Chtitcad



Aldénor Orrkrk

Camélia Orrkrk

Cousin jaloux

Convoite
son poste

Dirige

Alliance
secrète

Emploie
secrètement



Archiduc

Espionne

Soutient
discrètement



Coricidine

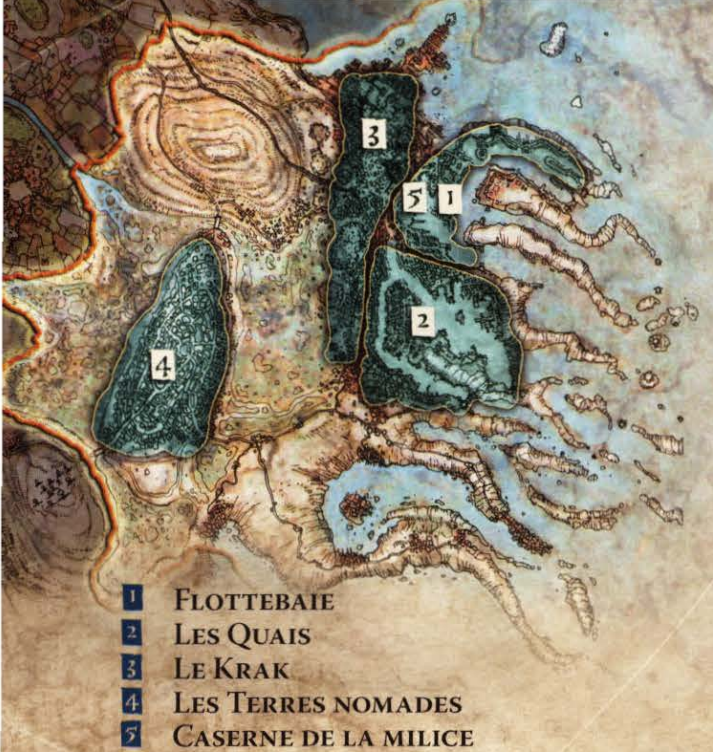
Porte messages



Dame Allya



Gilde des
Voleurs



- 1 FLOTTEBAIE
- 2 LES QUAIS
- 3 LE KRAK
- 4 LES TERRES NOMADES
- 5 CASERNE DE LA MILICE

K—Les Secrets du—

KRAKEN

Maintenir le cap

PAIR : Bismuth de Kraken d'Odazzur

POPULATION :

- Elfe : Rare
- Gobelins : Commun
- Humain : Commun
- Nain : Peu commun
- Ogre : Rare
- Orque : Peu commun
- Wolfen : Peu commun

ATTITUDE DOMINANTE : Opportunisme

FOI : 🌱 +2, 🌊 +1



Si tous les fiefs cultivent à loisir leur singularité au cœur de la Cité franche, le Kraken forme quant à lui une véritable ville dans la ville. Enclave excentrée propice au commerce et aux échanges, le port rassemble à lui seul les multiples visages de la vie cadwée : autorité dans le quartier des quais, magouilles et manigances dans celui de Flottebaie. Son éloignement le tient à distance des hautes sphères et ses conflits sont souvent perçus dans la ville haute comme autant de questions provinciales de peu d'intérêt.

Pour autant, les régisseurs des ligues ne s'y trompent pas et mandent fréquemment les ligues dans le port afin de veiller au grain, car le Kraken est aussi une voie d'accès privilégiée à Cadwallon. Seule l'histoire, relativement paisible, de la baie et la pugnacité des gobelins expliquent que peu d'attaques aient jamais été menées par ce front, si ce n'est l'assaut de 832 qui vit anoblir Bismuth Jambenbois. Depuis ces événements, les de Kraken ont quitté la flibuste pour se sédentariser sur les contreforts des récifs ; personne n'est dupe cependant et les échanges nocturnes sont encore légion à quelques encablures de la côte.

INTRIGUES

La piraterie

Si l'idée de Vanus avait été de mettre un terme à la piraterie aux alentours de Cadwallon, son plan n'a réussi que partiellement. Les flibustiers gobelins ont, en effet, réagi de la façon la plus anarchique à l'anoblissement de Bismuth Jambenbois. Certains se sont ralliés au nouveau Pair et ont formé avec lui les bases de l'administration du port autour de la Capitainerie et de la Tour à l'envers. D'autres ont continué leurs trafics tout en prenant une distance respectueuse avec le fief et ont formé des équipages disparates vite rejointes par des Cadwës de toutes origines. Après avoir pratiqué la piraterie sur les récifs quelques décennies, les bandes se sont dispersées une à une à cause de la maigreur du butin et de la croissance du port. Peu d'entre elles, cependant, ont renoncé au code des pirates. Des petits groupes de « flibustiers » hantent ainsi le fief, arborant parfois le célèbre drapeau des frères de la côte, même si certains de leurs membres ne sont jamais montés sur un rafiote de leur vie. Ils mettent toutefois un point d'honneur à cultiver la gouaille de gobein et à arborer les signes distinctifs de leur fraternité avec force perroquets, jambes en bois et crochets. En pratique, rien ne les distingue de la plupart des maraudeurs croisés en ville basse. Beaucoup se fient à d'anciennes cartes, vendues à prix d'or dans les tavernes du Gosier, pour s'en aller chercher les trésors enfouis par les anciens pirates dans les criques voisines de Cadwallon, donnant lieu à des expéditions rocambolesques.



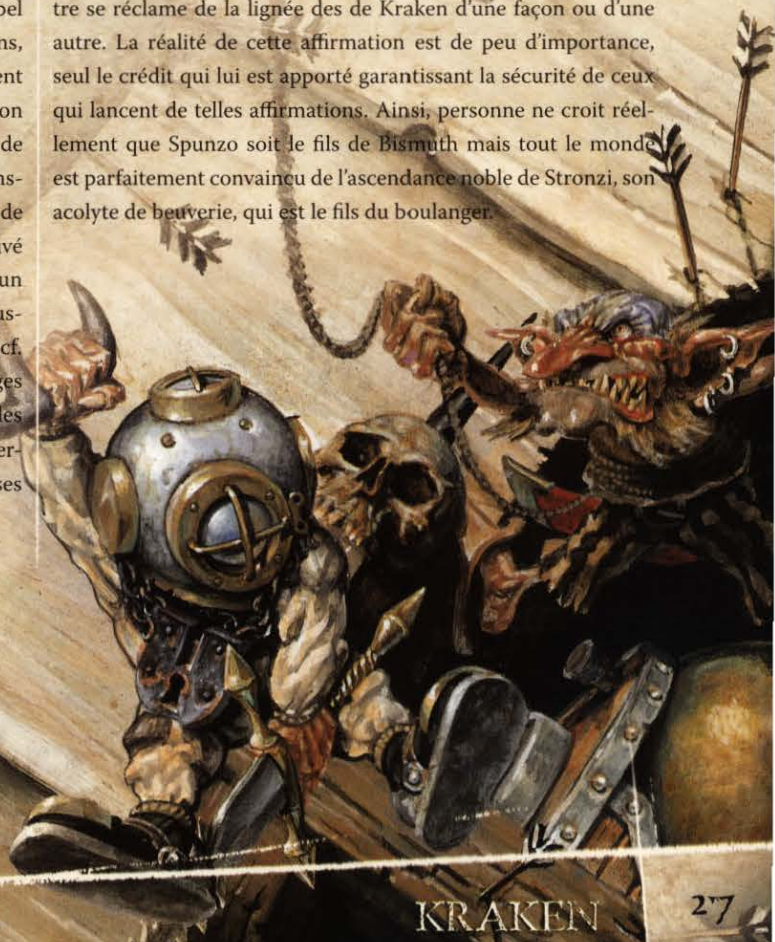
Le Kraken

Les gobelins parvenus à destination en 255 ont implicitement abandonné leur recherche du Kraken en décidant qu'ils l'avaient trouvé dans la forme de la côte. Le Kraken, pourtant, existe bel et bien ! Il dort d'un sommeil profond depuis plus de mille ans, à une profondeur incommensurable, sous les récifs qui bordent Flottebaie. Nul dans le fief ne connaît son existence à l'exception de **Palm de Krek** qui a étudié la faune marine pour le besoin de ses créations. Il a longtemps soupçonné la proximité du monstre sans savoir où le dénicher en raison du nombre stupéfiant de poulpes dans la baie à proximité immédiate du port. Il a trouvé une piste en mettant la main sur un ancien journal de bord d'un navire de la flottille de l'an 255 qui faisait état de fosses sous-marines. Avec l'aide de l'équipage du sous-marin le *Kalistro* (cf. *Secrets* volume 1), Palm de Krek a pu récolter des témoignages récents de l'existence de la créature. Il est prêt à déboursier des sommes astronomiques pour toute nouvelle information concernant l'animal et tente, à l'occasion, de lancer un groupe sur ses traces... Les malheureux ne reviennent jamais.

SECRETS DE FAMILLE

Les de Kraken ont toujours eu une descendance abondante, dans les liens du mariage ou en dehors. Bismuth Tête dure, le père de Bismuth Torcol, a ainsi eu quantité de maîtresses d'un soir ou d'une heure, tout en nouant trois histoires solides : avec sa femme Amonia la Purpurine, avec Annie la Perruche, sa courtisane officielle, et enfin avec sa propre fille Botti Face-Rouge. Son fils, héritier désigné à la suite d'une guerre de succession effrénée, a lui aussi sacrifié à la tradition familiale en multipliant les aventures, anecdotiques pour la plupart. Deux toutefois ont été plus sérieuses ; la première l'a uni à Jocria la Bascule. Pour le malheur de Bismuth, le fruit de cette relation est un truand du port, proche de la mendicité, que les Cadwës nomment Spunzo. La seconde l'a lié à une mystérieuse gobeline masquée que le Pair n'a jamais pu identifier. Avec cette dernière, il a eu deux enfants, qui se sont révélés profondément corrompus et mauvais. Ils font actuellement partie de la pègre du fief. La mystérieuse gobeline masquée est en réalité un goblin transformiste nommé le Zoukhoï Bleu (ZKB) dans les milieux autorisés. Agent au service des Usuriers, ZKB a simulé la grossesse pour fournir au Pair deux jeunes gobelins, sélectionnés en raison des divinations faisant état de leur gloire future au service du crime et du désordre. ZKB a quitté le Kraken après sa « grossesse » et vit maintenant dans les abords de Cadwallon, allant de mission en mission pour ses maîtres.

Il est difficile de faire la part des choses car un goblin sur quatre se réclame de la lignée des de Kraken d'une façon ou d'une autre. La réalité de cette affirmation est de peu d'importance, seul le crédit qui lui est apporté garantissant la sécurité de ceux qui lancent de telles affirmations. Ainsi, personne ne croit réellement que Spunzo soit le fils de Bismuth mais tout le monde est parfaitement convaincu de l'ascendance noble de Stronzi, son acolyte de beuverie, qui est le fils du boulanger.





Ce secret est à la fois totalement inconnu et parfaitement évident pour qui observe attentivement Oklair : sa peau bleu-gris et son regard glacé témoignent mieux que nulle histoire de ses origines extérieures. Exilée parmi les exilés, Oklair devient peu à peu une Cadwëe, perdant de vue ses objectifs et ses buts initiaux pour se fondre dans les luttes intestines et la recherche du pouvoir. Pire, elle s'est attachée à son mari goblin et oublie chaque jour un peu plus le Concordat perdu aux mains de ses ennemis. Elle compte néanmoins sur ses alliés et, avec l'aide de magiciens, elle stocke des gemmes en quantité le long de la route des Vouivres ; l'arsenal qu'elle a constitué, renforcé par les machines de Méthanol, ferait bondir la justice ducale. Elle a établi des liens avec des groupes de gobelins de l'archipel de Zoukhoï, louant leurs services pour espionner les Ghiéron avec le plein accord de son mari, le Pair, qui est éperdu d'admiration pour elle.

Oklair d'Odazzur

Nombreux sont ceux qui ont cherché en vain à retracer la généalogie d'Oklair d'Odazzur. On lui prête volontiers une nourrice adoptive dans la ville haute mais nul ne peut le vérifier. Oklair est apparue un matin et s'est dirigée tout droit vers le port où elle a rencontré fortuitement celui qui allait devenir son mari. En réalité, elle n'est pas une gobeline mais un Élémentaire qui a été temporairement lié sous cette forme. Elle est née des eaux, dans un dernier sursaut des forces exilées du Concordat d'Anfœbia pour tenter de détruire l'influence des Ghiéron et de restaurer la grâce et la puissance de son Royaume. Elle n'a aucun intérêt pour le fief ni pour la ville et n'existe que pour triompher de ses anciens ennemis. Avec le temps, elle a néanmoins réalisé que cette lutte impliquait de restaurer la puissance du fief et d'y faire régner l'ordre minimal nécessaire à sa vengeance. Serait-ce que même les Élémentaires succombent à la destinée de Cadwallon ?

Amiral Mutule l'Ancrier

L'Amiral n'a jamais digéré la victoire de Bismuth de Kraken et jalouse son pouvoir depuis sa nomination à la tête du fief. Il a noué des accords secrets avec les Nochers pour partager avec eux les fruits de la contrebande, noyés et blanchis dans la pape-rasse de la Capitainerie. Il se considère comme le véritable Pair du fief et méprise ouvertement Bismuth. Il a formé avec des trolls de guerre une armée qui lui est dévouée et ne reconnaît que son autorité ; il tente d'asseoir son pouvoir avec l'aide des bandes de « flibustiers » du port. Mutule persiste à raisonner en pirate, ne dépassant jamais la dimension des traficotages et des plans sur la comète. Les Nochers le roulent dans la farine comme un goujon et le Pair n'ignore rien de ses critiques et de ses visées mais laisse faire par respect fraternel – et un peu par crainte des trolls de guerre.

Le Poulpe

Fils naturel de Bismuth Tête dure et de sa fille, Botti Face-Rouge, **Nito le Poulpe** est doté d'un sens de l'honneur inhabituel pour un gobelin. Enfant, il prêtait ses fourbis à ses camarades de jeu et se ruait au secours des gniards opprimés. En grandissant, il a vite compris les jeux de pouvoir entre ligues, guildes et fratrines et s'est toujours tenu soigneusement à l'écart. Devenu détective privé, il arpente les ruelles du port en cherchant à renforcer ses dossiers et ses présomptions pour agir dans l'ombre le jour venu. En raison de sa naissance incestueuse, personne ne sait que le Poulpe est le fils de Bismuth Tête dure et lui-même ne tient pas à ébruiter la chose. Un cartomancien a prédit à Nito le Poulpe qu'il serait le prochain Pair du Kraken. Il a noué une relation amoureuse avec Son Altesse Sérénissime Nitrate d'Odazzur de Kraken (la fille de son demi-frère, par conséquent), preuve que la prédiction peut avoir un fond de vérité puisqu'elle a été choisie pour devenir l'héritière unique de Bismuth de Kraken Torcol.

S.A.S. Nitrate d'Odazzur de Kraken

La princesse Nitrate est l'enfant chéri d'Oklair d'Odazzur. Née hors des liens du mariage d'un premier lit inconnu, Nitrate a été adoptée par le Pair lorsqu'elle sa mère a convolé avec lui en justes noces. En réalité, Nitrate est, tout comme sa mère, une créature du Royaume de l'Eau. Son père était un puissant Élémentaire exécuté lors de la chute des siens face aux forces du Concordat. Pis que sa mère, Nitrate montre une apparence glaciale et une morgue démesurée. Cette arrogance n'est qu'un masque qui dissimule une profonde sensibilité. Bien près de se trahir et de montrer ainsi son inaptitude au pouvoir tel que Bismuth Torcol et Oklair d'Odazzur le conçoivent, elle a décidé d'opter pour cette façade et de se maintenir ainsi au premier rang de la succession. Sa mère, qui voit en elle les qualités du Royaume, la chérit et la place très au-dessus des mortels qu'elles côtoient toutes deux. En privé, mère et fille communiquent dans la langue de la houle, celle des Élémentaires d'Eau. Son titre ronflant, qui lui a été octroyé par sa mère, laisse pantoises les autorités ducales qui sont tentées de sévir pour mettre fin à cette revendication absurde.

Le Mitron et Poulbo de Kraken Tête-en-pioche

Les deux enfants de Bismuth Torcol et de la gobeline masquée sont devenus les pires malfrats du port. Ils se sont terrés à Crache-cendre d'où ils dirigent ensemble des bandes éparées de criminels et d'assassins officiant en toute illégalité au nez et à la barbe des Nochers. Ce sont les Nochers qui ont exigé les travaux de terrassement et de reconversion actuellement menés à Crache-cendre, mais le chantier est souvent interrompu par des meurtres sanglants. Pire encore, en commençant à excaver les lieux, les Nochers ont mis à jour des passages que les malfrats explorent au mépris des droits des ligues franches. Ils imaginent leur situation comme une façon détournée de marcher dans les traces de leur père supposé en s'occupant, pour leur part, des crimes les plus vils et les plus bas. Le Pair laisse faire, notant avec plaisir l'influence de ses deux « rejetons » sur les Nochers et les ligues.

POLITIQUE

Du rifi sur les Vouivres

Les visées expansionnistes d'Oklair d'Odazzur se heurtent à la sérieuse résistance des Ghiéron le long de la route des Vouivres. Personne ne songe que les manœuvres des Ghiéron puissent donner lieu à un vrai conflit et les Cadwës se moquent de ce déploiement de force. Ils ont tort car Oklair d'Odazzur a déjà rassemblé des troupes dans le but d'en venir à une véritable confrontation militaire. Elle a fait creuser des passages en prolongeant les anciens canaux engloutis du port et tente d'y acheminer toute l'aide dont elle peut disposer. Des machines de guerre démontées et des gemmes d'Eau en grande quantité ont déjà été stockées non loin de la route, et les espions des deux camps ont pris bonne note du sérieux des intentions réciproques. C'est précisément sur le terrain privilégié des Ghiéron, celui des Éléments, qu'Oklair a décidé de porter le fer et le combat qui s'annonce promet de nouveaux tremblements de terre et inondations dans la ville.



Les grèves des Nochers

Les Nochers sont tout autant les maîtres du fief que les de Kraken. Ils disposent avec les entrepôts de la gare et le dépôt des quais de deux centres de communication ; ils tiennent en outre les voies de transit par l'entremise de l'Amiral Mutule l'Ancrier, qui est un de leurs agents. Leur soutien ou leur désaccord peut provoquer l'instabilité du fief tout entier et c'est grâce à leur seule intervention que l'actuel Pair, Bismuth de Kraken Torcol, a pu accéder au pouvoir en 988 et se maintenir en vie. Nulle part ailleurs leur guilde ne possède un aussi fort ascendant, ce qui ne manque pas de provoquer l'inquiétude des ligues. Le véritable contre-pouvoir à leur soif de contrôle est toutefois exercé par les autorités ducales. Les Nochers doivent composer avec et faire profil bas s'ils souhaitent voir se poursuivre la situation actuelle et en tirer le meilleur profit. Toutefois, le mariage de Bismuth de Kraken Torcol avec Oklair d'Odazzur, forte de l'aide de ses alliés élémentaires, menace de mettre fin à leur mainmise. Une guerre discrète a d'ores et déjà commencé entre les séides des Nochers et les forces de la nouvelle épouse du Pair, directement issues des Royaumes inachevés. Bismuth se terre au plus profond de la Tour à l'envers en couinant affreusement dès qu'il est fait mention de cette lutte devant lui et s'est, de fait, placé hors-jeu dans le conflit qui met les canaux à feu et à sang.

En réponse, les Nochers recourent à des grèves localisées pour s'assurer de voir la populace du port et des quais les entourer. Ces grèves, qui n'ont pas d'autre but que celui de voir affluer quantité de témoins gênants pour les créatures d'Oklair d'Odazzur, sont organisées en quarts selon un schéma inspiré de la marine pour assurer une présence constante. Pour l'instant, aucun des deux camps n'a pris le dessus, mais il semble évident que les heures de gloire des Nochers sont comptées dans le port, et ce d'autant plus que les petits contingents venus de Zoukhoï pour épauler Oklair d'Odazzur savent agir plus discrètement que les Élémentaires.

Les vapeurs de Flottebaie

Le quartier de Flottebaie, siège du chantier naval et de la guilde des Arsenaux, se trouve lentement rongé par l'influence naissante d'une toute nouvelle conspiration dirigée, non contre l'une ou l'autre des forces de Cadwallon, mais vers les enjeux de lointains combats.

À la faveur de la nuit, les Druons soutenus par les Usuriers y sèment troubles et désolation dans l'espoir de prendre le contrôle des hangars et des rades d'où pourraient jaillir des expéditions vers le continent d'origine des humains. Dans ce dessin, les Usuriers ont fait main basse sur les fumoirs. Là, ils proposent des substances dangereuses qui maintiennent les marins keltois dans l'hébétéude et la passivité. Les passants étrangers au quartier constatent l'apathie de ses habitants les plus démunis ; ils s'inquiètent de l'atmosphère opiacée que les habitués ne remarquent plus.

Annie la Perruche †



Amiral Mutule
l'Ancrier

Bismuth Tête dure †

Botti Face-Rouge †



Bismuth de Kraken
d'Odazzur (Torcol)

Amonia la Pupurine †

Naissance du Poulpe

Bismuth Tête dure †

Botti Face-Rouge †



Nito le Poulpe



Le Zoukhoï bleu

Jocria la Bascule †



Bismuth de kraken
d'Odazzur (Torcol)



Okclair d'Odazzur



Poulbo de Kraken
Tête-en-Pioche



Spunzo



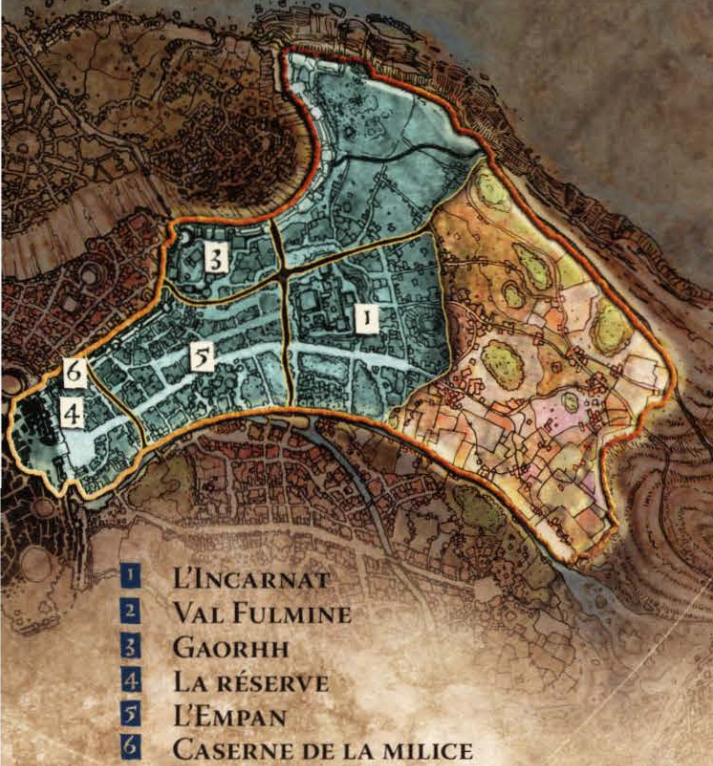
Nito le Poulpe



Son Altesse Sérénissime
Nitrate d'Odazzur
de Kraken



Le Mitron



- 1 L'INCARNAT
- 2 VAL FULMINE
- 3 GAORHH
- 4 LA RÉSERVE
- 5 L'EMPAN
- 6 CASERNE DE LA MILICE

O—Les Secrets d'— GROKHX

Sang et fracas

PAIR : Kurn Khaurik Argam

POPULATION :

- Elfe : Rare
- Gobelin : Commun
- Humain : Commun
- Nain : Commun
- Ogre : Commun
- Orque : Rare
- Wolfen : Peu commun

ATTITUDE DOMINANTE : Discipline

FOI : ☉+3 🌙+2

La nature duale des ogres, à la fois sanguinaires et loyaux, marque la vie du fief, autant dans ses activités quotidiennes que dans ses affaires occultes.

INTRIGUES

Les jardins de sang

Les souterrains de l'Incarnat renferment une salle secrète chargée en énergie magique. Hecir Baffe et Nyeh Baffe se sont emparés du lieu. Ces deux frères sont prêtres d'Hyffaid, le dieu de la vie et du sang des ogres. Ils prêchent une doctrine extrémiste : pour devenir immortel, les ogres doivent embrasser la soif de sang qui les anime !

Le rite d'initiation de la secte implique de dévorer son parrain (ou un autre proche) pour marquer l'accession à la liberté dans le sang. En accomplissant cet acte, les fidèles augmentent leurs capacités physiques, à condition de dévorer très régulièrement de la chair encore fraîche d'êtres doués de raison et de préférence enchantés. Les membres de la secte ont donc pris pour habitude d'enlever les créatures féeriques les plus vulnérables, les faunes et les follets. Les victimes, inconscientes ou mortes, sont ramenées au temple pour être découpées et dévorées par les fidèles.

Le temple souterrain est en fait situé sur un ancien lieu mystique où les ophidiens faisaient jadis de nombreux sacrifices. L'influence des Ténèbres y est encore puissante et le lieu tout entier est devenu un artefact : la Bouche-qui-dévore. Cet artefact a une affinité avec la nature sanguinaire des ogres et influence l'esprit et les rituels des deux prêtres. Ces derniers ont maintenant une douzaine de fidèles. Le temple est le théâtre d'orgies cannibales.



Les frères Baffé ont en outre commencé à semer des « jardins de sang ». En enterrant les restes de certains de leurs repas impies et en arrosant la terre de sang, les frères ogres influencent la croissance des bosquets féériques. Ceux qui sont ainsi modifiés ne sont plus aussi inoffensifs qu'il y paraît : les plantes rouges qui y poussent sont nuisibles, coupantes, vénéneuses ou carnivores. Ces végétaux magiques et maléfiques collaborent avec les membres de la secte, capturant et dissimulant des victimes. Et le pire est que la mutation néfaste des jardins de sang se transmet lentement aux bosquets voisins.

Le phénomène des jardins de sang n'est pas passé inaperçu : les Couturiers, qui s'étonnent de ces nouveautés, ont adapté ces tendances et ces couleurs plus agressives à leurs dernières créations. Les paisibles mogres, dont la rêverie est troublée au voisinage de ces végétaux en nuances de rouge, ont compris qu'il y avait quelque chose d'insolite dans ces bosquets. À part Uune qui devise volontiers avec les habitués de la nécropole, aucun mogre n'a toutefois pris la peine de partager ses inquiétudes avec qui que ce soit.

De plus en plus puissante et organisée, la secte se développe : ses prêtres organisent des attaques contre des miséreux isolés. Ils prévoient également de profiter des combats entre bandes rivales dans Pétropolis pour enlever des fuyards ou s'emparer des blessés abandonnés sur place. L'augmentation des attaques et l'aide des jardins de sang contribuent à augmenter la puissance de la Bouche-qui-dévore et à renforcer le culte. Les exactions de la secte devraient être bientôt remarquées par des francs ligueurs attentifs ou toute autre faction de Cadwallon.

Trafic et influence

La guilde des Lames fait face à un grave dilemme : ses dirigeants ont découvert qu'une partie de ses membres, de connivence avec les tanneurs de l'Étoffe et un membre haut placé de la famille du Pair, a organisé un trafic illégal : la roue à aubes qui flanque l'Étoffe est arrêtée la nuit pour permettre à une flottille de circuler discrètement avec ses marchandises. Ainsi, grâce à une dizaine de bateaux, des armes sortent du fief sans passer par les paperasseries et droits de guilde habituels. Des entrepôts ont été aménagés dans les caves inondées de l'ancien fort qui abrite le marché aux tissus. Les dirigeants des Lames hésitent sur l'attitude à adopter :

- S'ils dénoncent le trafic, les conséquences seront néfastes pour leur position dans le fief. Or leur situation est déjà difficile puisque le Duc s'est attaché à remettre en cause leurs avantages ;
- S'ils reprennent le trafic à leur compte, l'organisant mieux et essayant d'en augmenter les profits, l'opération, lucrative pour une poignée d'individus, serait trop marginale pour justifier une telle prise de risques.

Écartant ces deux approches, les maîtres des Lames ont choisi une troisième solution : liquider discrètement l'opération. En embauchant des agents indépendants, mais fiables, ils cherchent à faire disparaître les témoins et à démanteler l'essentiel des activités. Si le trafic est stoppé et que les liens le rattachant aux Lames sont détruits, l'essentiel sera réglé. Si la guilde pouvait également en tirer des preuves pour faire chanter les autres responsables du trafic, l'opération serait d'autant plus réussie. Car les Lames ignorent l'identité exacte du noble impliqué (Dame Polibe, une tante de Kurn).

Les ordres d'en-Haut

Une faction d'acrobates s'est installée dans Ogrokh : Ceux d'en-Haut se spécialisent dans la connaissance des toits, des passerelles et des terrasses perchées de la cité. Férés de haute-voltage, ces casse-cous ont été rappelés à l'ordre par les Voleurs : plutôt que de s'affilier à leur guilde, Ceux d'en Haut ont abandonné leurs activités illégales et se sont alliés à Khark Khaurik Argam. En échange de sa protection, ils lui servent de coursiers, d'éclaireurs et d'espions dans la cité, si bien que les troupes du fief ont désormais pris l'habitude de ne pas contester les ordres « qui viennent d'en-Haut » déposés par un discret grimpeur vêtu de noir ou lancés par une funambule suspendue dans le vide entre deux bâtiments.



SECRETS DE FAMILLE

Depuis la mort mystérieuse du Pair Urakh Khaurik Argam, retrouvé à moitié dévoré dans une ruelle (officiellement victime d'un « accident »), la famille dirigeante d'Ogrokh s'est entredéchirée. L'intervention directe du Duc a écarté Dazomet du pouvoir. Cela a suffi à faire sortir Kurn, le Pair, de la stupeur dans laquelle il restait plongé, mais cela n'a en revanche pas resserré les liens de la famille. Malgré les efforts fédérateurs de Khark, l'oncle vétérinaire de Kurn qui dirige le Man-An-Org et gère les affaires courantes du fief, trois camps s'opposent ouvertement.

Les loyalistes

Cette faction est la plus importante de la famille. Opposés aux changements mis en place par Dazomet, ces ogres traditionnalistes se réjouissent que le goblin ait été écarté du pouvoir. Ils veulent que les choses reprennent leur cours et espèrent renouer des liens privilégiés avec les Lames. Les loyalistes pensent que le fourbe parrain a commandité l'assassinat d'Urakh, et ils entendent que justice soit faite. Ils sont cependant conscients que, à trop vouloir faire accuser le parrain de leur Pair, ils risquent de provoquer des changements qui détruiraient le statu quo qu'ils recherchent tant. Par conséquent, ils se contentent de nuire à Dazomet autant qu'ils le peuvent, en espérant que, tôt ou tard, ses manigances causeront sa perte.

La chef de file des loyalistes est **Danka Khaurik Argam**, la cousine de Kurn, une opulente ogresse dont les cinq fils travaillent pour les Lames. Elle peut compter sur le soutien solide de l'ekzal du fief : Gumt Blatenstuker. Ce nain laisse souvent son mépris pour les gobelins le guider bien plus que sa loyauté envers le Pair.

Les réformateurs

Cette faction minoritaire soutient les changements amorcés par Dazomet, sans forcément approuver ses méthodes. Les réformateurs soupçonnent la guilde des Lames d'avoir commandité l'assassinat d'Urakh car ce dernier contrariait l'expansion de la guilde en refusant de lui céder de nouveaux terrains autour de l'Empan. Ils estiment que la famille dirigeante d'Ogrokh doit à tout prix lutter contre la guilde et entendent préserver les intérêts du Pair, en reprenant la main dans les affaires commerciales. En cela, ils pensent que Dazomet doit revenir aux côtés de Kurn dans un rôle de conseiller. Certes, Dazomet devra faire amende honorable pour ses actes, mais en servant la famille il pourra prouver que ses intentions étaient louables. Certains réformateurs extrémistes affirment que, sans Dazomet, Kurn aurait peut-être été lui aussi assassiné.

Le chef de file des réformateurs est **Sire Azégon Frunvel**, un magicien d'Alahan qui a épousé Dame Polibe, la sœur cadette d'Urakh. Évidemment, Dazomet lui-même renforce du mieux qu'il peut les initiatives des réformateurs.

Les bâtisseurs

Libéré de l'emprise de son parrain, Kurn a professé ouvertement sa méfiance envers les courtisans et autres renards de la politique. Il a demandé à son parrain de se retirer de la vie publique, mais il n'a engagé aucune poursuite à son encontre et lui a pardonné : Kurn a compris que Dazomet n'était pas responsable de la mort de son père.

Au grand désarroi de tous, Kurn refuse de trancher entre les deux principaux camps de sa famille. Après les mois qu'il a passés plongé dans une torpeur imbécile, il a repris ses esprits ; il en a toutefois conservé un certain mysticisme. Le Duc lui a envoyé des précepteurs. Parmi eux, **Jaahn Hurlegraine**, une charismatique chanteuse de la destinée, a su gagner sa confiance. En sa compagnie, le Pair passe de longues heures dans les quartiers populaires d'Ogrokh, ce qui plonge l'ekzal du fief dans une rage noire.



Inspiré par une vision, Kurn a rassemblé toute une équipe d'artisans, qui arpente le fief en son nom et travaille à rénover et construire des habitations pour les plus démunis. Appelé simplement « les bâtisseurs », ce groupe proche des chantres de la destinée obéit fidèlement au Pair. La famille s'inquiète de ce comportement. Certains craignent que les drogues que Dazomet lui a fait prendre pendant si longtemps n'aient affecté durablement son esprit. On murmure que Kurn aurait « tourné mogre ».

Kurn n'est pas fou. Il veut seulement affirmer son indépendance. Il écoute les conseils de Jaahn, sans les suivre aveuglément, et assume l'essentiel de ses responsabilités avec fermeté et sagesse. Kurn n'a que peu de soutien dans sa famille. Tous pensent que le jeune Pair se perd dans des lubies inoffensives, alors qu'il a une vision politique claire : il veut privilégier la justice pour tous au détriment des profits de quelques-uns. Et il refuse d'investir l'ensemble des ressources du fief dans des projets militaires. En outre, contrairement à beaucoup de nobles, il se soucie peu des mondanités et du protocole entretenu par les hérauts de la félicité.

Sur ordre du Duc, Khark soutient Kurn, mais il rechigne à rediriger le fief vers autre chose que l'art de la guerre. Il oriente donc les bâtisseurs vers des positions stratégiques ou des points militairement importants. Mais, à moins de percevoir un élan populaire derrière les projets du Pair, il risque d'abandonner Kurn au profit des loyalistes.

POLITIQUE

Outre les dissensions de la famille Khaurik Argam, l'importance militaire d'Ogrokh en fait un enjeu stratégique pour bien des factions.

On y trouve également une faction anti Var-Nokkt menée par Korang « Gheiminr » Var-Nokkt.

L'ombre du Griffon

Le responsable de la mort d'Urakh est Iraem, l'ambassadeur d'Akkylannie. Depuis toujours, le Griffon attise discrètement le conflit entre les Khaurik Argam et les Lames. Il a favorisé l'introduction de Dazomet comme parrain de Kurn. Une fois en place, il n'a pas fallu longtemps pour que le cupide goblin se laisse corrompre par les Lames. L'Akkylannien a ensuite fait en sorte qu'Urakh découvre la corruption de Dazomet et lui demande des explications.

Ce sont ses thallions qui ont assassiné Urakh et drogué Dazomet, lequel s'est réveillé près du cadavre du Pair couvert de morsures minuscules. Dazomet est honnêtement persuadé que le dieu Rat lui-même est intervenu pour le sauver du Pair. Craignant la vengeance de Kurn, il a préféré le droguer pour préserver son influence. Convaincu que la guilde des Lames l'a trahi, le goblin a ensuite employé tout son pouvoir pour affaiblir l'influence de ses anciens alliés.

L'ambassadeur d'Akkylannie a par ailleurs informé Den Azhir de la situation, en suggérant que le meurtre du Pair était sans doute une manipulation des Lames. Depuis, non seulement Den Azhir a-t-il provoqué l'émancipation de Kurn, mais il compte en outre, en accord avec les clans, contrecarrer la progression des Lames. Prochainement sera promulgué un nouvel impôt pour assurer l'effort de défense de la cité, impôt prélevé selon la surface occupée par chaque organisation... Dans le même souci, un franc marché des armes sera instauré pour permettre aux forgerons d'écouler directement un dixième de leur production sans passer par les Lames.

En soufflant sur les braises, l'ambassadeur d'Akkylannie veut affaiblir la puissance de Cadwallon tout en tirant vers le bas le marché des armes. Et en incitant le Duc à œuvrer contre la guilde, il espère récupérer des alliés et une influence plus grande.

Manœuvres militaires

S'il semble éloigné de la vie politique, Dazomet n'en est pas pour autant retiré des affaires. Il ne se cantonne pas à la construction de son palais. Le goblin a compris que les savoir-faire développés sur le Champ de tir étaient précieux et uniques et il a décidé d'en faire le commerce. Pour cela, il a recruté une trentaine de gobelins sans scrupule ainsi que quelques nains conciliants. Ces agents, sous une personnalité d'emprunt, ont infiltré les guildes (principalement celle des Architectes) sans monter à des postes vraiment importants : ce ne sont que des compagnons ou des assistants, pour l'essentiel affectés au Champ de tir.

Dazomet ne vise pas en priorité les dernières innovations : il souhaite en revanche récupérer des équipements et former des soldats à leur utilisation, car le plus grand secret des guildes est bien dans l'emploi quotidien de techniques éprouvées. Avec la complicité de ses agents infiltrés, le parrain organise dans le plus grand secret des stages de formation : pour les nains et les gobelins, une simple usurpation d'identité, facilitée par le port obligatoire d'un casque protecteur, suffit souvent à introduire n'importe quel « novice » sur le Champ de tir pour suivre l'enseignement d'un expert.



Ayant suffisamment de complices, Dazomet parvient à s'assurer que certaines séances de formation permettent à des apprentis de toutes origines de s'initier aux armes et aux techniques des guildes. Les Architectes n'ont pas encore découvert la manœuvre. Néanmoins, dans quelques mois, les agents de Dazomet auront accumulé suffisamment de connaissances pour organiser indépendamment leurs propres formations, moyennant finance.

Pour l'instant, Dazomet n'a pas de projet pour son bataillon spécial : il sait que sa position est menacée, que les Lames et le Duc sont ses ennemis. Avoir des soldats instructeurs aguerris à ses ordres le rassure.

Dazomet espère également pouvoir léguer une nouvelle tradition militaire à son filleul, Kurn, dont il cherche à regagner la confiance. La vision stratégique des ogres est plus limitée que celle des guildes et elle n'inclut pas l'utilisation de gobelins et de nains entraînés aux techniques de siège, de génie ou d'artillerie. Malgré les nombreux avantages qu'il peut en tirer, Dazomet sait que son subterfuge lui attirera beaucoup d'ennuis car il remet en cause le principe même des guildes. Pour éviter un scandale retentissant, son bataillon devra opérer en dehors de Cadwallon.





Khark Khaurik Argam



Ambassadeur Iraem

Arbitre

Arbitre

Manipule

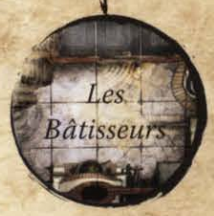
Manipule



Les Loyalistes



Les Réformateurs



Les Bâtisseurs

Dirige

Soutient

Affronte

Dirige

Dirige



Guilde des lames



Kurn Khaurik Argam



Danka Khaurik Argam



Sire Azégon Frunvel

Conseille

Influence

Déteste

Aide

Conseille



Gumt Blatenstucker



Dazomet



Jaahn Hurlegraine

Déteste

INTRIGUES

S'il n'est pas le fief le plus vaste de Cadwallon, le Trophée est certainement le plus rural. Ses fermiers contribuent à assurer l'indépendance de la cité, mais leur « or vert » attire de nombreuses convoitises...

La guerre des Ténèbres

Au sein de Havresud, les rumeurs vont bon train sur la bande de **Le Griff** et les sacrifices perpétrés. En réalité, les Drones n'ont rien à se reprocher à ce sujet.

Le Griff est échaudé par ces accusations. En temps normal, il n'y prêterait pas attention, mais le fait qu'on l'accuse de vénérer des dieux, même inféodés aux Ténèbres, lui est insupportable.

Pourtant, il y a bien des meurtres, odieux par leur violence et leur caractère rituel. Ils sont l'œuvre des sbires de Tokhrr qui règne sur la place des piloris au nom de la cour des cendres. En effet, les désirs d'expansion de Le Griff porteront atteinte un jour ou l'autre aux intérêts de Sophet Drahas. Ce dernier a donc pris les devants, en forçant la milice à s'intéresser aux activités des Drones.

Évidemment, Le Griff n'a aucunement l'intention de parlementer avec les miliciens pour justifier de son « innocence ». Face aux incursions répétées de la milice et aux enquêtes des limiers, la tension monte. Toute la communauté drune s'est soudée derrière Le Griff, même ceux qui n'appartiennent pas à sa bande. Les Drones estiment qu'ils subissent une discrimination et sont prêts à défendre leur territoire. Chacun craint désormais une escalade de la violence jusqu'à un niveau comparable aux émeutes de la grande grève des Nochers.

Seuls des intermédiaires « neutres », comme des francs ligueurs, qui ont le respect de tous, seraient à même d'éviter que la situation ne finisse dans un bain de sang. Prudence toutefois, car les ressources de Tokhrr sont importantes et il a l'appui des Usuriers.



- 1 LES CHAMPS
- 2 PETITE KLUNE
- 3 LE JARDIN COMÉDIEN
- 4 HAVRESUD
- 5 LE CARRÉ
- 6 CASERNE DE LA MILICE

Les Secrets du TROPHÉE

À la ville comme à la scène.

PAIR : Gwan Vent-Debout

POPULATION :

- Elfe : Rare
- Gobelin : Commun
- Humain : Commun
- Nain : Rare
- Ogre : Commun
- Orque : Rare
- Wolfen : Rare

ATTITUDE DOMINANTE : Éléance

FOI : ☉+3 ☾+1 🌑+2



La contrebande

Le goblin Nitrite a su bien gérer son affaire. Membre de la guilde des Voleurs, il dirige désormais le plus gros trafic de contrebande de Cadwallon. Autrefois, le quartier des entrepôts était prospère, mais le racket organisé par Le Griff a mis un coup d'arrêt aux activités légales. Nitrite a donc pris les choses en main et le quartier est devenu un vaste hangar pour des marchandises venues de tout Aarklash et échappant aux taxes ducales. Nitrite ne supervise pas tout, mais lui et ses gamins des rues se font fort d'assurer le cheminement discret des marchandises des entrepôts vers la Petite Klûne, où elles seront vendues. Ce goblin a beau être jeune, il a le sens des affaires et s'est taillé une solide réputation au sein de la guilde des Voleurs.

Son secret réside dans les anciens tunnels creusés lors de la construction du canal de Shû-Az. Ils commencent sous la Petite Klûne et déversent l'eau dans de gigantesques citernes souterraines, sous Havresud. Un système de pompes et de vannes permet de faire remonter cette eau dans le canal, en cas de sécheresse. Fils d'un Égoutier chassé de la guilde, Nitrite connaît parfaitement ces tunnels pour y avoir passé toute son enfance.

Embuscade et **Durdan** cherchent à mettre fin aux activités du goblin. Ce dernier semble cependant avoir de nombreux soutiens au sein des chiffonniers, une organisation qui parcourt inlassablement les tunnels et les égouts pour revendre ce qu'ils y dénichent. Lorsqu'ils deviennent adultes, les « enfants » de Nitrite rejoignent très souvent les chiffonniers.

Malgré l'assistance (rémunérée) de la guilde des Égoutiers, la ligue du neuf d'améthyste n'a pas encore réussi à localiser le bastion de Nitrite. Elle doit en outre composer avec les Drones qui n'apprécient pas spécialement que des francs ligueurs furetent sur leur territoire et **Nivu Niconu** qui dirige un important réseau de recel.

Une étrange économie

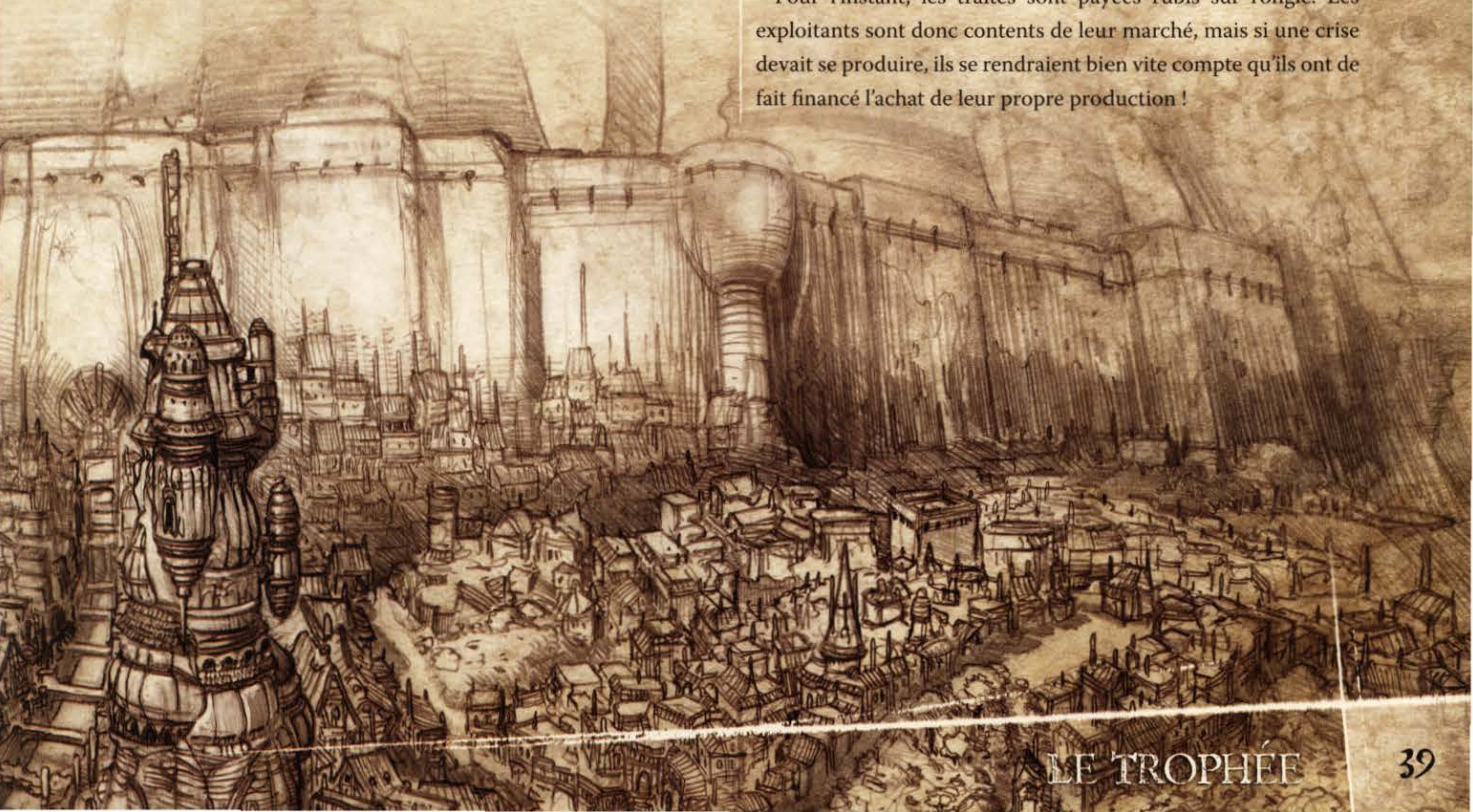
Peu à peu, les Vent-Debout ont cédé leurs terres dans le quartier des Champs. Pour tout le monde, ou presque, ces opérations ont permis aux fermiers cadwès de posséder leurs propres terres. Une situation unique pour les humains et les ogres. Pourtant, la situation est un peu plus complexe.

Si les trois quarts des champs ont été vendus, les fermiers n'avaient, pour la plupart, pas suffisamment d'argent pour acquérir les terres qu'ils travaillaient. Ils durent donc s'endetter... auprès des Markropet. Ces derniers ont ainsi financé l'essentiel des opérations, par le biais de contrats d'investissement fort avantageux pour eux. Outre des taux d'intérêts qui feraient pâlir d'envie les Usuriers, les Markropet ont également intégré une clause d'hypothèque à chaque contrat. Si un exploitant s'avérait dans l'incapacité d'honorer l'une des dix-neuf mensualités, la propriété deviendrait, de fait, la propriété des Markropet.

Toutefois, les montants cumulés de toutes ces opérations sont proprement faramineux, et les Markropet n'avaient pas les fonds suffisants pour un tel investissement. Ils ont donc eux-mêmes contracté des prêts, auprès de la guilde des Usuriers. Pour cela, les Markropet avaient besoin d'un garant de poids : la famille Var-Nokkt. Ou plus exactement, le frère du Pair, Arkan, trésorier du fief.

Chaque mensualité versée par un exploitant agricole est répartie entre les Markropet, les Usuriers et Arkan Var-Nokkt. En l'absence de versement, une clause stipule que les Markropet doivent revendre l'exploitation aux Var-Nokkt. Ce mécanisme a plusieurs buts : assurer une rente aux Markropet et diminuer les dépenses pour l'alimentation du grenier de la Grande Halle à Kar-Ân-Vor. Si tout se passe « bien », les exploitations passées dans le giron des Var-Nokkt permettront à terme l'approvisionnement du grenier pour une bouchée de pain.

Pour l'instant, les traites sont payées rubis sur l'ongle. Les exploitants sont donc contents de leur marché, mais si une crise devait se produire, ils se rendraient bien vite compte qu'ils ont de fait financé l'achat de leur propre production !



Conglomérat immobilier

Malgré les nombreuses rumeurs qui circulent dans le Trophée, personne ne peut se targuer de connaître les membres du conglomérat du Carré. Le seul visage connu est celui de Monsieur Tire-Eau, l'exécuteur des basses œuvres. En se renseignant quelque peu, on peut apprendre que Tire-Eau a établi ses quartiers dans une auberge en dehors du Carré, le *Chat Nu*. Là, il prépare ses raids nocturnes contre les habitants qui refusent de vendre leur bâtisse et recrute ses hommes de main : Drones de Havresud, gladiateurs de la Hure, gobelins de la Petite Klûne ou gros bras du Nœud croulant.

Monsieur Tire-Eau est un ancien soldat des troupes des Orfèvres. Il appartient désormais à une ligue franche, relevée très récemment. L'auberge du *Chat Nu* a d'ailleurs été récemment rachetée par la ligue et son patron est donc l'un des trois frères d'armes de Monsieur Tire-Eau. Cela étant, la ligue ne possède pas les fonds suffisants pour financer dans sa totalité l'achat du Carré. Elle agit donc pour le compte d'autres personnes.



Contrairement aux rumeurs, l'objectif n'est pas de bâtir un marché, mais un grenier ! En effet, les opérations foncières des Markropet et des Var-Nokkt ne sont pas passées totalement inaperçues. Le Duc Den Azhir a pris ombrage de ces manœuvres pour obtenir la mainmise sur les ressources agricoles de la cité. Son intendant, Silent Scyrnyth, lui a cependant déconseillé d'agir ouvertement contre la pairie, pour des raisons politiques, et contre les Usuriers car ces derniers ont financé nombre de projets ducaux.

Den Azhir s'est donc tourné vers l'un de ses régisseurs, Vladar l'Arrogant. Celui-ci est un ancien comparse du Cœur-Rubis et a été le maître d'œuvre de l'élection de son ami au titre de Duc. Mais dix ans ont passé et Vladar l'Arrogant est sorti du paysage politique. Il est maintenant l'homme de main de Den Azhir. Vladar a donc fait alliance avec Darehvan, le grand maître des Orfèvres, afin de construire un nouveau grenier, gigantesque, pour faire concurrence à celui des Var-Nokkt. Darehvan finance le projet tandis que Vladar l'Arrogant assure la « délocalisation » des habitants du Carré.

Afin d'éviter toute ingérence des Markropet, des Var-Nokkt ou, pire, des Usuriers, la nature de l'opération doit rester secrète. Cependant, nombreux sont ceux qui s'interrogent sur le « conglomérat » : des guildes, des ligues, les Vent-Debout...

SECRETS DE FAMILLE

L'accession pour le moins originale des Vent-Debout à la pairie du fief n'a pas aidé à affermir leur autorité, face aux Markropet et aux puissantes organisations que sont les guildes. Alors que la plupart des membres de la famille ont décidé de retourner en Avagddu, ceux qui restent en place donnent l'impression d'une troupe assiégée. Cette impression n'est pas fausse, car les Vent-Debout paraissent incapables de tenir en main le Trophée.



Gwan et les Scorpions

Surgi de nulle part, Blassem s'est récemment imposé comme l'éminence grise de la famille Vent-Debout. Il se présente comme un Syhar renégat, fuyant les persécutions des siens, réfugié chez les Vent-Debout. Sa présence a mis un terme aux tentatives d'assassinat régulièrement perpétrées contre Gwan Vent-Debout et attribuées aux descendants d'Ekselsieur Markropet. Depuis, il a su gagner la confiance du Pair du Trophée. Il a remplacé **Erwan Vent-Debout** comme conseiller et fait également office de garde du corps. Sa présence inquiète .

En réalité, Blassem n'est pas un renégat mais un moine-guerrier originaire de Danakil, envoyé par le culte d'Ar-Tolth. Sa mission est d'établir une situation propice à la construction d'un temple. Gwan est parfaitement au courant des objectifs de Blassem et les a acceptés en échange de la protection de son conseiller. Blassem entretient le minimum de contacts avec l'ambassadeur syhar, Shaïan Alud. Il rencontre de temps en temps un espion de Shaïan, Swallil, dans les bas-fonds du port de l'Ondine.

Le culte d'Arh-Tolth entend bien profiter du mouvement actuel d'achat de terres pour acquérir un vaste terrain où construire son temple.

La Loge de Hod

Ces hommes de l'ombre au service de Merin ont repéré Blassem depuis son arrivée et connaissent sa mission. Ils cherchent à jeter le discrédit sur l'envoyé syhar en organisant de fausses disparitions et des mutilations de cadavres, toujours en faisant en sorte que les Scorpions en soient accusés.

Dans l'entourage de Gwan Vent-Debout, nombreux sont ceux qui pensent que le Pair a conclu une alliance avec les Scorpions et qu'il les laisse mener en toute tranquillité leurs expériences.

Néanmoins, Cadwallon n'est pas l'Akkylannie. Il en faut plus pour effrayer les Cadwës, habitués aux particularismes culturels de cette cité cosmopolite. Les Cadwës craignent la cour des cendres, la marée des morts et les raids akkyshans... pas quelques rumeurs de plus sur des expériences secrètes des Scorpions.

La Loge de Hod a donc dû adapter sa stratégie et faire preuve d'un peu plus de brutalité. Ses sbires ont utilisé la diversité des marchés cadwës pour se déguiser en guerriers Skorize : des lames dorsales, des masques Skorize et des fléaux ont suffi pour faire croire à de véritables attaques syhars.

Depuis quelques semaines, lorsque la nuit tombe, la Loge de Hod attaque des demeures dans le quartier des Champs. Ils évitent de tuer, mais font œuvre de destruction sur les bâtisses et les biens des Cadwës. Cette technique a quelque peu changé la donne. Les habitants du Trophée sont désormais convaincus que les Scorpions veulent se tailler un territoire et cherchent à les déloger.

LA LOGE DE HOD ?

Originaire d'Akkylannie, la Loge de Hod est au service du dieu Merin. Mais contrairement à l'Inquisition ou aux templiers, les membres de la loge opèrent dans le secret. Leur existence n'est qu'un murmure au sein de la population de l'Empire. La Loge de Hod se consacre à la lutte contre les Ténèbres, là où la foi de Merin ne brille pas assez pour guider les templiers. Elle agit dans l'ombre, dans la solitude de ceux qui combattent loin de chez eux, pour un idéal que les autres ont oublié. La Loge de Hod s'attache à débusquer les laboratoires secrets des alchimistes syhars. Ses activités ne se limitent toutefois pas à cela : elle surveille également toutes les activités maléfiques et cherche à les détruire quand elle le peut.

Les membres de la Loge de Hod ne portent pas les somptueuses armures des troupes régulières d'Akkylannie, ils préfèrent des tenues discrètes, légères mais solides. Leur arme de prédilection est le pistolet de sanction, un mélange mortel d'épée et d'arme à poudre.

Plus que jamais, un vent de contestation souffle dans les rues, face à « l'inertie » du Pair, allié aux Syhars. Même la ligue d'Embuscade, le neuf d'améthyste, a commencé une enquête. Mais ces francs ligueurs ne peuvent pas en même temps combattre la contrebande et cette nouvelle « menace ». Ils auront besoin de renfort.

Les hommes de la Loge de Hod se dissimulent dans le Jardin comédien, le plus discrètement possible. Cependant, leurs voisins s'étonnent quelque peu de voir ces hommes taciturnes dans un tel quartier. Certains les prennent même pour des francs ligueurs !



POLITIQUE

Dans cet écheveau d'intrigues et de secrets, la politique future du fief est totalement hasardeuse. Par leur coup de maître, les Markropet sont plus près que jamais de renverser les Vent-Debout. Quant à Gwan, il ne lui reste que les Scorpions comme alliés, tandis que les autres Pairs le regardent avec condescendance ou mépris.

Les Markropet

Malgré la perte de leur fief, les Markropet n'ont jamais été oubliés à Trophée. Ils restent encore puissants, grâce aux revenus générés par le maraîchage. Les versements des fermiers chaque mois apportent une rente mirifique à la famille, qui peut à nouveau rêver aux fastes de la pairie. L'actuel patriarche, Arsine Markropet, est persuadé que ses accords avec les Usuriers et les Var-Nokkt lui apporteront une plus grande légitimité. Ce en quoi il a tort. Si cette alliance venait à être connue, il y a fort à parier qu'Albanne Drakaër y réfléchirait à deux fois avant de le soutenir officiellement, car elle déteste autant les Usuriers que les Var-Nokkt.

Les Markropet ont un autre problème à régler. Depuis leur éviction, ils ont survécu en partie grâce à la contrebande. La Petite Klûne est réputée pour ses trafics, et la famille est la plus puissante de l'enclave gobeline. Une telle réputation, même chez des gobelins, ne peut que nuire à un retour au pouvoir. Arsine Markropet réfléchit donc à apporter son soutien à des francs ligueurs désireux d'éliminer certaines filières de contrebande.

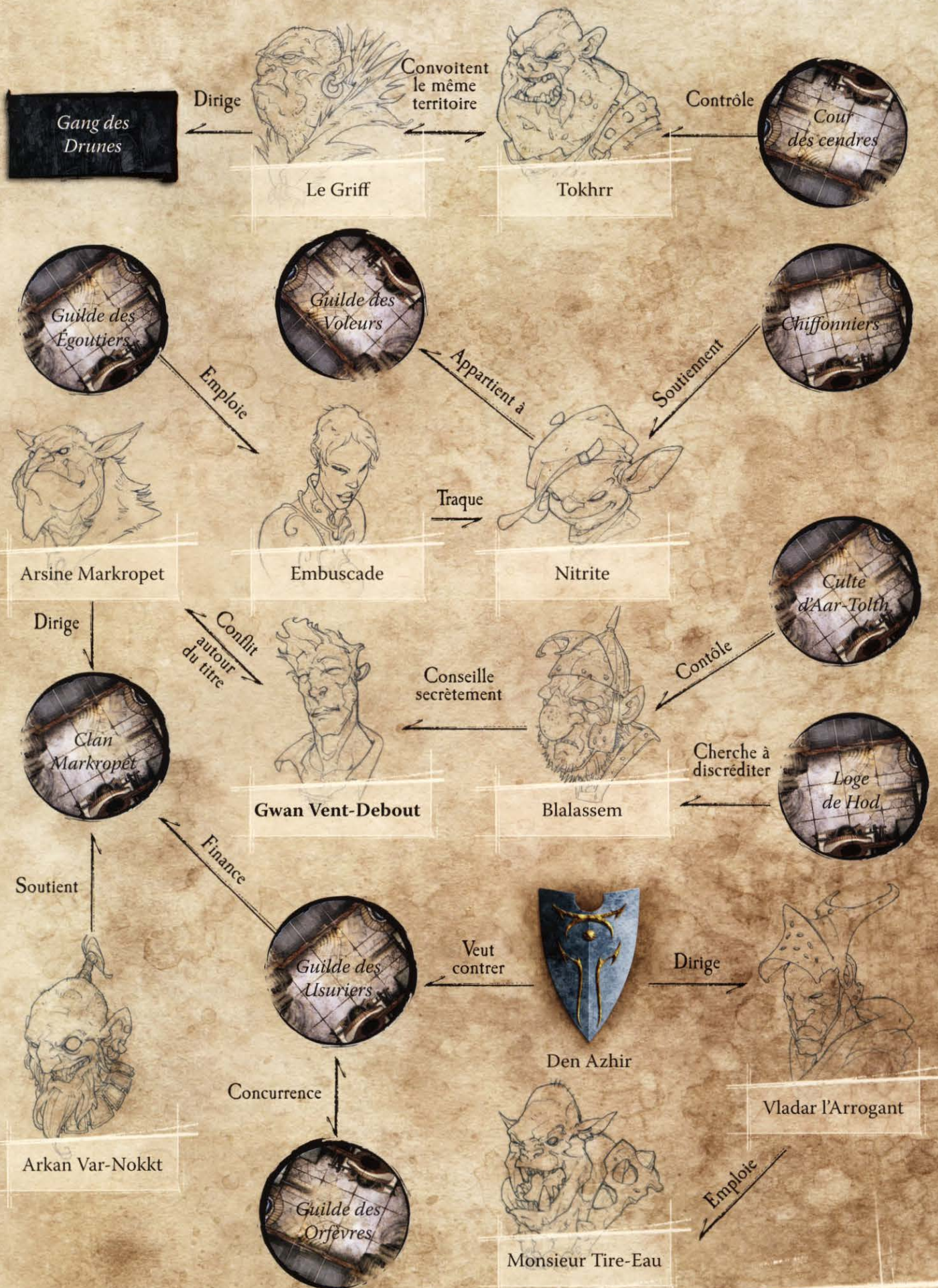
La fin d'un règne ?

Objectivement, ce qui reste du clan des Vent-Debout n'est plus en mesure d'assurer le pouvoir. Gwan a beau être un esthète érudit et un mécène, cela n'en fait pas un Pair à la hauteur. Ses tentatives de prise de contact avec la guilde des Cartomanciens restent infructueuses ; personne aujourd'hui ne souhaite être associé aux Vent-Debout.

Les Scorpions restent donc son seul atout. Gwan a bien conscience des risques qu'il court en s'alliant à de telles puissances. Mais a-t-il seulement le choix ?

Il est aujourd'hui acculé, mais il pourrait néanmoins sortir de cette situation délicate s'il parvenait à jeter un discrédit total et définitif sur les Markropet. Il est donc prêt à payer gracieusement toute information de nature à le débarrasser de ses éternels concurrents.







- 1 L'ÉCORCHOIR
- 2 LA TOURBIÈRE
- 3 LES PETITES ARÈNES
- 4 CASERNE DE LA MILICE

Les Secrets de LA HURE

Les Loups te saluent !

PAIR : Krenald le Hurlleur

POPULATION :

- Elfe : Rare
- Gobelin : Commun
- Humain : Commun
- Nain : Rare
- Ogre : Rare
- Orque : Peu commun
- Wolfen : Commun

ATTITUDE DOMINANTE : Hargne

FOI : 🗡️+4 🏠+1 🌑+2

L'histoire de la Hure est marquée du signe funeste de la déchéance et de la corruption. Depuis la fondation du fief et la victoire de Krenald et des siens sur la créature de la Tourbière, les Hurlleurs ont tenté de s'adapter aux coutumes cadwées tout en conservant l'héritage culturel de leurs terres lointaines. Plaçant de grands espoirs dans les promesses de cette cité de parias, las de parcourir Aarklash sans véritable but, ces repentis ont trouvé là une terre d'accueil. Considérant désormais la ville comme leur patrie, ils ont œuvré à sa prospérité et à sa défense avec un dévouement exemplaire. Refusant l'aide des guildes et ne faisant confiance qu'à leur propre jugement, les Hurlleurs ont su exploiter les ressources de leur fief sans tomber dans l'excès et faire régner l'ordre sans pour autant se montrer intraitables.

Aujourd'hui, l'espérance des premières années n'est plus qu'un souvenir distant. L'absence de Krenald et les ambitions de son fils ont eu raison de la cohésion qui liait les Hurlleurs. Des quartiers entiers ont été laissés à l'abandon, livrés aux appétits des guildes et des ligues qui s'affrontent pour les droits d'exploration des ruines. Les Ténèbres ont semé les graines de la discorde et profitent du chaos pour avancer leurs pions.

INTRIGUES

Les abattoirs

Lorsque le dôme fut découvert, en 969, Sophet Drahas décida de profiter de l'occasion pour déstabiliser les Hurlleurs et faire progresser la cause des Ténèbres. Il chargea l'un de ses lieutenants, **Derggu le Boiteux**, de récupérer l'édifice pour y installer un abattoir. Le Drune se vit octroyer un « prêt » de la guilde des Usuriers et acheta le dôme aux Hurlleurs, avec l'appui des autorités ducales.

Les souterrains de l'abattoir furent cédés à un groupe de Syhars qui souhaitaient y aménager un laboratoire. L'omnimanicien responsable du complexe, exclu de la guilde des Couturiers, rêvait de mettre au point une toxine fatale aux Wolfen.

Au terme d'années de recherches, les Syhars parvinrent à obtenir ce poison, que Derggu se chargea de tester. Sur les conseils de Sophet Drahas, il s'attira la sympathie du dernier fils de Krenald, Serdak. Ce dernier haïssait son père et rêvait de diriger le fief à sa place. Derggu n'eut aucun mal à le convaincre d'empoisonner sa famille avec la toxine des Syhars. Toutefois, cette dernière s'avéra moins efficace que prévu et seuls les plus jeunes Wolfen y succombèrent. Néanmoins, cet empoisonnement eut un effet secondaire profitable pour Serdak : le Pair de la Hure se retira dans une grotte et la zizanie s'installa dans la famille des Hurlleurs.

Le dôme de l'Écorchoir est devenu l'un des bastions des Ténèbres à Cadwallon. Les Syhars utilisent toujours ses sous-sols pour y effectuer leurs recherches et Derggu y a organisé un trafic d'organes rentable et sans risques avec les Possédés de Mid-Nor.

Les sans-abris du Nœud croulant fournissent également la matière première à l'un des plus terribles projets de l'équarisseur drune : la généralisation du cannibalisme à Cadwallon. Les carcasses expédiées vers les boucheries de la ville haute ne sont pas toujours celles d'animaux et les restes que l'abattoir distribue de temps à autre aux pauvres ne proviennent pas du bétail du fief.

La menace ophidienne

Lors de l'attaque de l'Erratum par la Loge de Hod, un archiviste nommé S'Karz est parvenu à survivre en feignant la mort, grâce à une transe cataleptique héritée de sa maîtrise de l'enskēm. Il a sauvé une bonne partie des ouvrages de la bibliothèque ophidienne et a rallié à sa cause trois frères avides tout comme lui de savoir et de possessions, en proie à l'Avarice. Réunis, ils ont formé le projet de rebâtir l'Erratum en suivant l'inspiration du Vice, un Erratum qui proscrirait l'ancien langage de l'Alliance. Grâce à ces livres, ils ont découvert l'emplacement d'un sanctuaire ophidien profondément enfoui sous la Tourbière et s'y sont réfugiés. Ce sanctuaire est formé d'un réseau de cavernes englouties qui semblent avoir été creusées par la faim dévorante d'une créature chtonienne. Leurs parois lisses et subtilement phosphorescentes sont couvertes de signes laissés là par les ancêtres du peuple Serpent. Lorsqu'on les effleure, ces traces communiquent encore des impressions languides sur le mode vibratoire qui sert de langage aux ophidiens. Ces galeries sont profondément immergées sous les boues de la Tourbière qui ne laisse un passage à sec pour les rejoindre que lorsque les brumes nocturnes se lèvent. Pendant la journée, elles sont inaccessibles. Si les vortirans qui ont creusé ces galeries les ont quittées il y a des siècles, les salles les plus profondes sont restées intactes et regorgent de trésors taillés dans l'ivoire et le jade. Certaines de ces salles communiquent avec un Royaume inachevé, celui-là même où les Hurlleurs ont débusqué le monstre de la Hure. Par le biais de ce Royaume, que les Wolfen croient définitivement clos, les ophidiens ralliés à S'Karz peuvent voyager jusqu'aux entrailles de l'ancienne pyramide de la Hure et aux tunnels circulaires du vortiran dans les sous-sols. Incapables de localiser cette créature malgré leurs efforts et leurs nombreuses expéditions nocturnes, ils tentent de débusquer un autre ver dans le Royaume inachevé pour le ramener dans leurs galeries et en faire le gardien du nouvel Erratum. S'Karz s'est également attaché les services d'une ligue locale, qu'il envoie régulièrement récupérer des livres. Les francs ligueurs ignorent qu'ils travaillent pour un ophidien. Ils sont contactés par un syhé bravache et flamboyant, **Nedin Lambast**, qui se fait passer pour un membre du Cercle des explorateurs.


Ce nouveau sanctuaire a éveillé la curiosité de S'Érum, qui envisage de s'en servir comme tête de pont pour envahir Cadwallon.

Ni S'Karz ni S'Érum ne connaissent l'existence des mères endormies du sanctuaire de S'Ephlys qui, bien que viciées, agissent en suivant d'autres impulsions que celles de l'Avarice ou de la Colère.



La Verdorée

Si les elfes daïkinees du quartier des Couturiers dans la ville haute se sont parfaitement adaptés aux coutumes cadwées, ce n'est pas le cas de leurs frères récemment installés à la Verdorée. Ces derniers sont venus de Quithayran, fuyant la menace des elfes akkyshans auxquels ils vouent une haine féroce. Ils ont conservé à Cadwallon la mentalité du Rag'narok et, pour beaucoup, n'ont pas pris la peine d'apprendre le cadwè. C'est dans un état de déchéance et d'épuisement extrêmes que Kaëlliss les trouva lorsqu'il vint à leur rencontre en suivant les rumeurs glanées auprès de ses contacts. Il leur proposa son aide ainsi que celle des Nochers, gagnant ainsi leur éternelle gratitude. Les Nochers ont accepté de protéger les nouveaux venus et de pourvoir à leurs besoins en échange de services, qui leur sont demandés par l'intermédiaire de Kaëlliss. Ces services consistent la plupart du temps en des missions d'assassinat que les Daïkinees mènent à bien au moyens d'insectes éphémères qu'ils élèvent dans un petit réseau troglodyte caché dans les entrailles de la Verdorée. Les Nochers surveillent l'auberge de très près et y conduisent parfois des conciliabules nocturnes, dissimulant leur venue dans la Hure à la faveur des brumes.



Les Rouges avec les Édentés

Les provocateurs de la Fosse aux griffes ont semé, par désir de gloire, de fausses rivalités et haines entre les combattants les plus expérimentés, les survivants des arènes. Ils ont, un moment, joué sur les tensions pour voir s'accroître les mises des paris, suscitant de véritables mouvements de foule en faveur de tel ou tel héros. Ce mouvement a fini par leur échapper lorsque les spectateurs venus de toute la ville en ont eux-mêmes pris la direction. Des groupes de fanatiques dévoués se rassemblent pour soutenir leurs champions, qu'ils choisissent en fonction d'affinités de quartier ou d'extraction. Si tous les combats ne drainent pas systématiquement cette affluence, certains tournent à la bataille rangée, les spectateurs s'en prenant ensuite aux échoppes et aux demeures voisines. Pour éviter toute confusion, leurs syndicats arborent des couleurs distinctes en se rendant aux arènes et s'identifient par des slogans et des cris spécifiques. Dernièrement, les Rouges, des jeunes Wolfen dévoués à une brute scarifiée du nom de **Renth'kyss**, ont pris fait et cause pour les Édentés de Serdak, faisant de la Fosse le centre des conflits. Pour cette raison, les contingents de miliciens aux alentours immédiats des arènes sont doublés.

SECRETS DE FAMILLE : LES HURLEURS



Lorsqu'on lui présenta les corps de ses quatre enfants décédés, Krenald maudit silencieusement Yllia de lui infliger pareil tourment. Il fit de son mieux pour supporter la douleur, mais sa raison finit par vaciller.

Une nuit, alors qu'il errait dans la Tourbière, Krenald rencontra un dévoreur nommé Styx qui se disait porteur d'un message. Styx s'entretint longuement avec le Hurlleur, distillant patiemment les préceptes de la Bête dans son discours. Krenald accueillit la révélation avec soulagement. Le lendemain, il confia la gestion du fief à **Hadrax** et s'enferma dans sa tanière.

Depuis, Krenald n'est autre que le Veneur ombrageux, un impitoyable prédateur nocturne qui assouvit ses plus bas instincts sur les malheureux qui croisent son chemin.

Seule Kyx a compris ce qu'est devenu le Hurlleur et ce secret pèse lourd dans son cœur. Elle a discrètement suivi son compagnon dans ses pérégrinations nocturnes afin de confirmer ses craintes, mais n'a pas osé révéler ce qu'elle sait aux autres Wolfen.



Hadrax est trop occupé à lutter contre l'influence grandissante de Serdak pour se soucier de la véritable nature de son chef de meute. Le vieux Wolfen éprouve une haine féroce pour ce jeune Édenté qui veut en finir avec les traditions. Hadrax n'a plus la force de se faire respecter et il le sait. Redoutant l'affrontement direct avec Serdak, il se réfugie derrière les lois de Cadwallon, tout en encourageant ses partisans à faire couler le sang des contestataires.

Serdak, quant à lui, en a assez de vivre comme un Wolfen. Né à Cadwallon, il ne suit pas les voies d'Yllia et rêve de diriger le plus grand fief de la cité. Influencé par l'exemple de la Meute hurlante, il pense que les Wolfen ont tort de s'isoler des autres peuples. Il est convaincu que son destin est de devenir duc de Cadwallon. Prêt à tout pour concrétiser ses ambitions, il n'a pas hésité à empoisonner ses frères et à conclure des arrangements avec la guilde des Usuriers et Derggu, le propriétaire des abattoirs.

POLITIQUE

Le conflit qui oppose le cercle traditionaliste d'Hadrax aux Édentés de Serdak a pris récemment une tournure plus aigre. Serdak multiplie les contacts et les alliances de circonstance en s'imaginant virevolter au sommet de l'art politique. En réalité, son « art » consiste essentiellement à rassembler des bandes violentes et souvent malfaisantes auxquelles il confère, peu à peu et à son insu, le pouvoir et l'autorité dont il dispose sur le fief. Exaltés par les confidences de Styx sur l'éveil du vieux Krenald, les dévoreurs de l'apôtre ne cachent plus leur force ni leur nombre et ils ont véritablement pris en otage les Édentés qui tentent de se convaincre qu'il ne s'agit que d'une alliance de circonstance.

Il n'est pas rare que les suivants de Serdak se trouvent malmenés par les dévoreurs, qui recrutent les plus forts et les plus violents dans leurs rangs, contribuant ainsi à déséquilibrer le rapport de forces. Pour tenter de reprendre l'avantage, persuadé de faire feu de tout bois avec brio, Serdak a permis l'installation des Syhars sous le dôme de l'Écorchoir et le trafic organisé par Derggu avec les Mid-Nor. Il a également tenté d'établir des liens avec les Drones du fief du Trophée en les intégrant parmi les Édentés afin de contrebalancer la puissance des dévoreurs ; ce stratagème s'est retourné contre lui lorsque Drones et dévoreurs ont décidé de pactiser pour peser ensemble sur les actes, de plus en plus instinctifs et macabres, des fidèles de Serdak. Aujourd'hui, ses manigances ont précipité le fief dans le giron des Ténèbres, contrées uniquement par l'opposition obstinée de Kyx et d'Hadrax. De fait, personne ne sait plus très bien qui dirige la Hure, et le fief n'est pas loin d'entrer dans une guerre civile.

LES FRANCS LIGUEURS DANS LA HURE

La Hure abrite d'innombrables ruines ophidiennes et cynwälls. Les entrailles du fief sont percées de boyaux et de cavernes naturelles qui débouchent sur un réseau souterrain très étendu. Certains fousseurs prétendent que ces galeries mènent jusque dans l'Ægis !

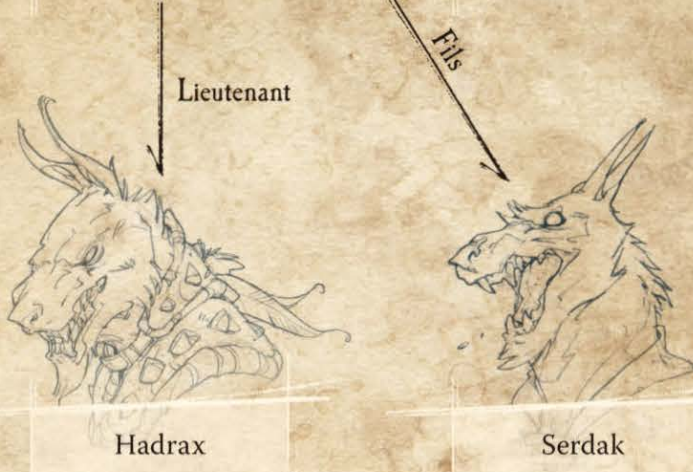
L'absence presque totale des guildes, tenues à l'écart par les Hurlleurs, offre également de nombreuses opportunités à des francs ligueurs entreprenants. Les Wolfen demeurent certes un problème, mais une ligue diplomate et surtout capable d'exploiter le chaos qui règne dans le fief n'aurait aucun mal à tirer son épingle du jeu. Les Hurlleurs sont trop absorbés par leurs querelles pour surveiller les faits et gestes d'individus discrets et efficaces.

Le véritable danger réside dans la mainmise grandissante des Ténèbres sur le quartier de l'Écorchoir. En effet, des choses terribles se déroulent dans les abattoirs et des forces invisibles étendent peu à peu leur influence sur cette partie de la Hure. La ligue des Arpenteurs du Mur est l'archétype du groupe de francs ligueurs manipulé par les Ténèbres.

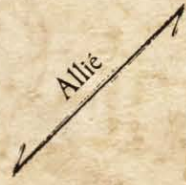
Aider les Hurlleurs à retrouver la paix peut également s'avérer intéressant, bien que difficile et dangereux. Des francs ligueurs astucieux et honorables peuvent attirer l'attention de Kyx et être engagés pour remettre de l'ordre dans le fief.

Serdak peut également fournir des opportunités aux ligues peu scrupuleuses, mais il est lui-même sous l'influence des Ténèbres.

Les petits trafics de **Vorgo** ont de quoi occuper des francs ligueurs intéressés par les combats clandestins et l'univers des parieurs. Logre a également ses entrées auprès de la guildes des Voleurs et peut devenir un allié précieux en cas de lutte contre les Usuriers.

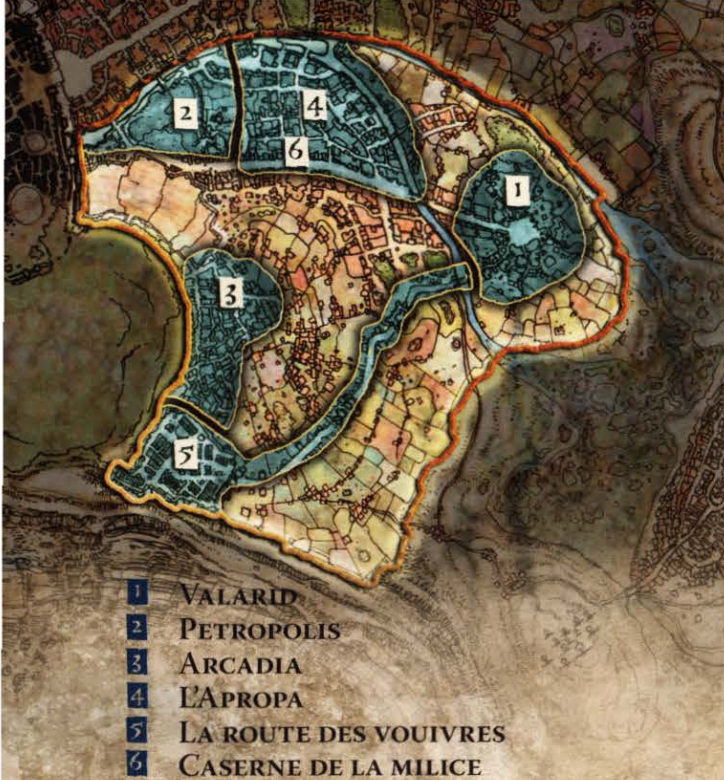


Les Wolfen



Les Ophidiens





- 1 VALARID
- 2 PETROPOLIS
- 3 ARCADIA
- 4 L'APROPA
- 5 LA ROUTE DES VOUIVRES
- 6 CASERNE DE LA MILICE

Les Secrets de BOURGHIERON

Le Feu ne dort jamais

PAIR : Bernadil Ghiéron

POPULATION :

- Elfe : Rare
- Gobelin : Rare
- Humain : Commun
- Nain : Peu commun
- Ogre : Peu commun
- Orque : Rare
- Wolfen : Rare
- Autres : Fayes, Élémentaires et familiers magiques...

ATTITUDE DOMINANTE : Opportunisme

FOI : ☉+2 ☾+2 🌑+2

L'aristocratie cadwée rit des Ghiéron. Elle voit Bourghieron comme un fief champêtre dirigé par une famille incompétente car trop proche du peuple.

Les histoires qui y circulent sur les allées et venues des Élémentaires issus des reflets de Cadwallon inquiètent les Cadwès autant qu'elles les fascinent. Bourghieron est le cœur de la Grande Couronne. Ce fief est la fenêtre par laquelle les sihirs lorgnent sur la Cité franche. Grâce au portail magique qu'il abrite, les seigneurs élémentaires s'immiscent dans les intrigues.

INTRIGUES

La Prison des murmures

Le quartier de Valarid est construit sur les ruines d'anciens bâtiments de l'Alliance ophidienne. Les noms des deux fleuves qui le traversent, l'Aspic et la Couleuvre, ne sont pas anodins, tout comme les étranges dalles de la place d'écailles. Bien avant la venue des Chiens de guerre, les ophidiens avaient fait de cette zone l'un de leurs laboratoires expérimentaux sur la psyché des mortels. Ils avaient mis en place des techniques de contrôle de la pensée, basées sur les murmures et les sifflements. À travers un réseau de galeries, ils diffusaient des bruissements quasi inaudibles qui affaiblissaient la volonté de leurs captifs. Bien qu'à l'abandon depuis longtemps, ce complexe n'a jamais cessé de fonctionner et les bruissements s'y répandent toujours en échos. Cette influence a profondément altéré le comportement des ogres de ce quartier, faisant d'eux des mogres.

Depuis 999, l'Alliance ophidienne a rempli la Prison des murmures avec des hommes et des femmes enlevés dans les divers quartiers de Cadwallon. Les ophidiens ont détourné le bourdonnement des discussions provenant du lavoir pour le transférer vers la prison en les amplifiant.

Consciente de l'urgence de s'imposer à Cadwallon, l'Alliance ophidienne modèle peu à peu des êtres dénués du moindre sentiment et voués à la guerre.

Les membres de l'Amicale milicienne ont pris conscience que quelque chose n'allait pas. Ils ont pour habitude d'utiliser ces anciennes galeries souterraines, en partie inondées, pour relier le lavoir à Fort tranquille. Depuis quelques mois, ils ont croisé d'étranges silhouettes reptiliennes et ont même été attaqués par des esclaves libérés hâtivement.



Pétropolis

Les plantes pétrifiées de ce quartier ne trouvent pas leur origine dans les volontés du dieu des orques du Bran-Ô-Kor, Chacal (vrai dieu), car celui-ci ne peut pas se manifester dans Cadwallon. Calka est un Élémentaire issu de Xurgaddys, le reflet de Terre de la Cité franche. Sa mission est de surveiller ce quartier, très important pour son Royaume. En effet, les étranges arbres de pierre de Cal Ka Dum sont en fait les racines d'Addys, l'arbre gigantesque sur lequel sont construits les villages du reflet de Terre. Leur destruction pousserait à la dérive Xurgaddys et ses habitants.

Pour l'assister dans sa mission, il s'est attaché les services d'orques attirés par les bosquets féeriques en se faisant passer pour un envoyé de Chacal. Prenant l'apparence d'un orque, il a convaincu certains shamans de l'aider dans sa tâche. Ces derniers croient appeler des miracles par leur foi en Chacal ; en réalité, c'est Calka, puisant dans la magie instinctive des orques, qui lance des sortilèges afin de les maintenir dans cette illusion.

Loin d'agir avec lenteur cependant, Calka se déplace avec des gestes assurés. Il est prêt à apporter son aide à des francs ligueurs s'ils acceptent de l'aider dans l'entretien de Pétropolis. Calka est cependant incapable de s'éloigner trop longtemps de son bosquet féérique.

Les manigances de Calka n'ont pas encore été découvertes, car bien peu d'érudits et de Voyageurs s'intéressent à ce jardin de pierre et aux orques qui y vivent. Si cela venait à arriver, les Élémentaires de Xurgaddys défendraient avec force Pétropolis pour maintenir la cohésion de leur Royaume.

NOUVEAUX SORTILÈGES

Voici deux sortilèges de Terre que Calka peut enseigner aux personnages qui ont décidé d'embrasser sa cause. Le coût en mana de ces sortilèges peut être égal à 0 lorsqu'il est lancé dans le quartier de Pétropolis – lancer un $d6$: sur un \square , \square ou \square le sortilège ne coûte rien. L'énergie magique nécessaire vient directement de Xurgaddys.

Pétrification végétale

Coût : 2 \bullet

Difficulté : 6

Cible : une plante ou un objet végétal

Portée : Zone de contrôle

Durée : Permanent

Ce sortilège transforme en pierre une plante ou un objet d'origine végétale, de TAI 1. Les points de Structure de la cible sont augmentés de 3. Si la cible est un habit végétal, le sortilège augmente sa Protection à la place.

Germinéral

Coût : 2 \bullet

Difficulté : 6

Cible : une case

Portée : 8 cases

Durée : Permanent

Ce sortilège fait pousser une plante minérale de TAI 2 qui obstrue la case. Un personnage tentant de l'escalader doit réussir un test de Grimper/ADR (5). Cette plante disparaît au bout d'une dizaine de jours, voire plusieurs mois dans le quartier de Pétropolis.

Deux paris permettent d'augmenter la TAI de la plante minérale de 1.



SECRETS DE FAMILLE

Bien qu'ils se tiennent à distance des intrigues de la cité, les Ghiéron entretiennent des relations discrètes avec les reflets magiques de la Cité franche (cf. p. 141).



Le feu qui ne dort jamais

Le commandeur Dénérac Ghiéron a été anobli pour ses nombreuses réussites militaires, mais la destinée de sa famille a été profondément marquée par un événement tenu secret depuis 956. Lors de la tentative d'invasion de Cadwallon par les créatures magiques issues d'Anfœbia, Dénérac est parvenu à repousser l'attaque après une lutte acharnée. Au cours des affrontements, il sauva la vie d'un homme assailli par un Élémentaire d'Eau. Dénérac Ghiéron comprit qu'il s'agissait du Prince Pyrion, l'héritier légitime du reflet de Feu, un Royaume nommé Solnarreg.

Une nuit de discussion suffit aux deux meneurs pour nouer une alliance profitable aux deux parties : tant que Dénérac garderait secrète l'existence de Pyrion, la famille Ghiéron jouirait de la Braise, l'essence magique du prince igné.

Ce pouvoir se manifeste de façons très diverses chez les Ghiéron. Cet héritage attire l'attention de différents opportunistes, envieux des étranges facultés de la famille Ghiéron. Cette convoitise a déjà donné lieu à de nombreux scandales, notamment avec Silnus de Drakaër, qui poursuit depuis une vendetta contre Adalban.

LA FAMILLE GHIÉRON

La plupart des membres de la famille Ghiéron usent de leur pouvoir inconsciemment car peu d'entre eux connaissent leur curieux héritage.

La Braise se manifeste chaque round où le Ghiéron utilise l'attitude favorisée qui lui est associée.

Adalban Ghiéron (cf. p. 85)

Braise (OPP) : Elle se manifeste sous la forme d'une endurance hors du commun, qui lui permet de ne pas dormir ni manger pendant une semaine. Adalban a conscience de ce pouvoir et fait de son mieux pour le dissimuler, même s'il aime en jouer pour se donner plus de prestige.

Bernadil Ghiéron (cf. p. 77)

Braise (SUB) : Elle apparaît lorsqu'il s'exprime avec une verve passionnée. Il bénéficie d'un + 2 pour tous ses tests d'interaction.

Gowayn Ghiéron (cf. p. 79)

Braise (ADR) : La vue de Gowayn devient parfois d'une acuité surnaturelle. Ses yeux luisent alors d'un éclat rouge et il bénéficie d'une qualité minimum de 2 pour tous ses tests liés à la perception.

Martolbe Ghiéron (cf. p. 80)

Braise (DIS) : Le feu nourricier de Martolbe est capable de soigner les blessures : son simple contact redonne quatre points de vie (une utilisation maximum par jour et par cible). Il s'agit pour Martolbe d'un fait coûtant 2d6.

Isabess Ghiéron (cf. p. 79)

Braise : Néant. Isabess n'est pas née Ghiéron.

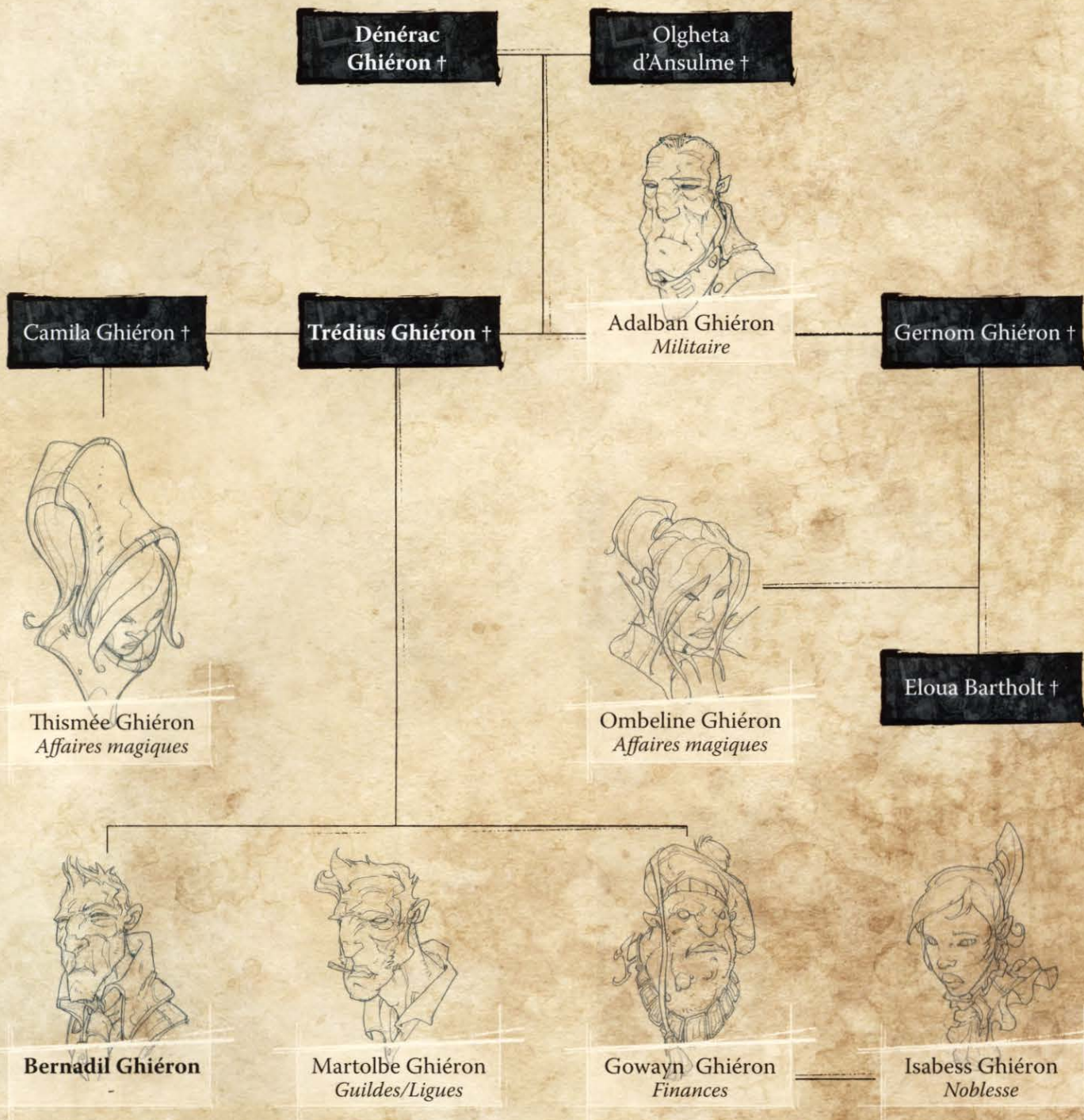
Thismée Ghiéron (cf. p. 81)

Braise (OPP) : Son feu veille sur elle ; elle ne peut jamais être surprise (cf. *Manuel de Joueurs*, pp. 219-220).

Ombeline Ghiéron (cf. p. 82)

Braise (HAR) : Son humeur se répercute sur les feux aux alentours. Elle peut ainsi transformer un simple foyer en un brasier incontrôlable lorsqu'elle s'énerve trop violemment : la Puissance du feu est augmentée de 2, tant qu'elle reste dans la zone ou qu'elle ne s'est pas calmée.

La diffusion de cette essence magique est la cause de l'effritement de la paroi qui protège Solnarreg de la lave qui l'entoure. Si ce lien, que le Prince Pyrion n'a pour l'instant révélé à personne, venait à être découvert par les habitants du reflet de Feu, les jours de la famille Ghiéron seraient comptés.



Le Baron Mardi

Depuis qu'il réside à Cadwallon, le Prince Pyrion se fait appeler le Baron Mardi. Il aurait dû épouser Titiana de Pierrefendre (Air) et succéder à son père sur le trône du Royaume du Feu. Cette destinée toute tracée n'était pas pour plaire au jeune sihir, qui s'enfuit donc dans les Royaumes constituant la Grande Couronne, avant d'échouer à Cadwallon. Dans la cité, il use de sortilèges d'illusion afin de passer inaperçu. Le pacte qui le lie à la famille Ghiéron lui assure une certaine tranquillité dans Arcadia. Toutefois, les sihirs sont habitués à gouverner, aussi le Baron Mardi s'est-il approprié un petit territoire. Il a rapidement étendu son influence sur le quartier, instaurant ses propres règles et ses propres lois : la Trêve du Mardi. Celle-ci favorise principalement les Voyageurs et les Élémentaires, car elle leur permet de négocier et d'échanger des marchandises illicites : gemmes, services particuliers, pactes de possession, demandes de malédiction, etc. C'est ici que Maître Bouche, un Élémentaire de Terre passionné d'art culinaire, s'approvisionne en mets exotiques.

Le Baron Mardi entretient des relations ambiguës avec les Ghiéron, notamment avec Ombeline et Thismée qui passent beaucoup de temps dans le quartier d'Arcadia à s'occuper des affaires magiques. Le sihir aime les manipuler, les lancer sur de fausses pistes et parfois même leur faire peur. Il ne leur veut aucun mal, mais souhaite garder ses prérogatives sur le quartier et son anonymat le plus longtemps possible.

POLITIQUE

L'ambassade de Quithayran

L'ambassade des elfes daïkinees aurait dû être bâtie dans l'Apropa. Heureux d'accueillir un bâtiment diplomatique sur leurs terres, les Ghiéron ont tout fait pour favoriser sa réalisation. Ils se sont impliqués au point de décider du lieu exact, de la forme du bâtiment, du nombre de pièces disponibles, etc. Les dirigeants de Quithayran furent rapidement submergés par les nombreuses propositions alors que le chantier avait déjà commencé.

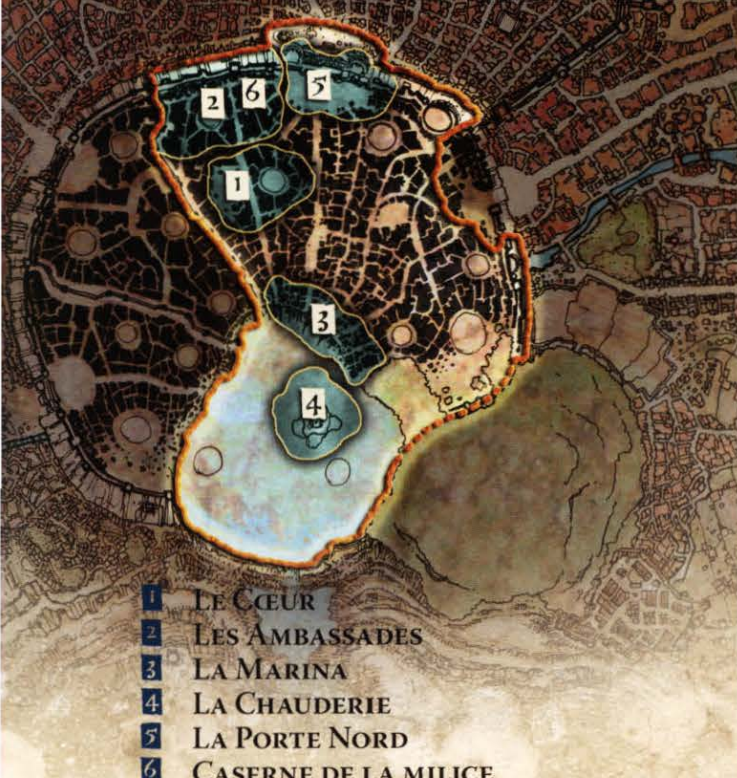
Soucieux de conserver leur indépendance au sein de la cité et interprétant l'attitude étrange des Ghiéron comme une manœuvre politique malhabilement déguisée, les Daïkinees ont saboté la construction de l'édifice avec l'aide des *fayes*. Les elfes préféreraient plutôt s'installer dans un bosquet féerique tout proche.

L'œil de Bismuth

Les volontés expansionnistes de Bismuth – Pair du Kraken – et de sa tendre épouse ne se limitent pas seulement à des paroles en l'air. Conscient qu'une attaque frontale serait suicidaire et condamnée par les autorités ducales, Bismuth a installé un nid d'espions à l'intérieur de Bourghiéron. Dans le quartier de Pétropolis, il a infiltré des ninjas gobelins venus spécialement des monts Zoukhoï. La ferme Bogclair abrite une trentaine de ces espions d'élite, dissimulés parmi les nombreux gobelins qui travaillent dans les cavernes. Depuis leur arrivée, ils n'ont fait qu'infiltrer tous les lieux importants de la ville et dérober quelques documents sans vraiment faire avancer les choses. Bismuth leur a donné l'ordre de passer à la vitesse supérieure et de s'attaquer directement à la famille Ghiéron, afin de l'affaiblir.

La famille Ghiéron ignore totalement les projets d'Okclair d'Odazzur et se contente de faire parader les militaires du fief sur la route des Vouivres afin de calmer les ardeurs du pair goblin. Pour appuyer ces démonstrations de force, Adalban n'hésite pas à utiliser les prisonniers du fief pour l'entraînement de ses troupes.





- 1 LE CŒUR
- 2 LES AMBASSADES
- 3 LA MARINA
- 4 LA CHAUDERIE
- 5 LA PORTE NORD
- 6 CASERNE DE LA MILICE

Les Secrets de DEN AZHIR

Pour le Duc, par Cadwallon

PAIR : Den Azhir

POPULATION :

- Elfe : Rare
- Gobelin : Rare
- Humain : Commun
- Nain : Peu commun.
- Ogre : Peu Commun
- Orque : Rare
- Wolfen : Rare

ATTITUDE DOMINANTE : Élégance

FOI : +1 +3 +1



Dans le cœur politique de Cadwallon, les mystères vibrent au rythme des réceptions et des enquêtes administratives. Mais dans les hautes sphères, même les francs ligueurs les plus humbles ont leur rôle à jouer. Combien de Ducs ont-ils commencé leur vie de Cadwës comme simples aventuriers...

INTRIGUES

Prestige et élégance sont les maîtres mots dans l'enclave ducale, et les intrigues qui s'y nouent touchent plus à des questions de statut qu'à des affaires martiales ou criminelles. Mais dans la noblesse, la diplomatie et l'administration, perdre la face est souvent fatal.

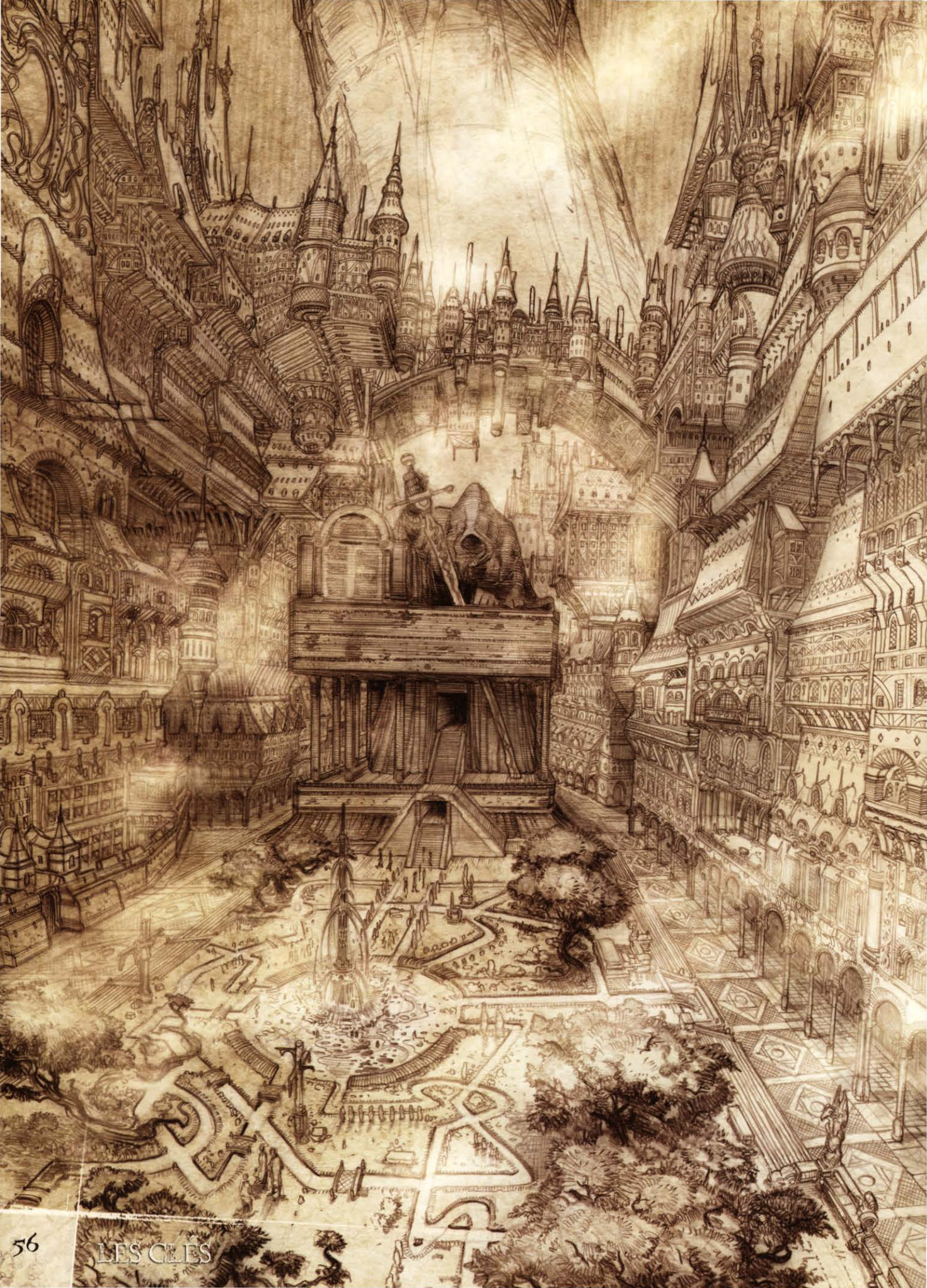
La garde d'honneur

La tradition et la loi exigent que le mausolée de Vanius soit continuellement gardé par une ligue franche.

Chaque ligue est convoquée à tour de rôle par l'administration ducale pour assurer cette garde d'honneur, jour et nuit, durant toute une semaine cadwée. Certaines obligations doivent être respectées : il faut que soient toujours présents au moins deux francs ligueurs le jour (lorsque le mausolée est ouvert au public) et un la nuit (lorsque le mausolée est fermé). Toute ligue en quête de prestige s'efforcera de dépasser ces minimums. À part le port du blason de la ligue, la loi ne fait mention d'aucune exigence vestimentaire, mais une tenue correcte est évidemment attendue.

La relève de la garde a lieu au milieu du premier jour de la semaine, spectacle qui attire toujours des badauds ou des visiteurs de la cité.





Les ligues convoquées sont prévenues deux mois à l'avance, mais il arrive que certaines ne puissent se présenter, ayant déjà prévu d'autres activités lucratives. Toute ligue peut, en invoquant un risque financier, rejeter la participation à la garde d'honneur. Elle devra alors, lors du prochain exercice comptable, verser une « tolérance » égale à un vingtième de ses bénéfices de l'année. La moitié de ce prélèvement va à l'administration ducale et l'autre moitié est donnée à la ligue qui aura tenu la garde d'honneur.

Remplacer une ligue trop occupée pour exercer la garde est donc une activité lucrative. L'usage exige toutefois qu'aucune ligue n'assure deux semaines de suite la garde (pour que la relève ne soit pas une cérémonie fantôme).

Une ligue en particulier fait le maximum de remplacements, quitte à accepter de rendre aux ligues remplacées une partie de la tolérance qu'elle perçoit : en effet, outre le gain de prestige, la garde d'honneur permet à ses membres de loger régulièrement dans le fief le plus prestigieux de Cadwallon (ils n'hésitent pas à recevoir des clients dans le mausolée). D'autre part, cette ligue espère trouver le trésor de Vanus, que la légende prétend caché dans le mausolée.

Ce dernier est divisé en quatre zones :

- Le tombeau de Vanus, dont l'accès est interdit sauf sur autorisation spéciale du Duc, pour les grandes occasions ou les festivités ;
- Le sanctuaire, monumental, qui comprend les six antichambres ducales et la terrasse au pied de la statue commémorative surplombant le bâtiment. Ces zones sont ouvertes aux visites publiques dans la journée, et divers événements honorant la mémoire de Vanus y sont régulièrement organisés ;
- La Fondation Vanus. Ce monastère est ainsi nommé car il occupe les fondations et le sous-sol du monument. Cet ermitage, ouvert uniquement aux hommes, a des relations assez distantes avec les autres hérauts. Tous les moines ont fait vœu de pauvreté et de chasteté et préfèrent vivre reclus, honorant la mémoire de Vanus sous les ordres du **Père Frédigonte** ;
- La zone franche, réservée à l'usage de la garde d'honneur.



La Fondation Vanus

Créée par un mystique qui prétendait communiquer avec l'esprit de Vanus, cet ordre est un sujet de gêne pour les hérauts de la félicité. Les rituels des moines de la Fondation Vanus se rapprochent par bien des aspects de ceux des féaux de la souffrance ; toutefois, en raison de la charge honorifique (préserver le mausolée) et de la discrétion des moines, les grands ekzals ont toujours accepté cet ordre et fermé les yeux sur ses pratiques peu orthodoxes. Voilà pourquoi le lieu est nommé ermitage, et non héritage comme il est de coutume pour les hérauts.

Le Père Frédigonte, qui dirige la Fondation, a comme ses prédécesseurs des relations très tendues avec les hérauts : il leur reproche leurs liens privilégiés avec la noblesse, car il pense que le confort détourne les ekzals de leur mission. Et à l'inverse, les ekzals voudraient ouvrir la Fondation Vanus aux femmes et aux non-humains pour faciliter l'intégration de l'ordre parmi les hérauts de la félicité.

Les moines de la Fondation Vanus ont développé une profonde antipathie envers les ligues, qui s'acharnent à fouiller des zones interdites du monument ou de la Fondation à la recherche des fameux « messages invisibles » menant au trésor.

Ce trésor existe bel et bien. Il n'est pas étonnant que personne jusqu'à présent n'ait réussi à en percer le secret car ces inscriptions sont en fait des colonies de moisissures très spéciales qui diffusent un message olfactif destiné aux ophidiens. Les moines évitent de nuire aux champignons car le fondateur de ce monastère a juré à un « homme-dragon » (en réalité un ophidien) de protéger ce message codé. Seul le Père Frédigonte sait que le message donne les clés d'une « arme » magique qui pourrait modifier les courants de Ténèbres dans Cadwallon, en cas de nouvelle invasion d'Achéron. Une fois activé, ce rituel centré sur la statue de Vanus transporterait en Creufond tous les produits de la nécromancie présents dans Cadwallon ; mais, aux mains d'un expert, les procédures magiques décrites dans ces messages pourraient être modifiées et utilisées de bien d'autres façons. Le prêtre ignore cependant que l'utilisation de cette arme contribuerait à renforcer le pouvoir des ophidiens sur Cadwallon.

Affaires de cœur

Le Cœur de Cadwallon est le théâtre de bien des romances.

Les mariages y sont souvent le chemin le plus rapide vers la fortune : au rythme des unions, les familles se font et se défont. Plus d'un franc ligueur cherche un titre de noblesse, plus d'un noble cherche des beaux-parents fortunés...

Sur l'échiquier matrimonial, les jeunes femmes ne sont souvent que des pions que la famille sacrifie sans remords si la manœuvre semble profitable.

Toutefois, même à Cadwallon, l'amour fait battre les cœurs et les jeunes gens n'hésitent pas à défier la loi de leur famille pour vivre leur passion.

Certaines guildes et ligues ont appris à exploiter à leur avantage les élans du cœur : mariages forcés à assurer, rencontres discrètes à protéger, séductions à faciliter... Entre les ambitions des aînés et les passions des cadets, c'est un filon inépuisable, surtout quand on sait l'entretenir.

Le cœur le plus convoité est celui du Duc, que plus d'une ambitieuse aimerait gagner. **Dame Chlore** a attiré l'attention avec ses tentatives répétées de création d'un philtre d'amour... Azakri d'Olidor, patriarche d'une famille noble du Cœur, a décidé d'utiliser **Jeklyne d'Olidor**, sa propre fille, pour séduire le Duc. Il compte ainsi favoriser la position de sa famille et gagner une place importante dans l'administration.

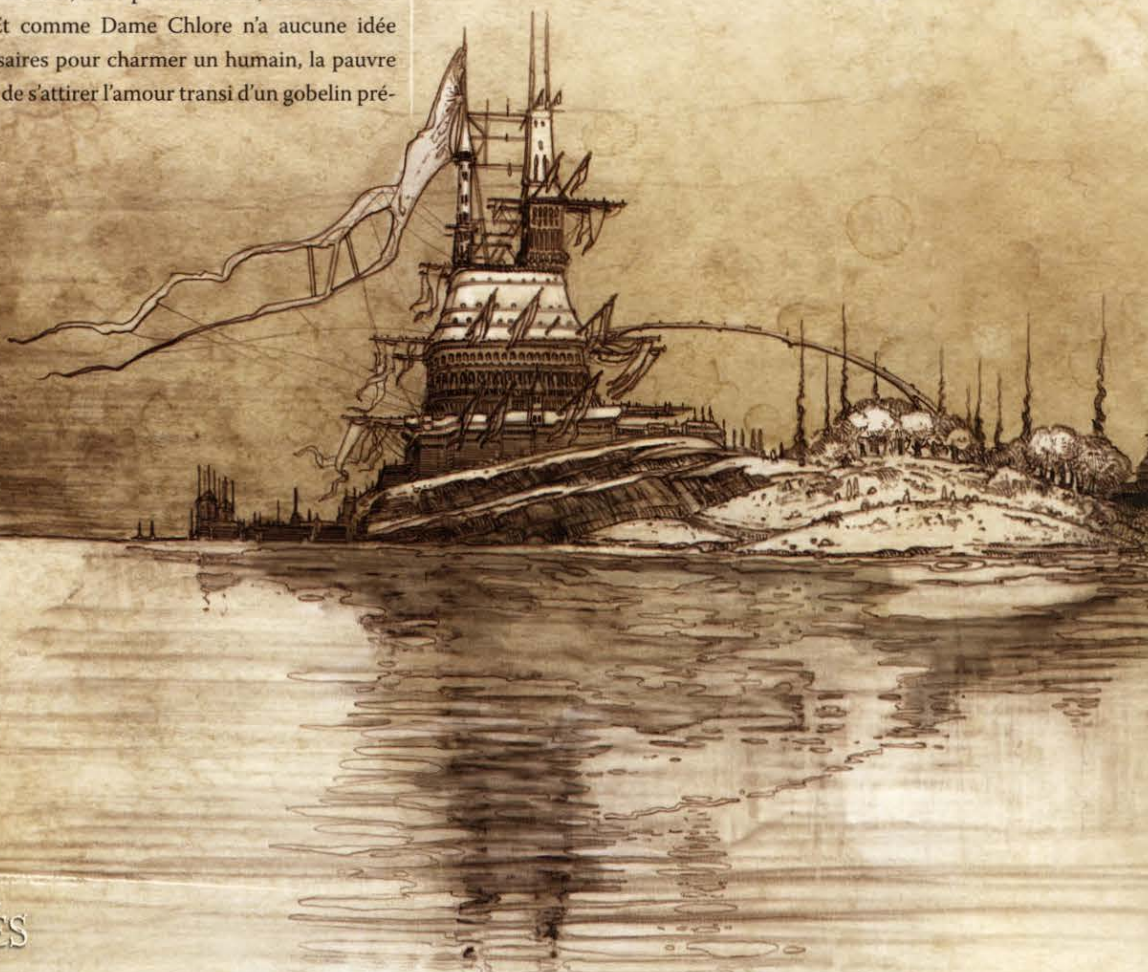
Comme il est illusoire d'espérer atteindre le Duc par des moyens classiques, Jeklyne devra porter le philtre sous la forme d'un parfum entêtant. Forcée par chantage, Dame Chlore essaie d'élaborer une recette volatile, mais pour l'instant, les effets sont assez... chaotiques. Et comme Dame Chlore n'a aucune idée des ingrédients nécessaires pour charmer un humain, la pauvre Jeklyne risque surtout de s'attirer l'amour transi d'un goblin présent au palais d'été...

Justice ducale

La prison des Dix mille pas est plus souvent considérée par les ligueurs comme un refuge que comme un pénitencier : quand l'un d'entre eux est directement accusé d'un crime et que sa ligue ne peut pas payer l'amende, c'est que cette dernière traverse une passe difficile et l'isolement des murs de la prison protège souvent le détenu des vengeances expéditives.

Cependant, quand un ligueur a un ennemi puissant, il arrive que la prison devienne une souricière plutôt qu'un havre : une fois enfermé, le ligueur est à la merci d'ennemis capables de recruter, contractuellement ou magiquement, des auxiliaires pour exercer leur vengeance. Il est arrivé plusieurs fois qu'on retrouve un ligueur assassiné dans la prison. Ce genre d'épisode n'est jamais pris à la légère par le Duc car ces morts remettent directement en cause son autorité et sa justice. Dans ces affaires, les coupables ont toujours été retrouvés et la justice ducale servie, souvent sous le sceau du secret.

La justice ducale n'est pas la seule à s'appliquer dans la Cité franche : si une amende (cf. *Secrets* volume1) et un passage aux Dix mille pas suffisent aux yeux de la loi pour laver un ligueur d'un meurtre gratuit, les proches de la victime ne sont pas toujours aussi cléments. Quand un ligueur abuse de ses privilèges, il ne doit pas seulement craindre la vengeance des puissants : la rancune d'une famille, même humble, peut très bien lui valoir des ennuis au détour d'une ruelle, car c'est dans la cité, et non pas enfermé aux Dix mille pas, qu'un ligueur peut faire fortune.



SECRETS DE FAMILLE

Ce n'est pas une famille mais un véritable clan qui dirige le fief Den Azhir. Unis par une grande camaraderie, ses membres encadrent l'administration et servent fidèlement le Duc.

Le clan ducal

De ses années de franc ligueur, Den Azhir n'a pas conservé qu'une surprenante capacité d'adaptation et une précieuse expérience : il a surtout tissé un réseau de contacts et d'amitiés. Six proches sont devenus ses seconds à la tête des organes du pouvoir ducal.

Trois de ces six conseillers sont d'anciens francs ligueurs :

- Hilda Ovenbrehe, régisseuse de diamant, supervise l'activité des ligues pour le compte du Duc. Grande juriste et érudite célèbre pour ses nombreux ouvrages, elle met chaque jour ses connaissances encyclopédiques, sa mémoire fantastique et surtout son inépuisable énergie au service de l'esprit franc. Sans outrepasser l'autorité des onze autres triomphes, elle centralise leurs activités. D'une dévotion sans faille, elle rapporte quotidiennement au Duc les informations les plus sensibles.

Les mauvaises langues disent que si le Cri d'Alyon est une ligue si prospère, c'est parce que Hilda accorde aux ligues de diamant un régime de faveur. La vérité est toute autre, car Hilda ne privilégierait jamais ceux qui dépendent d'elle ; en fait, débordée par son rôle de coordinatrice, Hilda n'accorde pas aux ligues de diamant toute l'attention qu'elles mériteraient, ce qui laisse à certains ligueurs une petite marge de manœuvre à exploiter ;

- Bon vivant et passionné, le constable Kal Rajghur est un administrateur plutôt qu'un militaire. Il dirige néanmoins la milice et seconde Den Azhir sur l'essentiel des questions militaires. Il prône une vision très centralisée de l'autorité ducale et propose toujours des projets très ambitieux pour le développement de la milice et de la cité ;

- Austère et inquiétant, l'intendant Silent Scyrnyth tient les comptes de la Cité franche et conseille le Duc sur tout ce qui concerne les guildes. Il défend l'initiative individuelle et s'oppose à l'intervention trop systématique de l'autorité ducale, surtout dans les matières où les citoyens doivent apprendre à se débrouiller seuls. Silent Scyrnyth regarde toujours à la dépense et voit les extravagances d'un mauvais œil.



Une rivalité fraternelle unit l'intendant et le constable, que tout semble pourtant opposer. Avec les années, ces différences sont devenues un jeu entre eux ; si bien qu'il n'est pas rare de les voir par habitude défendre des attitudes divergentes, avant de se ranger derrière la décision du Duc. Mais Kal Rajghur et Silent Scyrnyth œuvrent de concert au service de Den Azhir et de Cadwallon. Ils sont obligés de collaborer constamment du fait de leurs compétences croisées (Silent Scyrnyth est avant tout un militaire et Kal Rajghur avant tout un administrateur). Beaucoup pensent d'ailleurs que Den Azhir les a volontairement nommés dans leurs postes à contre-emploi pour mieux conserver son emprise sur Cadwallon. Mais la véritable raison est liée à une prédiction concernant le destin de Silent Scyrnyth, que le Duc préfère garder éloigné des combats.

Les trois autres conseillers sont des amis talentueux du Duc, et même s'ils n'ont jamais été ligueurs, ils mettent toute leur compétence au service de Cadwallon :

- La **révérende Ribéca** est une femme âgée, réputée pour sa sagesse. Elle a longtemps servi de mentor à Den Azhir, bien avant d'être appelée à servir les hérauts de la félicité en tant que grand ekzal. Étant à l'écoute de tous les ekzals, elle reçoit les doléances et les besoins des différents Pairs et sert souvent d'arbitre dans les querelles entre nobles. Peu savent que Ribéca Mérul est la petite-fille de Rodrigue Mérul, qui a perdu le fief de Rempart au jeu il y a bien longtemps ;



• Lehris Izhar est un maître éminent de la guilde des Cartomanciens. Ce mage flamboyant et séducteur doit la vie à Den Azhir et il le seconde pour tout ce qui concerne les phénomènes magiques dans Cadwallon. Lehris se fait un devoir d'avoir une théorie sur tout et déteste reconnaître ses erreurs. Lehris dirige, officiellement au nom de sa guilde, le marché des gemmes de la marina, ce qui lui donne une influence notable sur les magiciens de la cité ;

• La poétesse daïkinec Eyll assiste Den Azhir dans les matières diplomatiques et les affaires extérieures. Sa beauté envoûtante et sa voix chantante feraient vite oublier qu'elle a pendant des années exercé dans la cité les fonctions d'espionne et d'assassin pour le compte des Akkylanniens. Den Azhir a autrefois libéré Eyll du sortilège qu'un inquisiteur fou avait lancé sur elle pour l'asservir. Depuis lors, Eyll sert fidèlement son sauveur et l'idéal de la Cité franche.

POLITIQUE

L'importance de l'enclave ducal dépasse de loin les enjeux d'un simple fief, et souvent même, ceux de la seule Cité franche.

Les émissaires sinueux

Le Jour des cendres, quand la cité s'enfonce dans l'ombre, la délégation des émissaires sinueux traverse l'enclave ducal pour rejoindre le palais. Les six silhouettes sont en fait un seul et même ophidien : **Mordevohn**. Ce féal de la souffrance est, pendant le Jour des cendres 998, entré dans une transe qui l'a projeté dans Creufond. Il a senti son esprit communier avec une puissance supérieure, l'Ombre de Creufond, et son identité a volé en éclat : le pénitent a été divisé en six fragments, chacun projeté dans un des reflets de Cadwallon. Depuis lors, chaque fragment de Mordevohn arpente un des Royaumes de la Grande Couronne et, une fois par an, à la date anniversaire de l'incident, rejoint ses doubles dans Cadwallon.

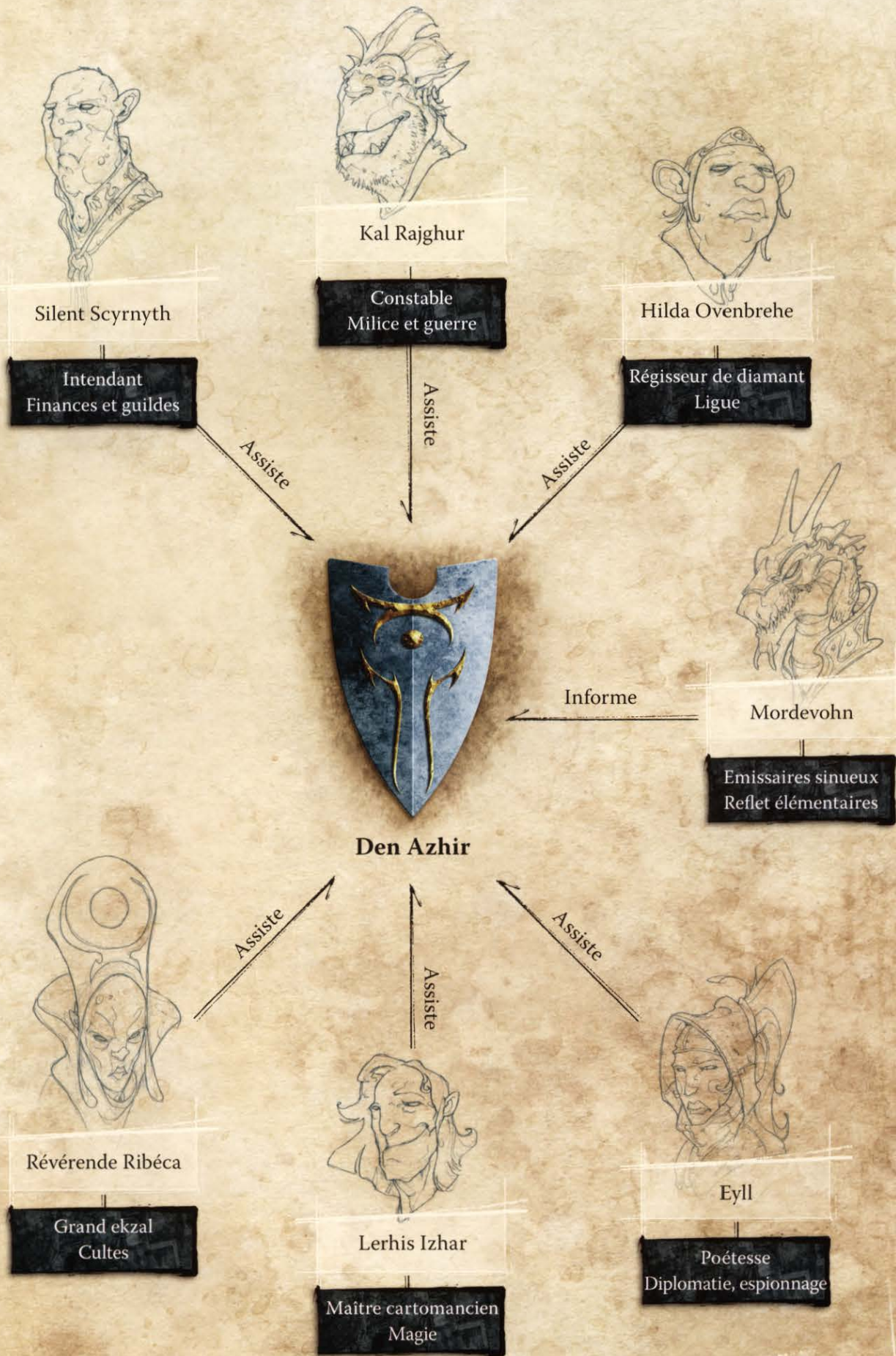
Guidé par un instinct surnaturel, Mordevohn a passé un pacte avec le Duc. Chaque année, il vient lui servir d'oracle et l'informer des événements qui agitent la Grande Couronne. En échange, le Duc a promis de l'aider à retrouver son intégrité.

Den Azhir se doute que Mordevohn n'est que le pion de l'Ombre de Creufond, une puissance ténébreuse majeure encore inconnue dans Aarklash. Mais le Duc sait que le destin de Cadwallon repose sur l'équilibre des énergies magiques de la Grande Couronne et il utilise au mieux les prédictions et les rapports de Mordevohn. Et les rumeurs qui entourent les émissaires sinueux renforcent l'aura de mystère du Duc.

Les ambassades

Les nations ayant choisi d'être représentées à Cadwallon ne le font pas uniquement pour entretenir des liens avec le Duc : elles entendent exercer leur influence sur la Cité franche. Le protocole et les signatures de traités sont souvent un aspect secondaire des fonctions des ambassadeurs. Les contacts avec les guildes ou les ligues cadwées permettent de passer des contrats, de récupérer des informations, d'organiser des échanges...

Les enjeux culturels et religieux sont également importants, car « l'esprit franc » de Cadwallon est le terreau de bien des inquiétudes pour les régimes et cultes étrangers. Ainsi, quand l'ambassadeur d'Akkylannie a émis une protestation contre la présence d'une chapelle de Merin au sein du Synédrión, le centre de la guilde des Orfèvres, c'est autant par crainte du blasphème que par peur de voir son dieu traité sur un pied d'égalité avec des cultes « païens ».





- 1 LES PILIERS
- 2 LE QUARTIER FRANC
- 3 ROBE POURPRE
- 4 CASERNE DE LA MILICE

Les Secrets de .. DRAKAER

Tenez les rangs !

PAIR : Albanne de Drakaër

POPULATION :

- Elfe : Peu commun
- Gobelin : Rare
- Humain : Commun
- Nain : Peu commun
- Ogre : Peu commun
- Orque : Rare
- Wolfen : Rare

ATTITUDE DOMINANTE : Discipline

FOI : ☉+1 ☾+2

La Cité des voleurs, le Joyau de Lanever. Cadwallon oscille sans cesse entre ces deux identités. Drakaër se dresse fièrement, revendiquant pour Cadwallon le titre prestigieux de Joyau de Lanever et luttant contre l'appellation dégradante de Cité des voleurs. Les vertus barhanes et la droiture cynwäll, dont se réclament les dirigeants du fief, sont à la fois une façade dissimulant les manigances du fief et le fondement de ses secrets.

INTRIGUES

Drakaër est marqué du sceau de la Lumière. Deux personnages emblématiques dominent le fief : le Cynwäll Dyrsin, représentant des elfes de Lanever, et la Cadwëe Albanne de Drakaër, Pair du fief. L'un vit reclus dans la Tour, n'en sortant que pour quelques manifestations officielles. L'autre mène son existence au service et à la vue de tous. Loin des regards, tous deux conduisent des projets importants pour l'avenir de Cadwallon.

L'œil de Laroq

Les Cynwälls ne possèdent pas d'ambassade à Cadwallon. Dyrsin est considéré comme le représentant officieux de la république de Lanever dans la Cité franche. Bien que Dyrsin refuse le titre d'ambassadeur que lui prêtent parfois certains, il ne cache pas qu'il transmet aux autorités cynwälls les messages qui lui sont confiés et qu'il sert volontiers d'intermédiaire entre les dirigeants de Lanever et le duc de Cadwallon ou les maîtres des guildes. Il se présente comme un homme de bien, soucieux des intérêts réciproques de sa patrie d'origine et de sa cité d'adoption, non comme un diplomate mandaté par ses frères elfes.

Cette affirmation est vraie. Dyrsin n'est pas un diplomate représentant la république de Lanever : il est un espion installé dans la Cité des voleurs par l'*allianwë*, le conseil des sages qui préside à la destinée de la nation des Dragons ! Bien que les Cynwälls aient autrefois concédé à Vanius l'occupation de la cité, ils n'ont jamais cessé de se méfier de cet endroit. Malgré les siècles écoulés depuis qu'ils ont occupé ce territoire, ils considèrent encore aujourd'hui Cadwallon comme un site maudit. Peu désireux de revenir s'y installer, mais conscients que les Méandres des Ténèbres s'y implanteraient si les ruines restaient désertes, ils estimèrent que l'abandon du lieu à Vanius et ses Chiens de guerre était un moindre mal. Depuis, ils gardent un œil sur Cadwallon grâce à l'occupant de la Tour. Cette stratégie leur permet de se tenir à l'écart des vestiges antiques qui les intriguent et les effraient : ils laissent les Cadwës se charger de l'exploration et œuvrent en coulisse pour s'informer de leurs découvertes.

RELATIONS INTERNATIONALES

La plupart des Cadwës croient qu'il existe une ambassade cynwäll à Cadwallon. Il n'en est rien. La république de Lanever considère en effet la Cité franche comme une partie intégrante de Lanever. Si elle devait justifier d'une intervention dans Cadwallon auprès de ses alliés des Voies de la Lumière, les *tribëns* exposeraient qu'il ne s'agit pas d'une agression contre un état souverain mais simplement d'une question interne relevant de la seule compétence de Laroq.

Les Ducs cadwës n'ont jamais été dupes de la position cynwäll. Ils ont toujours guetté le moindre faux pas pour négocier la tenue d'une ambassade en bonne et due forme dans la Cité franche. Ils ont souvent mandaté des ligues pour surveiller les représentants officiels de la république de Lanever ou pour tenter de prouver que Dyrsin est un agent de *l'allianwë*.

Âgé de plus de 120 ans, Dyrsin est en poste depuis 907 (personne n' imagine qu'il puisse être si âgé, mais Dyrsin n'est que le second espion de Laroq en place). Il a toujours agi pour protéger Cadwallon contre les autres nations d'Aarklash et plus particulièrement contre les Méandres des Ténèbres.

Lorsque les manigances politiques de la Cité des voleurs paralysent l'action du Duc et des Pairs, Dyrsin intervient en faisant secrètement appel à des compagnies de mercenaires extérieures à la cité ou aux ligues franches. Il est à craindre que tôt ou tard des francs ligueurs soient chargés d'une enquête où Dyrsin est impliqué alors qu'ils travaillent déjà pour lui sans le savoir.

La croisade d'Albanne

Albanne prend son rôle de Pair à cœur. Elle honore la mémoire de ses ancêtres barhans, notamment les valeurs qu'ils ont transmises au fief et à elle-même. Elle se considère néanmoins comme une Cadwée, dotée de responsabilités envers son fief, le Duc et la Cité franche. Albanne soutient avec fougue l'indépendance, les traditions cadwées et les ligues qu'elle estime honorables. Elle entretient des relations cordiales avec les chantres de la destinée.

Albanne exècre les guildes car elle considère leurs alliances dangereuses. Aussi travaille-t-elle à un projet destiné à les placer sous la tutelle des Pairs. Elle a décidé de porter sur la place publique des preuves de l'allégeance des Usuriers à Sophet Drahas. La chose est de notoriété publique, mais beaucoup de Cadwès pensent que cette affirmation n'est qu'un mythe dans lequel se drapent les Usuriers pour inquiéter leurs débiteurs. Albanne cherche à démontrer que non seulement la guilde est un ennemi historique de la Cité franche mais aussi qu'elle est aux ordres de la baronnie d'Achéron. Elle espère que des preuves flagrantes de la mainmise d'une nation extérieure, qui plus est inféodée aux Ténèbres, sur la Cité franche provoqueront un véritable scandale discréditant l'ensemble des guildes. Un scandale lui permettant d'orchestrer la prise de contrôle des quartiers généraux des guildes par les francs ligueurs.

Albanne est épaulée par **Argos de Brissandre**, un homme entièrement dévoué à sa cause. Il utilise ses nombreux contacts dans la ville haute comme dans la ville basse pour recueillir les indices dont le Pair a besoin. Il est en outre l'intermédiaire entre Albanne et les ligues franches. Il les approche, sélectionne leurs membres les plus émérites, les aide à se développer et organise des rencontres informelles avec le Pair de Drakaër. Au cours de ces rendez-vous, Albanne insiste sur les turpitudes des guildes, ainsi que sur la mission de protection confiée aux ligues franches. Seul le sept de safre, la ligue du **capitaine Franz** connue sous le nom de la Cuirasse, est pleinement informé des plans d'Albanne de Drakaër. Pour l'heure, la Cuirasse est chargée de surveiller les enseignants des Méandres des Ténèbres, sous couvert d'une mission de protection des professeurs de l'Université franche. En effet, soucieuse de respecter le caractère franc de la cité, Albanne n'a eu d'autre choix que de les autoriser à enseigner dans son fief.



Sabotage

Les guildes ignorent tout de la croisade d'Albanne. Néanmoins, elles sont conscientes de l'hostilité croissante du Pair à leur encontre. C'est d'autant plus vrai pour celles dont les quartiers généraux se trouvent à Drakaër (Architectes, Scribes, Oiseliens) et qui ont des contacts réguliers avec Albanne ou ses conseillers.

Les Architectes ont un plan pour regagner l'estime des dirigeants de Drakaër. En 900, ils interviennent aux côtés d'ingénieurs cynwälls pour sauver les Piliers d'une inondation. Depuis, des canalisations courent sous les pavés du quartier, recueillant les excédents d'eau du lac et les déversant dans des puits. Les Architectes sont discrètement en train de saboter ce dispositif. À la prochaine crue du lac, les Piliers connaîtront une nouvelle inondation. Les Architectes se préparent à intervenir et à montrer un zèle et une efficacité qui leur attireront à nouveau les faveurs des Drakaër.

Toutefois, le stratagème des Architectes risque de se retourner contre eux. Si les Piliers sont sous les eaux, Albanne en profitera pour fustiger le travail des Architectes incapables de concevoir un système capable de durer plus d'un siècle. Pour résoudre le problème, elle se tournera vers Dyrsin car sa tour abrite encore les constructs ouvriers qu'utilisèrent les Dragons en 900.

SECRETS DE FAMILLE

Silnus de Drakaër est l'oncle d'Albanne. Ce vieil homme retors et expérimenté voue un grand respect aux traditions. Les années passées à se battre pour ses principes ont trempé son sens de l'honneur. Il occupe une place prépondérante dans les histoires de la famille.

La trahison de Silnus

Silnus estime que la fidélité déclarée d'Albanne à Cadwallon est une trahison envers les descendants de Johann d'Alahan, premier Pair du fief, et au-delà envers la couronne d'Alahan. Il est persuadé que si son frère, Osric, le père d'Albanne, était encore de ce monde, il dénoncerait la politique de sa fille. La mort dans l'âme, Silnus, considérant obéir à un devoir supérieur, a décidé à trahir Albanne. Il manœuvre pour démontrer l'incompétence de la jeune femme. Il vise sa destitution au profit du frère d'Albanne, Éric, loyal à sa sœur mais fasciné par la culture barhane et par son oncle. Silnus a élaboré plusieurs discours :

- **Auprès de sa famille** : À Kallienne, les Barhans considèrent la vassalité déclarée d'Albanne à Cadwallon comme une trahison des Drakaër ;
- **Auprès de Dyrstin** : Les Barhans du royaume d'Alahan et du fief imaginent que les prises de position d'Albanne découlent d'une manipulation des Cynwälls, désireux d'étendre leur influence sur Cadwallon avec l'aide des Drakaër ;
- **Auprès de l'ambassadeur barhan** : Albanne, jeune fille pure mais innocente, est sous la coupe de Dyrstin et des fidèles cadwës qui la manipulent pour affaiblir la position de la couronne d'Alahan dans la Cité franche ;
- **Auprès des autorités ducales** : L'indépendance de Cadwallon est conditionnée par un équilibre des forces entre les peuples des Voies de la Lumière et ceux de Méandres des Ténèbres. Albanne, idéaliste inexpérimentée, fait fi des compromis politiques primordiaux.

Parallèlement, Silnus tente d'organiser la surveillance d'Argos de Brissandre et cherche à infiltrer les francs ligueurs qu'il fréquente.

Albanne et Éric connaissent l'opinion de leur oncle, gardien des intérêts barhans. En revanche, ils n'imaginent pas un seul instant qu'il puisse ainsi les trahir. Si Albanne l'apprend, elle sera contrainte de renvoyer Silnus. Ainsi privée de son éminence grise, la position de sa famille serait particulièrement affaiblie. Éric quant à lui serait déchiré entre son amour pour sa sœur et son admiration pour son oncle. Ce dernier parviendrait alors à manipuler le jeune homme.

Vendetta

Silnus poursuit une vendetta contre Adalban Ghiéron.

À la mort de Trédius Ghiéron, Pair de Bourghiéron et frère d'Adalban, Silnus tenta d'arranger un mariage entre le successeur de Trédius et Albanne. Il espérait ainsi écarter sa nièce de la Pairie de Drakaër, prendre une position avantageuse dans un autre fief et s'emparer du secret du Feu-qui-ne-dort-jamais (cf. Les secrets de Bourghiéron). Adalban fit bon accueil à la proposition de Silnus, mais le Barhan s'aperçut bientôt qu'Adalban essayait de l'abuser. La famille Ghiéron s'était accordée sur un autre successeur au Pair décédé : Bernadil, fils de Thédius. Bernadil étant très jeune, Adalban serait dans un premier temps son tuteur... mais jamais le Pair, ce qu'il « oublia » d'indiquer à Silnus. Furieux qu'un Ghiéron des bas quartiers ait tenté de l'abuser, Silnus rompit les négociations. Il voue désormais une haine tenace à Adalban et ne rate jamais une occasion de porter préjudice à Bourghiéron et à sa famille dirigeante.

POLITIQUE

Albanne administre son fief et gère les relations avec les autres forces de Cadwallon de manière transparente. Sa ligne de conduite est claire, que ce soit dans ses inimitiés pour les guildes ou dans ses sympathies pour les francs ligueurs. Il y a toutefois trois situations face auxquelles elle hésite sur la conduite à tenir.

Ogrokh

Depuis plusieurs générations, les Drakaër et les Khaurik entretiennent des relations d'amitié. Aussi Albanne considère-t-elle que le Duc n'est pas allé assez loin dans sa récente intervention (cf. *Ogrokh, Manuel des joueurs* p. 62) : elle fait un lien direct entre la mort d'Urakh et la prise de pouvoir avortée du gobelin Dazomet. Elle a rencontré à plusieurs reprises Den Azhîr pour lui demander une enquête officielle sur les circonstances du décès du Pair et exiger que Dazomet soit démis de ses fonctions de régent.

Albanne a obtenu une promesse du Duc qui n'a été suivie d'aucun effet. Elle s'impatiente et envisage de tester des francs ligueurs en les faisant enquêter dans Ogrokh, quitte à leur demander de faire eux-mêmes justice s'il s'avérait, comme elle en est convaincue, que Dazomet est l'assassin d'Urakh.



Le Rempart

Albanne s'apitoie sur le sort de Camélia Orrkrk, dont le fief est plongé dans la misère. Elle souhaite discrètement aider la matrone ogre grâce à l'intervention de francs ligueurs. Albanne les paierait à la place de Camélia pour épauler cette dernière dans sa recherche de trésors enfouis et éviter qu'elle ne s'attire le courroux des ligues à cause des accusations d'embauche de mercenaires (cf. *Le Rempart*, *Manuel des joueurs* p. 50).

Sollicité à ce sujet, Argos de Brissandre s'inquiète qu'Albanne veuillent confier la résolution de tous les problèmes de Cadwallon à des francs ligueurs. Il tente de convaincre la jeune femme qu'il est préférable d'éviter de trop attirer l'attention sur les liens étroits entre Drakaër et les francs ligueurs. Comme le fidèle se montre incapable de proposer une alternative susceptible d'aider Camélia Orrkrk, Albanne s'apprête à mettre son plan en action.

Le Trophée

Albanne est catastrophée par la situation du Trophée. D'une part, le Pair Vent-Debout contrôle chaque jour un peu moins son fief. D'autre part, malgré le peu d'affection qu'elle porte aux gobelins, Albanne estime que les Markropet ont été injustement spoliés de leur Pairie. Elle se dit prête à déclarer publiquement que les Vent-Debout doivent restituer Trophée aux Markropet. Silnus l'encourage hypocritement à assumer cette courageuse position, tandis qu'Argos de Brissandre la met en garde contre le risque de déclencher une guerre civile entre gobelins et Keltois dans le Trophée.



Albanne de Drakaër



Argos de Brissandre

Conspire avec

Travaille pour

Conspire contre

Travaille pour
Conspire contre



Silnus de Drakaër

Influence



Capitaine Franz



Gilde des
Architecte

Espionne



Dyrsin



Eric de Drakaër



- 1 LE QUARTIER DES COUTURIERS
- 2 KA-AN-VOR
- 3 LES OMBRAGES
- 4 LES TRAVERSES
- 5 CASERNE DE LA MILICE

Les Secrets de VAR-NOKKT

Fortune te sourit, Var-Nokkt !

PAIR : Torguir IV Var-Nokkt

POPULATION :

- Elfe : Commun
- Gobelin : Rare
- Humain : Peu Commun
- Nain : Commun.
- Ogre : Rare
- Orque : Rare
- Wolfen : Rare

ATTITUDE DOMINANTE : Adresse

FOI : +3 +1 +1

À Cadwallon, la fortune a un nom : Var-Nokkt. Cette famille a su se constituer un réseau d'activités considérable. Maîtres des intrigues sous leur apparence honorable, les Var-Nokkt sont aujourd'hui au cœur d'une toile complexe faite d'alliances, de compromissions et parfois même de corruption.

INTRIGUES

L'opportunisme Var-Nokkt

Depuis la fondation du fief, les Var-Nokkt, anciens expatriés de l'Egis, ont eu pour principal but leur enrichissement personnel. L'organisation même de leur fief est pensée dans ce dessein. Tout est fait pour y attirer les nains les plus talentueux, pour leur offrir un cadre de vie idéal et leur permettre de prospérer... moyennant quelques « taxes locales ». De même, le fief est soigneusement aménagé pour constituer un territoire sécurisé et attractif pour les guildes qui génèrent le plus de revenus (les Orfèvres, les Usuriers, les Architectes), en échange d'une part de leurs profits.

Les Var-Nokkt ont étendu leur emprise un peu partout et surveillent constamment les affaires du fief, à l'affût du moindre prétexte pour lever une nouvelle taxe. Tout le monde y trouve son compte, des Var-Nokkt au Duc en passant par les guildes, à l'exception du **lieutenant-général Ghildomar**.

L'essor des ligues a toutefois changé la donne. Ces organisations petites et autonomes, difficiles à infiltrer, ne sont pas une source de revenus mais plutôt des concurrents à éliminer.

Les Var-Nokkt n'agissent jamais frontalement. Ils utilisent leurs contacts, leurs informations et sont terriblement patients. Ils veillent, attendent et savent quand déclencher les rouages pour neutraliser leurs ennemis. Ils se salissent rarement les mains.

Mais à vouloir gagner sur tous les tableaux, on y laisse parfois des plumes. C'est le cas d'Arkan Var-Nokkt, le frère du Pair. Trop impliqué avec les Usuriers, il a adopté leurs méthodes et leurs principes et sert désormais les Ténébres. Il ne cherche pas nécessairement à remplacer son frère à la tête du fief. Il se voit plutôt en éminence grise, occupée à manigancer, profiter, comploter...

Les autres membres de la famille ne sont pas aussi corrompus, mais ils ne reculent pas devant les méthodes expéditives. Les derniers vestiges de la culture naine sont la seule chose qui évite les conflits familiaux, la guerre pour le pouvoir et les déchirements. En effet, les Var-Nokkt n'ont pas encore abandonné les vertus de la discipline, de l'organisation et de la loyauté envers le chef de famille. Seul Arkan a planté les germes de leur destruction...



La guerre des caves

La concession aux caves de **maitre Oloram** est devenue un moyen incontournable pour les francs ligueurs d'accéder aux richesses souterraines de Var-Nokkt. Toutefois, le nain Usurier obéit à des motivations cachées. Il utilise son commerce pour appâter les ligues actives dans le fief, notamment les plus prospères. Régulièrement, il organise contre elles des embuscades dans les souterrains, grâce aux troupes des Usuriers. Il surveille en outre les activités et découvertes du cercle des explorateurs et transmet de précieuses informations à la cour du Roi des cendres. Afin d'éviter les soupçons, il s'appuie sur la famille Var-Nokkt (il a épousé la petite-fille d'Arkan, Iziangkha) pour se débarrasser des francs ligueurs trop chanceux.



SECRETS DE FAMILLE

Korang, l'héritier perdu

Il y a deux ans, le petit-fils du Pair, Korang Var-Nokkt, apprenait aux côtés de son grand-oncle Arkan, au sein du Trésor, à gérer les affaires familiales. Diverses rumeurs de corruption et de malversation financière parvinrent alors aux oreilles du Pair du fief, lequel confia à son autre petit-fils, Thorigg, le soin d'enquêter.

Arkan, qui était directement impliqué dans ce réseau de corruption avec la guilde des Usuriers, forgea avec ses complices différentes preuves accusant son petit-neveu Korang. Ainsi, Thorigg découvrit au cours son enquête que Korang percevait des pots-de-vin pour éviter aux Usuriers de verser leurs taxes.

Afin d'éviter le scandale, Torguir IV chargea Thorigg, sans en avertir les autres membres de la famille, de faire disparaître Korang et les preuves. Thorigg ne s'acquitta que partiellement de sa tâche. S'il organisa bien la disparition des témoins (à savoir certains Usuriers, sacrifiés sans vergogne par Arkan et ses complices), il permit cependant à son cousin de quitter la cité inconnite.

Thorigg a depuis acquis la conviction que lui et son grand-père ont été manipulés. Il suspecte Arkan d'être à la tête de ce complot. En l'absence de preuve, il garde un œil sur ses activités. D'autre part, avec son père Norrik, il lutte contre l'influence grandissante des francs ligueurs. Il est même devenu le responsable des « basses œuvres » de la famille et côtoie la lie de la société cadwée.

Il y un an, il a organisé la disparition d'une ligue entière installée dans Var-Nokkt. Pour cela, il en a simplement utilisé une autre, aux abois tant elle manquait de ducats. En éliminant ces francs ligueurs, elle a pu obtenir suffisamment de liquidités pour accomplir son devoir propice (cf. *Manuel des joueurs*, p. 114).

Thorigg n'a pas oublié ses soupçons et il utilise ses talents et ses contacts pour en apprendre plus sur son grand-oncle et, dès que possible, le neutraliser.

Quant à Korang, il est revenu à Cadwallon, sous une fausse identité. Il se tient éloigné de Var-Nokkt, pour l'instant, mais compte bien se venger... Récemment, il a rejoint une ligue et, peu à peu, il acquerra les armes pour confondre son grand-oncle.

Ardhun Var-Nokkt, enfin, refuse de prendre parti.

POLITIQUE

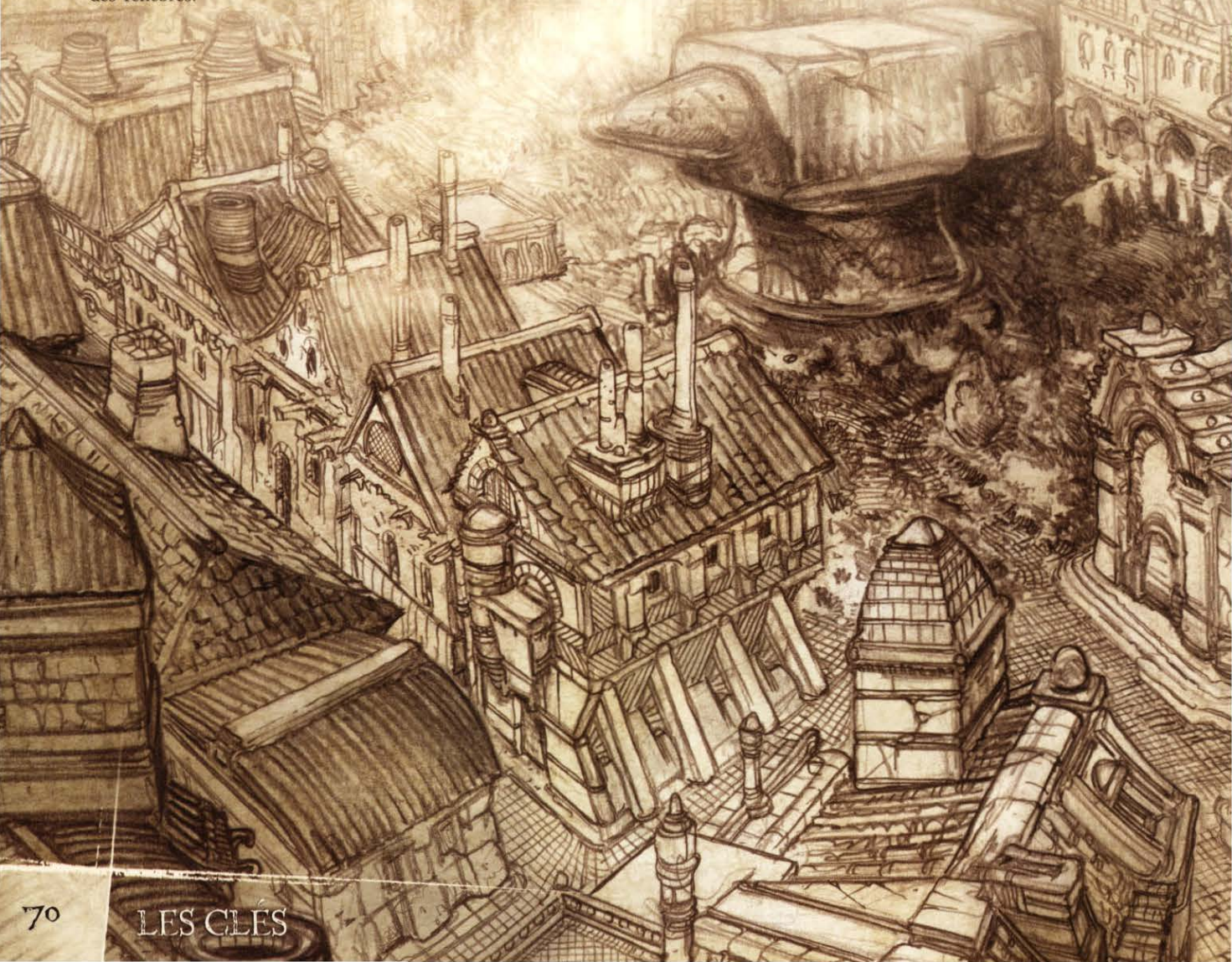
Les grandes familles

Maison Oberik : Discrète, mais puissante, la famille Oberik a lié son destin depuis des générations à celui de la guilde des Usuriers. Les Oberik fabriquent les meilleurs coffres-forts et systèmes de sécurité de Cadwallon. Ils n'entretiennent quasiment aucun contact avec les instances dirigeantes des Usuriers et exercent tranquillement leur commerce. La discrète échoppe de Ghulrigg Oberik, le patriarche familial, est installée sur la grande place de la Porte-Rækar. Les Oberik n'ont qu'une peur : que les plans de leurs réalisations soient dérobés, ce qui mettrait un terme à leur hégémonie sur le marché de la protection des biens.

Les Oberik ne sont pas naïfs : ils connaissent la nature des véritables maîtres de leur guilde. Même si leur appartenance à la guilde des Usuriers n'est qu'une question de monopole commercial, ils utilisent leurs contacts en son sein pour éliminer les ligues qui viennent à inquiéter la famille Var-Nokkt. Deux ligues, installées dans le fief, ont ainsi déjà été défaussées par des sbires des Ténèbres.

Maison Kærigh : Alliée de longue date des Var-Nokkt, la famille Kærigh a fondé l'une des enseignes les plus prestigieuses de la guilde des Joailliers, dans le quartier Kar-Ån-Vor. Marié à la sœur de l'actuel patriarche, maître Fingør Kærigh, Arkan utilise leur enseigne pour blanchir les sommes astronomiques générées par son réseau de corruption.

Maison Korlahn : Installée au début de la rue des Forges, cette famille appartient à la guilde des Forgerons. Spécialisée dans la production d'armes et armures typiquement naines, elle mène une véritable croisade contre la guilde des Lames afin de récupérer son droit de vente. Alliée des Var-Nokkt, elle utilise leur influence auprès des Orfèvres pour trouver des soutiens. En échange, elle fait profiter les Var-Nokkt de ses produits par l'intermédiaire de Krondnir, sans passer par les Lames. Si cela devait se savoir, le scandale provoqué serait très important et entamerait sérieusement la réputation des Var-Nokkt, connus pour leur soutien aux guildes.



ÊTRE FRANC LIGUEUR À VAR-NOKKT



Sacré gageure ! Le fief offre beaucoup d'opportunités : des souterrains inexplorés, une forte implantation des guildes les plus férues de coups tordus et d'intrigues (les Usuriers, les Orfèvres... les Couturiers à moindre échelle). Néanmoins, l'influence des Var-Nokkt représente une vraie menace. Ils surveillent le développement des ligues et sont toujours prêts à leur mettre des bâtons dans les roues. Heureusement, les francs ligueurs disposent de leviers pour réagir : la maison Haarken, la suspicion de Thorigg envers son grand-oncle Arkan, la guilde des Couturiers...

Bref, faire fortune dans Var-Nokkt n'est pas une mince affaire, mais des francs ligueurs habiles pourraient parvenir à changer le visage du fief en éliminant les plus corrompus de la famille... et en faisant comprendre que les Usuriers ne sont décidément pas des partenaires pour qui veut vivre longtemps.

Les **Renards gris** sont des mercenaires nains. Cette compagnie, dirigée originellement par Rækar Nokkt lui-même, a inspiré les troupes de contre-sape de la guilde des Architectes, et notamment les casse-grains (cf. *Cry Havoc* vol. 03). La ligue de l'as d'améthyste, leur héritière, est défaussée depuis des décennies à cause de l'influence des Var-Nokkt.

Il existe cependant deux factions désireuses de relever cette ligue, même si elles ne sont pas encore alliées :

- Maître Ôdril Haarken serait prêt à mettre en jeu une partie de sa fortune pour soutenir la relève et ainsi porter un sérieux coup au moral des Var-Nokkt ;
- Thorigg Var-Nokkt, le maître des basses œuvres de la famille, serait lui-même assez tenté de créer une troupe de francs ligueurs qui servirait ses intérêts. En véritable opportuniste, il cherche à utiliser les ligues plutôt qu'à les combattre aveuglément. Disposer de soutiens réels et durables au sein des francs ligueurs serait un parfait moyen d'assurer l'avenir politique de sa famille. Cette position n'est pas forcément comprise par les siens.

Les Renards gris pourraient mettre en cause Arkan et éliminer la « branche pourrie » de la famille. Cela servirait les intérêts de Thorigg : les Var-Nokkt s'affranchiraient des Usuriers et comprendraient du même coup que le pouvoir des ligues, bien utilisé, est une arme nouvelle terriblement efficace.



Maison Haarken : Cette famille est aussi ancienne que celle des Var-Nokkt ; en effet, le fondateur des Haarken était lui-même un lieutenant de Rækar Nokkt. Les Haarken allient donc un nom noble à la prospérité de leur enseigne. Car Ils sont aussi des membres éminents de la guilde des Orfèvres. Durant de longues années, les deux familles ont été alliées, mais la donne a changé récemment. Ódril Haarken, le chef de famille, affiche désormais sa méfiance à l'égard de la politique des Var-Nokkt. Sa fille Ghevelf, épouse de Krondnir, a donc été écartée de l'organisation Var-Nokkt. La fille de celle-ci la remplace au sein du Trésor de la famille. Ghevelf vit désormais cloîtrée dans le Castel.

Ódril Haarken utilise toute son influence pour diminuer le pouvoir des Var-Nokkt dans le fief et prouver que leur opportunisme démesuré ne sert pas les intérêts de Cadwallon.

La guilde des Couturiers

Cette guilde, en apparence, ne s'intéresse qu'à des choses aussi frivoles que les beaux vêtements et les parfums. La réalité est un peu plus complexe.

Derrière ces activités honorables et inoffensives, certains maîtres de la guilde dissimulent un commerce discret mais prospère d'empoisonneurs. Ils sont capables d'élaborer toutes sortes de poisons, toxines ou psychotropes. Ainsi, tel parfum combiné à la sève émise par telle plante-pourpoint se révèle mortel. Les Couturiers sont sollicités par les conspirateurs de la ville haute pour éliminer, interroger ou frapper d'infamie leurs concurrents.

Mais la guilde cache des secrets plus terribles... et plus profondément enfouis. Son quartier permet en effet de plonger directement dans les souterrains de Var-Nokkt où se trouvait encore récemment l'ancre d'une communauté d'ophidiens. Ce peuple est en effet à l'origine du monopole de la guilde sur les parfums. Grâce à leur science des odeurs et des phéromones, les ophidiens ont pu enseigner des techniques très élaborées aux premiers maîtres-parfumeurs. Ces derniers sont ainsi capables de provoquer toutes sortes d'effets uniquement à l'aide de fragrances. Même avec la disparition de cette communauté (cf. *Les Cendre de la Colère*), il reste quelques ophidiens, dissimulés et protégés par la guilde des Couturiers.

Avec de tels parrains, il n'est pas étonnant que les Couturiers aient toujours su résister à l'emprise des Var-Nokkt. Plusieurs décennies auparavant, la famille a bien essayé d'infiltrer, d'influencer et de racketter la guilde, en pure perte. Lorsque l'épouse du Pair de l'époque devint folle et se jeta du haut du Castel, apeurée par des « araignées fantomatiques », lorsque son fils mourut à la suite de terribles brûlures apparues subitement et lorsque sa fille fut retrouvée errant dans la ville basse, comme une mort-vivante, le Pair se rendit à l'évidence : la guilde des Couturiers est intouchable.





Maître Orlam

Appartient à



Guilde des Usuriers



Ghulrigg Oberik

Appartient à



Odril Haarken

Appartient à

Lutte pour le titre

Organise des embuscades dans les sous-sols

Espionne

Pactise avec



Francs ligueurs



Guilde des Orfèvres



Guilde des Architectes

Accords prolifiques

Accords prolifiques

Est devenu franc ligueur

Organise des embuscades



Korang Var-Nokkt

Exilé par les siens
Cherche à se venger



Arkan Var-Nokkt

Dirige

Influence



Torguir IV Var-Nokkt

Dirige

Enquête en secret

Dirige

Aide



Thorigg Kaerigh Var-Nokkt



Norrik Kaerigh



Guilde des Couturiers

Lutte d'influence secrète

Influencent (Fondateurs)

Ophidiens

Clan Var-Nokkt

Les Têtes
INTERACTION



INTERACTION

Cette section introduit de nouveaux contacts, ainsi que des PNJ emblématiques d'un nouveau genre : les figures.

Comme dans le premier volume de *Secrets*, ce tome propose 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*.

Note : Dans ce chapitre les noms de contacts, de sortilèges ou de miracles suivis de * renvoient à *Secrets* volume 1, ceux suivis de ** à *Secrets* volume 2.

LES CONTACTS DE CADWALLON

Ces contacts sont des habitants de la Cité franche connus de tous. Tous les personnages peuvent les noter comme contact. 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.

Un, deux, trois...

Cadwallon, me voilà !

Berem d'Ylehnar, troisième fils du seigneur du même nom, contemplant les vertigineux entassements de bâtisses s'élevant dans la brume nocturne.

Le jeune Barban, emmitoufflé dans sa cape de voyage, se sentait de taille à conquérir la ville. Il n'était plus un insignifiant nobliau sans avenir, perdu dans l'ombre de ses aînés.

Berem inspira profondément l'air chargé de relents inconnus, rêvant d'aventures et de sa gloire prochaine.

Vingt et un, vingt-deux...

Le Barban perçut un léger bruit dans son dos, puis constata avec un détachement incongru qu'il ne pouvait reprendre son souffle.

« C'est toujours la même chose avec ces jeunes crétins. Le cou tendu à regarder les étoiles, ils ne prennent même pas garde à leur gorge. C'est décidément trop facile ! » malgré la sombre silhouette qui maintenait au sol le corps de Berem durant ses derniers soubresauts.

Trente-six, trente-sept...

Essuyant sa lame sur la cape de sa victime, le meurtrier fouilla prestement le corps inerte. Il dénicha une bourse replette et une dague de belle facture qu'il fit disparaître dans un repli de sa chemise. Puis, il se redressa vivement, marmonnant dans sa barbe. Il resta aux aguets quelques instants, puis grava la marque de sa guilde sur le mur le plus proche avec la pointe de sa lame.

Cinquante-quatre, cinquante-cinq...

« Si à soixante point n'es parti, pour la milice tu es cuit. »

L'égorgeur disparut dans la nuit, ressassant le souvenir cuisant de son apprentissage. Il avait été bien formé, ça oui. Son dos zébré de cicatrices en témoignait. C'était la dure loi de la Cité des voleurs, une ville où seuls les plus endurcis survivaient.

Reprenant sa route le long des quais, il malgré en manquant de piétiner un rat. Un de ces rongeurs au dos pelé et boursoufflé, comme on en croisait de plus en plus ces derniers temps.

L'assassin siffla trois coups brefs et hâta le pas. Avec un peu de chance, un autre candidat à la délivrance l'attendait...

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.

Argos de Brissandre (4)



Espèce : Humain

Culture : Ville haute

Métiers : Chantre de la destinée 3, émissaire 1, espion 1

Savoirs : Culte (Destinée) 3, Culture (Ville basse) 3, Étiquette (Noblesse) 1, Faction (Drakaër) 1, Fief (Kraken) 2, Langue (Cadwë) 4, Légendes urbaines 2, Ligue 1

Signes particuliers : Bravoure, Piété

Localisation : Drakaër

Originaire du Kraken, Argos est devenu « de Brissandre » afin de se frayer un chemin dans la bonne société cadwëe. Il n'est pas toujours à l'aise dans son fief d'adoption. Il a néanmoins ses entrées partout, y compris au palais du Pair de Drakaër. Il est un membre éminent des chantes de la destinée.

Amoris (4)



Espèce : Humain

Culture : Griffon

Métiers : Loup de mer 2, marchand 2

Savoirs : Commerce 2, Contrée (Déroit de Larönn) 3, Culture (Griffon) 2, Faction (Gilde des Nochers) 2, Langue (Akylannien) 2, Langue (Cadwë) 2

Signes particuliers : Fanatisme (D), Furie guerrière, Résolution/2

Localisation : Abords (Fort Griffon)

Le lieutenant Amoris présente une apparence négligée et préfère de loin ses petits trafics à la discipline militaire. Peu scrupuleux, il détourne et revend le matériel fort recherché de l'armée impériale, avec l'aide de quelques soldats de la garnison. Son penchant pour l'alcool rend son comportement imprévisible selon l'heure de la journée et sa consommation. Amoris est, même saoul, un navigateur hors pair dès qu'il monte sur le pont de son cotre.

Ardhun Var-Nokkt (2)



Espèce : Nain

Culture : Sanglier

Métier : Missionnaire 2

Savoirs : Contrée (Ægis) 2, Culte (Caradoc) 2, Culture (Ville haute) 2, Culture (Sanglier) 2, Fief (Var-Nokkt) 2, Langue (Cadwë) 2, Langue (Gheim) 2, Savoir-faire (Vapeur) 2

Signes particuliers : Dur à cuire (D), Exalté

Localisation : Traverses (Var-Nokkt)

Petit-fils du Pair de Var-Nokkt, Ardhun est né dans l'Ægis. Il est venu à Cadwallon en tant que missionnaire et pour mieux connaître sa famille d'origine. Il reste à l'écart du clan Var-Nokkt, mais profite de sa mission pour découvrir tous les charmes du Joyau de Lanever.

Arorsha (4)



Espèce : Wolfen

Culture : Hyène

Métiers : Artisan 2, moine-guerrier 2

Savoirs : Contrée (Diisha) 2, Culte (Vile-Tis) 2, Culture (Hyène) 1, Culture (Loup) 2, Langue (Cadwë) 1, Langue (Wolfen) 2, Savoir-faire (Forge) 3

Signes particuliers : Désespéré, Iconoclaste, Tueur né (D)

Localisation : Abords (Crocs de Vile-Tis) Arorsha est un Wolfen en qui la Bête s'est éveillée. Sa gueule noire et ses yeux jaunâtres sont tout aussi inquiétants que ses fréquents grondements. Forgeron vivant à l'écart de la cité, il reçoit pourtant de nombreux visiteurs désireux d'acquiescer ses armes, des lames aussi belles que cruelles. Il établit leur prix à la suite d'un rituel auquel le client doit se soumettre en personne avant toute négociation.

Bernadil Ghiéron (4)



Espèce : Humain
Culture : Ville haute
Métiers : Courtisan 1, émissaire 3
Savoirs : Culture (Ville basse), Étiquette (Bourgeoisie) 3, Étiquette (Pairs) 2
Signes particuliers : Bravoure, Concentration/2 (D)
Localisation : Valarid (Bourghiéron)
Cet homme d'une trentaine d'années est le Pair de Bourghiéron. Adalban Ghiéron le laisse parader et participer aux grandes réunions de la bourgeoisie cadwée. Sous ses grands airs, Bernadil Ghiéron est un homme influençable.

Brume (3)



Espèce : Humain
Culture : Ville basse
Métier : Espion 3
Savoirs : Contrée (Royaume d'Alahan) 3, Faction (Guilde des Usuriers) 3, Faction (Famille royale d'Alahan) 4, Savoir-faire (Poison) 2
Signes particuliers : Bravoure, Tombeur (D)
Localisation : Montcéleste (Soma)
Brume est spécialisée dans l'infiltration et l'espionnage ; elle est l'une de ceux que les Usuriers nomment bouffons. Formée pour infiltrer Havreblanc, elle perçoit sa mission comme un jeu. Belle femme, Brume est consciente de son pouvoir de séduction.

Calka (5)



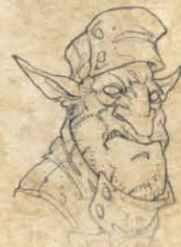
Espèce : Élémentaire de Terre
Culture : -
Métier : -
Savoirs : Contrée (Royaume de Xurgaddys) 4, Voie élémentaire (Terre) 3
Signes particuliers : Charge bestiale, Dévotion/3 (D)
Localisation : Pétropolis (Bourghiéron)
Cet Élémentaire lié aux énergies telluriques se cache sous l'apparence d'un shaman orque. Son caractère est étrange et ses réactions imprévisibles. Sa seule motivation est de protéger et d'entretenir les jardins de Pétropolis grâce à sa magie ainsi qu'à des Cadwës qu'il a ralliés à sa cause ou qu'il manipule.

Capitaine Franz (4)



Espèce : Nain
Culture : Griffon
Métier : Garde 4
Savoirs : Culture (Ville haute) 2, Faction (Drakaër) 3, Fief (Drakaër) 4, Lignes 3
Signe particulier : Dur à cuire (D)
Localisation : Drakaër
Le capitaine Franz est le chef de la ligue du sept de safre, communément dénommée la Cuirasse. Avec ses compagnons, il travaille à temps plein pour le Pair Albanne de Drakaër. Il est en charge de la protection du personnel et des bâtiments de l'Université franche.

Coricidine (1)



Espèce : Gobelin
Culture : Ville basse
Métier : Bandit 1
Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville haute) 2, Fief (Rempart) 2, Langue (Cadwë) 1
Signes particuliers : Chance, Instinct de survie (D)
Localisation : Le Rempart
Ce jeune goblin sort de la Grande académie des porteurs d'armes. Chanceux, il a rapidement trouvé du travail auprès de la famille Orrkrk. Quand il n'est pas dans les Traverses (Var-Nokkt), il traîne dans la taverne de dame Allya (Rempart).

Crépicule le Matois (3)



Espèce : Gobelin
Culture : Rat
Métiers : Bandit 1, loup de mer 2
Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Contrée (Déroit de Larønn) 2, Culture (Rat) 2, Faction (Guilde 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*.

Dame Fyéâ (2)



Espèce : Elfe

Culture : Scarabée

Métiers : Fâcheux 1, marchand 1

Savoirs : Culture (Ville haute) 2, Fief (Den Azhir) 3, Fief (Drakaër) 3, Fief (Var-Nokkt) 1

Signes particuliers : Instinct de survie, Régénération (D)

Localisation : Automate

Dame Fyéâ gère les bains qui portent son nom. Cet établissement est très apprécié des dames de la ville haute. Les langues s'y délient et les discussions y vont bon train. Dame Fyéâ est parfaitement informée des cancans de l'aristocratie cadwëe.

Danka Khaurik Argam (3)



Espèce : Ogre

Culture : Ville basse

Métier : Officier 3

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Étiquette (Mercenaires) 3, Faction (Guildes des Lames) 3, Fief (Ogrokh) 4, Langue (Cadwë) 2, Stratégie 3

Signes particuliers : Bravoure, Brute épaisse, Dur à cuire (D)

Localisation : L'Incarnat (Ogrokh)

Danka est une digne matrone ogre : elle aime quand la guerre et les affaires vont de pair. Danka a toujours choisi les parrains de ses enfants parmi ses compagnons d'armes. Ses cinq fils travaillent pour la guilde des Lames et ses quatre filles se sont mariées avec des nobles étrangers. Danka est très attachée aux traditions martiales.

Derggu le Boiteux (5)



Espèce : Humain

Culture : Ville basse

Métiers : Alchimiste 4, fousseur 1

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Contrée (Souterrains de Cadwallon) 1, Culture (Ville basse) 2, Fief (La Hure) 2, Langue (Cadwë) 2, Savoir-faire (Mutagène) 4

Signes particuliers : Esquive (D), Fanatisme, Mercenaire

Localisation : L'Écorchoir (La Hure)

Ce Cadwë aux origines drunes sert les Usuriers depuis longtemps. Emmitouffé dans un manteau de cocher trop grand pour lui, il claudique d'amoncellement en amoncellement. D'aucuns disent que son incommensurable cruauté résulte de tortures qu'il aurait subies étant enfant. Pour d'autres, il se contente d'honorer le pacte qui le lie aux Usuriers.

Durdan (3)



Espèce : Humain

Culture : Serpent

Métiers : Coupe-jarret 2, limier 1

Savoirs : Culture (Serpent) 3, Faction (Guilde des Égoutiers) 1, Faction (Guilde des Nocher) 1, Fief (Automate) 1, Fief (Trophée) 3

Signes particuliers : Bravoure, Désespéré

Localisation : Automate et Trophée

Membre de la ligue du Bout des chemins, Durdan lutte aux côtés d'Embuscade contre la contrebande qui infeste le Trophée. Solitaire et peu bavard, il dégage une impression inquiétante, presque malsaine. Depuis quelques temps, Durdan traîne souvent dans l'Automate.

Erwan Vent-Debout (6)



Espèce : Humain

Culture : Ville basse

Métier : Mage-tarot 6

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 4, Faction (Guilde des Cartomanciens) 3, Faction (Vent-Debout) 5, Histoire (Cadwallon) 5, Langue (Cadwë) 4, Langue (Keltois) 3, Légendes urbaines 5

Signes particuliers : Bravoure (D), Dévotion/3

Localisation : Jardin comédien (Trophée)

L'oncle du Pair du Trophée est un érudit, membre distingué des Cartomanciens et le conseiller de son neveu. Depuis les accords entre Gwan Vent-Debout et les Scorpions, Erwan a pris ses distances.

Eyll (5)



Espèce : Elfe

Culture : Griffon

Métiers : Espion 3, spadassin 2, monte-en-l'air 2, courtisan 2

Savoirs : Art (Poésie) 3, Commerce 2, Contrée (Empire d'Akkylannie) 2, Culture (Araignée) 1, Culture (Dragon) 1, Culture (Griffon) 2, Culture (Lion) 1, Culture (Scarabée) 1, Culture (Ville haute) 3, Culte (Merin) 2, Étiquette (Diplomates) 3, Faction (Guilde des Nochers) 2, Fief (Den Azhir) 2, Langue (Akkylannien) 2, Langue (Cadwë) 3

Signes particuliers : Bond, Éclaireur, Toxique (D), Tueur né

Localisation : Les ambassades (Den Azhir)

La réputation de cette troublante poétesse alimente bien des fantasmes : elle aurait espionné, assassiné ou séduit nombre des grands de ce monde ; ces rumeurs se contredisent néanmoins trop souvent pour être toutes vraies. Retirée des affaires, Eyll exerce désormais son influence pour le compte exclusif du Duc.

Gowayn Ghiéron (4)



Espèce : Humain
Culture : Ville haute
Métiers : Marchand 2, courtisan 2, loup de mer 1
Savoirs : Administration (Impôts) 4, Administration (Intendance) 2
Signes particuliers : Bravoure, Juste (D)
Localisation : Valarid (Bourghiéron)
Gowain ne sort que rarement de Valarid. C'est à lui qu'il incombe de gérer les finances du fief. Occupé à compter le moindre ducat, il est responsable du développement économique du fief. Il est très respecté par la plupart des marchands et des ligues de Bourghiéron, qui lui demandent souvent des conseils pour leur gestion.

Hadrax (6)



Espèce : Wolfen
Culture : Loup
Métiers : Gros bras 3, officier 3
Savoirs : Contrée (Diisha) 2, Culture (Loup) 2, Faction (Guilde des Lames) 3, Langue (Wolfen) 2, Nature 2, Stratégie 3
Signes particuliers : Autorité, Cri de ralliement, Tueur né (D)
Localisation : La Tourbière (La Hure)
Hadrax est parvenu à conserver dans la Cité franche toute la puissance et toute la majesté des anciens clans d'Yllia. Il s'est refusé depuis son arrivée à se mêler aux Cadwès et vit encore dans son monde d'exil. Il voue un culte sauvage à la déesse de la lune et dirige ses maigres troupes comme une meute d'élite. Il est au fait des secrets et des questions militaires des clans plus que nul autre dans Cadwallon.

Heneg (4)



Espèce : Humain
Culture : Minotaure
Métiers : Émissaire 2, garde 2
Savoirs : Contrée (Avagddu) 2, Culture (Minotaure) 2, Fief (Den Azhir) 2, Langue (Sessairs) 2, Ligues 2
Signes particuliers : Esquive, Furie guerrière (D), Tombeur (D)
Localisation : Abords (Mur de la Terre)
Tenancier de la *Taverne du Tarot*, Heneg 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.

Ienâ (10)



Espèce : Elfe
Culture : Araignée
Métiers : Mage-tarot 5, mage-tarot 5
Savoirs : Contrée (Ashinân) 2, Culture (Araignée) 2, Faction (Guilde des Cartomanciens) 2, Fief (Rempart) 2, Histoire (Cadwallon) 5, Langue (Akkyschan) 2, Langue (Cadwè) 1, Légendes urbaines 5, Symbolisme 5
Signes particuliers : Tombeur, Toxique (D)
Localisation : La Gadouille (Rempart)
Ienâ est très critique vis-à-vis de la société d'Ashinân. Pourtant, ceux qui la connaissent murmurent qu'elle n'en a pas pour autant rejeté les Ténèbres. Sa réputation d'amante volage et dangereuse n'est plus à faire, et nombreux sont ceux qui cherchent à s'attirer ses faveurs lors des cérémonies mystiques du Temple du plaisir.

Isabess Ghiéron (4)



Espèce : Humain
Culture : Ville haute
Métiers : Artisan 2, courtisan 2
Savoirs : Étiquette (Pairs) 3, Nature 2, Savoir-faire (Herbes) 3
Signes particuliers : Fanatisme, Tombeur (D)
Localisation : Hospice Olgheta (Bourghiéron)
Cette femme se consacre aux miséreux de Bourghiéron. Quand elle ne leur procure pas des vivres et un abri, elle entretient ses relations avec les autres familles influentes de Cadwallon dans les salons de Den Azhir.

Jaahn Hurlegraine (6)



Espèce : Wolfen
Culture : Ville basse
Métiers : Chantre de la destinée 5, gros bras 1
Savoirs : Administration (Cadwallon) 3, Art (Chant) 2, Contrée (Abords de Cadwallon) 2, Culte (Chantre de la destinée) 5, Culture (Ville basse) 5, Fief (La Hure) 2, Langue (Cadwè) 2, Nature 3
Signes particuliers : Cri de guerre (D), Illuminé, Tueur né (D)
Localisation : La Réserve (Ogrokh)
Jaahn mêle compassion et mysticisme. Ses incantations ponctuées de cris, de chants et de hurlements lui donnent une réputation sinistre. Néanmoins, Jaahn est très attachée à la valeur de la vie et aux gestes simples. Elle est l'amie et la conseillère du jeune Pair d'Ogrokh. Elle dépense tout ce qu'elle gagne pour entretenir des jardins potagers et des champs dans Cadwallon.

Jeklyne d'Olidor (2)



Espèce : Humain

Culture : Ville haute

Métiers : Cartomancien 1, courtisan 1

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville haute) 2, Faction (Guilde des Cartomanciens) 2, Faction (Jardin secret) 1, Fief (Den Azhir) 3, Langue (Cadwë) 2, Voie élémentaire (Primagie) 1

Signes particuliers : Chance, Flambeur (D)

Localisation : La marina (Den Azhir)

Jeklyne est une jeune noble cadwëe un peu lasse de s'en tenir aux règlements. Étant étroitement surveillée par ses parents et leurs agents, elle aime profiter de son temps libre et des soirées entre nobles pour se livrer à des parties de cartes endiablées. Elle y perd souvent des sommes importantes, au grand dam de son père. Et lorsqu'elle gagne, Jeklyne oublie généralement de le mentionner à sa famille.

Korang « Gheimnir »

Var-Nokkt (3)



Espèce : Nain

Culture : Ville haute

Métiers : Coupe-jarret 2, marchand 1

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville haute) 2, Faction (Var-Nokkt) 2, Fief (Var-Nokkt) 2, Langue (Cadwë) 2

Signes particuliers : Dur à cuire (D), Ennemi personnel (Arkan Var-Nokkt)

Localisation : La Réserve (Ogrokh)

Gheimnir est un franc ligueur dont personne ne connaît les origines. Ce nain « traditionaliste » semble outré par les méthodes de la famille Var-Nokkt. En effet, il critique souvent ouvertement cette dernière. Son rêve est manifestement de mettre fin à la bonne fortune des Var-Nokkt.

Le Griff (4)



Espèce : Humain

Culture : Cerf

Métier : Gros bras 4

Savoirs : Contrée (Les Bois noirs) 2, Culture (Cerf) 2, Fief (Trophée) 4, Langue (Cadwë) 2, Langue (Drune) 2, Fief (Trophée) 3

Signe particulier : Acharné (D)

Localisation : Havresud (Trophée)

Le Griff est le parrain de la pègre de Havresud. Il dirige sa bande de Drones d'une main de fer et ses méthodes ont la réputation d'être particulièrement brutales. Le Griff est un individu dangereux dont les accès de rage sont fameux. Il règne en maître sur Havresud, instillant la terreur parmi les réfugiés.

Le Mitron (5)



Espèce : Gobelin

Culture : Ville basse

Métiers : Bandit 3, coupe-jarret 2

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Faction (Guilde des Nochers) 3, Faction (Les Kraken) 2, Fief (Kraken) 2, Langue (Cadwë) 2

Signes particuliers : Frère de Sang/Poulbo de Kraken Tête-en-pioche, Gouaille de Gobelin (D), Instinct de Survie

Localisation : Le Krak (Kraken)

Le Mitron et son frère Poulbo de Kraken Tête-en-pioche se livrent à une débauche de pratiques criminelles depuis leur plus jeune âge. Inséparables, ils ont occupé les ruines de Crache-cendre avant que les Nochers ne les en délogent. Petit et perpétuellement vêtu d'un bicorne, le Mitron n'a pas été favorisé par la nature ni par un sens inné de l'élégance. Il aboie plus qu'il ne parle dans un patois incompréhensible même aux habitants de longue date du Kraken.

Lieutenant-général

Ghildomar (4)



Espèce : Humain

Culture : Ville haute

Métier : Officier 4

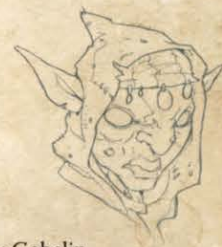
Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville haute) 2, Faction (Milice de Cadwallon) 4, Fief (Var-Nokkt) 2, Langue (Cadwë) 2

Signe particulier : Juste (D)

Localisation : Kar-Ân-Vor (Var-Nokkt)

Ghildomar est issu d'une famille de petite noblesse originaire de Drakaër. Il a été affecté à Var-Nokkt et en souffre énormément. Les manipulations de la famille dirigeante rendent difficile l'exercice de son office. Il doit constamment transiger avec leurs émissaires (son premier lieutenant en tête) et en conçoit une grande frustration.

Lysa Montrachet (5)



Espèce : Gobelin

Culture : Ville basse

Métier : Mage-tarot 5

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 3, Culture (Ville basse) 4, Fief (Trophée) 5, Histoire (Cadwallon) 5, Langue (Cadwë) 4, Légendes urbaines 5

Signes particuliers : Ennemi personnel/Nivu Niconu, Instinct de survie (D)

Localisation : Jardin comédien (Trophée)

Les Montrachet se sont mis au service de la tour ronde, plusieurs générations auparavant. Lysa en est la dernière représentante. Elle veille à ce que la tour, bastion des Vent-Debout, soit correctement administrée et soit capable d'accueillir en toute occasion les festivités voulues par Gwan Vent-Debout. Erwan Vent-Debout et Lysa sont liés par une amitié qui les trouble l'un comme l'autre.

Maître Oram (4)



Espèce : Nain

Culture : Ville haute

Métiers : Fâcheux 2, fousseur 2

Savoirs : Contrée (Souterrains de Cadwallon) 4, Culture (Ville haute) 2, Fief (Var-Nokkt) 2, Faction (Guilde des Usuriers) 2, Langue (Cadwë) 2

Signes particuliers : Dur à cuire (D), Vivacité

Localisation : Ombrages (Var-Nokkt)

À Var-Nokkt, maître Oram est connu de tous les fousseurs, grâce à sa concession aux caves. Il est l'intermédiaire incontournable pour explorer les souterrains du fief. Exigeant, avare et rancunier, il s'attire de nombreuses inimitiés.

Martolbe Ghiéron (3)



Espèce : Humain

Culture : Ville haute

Métiers : Érudit 1, espion 1, marchand 1, meneur 2

Savoirs : Faction (Guildes) 3 (il connaît toutes les guildes de Cadwallon à 3), Lignes 3

Signes particuliers : Bravoure, Résolution/2 (D)

Localisation : Valarid (Bourghiéron)

Martolbe est plongé dans les intrigues qui opposent les guildes et les ligues dans Bourghiéron. D'un tempérament consensuel, il est assez apprécié des uns et des autres. Il est toutefois incapable de prendre parti et sa position est souvent fragile.

Maerna (5)



Espèce : Wolfen

Culture : Hyène

Métiers : Coupe-jarret 2, missionnaire 3, **Savoirs :** Contrée (Caer Laern) 2, Culte (Vile-Tis) 4, Culture (Hyène) 3, Faction (Guilde des Lames) 3, Fief (Soma) 2

Signes particuliers : Iconoclaste, Tueur né (D)

Localisation : Promenade de l'Ondine (Soma)
Cette éclipsante de Vile-Tis a quitté les champs de bataille du Rag'narok pour corrompre les âmes de Cadwallon. Elle souhaite s'attirer les bonnes grâces de son guide en manipulant les fidèles cadwës. Elle n'a aucun scrupule à les sacrifier dans ce but.

Mordevohn (6)



Espèce : Ophidien

Culture : Ville haute

Métiers : Féal de la souffrance 3, fousseur 3
Savoirs : Artefacts (Mystiques) 1, Contrée (Royaumes élémentaires) 4, Contrée (Souterrains de Cadwallon) 5, Culte (Féal de la souffrance) 3, Culture (Serpent) 2, Culture (Ville basse) 3, Entités 2, Fief (Bourghiéron) 2, Histoire (Invasion anfoebienne) 2, Langue (Cadwë) 2

Signes particuliers : Conscience (D), Éclaireur, Immortel, Possédé

Localisation : Variable

Il est celui qui se cache derrière les six émissaires sinueux. Sous divers déguisements, dans ses six incarnations, il erre dans les reflets de Cadwallon et collecte toutes sortes de rumeurs sur les phénomènes occultes. Un de ses reflets se cache toujours dans les souterrains de Cadwallon et répond parfois à l'appel de flûtes étranges qu'il confie à ses informateurs.

Nedin Lambast (5)



Espèce : Humain

Culture : Serpent

Métiers : Fâcheux 2, guide 3

Savoirs : Artefacts (Serpent) 4, Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Culture (Serpent) 3, Langue (Cadwë) 2

Signes particuliers : Conscience, Fanatisme

Localisation : La Tourbière (La Hure)

Nedin est un gandin flamboyant qui inspire la sympathie. Il surjoue son rôle de baroudeur des villes. Il est considéré comme un guide correct dans la Tourbière, qu'il ne connaît pourtant pas très bien. Son chapeau emplumé et sa chemise à jabot de taffetas dissimulent son dévouement aux ophidiens du nouvel Erratum. De tous les syhés, Nedin est le plus indépendant et le plus conscient, comme s'il avait choisi de vivre au plus près de ses maîtres.

Nito le Poulpe (7)



Espèce : Gobelin

Culture : Ville basse

Métiers : Espion 3, limier 4

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Fief (Kraken) 5, Langue (Cadwë) 2, Légendes urbaines 3

Signes particuliers : Instinct de Survie, Pattes de Velours (D), Résolution/2.

Localisation : Flottebaie (Kraken)

Fumant sa pipe d'écume, engoncé dans son caban huilé, Nito le Poulpe guette les rumeurs et les indices qui lui indiqueront quand sera venu pour lui le moment d'agir... Il croit en effet aux dires d'une cartomancienne qui lui a prédit qu'il deviendrait Pair du fief ; il a cependant la sagesse de n'en rien laisser paraître. Il arpente le port jour et nuit, s'octroyant un occasionnel congé dans les bras de Son Altesse Sérénissime Nitrate d'Odazzur.

Nivu Niconu (9)



Espèce : Gobelin

Culture : Ville basse

Métiers : Mage-tarot 4, Marchand 5

Savoirs : Commerce 5, Contrée (Cadwallon) 2, Contrée (No-Dan-Kar) 2, Culture (Ville basse) 4, Fief (Trophée) 4, Histoire (Cadwallon) 4, Langue (Cadwë) 3, Langue (Gobelin) 4, Légendes urbaines 4

Signes particuliers : Ennemi personnel/Lysa Montrachet, Gouaille de gobelin, Instinct de survie (D)

Localisation : Petite Klûne (Trophée)

Nivu Niconu est un « seigneur » du maraîchage. Il supervise un réseau de recel parmi les plus importants de Cadwallon, sans être affilié à la guilde des Voleurs. Il critique ouvertement les Vent-Debout. Curieusement, ce personnage en vue n'est jamais inquiété...

Nyeh Baffe (6)



Espèce : Ogre

Culture : Ville basse

Métiers : Coupe-jarret 3, moine-guerrier (Hyffaid) 3

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culte (Hyffaid) 3, Culture (Ville basse) 2, Faction (Guildes des Alchimistes) 1, Faction (Guilde des Forgerons) 1, Faction (Guilde des Nochers) 1, Fief (Kraken) 2, Fief (Ogrokh) 2, Langue (Cadwë) 2, Savoir-faire (Vapeur) 1

Signes particuliers : Assassin (D), Brute épaisse

Localisation : Val Fulmine (Ogrokh)

Nyeh Baffe est un truand violent qui prend plaisir à terroriser les nouveaux arrivants dans le port du Kraken. Il détrousse, et parfois mutile, ceux qui ne sont pas capables de défendre leurs biens et leur vie. Fasciné par la technologie, il épargne toujours les ingénieurs et les aide en échange de leçons ou de faveurs.

Ombeline Ghiéron (4)



Espèce : Humain

Culture : Ville haute

Métiers : Émissaire 1, voyageur 3

Savoirs : Contrée (Royaumes élémentaires) 2, Entités (Élémentaires) 3

Signes particuliers : Bravoure, Maîtrise des Arcanes (D)

Localisation : Arcadia (Bourghiéron)

Très curieuse de nature, Ombeline se passionne pour les Élémentaires venus des reflets magiques de la Grande Couronne (cf. *Manuel des joueurs*, p. 85) et leur monde. Malgré son jeune âge, elle est l'une des principales ambassadrices de la cité auprès des seigneurs élémentaires, les sihirs.

Père Renulf Frédigonte (4)



Espèce : Humain

Culture : Ville haute

Métiers : Érudit 1, féal de la souffrance 3, héraut de la félicité 1

Savoirs : Artefacts (Reliques) 2, Culte (Féal de la souffrance) 3, Culte (Héraut de la félicité) 1, Culture (Ville basse) 3, Culture (Ville haute) 2, Contrée (Cadwallon) 2, Fief (Den Azhir) 2, Histoire (Fondation de Cadwallon) 5, Langue (Cadwë) 3

Signes particuliers : Exalté, Fanatisme, Régénération 2 (D)

Localisation : Le Cœur (Den Azhir)

Le père Frédigonte dirige la communauté religieuse qui occupe et entretient le mausolée de Vanius. Il apprécie peu la compagnie et préfère consacrer son temps à la méditation et à l'étude. Il sait néanmoins que quelqu'un doit réguler les contacts entre le monde extérieur et le monastère ; il accepte donc de traiter avec des gens qu'il méprise pour en préserver ses compagnons.

Poulbo de Kraken

Tête-en-pioche (5)



Espèce : Gobelin

Culture : Ville basse

Métier : Gros bras 5

Savoirs : Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Fief (Kraken) 2, Langue (Cadwë) 2, Liges 5 (*)

Signes particuliers : Frère de Sang/Le Mitron, Furie Guerrière (D), Instinct de Survie

Localisation : Le Krak (Kraken)

Le Mitron et Poulbo de Kraken Tête-en-pioche sont tous deux des fils bâtards de l'ancien pair du Kraken. Inséparables, ils ont occupé les ruines de Crache-cendre avant que les ligues franches ne s'en mêlent au titre de leur droit d'aînesse. Poulbo s'est par la suite intéressé de très près à l'organisation des ligues ; il parvient ainsi à toujours les devancer d'une courte longueur et à se replier avec sa bande là où personne ne l'attend...

(*) : Ce savoir remplace ici Faction (X) 5.

Renth'kyss (5)



Espèce : Wolfen

Culture : Hyène

Métiers : Gros bras 3, spadassin 2

Savoirs : Contrée (Caer Laern) 2, Culte (Viletis) 2, Culture (Hyène) 2, Faction (Guilde des Lames) 3, Fief (La Hure) 2, Langue (Wolfen) 2

Signes particuliers : Brute épaisse, Désespéré, Tueur né (D)

Localisation : Les Petites Arènes (La Hure)

Récemment arrivé à Cadwallon, Renth'kyss passe ses journées à combattre dans l'arène pour la plus grande gloire des « Rouges ». Sa sauvagerie inégalée au combat contribue à détourner l'attention de la mission que Renth'kyss s'est donnée : rassembler ses frères de la rue du Glaive afin de renverser l'équilibre politique de la Hure en faveur de la Bête.

Raun Vomroh (3)



Espèce : Humain
Culture : Ville haute
Métiers : Fâcheux 2, espion 1
Savoirs : Culte (Vile-Tis) 2, Fief (Soma) 3, Légendes urbaines 3
Signes particuliers : Fanatisme, Féal/2 (D)
Localisation : La promenade de l'Ondine (Soma)
Ce jeune homme à l'esprit rebelle a embrassé la cause de Vile-Tis pour se donner de l'importance plutôt que par conviction. Rapidement, il a connu la Révélation de la Bête, qui l'a transfiguré. Il est en permanence entouré de jeunes gens fascinés par son charisme et ses idées de révolte.

Révérende Ribéca (6)



Espèce : Humain
Culture : Ville haute
Métier : Héraut de la félicité 6
Savoirs : Administration (Cadwallon) 4, Contrée (Cadwallon) 2, Culte (Héraut de la félicité) 5, Culture (Ville haute) 2, Fief (Den Azhir) 5, Fief (Rempart) 2, Langue (Cadwë) 5
Signes particuliers : Bravoure, Concentration/3 (D), Piété, Résolution/3 (D)
Localisation : La Chauderie (Den Azhir)
La Grande ekzal Ribéca dirige le culte de la félicité avec sagesse et conviction. En vraie matriarche, respectée et aimée de tous, elle supervise l'activité du culte dans tous les fiefs et gère les relations avec toutes les religions présentes à Cadwallon. Elle trouve encore le temps de conseiller le Duc et d'accorder des audiences à toutes sortes de gens pour les aider à résoudre leurs problèmes.

Silnus de Drakaën (4)



Espèce : Humain
Culture : Lion
Métier : Officier 4
Savoirs : Culture (Lion) 3, Faction (Royaume d'Alahan) 4, Fief (Drakaën) 5, Langue (Barhan) 3, Stratégie 4
Signes particuliers : Bravoure (D), Stratège
Localisation : Drakaën
Silnus de Drakaën est un Barhan preux et chevaleresque. Militaire de renom, il est le plus proche conseiller de sa nièce Albanne. Un sujet les divise néanmoins : la volonté d'Albanne de gérer Drakaën en fonction des intérêts de Cadwallon et non de ceux d'Alahan. Les réseaux personnels de Silnus sont importants et s'étendent jusque dans sa patrie d'origine.

Sire Azégon Frunvel (4)



Espèce : Humain
Culture : Lion
Métiers : Courtisan 1, guerrier-mage 3
Savoirs : Contrée (Royaume d'Alahan) 2, Culture (Lion) 2, Étiquette (Diplomates) 2, Étiquette (Noblesse) 2, Langue (Bahran) 2, Voie élémentaire (Hermétisme) 2, Voie élémentaire (Primagie) 3, Voie élémentaire (Théurgie) 2
Signes particuliers : Bravoure (D), Chance (D), Récupération/2
Localisation : Gaorhh (Ogrokh)
Azégon est un aventurier venu du Royaume d'Alahan pour assouvir son ambition. Il est entré dans la noblesse cadwëe via la famille ogre Khaurik Argam, d'abord comme parain, puis comme époux. Soucieux des intérêts militaires de sa famille, il s'intéresse spécialement à l'usage de la magie pendant les batailles. Il a de nombreuses connaissances, une bibliothèque personnelle et une collection d'artefacts sur ce sujet.

S'Ylice (5)



Espèce : Ophidien
Culture : Serpent
Métiers : Émissaire 3, mage 2
Savoirs : Artefact (Ophidien) 3, Artefact (Sphinx) 2, Contrée (Souterrains de Cadwallon) 3, Culture (Alliance ophidienne) 2, Histoire (Fondation de Cadwallon) 4, Langue (Cadwë) 2, Langue (Ophidien) 4, Voie (Typhonisme) 3
Signes particuliers : Conscience (D), Toxique/3
Localisation : Sous-sols (La bibliothèque emmurée)
S'Ylice est un ophidien aux écailles argentées qui contrastent avec la noirceur de la longue robe qu'il utilise pour se dissimuler. Au premier abord, son aspect est dérangeant. Mais il sait fasciner ses interlocuteurs par l'étendue de son savoir. Il ne fait jamais rien gratuitement et il devient de plus en plus difficile de satisfaire sa soif de connaissance.

Thismée Ghiéron (4)



Espèce : Humain
Culture : Ville haute
Métiers : Érudit 1, magicien 3
Savoirs : Art (Poésie) 3, Voie élémentaire (Air) 3, Voie élémentaire (Eau) 3, Voie élémentaire (Feu) 3, Voie élémentaire (Terre) 3
Signes particuliers : Bravoure, Récupération/2 (D)
Localisation : Arcadia (Bourghiéron)
Cette nièce d'Adalban Ghiéron se passionne pour le mana. Elle est à la recherche de gemmes rares. En dehors de cela, elle ne s'intéresse que très peu à la politique de Cadwallon et ne parle que rarement aux non-érudits.

Vorgo (6)



Espèce : Ogre

Culture : Ville basse

Métiers : Coupe-jarret 3, marchand 3

Savoirs : Commerce 3, Contrée (Cadwallon) 2, Culture (Ville basse) 2, Fief (La Hure) 5, Langue (Cadwè) 2

Signes particuliers : Enchaînement, Force en charge/2 (D), Gouaille de gobelin

Localisation : L'Écorchoir (La Hure)

Vieil ogre édenté, Vorgo s'est consacré toute sa vie durant à survivre dans la Hure, qu'il connaît maintenant comme sa poche. Il tient une mauvaise auberge près de l'Écorchoir et vit parmi les abats et les remugles de sang, qui ont fini par faire partie intégrante de son personnage. Il traîne souvent en mauvaise compagnie non loin des Petites Arènes. Au fil des années, il en est venu à centraliser les sommes mises par les parieurs et à « animer » des opérations juteuses autour des combats.

LES 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 Cadwallon. 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.

Ayane (6)



Espèce : Humain

Culture : Serpent

Métiers : Limier 2, spadassin 3

Savoirs : Contrée (Royaume d'Alahan) 2, Culture (Lion) 2, Étiquette (Diplomates) 2, Faction (Guilde des Nochers) 2, Fief (Rempart) 3, Langue (Barhan) 2

Signes particuliers : Bravoure, 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 forgée 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.

Lykaï l'Affranchi (6)



Espèce : Wolfen

Culture : Loup

Métiers : Garde 2, tireur 3

Savoirs : Contrée (Diisha) 2, Culture (Loup) 2, Faction (Guilde des Orfèvres) 2, Langue (Wolfen) 2, Nature 2, Savoir-faire (Poudre) 3

Signes particuliers : Conscience, Harcèlement (D), 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, une masure isolée au pied du mont Venteux.

LES FIGURES

Au cours de leurs premières parties, les PJ ont pu se rendre compte à quel point les relations qu'ils nouaient étaient inégales. Ils ont pu expérimenter que certaines étaient déséquilibrées, mais qu'avec un peu de patience, il était possible d'obtenir beaucoup y compris des contacts les plus récalcitrants.

Ce deuxième volume de *Secrets* introduit une nouvelle catégorie de PNJ : les figures. Ces individus sont au cœur des intrigues de la Cité franche. Ils sont des manipulateurs indifférents à la destinée des PJ ou des ennemis redoutables ; il est donc impossible de les prendre pour contacts. Ainsi, les PJ ne pourront les manipuler sans effort d'interprétation de leur personnage, que le MJ sera libre d'apprécier. Les figures sont donc les pièces maîtresses du MJ sur l'échiquier politique de Cadwallon. Elles manipulent d'autres PNJ, comme les PJ leurs contacts, car elles ont toutes conscience que leur destinée et leurs désirs les conduiront à une profonde félicité ou à de terribles souffrances.

Pour autant, les figures n'ont pas toutes un rôle exceptionnel à jouer. La plupart n'ont aucune influence sur le cours du Rag'narok. Et rares sont celles qui peuvent mettre à mal l'équilibre des forces cadwées.

Ainsi Sophet Drahas, le Duc et l'Arlequin côtoient des figures de moindre influence qui sont autant de faire-valoir. En effet, que penseront les PJ d'un PNJ avec lequel ils ne peuvent pas imposer une Nature et une Intimité ? Ne le soupçonneront-ils pas d'ourdir quelque plan machiavélique ? Indiscutablement, l'imagination des joueurs fera de bien des figures des personnages récurrents et inquiétants, même lorsqu'il n'y aura pas lieu de s'en méfier.

ADALBAN GHIÉRON

Localisation : Bourghiéron.

« *S'attaquer à un Ghiéron c'est courir le risque de se retrouver perdu dans Creusfond.* »



Le chef militaire de Bourghiéron prend sa fonction à cœur : il considère le fief comme sa propre famille et adopte une attitude paternaliste pour le protéger. Âgé d'une soixantaine d'année, Adalban est un chef militaire respecté et écouté. Il a confié à ses neveux et nièces la charge de certaines missions particulières. Dans Valarid, beaucoup des repas de famille se transforment en conseil où chacun rapporte ses problèmes et écoute les solutions des autres. Adalban passe son rare temps libre à s'intéresser à la technologie de la vapeur.

Adalban défendra de sa vie Bourghiéron, entouré d'une famille très proche et soudée. Mais les Ghiéron risquent fort d'être déstabilisés par les plans d'invasion des de Kraken, menés par Okclair d'Odazzur.

Espèce : Humain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Artisan 3, soldat 3, spadassin 1.

Potentiel : 6

Attitude dominante : DIScipline.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Cri de guerre/3, Furie guerrière.

Don : Autorité, Parade.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 2
- ELE 3
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 5
- DIS 2 (MAI 3)

Talents :

- Actionner (Vapeur)/ADR 3
- Améliorer (Vapeur)/DIS 3
- Analyser/DIS 3
- Assembler (Vapeur)/ADR 2
- Charger/HAR 2
- Endurer/HAR 3
- Examiner (Vapeur)/ELE 2
- Fouiller/DIS 3
- Lutter/OPP 4
- Négocier/SUB 4
- Parer/ELE 4
- Provoquer/SUB 3
- Réparer (Vapeur)/SUB 3
- Trancher/ADR 3

Savoirs :

- Administration (Cadwallon) 4
- Faction (Milice) 4
- Fief (Bourghiéron) 5
- Langue (Cadwë) 4
- Savoir-faire (Vapeur) 3

Contact :

- Duc de Cadwallon (ADR) 3
- Bernadil Ghiéron** (DIS) 4
- Gowayn Ghiéron** (DIS) 4
- Isabess Ghiéron** (DIS) 4
- Martolbe Ghiéron** (DIS) 4
- Moljen crâne d'airain (OPP) 3
- Ombeline Ghiéron** (DIS) 4
- Thismée Ghiéron** (DIS) 4

Équipement :

Armure d'officier, bouclier, bourse, épée, familier mécanique (cf. *Manuel des joueurs*, p. 324), marteau pneumatique (S), 60 ducats.

ÆLEN

Localisation : Automate.

« Revenez demain, le problème sera réglé... définitivement. »

Ælen est le chef de file des Xärë-Lilith. Ce groupe d'elfes akkyshanes qui dirige l'Automate sous le masque de Xär-Lilith a étendu sa toile sur toute la Cité franche. Ælen règne sur la conjuration depuis plusieurs dizaines d'années. Bien que respectueuse des us et coutumes de la culture Araignée, elle est farouchement attachée à l'indépendance de Cadwallon. Dans la Cité des voleurs, elle possède une place de premier plan qu'elle n'aurait pas dans la société akkyshane. Elle a totalement renié Ashinàn pour devenir une despote-reine régnant sur son clan cadwë.

Le partage du pouvoir dans l'Automate est un moindre mal dont elle se satisfait par lucidité. Convaincue que jamais les Cadwës n'accepteraient qu'un fief soit entièrement aux mains des Akkyshanes, elle accepte cette situation et fera tout pour la faire perdurer. Dans cette limite néanmoins, elle fera tout pour saper le pouvoir des Daïkinees afin de réduire leur champ d'action et accroître le sien.



Les événements qui frappent les Daïkinees de l'Automate et ceux qui s'annoncent (cf. Yalin Aoué) concernent directement Ælen car ils mettront en péril son pouvoir en menaçant le statu quo entre les communautés elfes du fief. Ælen tâchera de soutenir Yalin Aoué en lui rendant ses parents, en lui révélant les manigances de ses conseillers, en soustrayant la jeune elfe à l'influence de l'esprit de l'Automate... avec pour objectif de secrètement placer Yalin Aoué sous sa coupe.

Espèce : Elfe.

Culture : Araignée.

Métiers : Courtisan 3, espion 3.

Potentiel : 6

Attitude dominante : ELEgance.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 5

INdemie



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Régénération/3.

Don : Toxique.

Caractéristiques :

• HAR 2

• ADR 3

• ELE 5

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 2

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Accoutrer/ELE 5

• Argumenter/SUB 2

• Embobiner/OPP 5

• Empoisonner/SUB2

• Feindre/ADR 5

• Guetter/DIS 2

• Identifier/SUB 5

• Magouiller/OPP 1

• Se cacher/OPP 4

• Séduire/ELE 5

• Trifouiller/ADR 1

Savoirs :

• Contrée (Ashinàn) 2

• Culture (Araignée) 2

• Étiquette (Daïkinee) 3

• Langue (Akkyshan) 2

• Langue (Daïkinee) 2

• Mythologie 4

• Nature 2

Contact :

• Dame Fyéá** (HAR) 3

• Queanimuïl (SUB) 1

• Vestalia la mystique (SUB) 1

Équipement :

Atours, bijoux clinquants, bourse, nécessaire à maquillage, outils de crochetage, poignard, vêtements usés, 150 ducats.

ÆTHËRYA

Localisation : Soma.

« Rien ne vous appartient jamais totalement. »

Après la mort d'Aghovar, la direction de la guilde des Voleurs fut mise en jeu. Celui qui rapporterait la dague du Duc deviendrait le nouveau grand maître de l'une des guildes les plus riches de Cadwallon. Æthërya eut l'audace de demander directement au Duc de lui prêter son arme, ce qu'il fit, conquis par le tempérament fougueux de la jeune femme. L'aplomb et la franchise sont les armes de celle qui dirige les Voleurs d'une main de velours.

Æthërya souhaite récupérer le Talisman des ombres. Cette relique des Voleurs a été dérobée par Sophet Drahas. Le Roi des cendres est prêt à l'échanger contre l'épée d'Isabeau la Secrète. Æthërya hésitera longuement avant de rendre visite à cette représentante de la famille Soma pour lui expliquer la situation. Toutefois, si les deux femmes se rencontrent, elles s'uniront contre le maître secret des Usuriers



Espèce : Elfe.

Culture : Ville basse.

Métiers : Monte-en-l'air 3, espion 5.

Potentiel : 8

Attitude dominante : Adresse.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 5

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Bravoure,

Infiltration/4, Stratège.

Don : Patte de velours.

Caractéristiques :

• HAR 2

• ADR 3

• ELE 4

• OPP 3 (DEF 4)

• SUB 2

• DIS 3 (MAI 4 + 1)

Talents :

• Accoutrer/ELE 5

• Crapahuter/ADR 2

• Dérober/OPP 2

• Embobiner/OPP 5

• Feindre/ADR 5

• Fouiller/DIS 3

• Grimper/ADR 3

• Guetter/DIS 5

• Identifier/SUB 4

• Magouïller/OPP 4

• Se cacher/OPP 5

• Se fendre/ELE 4

• Séduire/ELE 4

• Trifouiller/ADR 4

• Voltiger/ADR 3

Savoirs :

• Administration (Cadwallon) 4

• Commerce 3

• Étiquette (Crime organisé) 3

• Faction (Guilde des Voleurs) 5

• Faction (Milice) 3

• Fief (Tous) 2

Contact :

• Brarh Dents d'acier (ELE) 3

• Kanael (ELE) 5

• Larénia (ADR) 3

• Shanys l'Ombre (SUB) 4

Équipement :

Atours, épée courte (S), Médaillon de clairesprit (bonus de +1 au score de MAI), sceau (guilde des Voleurs), crédit illimité.

Spécial : Double jeu (capacité d'espion).

ALBANNE DE DRAKAËR



Localisation : Drakaër.

« Notre destin est unique. Cadwallon, notre patrie, se dresse au milieu du chaos ! La Cité des voleurs ? Mais que dire alors d'Aarklash : le continent des bourreaux ? Cadwallon est un flambeau d'espoir qui brille au milieu du Ragnarok : Cadwallon est le Joyau de Lancer ! »

Albanne est encore une jeune femme, mais elle est déjà Pair de Drakaër. Fière de cet honneur, elle entend assumer son rôle de manière exemplaire. Elle déborde d'énergie et de projets plus ambitieux les uns que les autres : affirmer l'indépendance de son fief vis-à-vis du royaume d'Alahan, restaurer l'honneur des ligues, placer les guildes sous tutelle ducale, porter assistance aux Pairs de la ville basse en difficulté... Pour l'heure, rien de ce qu'elle a entrepris n'a encore porté ses fruits. Elle n'en est qu'au stade des préparatifs. Cela l'exaspère et elle s'impatiente.

Albanne court au-devant d'innombrables problèmes. Ses ambitions (cf. Les secrets de Drakaër) sont nobles mais irréalistes. Son projet de renverser les guildes, notamment, est utopique. Trop d'intérêts financiers sont en jeu et Albanne ne pourra jamais le mener à bien. Deux perspectives se dessinent pour elle : un assassinat commandité par les guildes ou un exil à Laverne prononcé par le Duc pour haute trahison (une manière pour lui de protéger cette jeune « enfant » naïve). Dans ce dernier cas, Albanne ne quittera pas la cité, mais poursuivra clandestinement ses plans en se réfugiant parmi ses alliés francs ligueurs et chanteuses de la destinée.

Espèce : Humaine.

Culture : Ville haute.

Métiers : Courtisan 1, officier 2, spadassin 1.

Potentiel : 3

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier :

Commandement/2, Juste, Rigueur.

Don : Harcèlement.

Caractéristiques :

• HAR 2

• ADR 2

• ELE 3

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 5

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Analyser/DIS 1

• Commander/DIS 2

• Défendre/DIS 1

• Embobiner/OPP 1

• Feindre/ADR 2

• Identifier/SUB 3

• Intimider/HAR 2

• Parer/ELE 2

• Provoquer/SUB 1

• Se fendre/ELE 2

• Séduire/ELE 1

• Trancher/HAR 3

Savoirs :

• Culte (Destinée) 1

• Culture (Ville haute) 4

• Culture (Lion) 2

• Étiquette (Noblesse) 1

• Fief (Den Azhir) 1

• Fief (Drakaër) 4

• Langue (Cadwë) 4

• Langue (Barhan) 2

• Stratégie 2

Contact :

• Argos de Brissandre** (ELE) 5

• Capitaine Franz** (DIS) 4

• Embuscade (ELE) 3

• Éric de Drakaër (ADR) 6

• Palythiss (SUB) 1

• Silnus de Drakaër** (OPP) 4

Équipement :

Armure de cuir renforcée, atours, bijoux clinquants, bourse, épée (S), nécessaire à maquillage, poignard, sac à dos, uniforme, 185 ducats.

ALDÉNOR ORRKRK



Localisation : Rempart.

« Écarte-toi souillon, avant que je ne retaïlle ton visage ! »

Cousin de l'ancien Pair, Aldénor Orrkrk espérait lui succéder après son assassinat par son épouse. Malheureusement pour lui, les pressions exercées par la ligue du Cœur-Rubis puis l'adoption de Den Azhir ont brisé tous ses espoirs.

Depuis, Aldénor Orrkrk voue une haine farouche à sa cousine par alliance et cherche à lui nuire par tous les moyens. Face à l'esprit affûté de celle-ci, il a préféré abandonner ses anciennes méthodes, brutales, pour évoluer dans les mêmes sphères qu'elle et courtiser d'éventuels alliés. Il fréquente donc plus volontiers la ville haute, les soirées mondaines et le palais ducal que les rues du Rempart. Il reste inconnu dans le fief qu'il brigue et y possède peu de soutien parmi la population.

Récemment, Aldénor s'est adjoint le soutien d'un conseiller, Azyriel de Vanth, qu'il fait passer pour le précepteur de ses enfants. Ce conseiller possède justement la capacité d'évoluer facilement dans le Rempart et d'y exercer l'influence nécessaire pour trouver des soutiens.

La mort de Camélia Orrkrk permettra à Aldénor d'accéder au titre de Pair et de régner sur le Rempart. Ce ne sera pas sans difficulté, mais le Duc, affaibli par le Protocole des rubis, n'aura guère de moyen de l'en empêcher. Ses relations avec Azyriel feront à terme d'Aldénor un serviteur des forces d'Achéron. Son appétit de chair ira grandissant, Azyriel le fournissant en « provisions » provenant de la place des assises. Il sera assassiné par Albanne de Drakaër et ses alliés francs ligueurs.

Espèce : Ogre.

Culture : Ville haute.

Métiers : Courtisan 2, spadassin 3.

Potentiel : 5

Attitude dominante : ELEgance.

Taille : Grande (4).

Puissance : 5

Mouvement : 5

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Enchaînement/3, Ennemi personnel/Camélia Orrkrk.

Don : Brute épaisse.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 2

• ELE 3

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 3

• DIS 4 (MAI 5)

Talents :

• Accouttrer/ELE 1

• Analyser/DIS 2

• Argumenter/SUB 1

• Charger/HAR 1

• Désarmer/SUB 2

• Embobiner/OPP 2

• Feindre/ADR 3

• Identifier/SUB 4

• Parer/ELE 3

• Provoquer/SUB 3

• Se fendre/ELE 4

• Séduire/ELE 2

• Trancher/HAR 1

• Transpercer/ADR 3

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Ville haute) 2

• Faction (Orrkrk) 3

• Fief (Rempart) 4

• Langue (Cadwè) 2

Contact :

• Elléole d'Ysme (OPP) 2

• Dôzer muflle gris (OPP) 2

Équipement :

Atours, bijoux, bourse, rapière, armure de cuir renforcée, 110 ducats.

AMIRAL MUTULE L'ANCRIER

Localisation : Kraken.



« C'est un fief de marins ici, pas la foire à la crevette ! »

Mutule a longtemps été le meneur des grévistes et des dockers. Lors des affrontements qui ont mené à la montée en puissance du Pair actuel, l'Amiral a jeté toutes ses forces dans la bataille mais a échoué à cause d'une trahison des Nochers, qui lui avaient pourtant promis leur soutien. Après avoir porté Bismuth au pouvoir, ces derniers se sont rapprochés de leur ancien allié, qui s'est trouvé forcé d'accepter de renouer des liens étroits avec eux pour continuer à exister dans la politique du fief. De fait, Mutule est le pantin des Nochers, contre lesquels il ne dispose d'aucun moyen de pression. Cette situation l'a poussé à former les compagnies de trolls de guerre dans le port et à en faire sa propre milice. Il se maintient depuis, jouant tantôt sur ses relations avec les Nochers et tantôt sur le soutien populaire dont il jouit encore.

Grâce aux trolls de guerre, Mutule pense pouvoir réussir un coup de force dans les mois à venir. Il ignore cependant totalement qu'Okclair d'Odazzur dispose de soutiens extrêmement puissants et qu'elle connaît ses moindres préparations au travers de l'art divinatoire et de l'assistance de ses alliés de Zoukhoï. Okclair D'Odazzur profitera de ce soulèvement pour porter un coup fatal aux Nochers dont elle pense qu'ils soutiendront l'Amiral. Rien n'est moins sûr cependant et il se peut fort bien que l'Amiral chante à l'occasion de ce soulèvement son chant du cygne.

Espèce : Gobelin.

Culture : Ville basse.

Métiers : Loup de mer 4, officier 4.

Potentiel : 8

Attitude dominante : HARgne.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 2

Mouvement : 4

INdeme



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier :

Commandement/4, Instinct de survie.**Don :** Énorme.

Caractéristiques :

- HAR 2 (PEUR 3)
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 5 (DEF 6)
- SUB 2
- DIS 2 (MAI 3)

Talents :

- Analyser/DIS 3
- Argumenter/SUB 1
- Chevaucher/ELE 2
- Cogner/HAR 2
- Commander/DIS 4
- Défendre/DIS 3
- Esquiver/OPP 2
- Forcer/HAR 3
- Grimper/ADR 4
- Guetter/DIS 5
- Identifier/SUB 1
- Intimider/HAR 7
- Lutter/OPP 3
- Magouiller/OPP 3
- Nager/HAR 4
- Parer/ELE 3
- Séduire/ELE 2
- Survivre/OPP 1
- Trancher/HAR 5
- Voguer/ADR 4

Savoirs :

- Contrée (Cadwallon) 4
- Culture (Ville basse) 2
- Faction (Nochers) 4
- Fief (Kraken) 2
- Langue (Cadwë) 2

Contact :

- Guélard d'Orignac (OPP) 5
- Palm de Krek (HAR) 3

Équipement :

Armure de cuir renforcée, bicorne, bourse, bouteille de rhum, cheval, cimenterre, couteau, longue-vue, sac à dos, uniforme, 100 ducats.

ARKAN VAR-NOKKT

Localisation : Var-Nokkt.



« Il va sans dire que nos contre-recettes agricoles sont parfaitement absorbées par nos nouveaux investissements fonciers dans le Trophée. En conséquence, notre balance reste excédentaire sur un horizon de dix à quinze ans... »

Frère cadet du Pair de Var-Nokkt, Arkan a toujours vécu dans le luxe, nourrissant un appétit insatiable pour les ducats. Pour s'enrichir davantage, il a monté peu à peu un vaste réseau de corruption. De contrats secrets en investissements détournés, il a hypothéqué jusqu'à son âme aux Obscurs. Il est désormais inféodé à Sophet Drahas.

Avec les Usuriers comme fidèle soutien, Arkan Var-Nokkt est devenu le nain le plus prospère de Cadwallon. Il doit cependant tenir sa fortune secrète pour ne pas attirer l'attention de sa famille sur ses activités peu recommandables.

L'alliance d'Arkan avec les Usuriers s'est, jusqu'à présent, avérée très enrichissante pour lui. Sa dernière opération dans le Trophée lui assure des rentes confortables, et licites. Il vient toujours un moment, toutefois, où il faut payer ses dettes.

Dans les années à venir, Arkan devra faire face à de multiples attaques et apparaîtra peu à peu comme une brebis galeuse. Mis en péril par les nombreuses rumeurs sur les malversations financières d'Arkan, les Var-Nokkt prendront progressivement leurs distances. Viendra enfin un jour où les actions cumulées d'Ôdril Haarken, de Thorigg Kærigh Var-Nokkt et de quelques francs ligueurs mettront un terme aux affaires d'Arkan... comme à sa vie.

Espèce : Nain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Érudit 3, marchand 3.

Potentiel : 6

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Petite (2).

Puissance : 2

Mouvement : 3

*IN*demne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



*IN*Capacité



Signe particulier : Alliance/
Ténèbres, Fanatisme.

Don : Dur à cuire.

Caractéristiques :

- HAR 2 (PEUR 3)
- ADR 2
- ELE 3
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 3
- DIS 4 (MAI 6)

Talents :

- Analyser/DIS 1
- Argumenter/SUB 5
- Crypter/SUB 3
- Dissimuler/OPP 1
- Embobiner/OPP 3
- Étudier (Vapeur)/SUB 2
- Examiner/ELE 2
- Feindre/ADR 3
- Identifier/SUB 5
- Magouiller/OPP 5
- Négocier/SUB 3
- Séduire/ELE 3
- Se fendre/ELE 2

Savoirs :

- Commerce 5
- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville haute) 4
- Faction (Usuriers) 3
- Faction (Var-Nokkt) 4
- Fief (Var-Nokkt) 2
- Langue (Cadwë) 4

Contact :

- Maître Oram** (ELE) 4
- Céléria de Teren (ELE) 3

Équipement :

Atours, bourse, grimoires rares, livre de comptes crypté, 325 ducats.

AZAKRI D'OLIDOR

Localisation : Den Azhir.



« Oui, j'ai appris le décès de Mme de Granchan. Quel drame... quand je pense que tout le monde avait trouvé sa soirée d'un ennui mortel et, une heure plus tard... C'est bien d'elle, elle aura même raté sa sortie. »

Exilé de la baronnie d'Achéron suite à une querelle de succession qui l'opposait à son frère cadet (qui avait le soutien des parents, morts-vivants respectés), Azakri d'Olidor s'est accommodé des usages de Cadwallon. Il a habilement utilisé ses soutiens en Achéron et les richesses qu'il avait apportées avec lui pour épouser une descendante d'un des Chiens de guerre. Ses talents ont fait de lui une figure respectée de la ville haute. Azakri rêve de gagner une charge dans l'administration cadwée. Il n'envisage pas de devenir franc ligueur, mais il aimerait devenir Pair. Il souhaite marier sa fille Jeklyne au Duc car il pense que ce serait là le moyen de parvenir à ses fins.

Les machinations d'Azakri attireront l'attention de Sophet Drahas, qui n'apprécie guère les liens de la famille Olidor avec Achéron. Sophet Drahas compte utiliser Azakri, en détournant son projet de séduction de Den Azhir par Jeklyne, afin d'envoûter magiquement le Duc. Que le plan soit déjoué ou qu'il réussisse, Azakri se réfugiera dans les bas-fonds de la ville pour échapper aux assassins des Obscurs et à la justice ducale.

Espèce : Humain.

Culture : Bélier.

Métiers : Courtisan 3, guerrier-mage 1.

Potentiel : 4

Attitude dominante : OPPortunisme.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Fine lame, Focus, Résolution/2.

Caractéristiques :

• HAR 2

• ADR 2

• ELE 2

• OPP 3 (DEF 4)

• SUB 5

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Accoutrer/ELE 4

• Argumenter/SUB 2

• Embobiner/OPP 3

• Esquiver/OPP 1

• Feindre/ADR 2

• Identifier/SUB 3

• Incanter (Air)/SUB 1

• Incanter (Ténèbres)/OPP 2

• Magouiller/OPP 1

• Négocier/SUB 2

• Ressentir/SUB 1

• Séduire/ELE 5

• Transpercer/ADR 3

Savoirs :

• Administration (Cadwallon) 1

• Contrée (Achéron) 2

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Bélier) 2

• Culture (Ville haute) 2

• Étiquette (Noblesse) 2

• Fief (Den Azhir) 3

• Langue (Cadwë) 2

• Langue (Obscur) 2

• Voie (Nécromancie) 1

• Voie (Primagic) 2

Contact :

• Brentyr l'Esclavagiste (OPP) 2

Équipement :

Armure légère, atours, bijoux clinquants, bourse, costume d'apparat, érin à gemme, gemme éphémère majeure d'Air, gemme éphémère mineure de Ténèbres, gemme immortelle mineure de Ténèbres, nécessaire à maquillage, rapière, sac à dos, 150 ducats.

Sortilèges : Aura, Diversion des ombres, Immunité cadavérique, Galvanisation mystique.

AZYRIEL DE VANTH

Localisation : Rempart.



« J'ai à cœur la bonne éducation des jeunes Orrkrk. Déjà, je les vois adultes et majestueux, auréolés de la gloire qu'ils méritent, craints et respectés. Ils sont l'avenir du fef. »

Azyriel de Vanth est un membre mineur de la Maison de Vanth, l'une des grandes familles de la baronnie d'Achéron. Il a été envoyé à Cadwallon pour servir les intérêts de Salaüel et se faire le messager des Méandres des Ténèbres. Il a pour mission de renforcer l'influence de sa Maison dans Cadwallon et espère ainsi augmenter sa renommée en Achéron.

Il s'est présenté à Aldénor sous l'apparence d'un elfe précieux et l'a convaincu que les Méandres des Ténèbres sauraient entendre ses désirs et l'aider dans sa quête du pouvoir. Depuis, il officie à la Villa Orrkrk (Var-Nokkt) comme précepteur pour certains enfants du clan Orrkrk. Là, il prêche des valeurs corrompues aux jeunes ogres. Il utilise également avec habileté les tensions existantes entre les différents membres de la famille pour nourrir la discorde et isoler Camélia Orrkrk. Depuis son arrivée, l'ambiance à la villa est devenue particulièrement délétère et les conflits y dégénèrent souvent.

L'accession d'Aldénor au titre de Pair renforcera pour un temps la position d'Azyriel. Puis l'assassinat de son protecteur forcera l'Obscur à s'enfuir et à se réfugier dans le Rempart. Il reviendra à la villa longtemps après, grâce à l'influence qu'il a exercée sur les jeunes ogres. Entre-temps, il se sera rallié aux Anfœbiens dégénérés, les croupissants, et les aura convertis aux sombres cultes de la Maison de Vanth. Redevenu un conseiller du futur Pair, un jeune ogre Orrkrk, il pourra reprendre ses activités... Jusqu'à ce que son succès attire le regard du Roi des cendres. Il deviendra alors un lieutenant de Sophet Drahas.

Espèce : Elfe.

Culture : Bélier.

Métiers : Bandit 1, fâcheux 2, missionnaire 2.

Potentiel : 4

Attitude dominante : ELÉgance.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 5

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Résolution/3,
Toxique.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 2

• ELE 4

• OPP 3 (DEF 3)

• SUB 3

• DIS 2 (MAI 2)

Talents :

• Accoutrer/ELE 2

• Analyser/DIS 1

• Créer/SUB 2

• Embobiner/OPP 2

• Feindre/ADR 2

• Identifier/SUB 1

• Intimider/HAR 1

• Magouiller/OPP 2

• Méditer/ADR 1

• Nager/HAR 1

• Négocier/SUB 1

• Parer/ELE 1

• Prêcher/ELE 2

• Survivre/OPP 2

• Transpercer/ADR 3

• Séduire/ELE 2

Savoirs :

• Contrée (Achéron) 2

• Contrée (Cadwallon) 1

• Culte (Salaüel) 2

• Culture (Bélier) 2

• Étiquette (Noblesse) 2

• Faction (Maison de Vanth) 2

• Langue (Cadwë) 2

• Langue (Obscur) 2

Contact :

• Célénia de Teren (ELE) 4

• Ienà** (HAR) 2

Équipement :

Armure de cuir, atours, bourse, dague, livre sacré, rapière, sceau falsifié (Orrkrk), symbole religieux de Salaüel, 180 ducats.

Miracles : Intimidation, Mancie.

BISMUTH DE KRAKEN TORCOL

Localisation : Kraken.



« Vous les avez vus vous aussi ! Hein ? J'ai pas rêvé ! »

Paranoïaque et coureur, Bismuth de Kraken Torcol vit perpétuellement dans une forteresse assiégée. Il passe son temps calfeutré dans les tréfonds de la Tour à l'envers, observant les alentours à l'aide des multiples périscopes qu'il y a fait installer pour surveiller les environs. Il se méfie de tout et de tous et glousse d'effroi au moindre murmure. Ces circonstances expliquent que son épouse règle les entrevues et les affaires du fief en son « absence ». Paradoxalement, Bismuth passe parfois par des crises de courage, dûment et dignement arrosées, au cours desquelles il donne de grandes réceptions. Dans ces rares moments, il ne cache pas son amour infantile pour la magie et les magiciens et passe son temps à admirer les prouesses de ces derniers et à trousser de jeunes gobelines.

Le destin de Bismuth est celui d'un pantin. Tour à tour manipulé par les Nochers, puis par sa femme et bientôt sa fille, le Pair n'a jamais vraiment dirigé le Kraken. En réalité, personne n'en veut plus à sa vie et il coulerait des jours heureux et profiter des joies du luxe et du plaisir s'il s'en rendait compte...

Espèce : Gobelin.

Culture : Ville basse.

Métiers : Courtisan 3.

Potentiel : 3

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Petite (2).

Puissance : 2

Mouvement : 4

*IN*demne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



*INC*apacité



Signe particulier : Instinct de survie.

Don : Chance.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 5 (DEF 6)

• SUB 2

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Accoutrer/ELE 2

• Argumenter/SUB 2

• Cogner/HAR 2

• Embobiner/OPP 3

• Feindre/ADR 2

• Guetter/DIS 2

• Identifier/SUB 3

• Magouiller/OPP 3

• Séduire/ELE 3

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Ville basse) 2

• Étiquette 3

• Fief (Kraken) 3

• Langue (Cadwë) 2

Contact :

• Duc de Cadwallon (SUB) 4

• Kan Aigrepoing (OPP) 5

• Nito le Poulpe[®] (ELE) 4

Équipement :

Atours, bijoux clinquants, bourse, costume d'apparat, nécessaire à maquillage, 75 ducats.

BLALASSEM

Localisation : Trophée.



« *Méfiez-vous des ombres, seigneur Gwan.* »

Blalasse est originaire de Danakil, dans le Syharhalna. Après de nombreuses missions en Akkylannie, il a été dépêché à Cadwallon par le culte d'Arh-Tolth. Auparavant, il a assuré différentes missions de sabotage et des campagnes de dénigrement contre l'Église de Merin.

À Cadwallon, sa mission est de créer un environnement favorable à la construction d'un temple dédié à Arh-Tolth. Il a jeté son dévolu sur le Trophée et a accordé son assistance à Gwan Vent-Debout contre la promesse d'une autorisation en ce sens. Les premières missions de Blalasse au service du Pair ont été de le protéger contre les assassinats fomentés par Arsine Markropet, missions dont il s'est acquitté avec succès. Il y a gagné une certaine confiance et une marge de manœuvre qui lui permettent d'intervenir directement dans les affaires du Pair, au grand dam des autres membres du clan Vent-Debout.

Contrairement à d'autres agents des Méandres des Ténèbres (comme Azyriel de Vanth dans le Rempart), la mission de Blalasse n'est pas de semer la discorde ou de convertir les Cadwës à son culte. Il cherche à s'attirer les faveurs du Pair dans l'unique but d'assurer la construction d'un temple. Cet objectif restera inachevé. Lorsque Gwan Vent-Debout reprendra en main son fief, il préférera se rapprocher des Cartomanciens et d'Erwan Vent-Debout. Blalasse n'aura d'autre choix que de s'éclipser avant que sa présence ne devienne gênante pour le Pair. Il se mettra alors au service de l'ambassade de Syharhalna. Sa première mission sera de dérober les souches conservées par la guilde des Alchimistes à la Soucherie du Rempart. Ensuite, il fondera un laboratoire secret de clones, destiné à utiliser les souches dérobées, afin de doter les Syhars d'une nouvelle force de frappe.

Espèce : Humain.

Culture : Scorpion.

Métiers : Bandit 3, émissaire 2, moine-guerrier 3.

Potentiel : 6

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne ■■■■

B. Légère ■■■■

B. Grave ■■■■

B. Critique ■■■■

INCapacité ■■■■

Signe particulier : Féal/3, Iconoclaste.

Don : Artefact, Mutagène/3.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 5

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Altérer/ADR 1

• Analyser/DIS 2

• Argumenter/SUB 3

• Censurer/HAR 2

• Charger/HAR 2

• Chevaucher/ELE 1

• Commander/DIS 1

• Crapahuter/ADR 2

• Détruire/SUB 3

• Embobiner/OPP 1

• Esquiver/OPP 2

• Guetter/DIS 2

• Identifier/SUB 4

• Intimider/HAR 5

• Magouiller/OPP 3

• Négocier/SUB 2

• Parer/ELE 5

• Se cacher/OPP 2

• Séduire/ELE 1

• Trancher/HAR 5

Savoirs :

• Contrée (Syharhalna) 2

• Culte (Arh-Tolth) 3

• Culture (Scorpion) 2

• Faction (Culte d'Arh-Tolth) 3

• Faction (Vent-Debout) 2

• Fief (Trophée) 1

• Langue (Syhar) 2

• Langue (Cadwë) 2

Contact :

• Dil-Dan-Alar (OPP) 2

• Salias Yésod (DIS) 2

Équipement : Armure légère, atours, épée-hache, souche M66, symbole religieux, 155 ducats.

Miracles : Invocation d'ira tenebræ, Possession, Royaume des aveugles, Vol d'âme.

BREHNNAN DE LAVERNE, AMBASSADEUR D'ALAHAN

Localisation : Soma.



« *Le sourire d'une femme est la plus belle des récompenses.* »

Issu d'une famille noble de la baronnie de Laverne, Brehnan s'est exilé à Cadwallon lorsque son honneur a été entaché par une sombre histoire de corruption. Dès son arrivé dans la Cité des voleurs, Brehnan s'est hissé auprès des personnalités barhanes les plus influentes. À la mort d'Encelius d'Ïcquor, Brehnan a utilisé ses nombreuses relations et quelques milliers de ducats pour obtenir la charge d'ambassadeur d'Alahan. Il occupe ce poste depuis plus de trente ans, sans avoir jamais eu à se reprocher quoi que ce soit.

Le destin de Brehnan est lié à l'influence de Brume, l'envoyée des Usuriers (cf. Les secrets de Soma). Il devra se compromettre pour la protéger lorsqu'elle quittera sa guilde pour l'épouser.

Espèce : Humain.

Culture : Lion.

Métiers : Soldat 2, émissaire 5.

Potentiel : 7

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Aguerri (interaction), Coup de maître/4.

Don : Bravoure.

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 2
- ELE 3
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 5
- DIS 4 (MAI 5)

Talents :

- Analyser/DIS 5
- Argumenter/SUB 4
- Commander/DIS 3
- Confondre/DIS 3
- Embobiner/OPP 4
- Feindre/ADR 2
- Guetter/DIS 3
- Identifier/SUB 5
- Lutter/OPP 2
- Négocier/SUB 5
- Parer/ELE 3
- Transpercer/ADR 3

Savoirs :

- Contrée (Alahan) 5
- Culte (Arin) 2
- Langue (Barhan) 5
- Langue (Cadwë) 4
- Fief (Soma) 4

Contact :

- Brume (ELE) 5
- Duc de Cadwallon (HAR) 3
- Embuscade (SUB) 3

Équipement :

Atours, bourse, épée longue, panache du Lion (les dés gratuits sont des dés bonus pour les tests d'interaction liés à sa fonction d'ambassadeur), 105 ducats.

Spécial :

Incitation (capacité d'émissaire).

CAMÉLIA ORRKRK

Localisation : Rempart.



« *Votre attitude est illogique.* »

Camélia Orrkrk est née d'une famille ogre importante du Rempart : les Rarrk. Épouse de l'ancien Pair du fief, elle l'a assassiné après qu'il avait dévoré leur fils héritier. Grâce au soutien de la ligue du Cœur-Rubis, elle a pu éviter un scandale judiciaire et politique et, du même coup, accéder au titre de Pair. Depuis, elle dirige tant bien que mal le Rempart, essentiellement grâce au soutien du duc Den Azhir, son fils adoptif.

Malgré l'opposition insidieuse de sa propre belle-famille, le peu de soutien des autres fiefs et la pression constante des guildes, Camélia Orrkrk est parvenue jusqu'à présent à conserver les rênes du Rempart. Elle s'avère bien plus subtile que son défunt époux dans le jeu politique de Cadwallon. Sa maîtrise de la rhétorique et du protocole de la ville haute lui ouvre de nombreuses portes. Sa logique imparable désarme la plupart de ses opposants.

Il faudra plus que les tentatives de déstabilisation de son cousin Aldénor pour faire ployer Camélia Orrkrk. Elle sera cependant frappée de plein fouet par la révélation du Protocole des rubis (cf. *Secrets* volume 3). Sa rhétorique subtile sera sans effet contre la vague de suspicion irraisonnée qui saisira Cadwallon à l'encontre des ligues et de leurs soutiens. Enfin, elle mourra, provoquant de graves querelles de succession.

Elle laissera néanmoins à la postérité le souvenir d'une personnalité magnifique, dont les talents furent gâchés par la situation dramatique du fief qu'elle a géré.

Espèce : Ogre.

Culture : Ville haute.

Métiers : Courtisan 3, émissaire 3, officier 1.

Potentiel : 6

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Grande (4).

Puissance : 5

Mouvement : 5

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Aguerri (interaction), Insensible/3.

Don : Dur à cuire.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 2

• ELE 3

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 4

• DIS 4 (MAI 5)

Talents :

• Accoutrer/ELE 2

• Analyser/DIS 3

• Argumenter/SUB 5

• Commander/DIS 1

• Confondre/DIS 1

• Embobiner/OPP 5

• Feindre/ADR 5

• Identifier/SUB 5

• Intimider/HAR 3

• Magouiller/OPP 1

• Négocier/SUB 4

• Se fendre/ELE 2

• Séduire/ELE 5

• Trancher/HAR 1

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Ville haute) 2

• Étiquette (Noblesse) 4

• Faction (Orrkrk) 5

• Fief (Rempart) 5

• Fief (Var-Nokkt) 2

• Langue (Cadwë) 3

Contact :

• Coricidine** (ELE) 5

• Arkabast le Jardinier (ADR) 2

• Duc de Cadwallon (ADR) 5

Équipement :

Tenue d'apparat, bourse, maquillage, bijoux

clinquants, cimenterre richement décoré, armure

d'officier, 225 ducats.

DAME ALLYA

Localisation : Rempart.



« Bienvenue à la Taverne, ptit gars ! J'ai çqui t'faut pour t'échauffer les veines ! »

Dame Allya fait partie de ces quelques Wolfen nés à Cadwallon et pleinement intégrés à la culture cosmopolite de la cité. Elle a fondé la Taverne et en a fait un lieu de rencontre connu et apprécié de toutes les factions du Rempart. Motivée au départ uniquement par sa prospérité, elle a depuis été contactée par Camélia Orrrkrk qui a su la convaincre d'œuvrer pour sa cause.

Depuis, Dame Allya récolte toutes les informations qu'elle peut pour le compte du Pair et utilise parfois ses propres relations pour contrecarrer l'influence des opposants de Camélia.

Dame Allya est devenue une figure du Rempart, connue pour son parler « gobelin » agrémenté de grognements du plus bel effet. Elle jure comme un charretier du Kraken et sait en user. Elle trempe dans un certain nombre de trafics – qui agrémentent les services offerts par la Taverne – et connaît bien les hommes de l'Archiduc.

La Taverne restera toujours un haut lieu de rencontre et d'échange au Rempart. Malgré le décès de Camélia Orrrkrk, Dame Allya saura tirer profit de la nouvelle situation, proposant ses services au plus offrant. Néanmoins, elle gardera toujours une certaine inimitié envers Aldénor. Elle sera la principale source de rumeurs à son encontre. Notamment celles sur son appétit de chair fraîche et jeune.

Espèce : Wolfen.

Culture : Ville basse.

Métiers : Fâcheux 1, marchand 2.

Potentiel : 3

Attitude dominante : OPPortunisme.

Taille : Grande (4).

Puissance : 4

Mouvement : 6

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Aguerri (interaction), Gouaille de gobelin/2.

Don : Tueur né.

Caractéristiques :

• HAR 4 (PEUR 5)

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 3 (DEF 4)

• SUB 2

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Argumenter/SUB 1

• Cogner/HAR 2

• Embobiner/OPP 2

• Feindre/ADR 1

• Guetter/DIS 2

• Identifier/SUB 2

• Magouiller/OPP 4

• Négociier/SUB 2

• Séduire/ELE 2

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Commerce 2

• Culture (Ville basse) 2

• Faction (Orrrkrk) 1

• Fief (Rempart) 2

• Langue (Cadwë) 2

Contact :

• Coricine** (DIS) 4

• Aralk (ELE) 2

• Kanael (OPP) 2

Équipement :

Atours, bourse, livre de comptes, sceau falsifié (gilde des Orfèvres), 150 ducats.

Spécial :

Double jeu (capacité d'espion).

DAZOMET

Localisation : Ogrokh.

« Par la Grande pelle d'airain ! On n'a jamais vu des ligueurs si empotés ! Si ça continue, je vais devoir aller récupérer ce parchemin moi-même ! »

La vie de Dazomet est placée sous le signe de la fortune, bonne et mauvaise. La bonne fortune lorsqu'il découvrit par hasard une grande quantité de pièces anciennes et précieuses. Il sut utiliser ce pactole pour passer du statut de fousseur professionnel à celui de négociant/trafiquant de haut vol. Mais si Dazomet fréquente maintenant les cours et les palais, il n'en a pas pour autant oublié ses origines humbles et est resté un homme de terrain, qui n'hésite pas à accompagner ses agents quand il pense que c'est nécessaire. C'est cette qualité qui a conduit Urakh Khaurik Argam à faire de ce goblin ambitieux et débrouillard le parrain de son fils Kurn.

Mais après quelques années d'un succès retentissant, la fortune de Dazomet a tourné : il croit que Rat l'a puni pour sa chance insolente (ou plutôt, a rééquilibré la balance) en le mêlant à l'assassinat d'Urakh. Comme Dazomet redoutait d'avoir été possédé par le dieu et d'avoir tué le Pair, il a choisi de s'emparer du pouvoir en maintenant son filleul dans un état d'hébétéude avec diverses drogues. Mais l'affaire a tourné court et Dazomet est désormais contraint de se retirer des affaires politiques.

Le fait que Dazomet ne soit plus au centre de la scène politique a plutôt augmenté son activité : il peut désormais agir comme il le préfère, en sous-main. Il a échafaudé bon nombre de plans, en espérant que la fortune lui sourirait de nouveau. Mais Dazomet s'est fait de nombreux ennemis, et il lui faudra bien plus que de la chance (et la protection de son filleul Kurn) pour arriver à ses fins. Son audace lui attirera l'inimitié des guildes et des familles nobles. À moins d'un fort soutien des ligues et du Duc, Dazomet sera contraint de quitter Cadwallon.



Espèce : Goblin.

Culture : Ville basse.

Métiers : Fâcheux 4, fousseur 3.

Potentiel : 7

Attitude dominante : OPPortunisme.

Taille : Petite (2).

Puissance : 2

Mouvement : 4

INdemne ■■

B. Légère ■■

B. Grave ■■

B. Critique ■■

INCapacité ■■

Signe particulier :

Instinct de survie, Esquive.

Don : Gouaille de goblin/4.

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 5 (DEF 6)
- SUB 2
- DIS 2 (MAI 3)

Talents :

- Analyser/DIS 3
- Argumenter/SUB 1
- Cognier/HAR 2
- Crapahuter/ADR 3
- Crypter/SUB 1
- Dissimuler/OPP 2
- Embobiner/OPP 5
- Feindre/ADR 4
- Forcer/HAR 2
- Fouiller/DIS 3
- Grimper/ADR 3
- Guetter/DIS 4
- Identifier/SUB 3
- Intimider/HAR 3
- Magouiller/OPP 5
- Nager/HAR 2
- Négocier/SUB 3
- Provoquer/SUB 1
- Séduire/ELE 1
- Trifouiller/ADR 1

Savoirs :

- Commerce 4
- Contrée (Cadwallon) 2
- Contrée (Souterrains de Cadwallon) 3
- Culture (Ville basse) 2
- Fief (Ogrokh) 2
- Langue (Cadwë) 2

Contact :

- Sire Azégon Frunvel* (SUB) 4

Équipement :

Bourse, coffre, corde (15m), costume d'apparat, fiole (huile), grappin, harnais d'escalade, lanterne, outils de crochetage, pelle, sac à dos, sacoche, sceau falsifié (Lames), 105 du-cats.

DEN AZHIR

Localisation : Den Azhir.



« *Cadwallon, c'est moi.* »

Den Azhir, actuel duc de Cadwallon, est un dramatis, un apatride doté de fascinantes capacités de mimétisme et capable de s'adapter à n'importe quelle culture. Il a actuellement les traits et les caractéristiques d'un humain de la ville haute.

La personnalité de Den Azhir est décrite dans *Secrets*, volume 1, pp. 19-20.

Den Azhir met tout en œuvre pour rassembler les arcanes du Tarot de Vanus et échapper à l'influence écrasante de Désir. Sa quête est une course contre la folie qui le gagne peu à peu. En 1007, il désignera le capitaine Kélian Durak pour parcourir Aarklash à la recherche des fameuses cartes.

Au fil des mois, Den Azhir se montrera de plus en plus imprévisible, jusqu'à adopter un comportement erratique et à oublier son identité. Si personne ne l'en empêche, ce fou sans nom et sans visage disparaîtra un matin avec tous les arcanes en sa possession.

Espèce : Elfe (humain).

Culture : Dragon (Ville haute).

Métiers : Espion 4, mage-tarot 4, officier 2.

Potentiel : 8

Attitude dominante : DIScipline.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemme



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Chance, Concentration/4.

Don : Apatride, Commandement/4.

Caractéristiques :

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

Talents :

- Accoutrer/ELE 4 +
 - Adjurer/OPP 3
 - Analyser/DIS 1
 - Commander/ DIS 3
 - Confondre/DIS 2
 - Défendre/DIS 1
 - Dérober/OPP 1
 - Dissimuler/OPP 4
 - Distraire/OPP 1
 - Embobiner/OPP 5
 - Esquiver/OPP 1
 - Évoquer/ADR 5 +
 - Feindre/ADR 5
 - Fouiller/DIS 1
 - Guetter/DIS 5
 - Identifier/SUB 4
 - Intimider/HAR 2
 - Invoquer/ELE 4 +
 - Magouiller/OPP 3
 - Parer/ELE 1
 - Se cacher/OPP 5 +
 - Se fendre/ELE 2
 - Séduire/ELE 1
 - Sublimier/SUB 3
 - Trancher/HAR 3
 - Trifouiller/ADR 2
 - Voltiger/ELE 1
- (Le signe particulier Concentration/X s'applique pour les talents marqués d'un +)

Savoirs :

- Administration (Cadwallon) 2
- Culte (Noësis) 2
- Culture (Dragon) 2
- Contrée (Lanever) 2
- Faction (Orrkrk) 1
- Fief (Den Azhir) 2
- Histoire (Cadwallon) 3
- Langue (Cadwë) 5
- Langue (Cynwäll) 3
- Liges 2
- Légendes urbaines 4
- Stratégie 2

Contact :

- Dyrsin (DIS) 2
- Lotval (OPP) 2

Équipement :

Armure de chevalier, atours, bourse, costume d'apparat, épée, grimoire, nécessaire à maquillage, sac à dos, sceau falsifié (Xärë-Lilith), outils de crochetage, tarot de Cadwallon, uniforme, vêtements usés, 225 ducats.

DYRSIN

Localisation : Drakaër.

« Je vous écoute. Cela demande déjà beaucoup de concentration au vieil elfe que je suis, aussi je parlerai peu. »

Dyrsin est un maître espion de Laroq installé à Cadwallon. Le plus incroyable est qu'il est installé au vu et au su de tous au centre de la ville haute ! Sa couverture atteste de son intelligence : il laisse entendre, tout en le démentant formellement, qu'il est en réalité un ambassadeur officieux des Cynwälls. Chacun, persuadé d'y voir clair dans son jeu, ne cherche pas au-delà ! Dyrsin, âgé de plus de cent vingt ans, occupe son poste depuis 907. Solitaire, il vit dans sa tour entourée de ses constructs. Bien que peu habile en mécanique, il se passionne pour les révolutions technologiques qui bouleversent le continent et passe de longues heures à les étudier. Le quotidien de la cité ne l'intéresse guère. Il n'est là que pour veiller à ce que les antiques secrets de Cadwallon ne tombent pas entre de mauvaises mains et pour éviter que les Cadwës n'éveillent quelque sombre malédiction sommeillant dans les profondeurs. Si cela devait advenir, il enverrait ses constructs messagers chercher de l'aide à la Tour du regard, au sud, où une garnison cynwäll se tient prête en permanence.

Pour Dyrsin, la vie est un long fleuve qui s'écoule de plus en plus paisiblement au fur et à mesure qu'il vieillit. Toutefois, un événement pourrait le tirer de cette torpeur qui le gagne doucement : la quête de l'héritage des Anciens (cf. *Secrets*, volume 3). La bibliothèque des Sphynx éveillera chez lui un tel intérêt qu'il sera prêt à trahir Laroq pour conserver et étudier le savoir de la Men-GlyphIn.



Espèce : Elfe.

Culture : Dragon.

Métiers : Émissaire 5, érudit 2, espion 2.

Potentiel : 7

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 5

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Éclaireur.

Don : Concentration/4.

Caractéristiques :

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

Talents :

- Accoutrer/ELE 3
- Analyser/DIS 5 +
- Argumenter/SUB 5
- Crypter/SUB 5
- Commander/DIS 2
- Confondre/DIS 5 +
- Embobiner/OPP 5 +
- Étudier/SUB (Constructs) 1
- Examiner/ELE 1
- Feindre/ADR 2
- Guetter/DIS 5
- Identifier/SUB 5 +
- Négocier/SUB 5
- Se cacher/OPP 3
- Se fendre/ELE 4
- Séduire/ELE 4

(Le signe particulier Concentration/X s'applique pour les talents marqués d'un +)

Savoirs :

- Culte (Noësis) 2
- Culture (Dragon) 2
- Contrée (Lanever) 2
- Fief (Tous ceux de la ville basse) 2
- Fief (Tous ceux de la ville haute) 4
- Langue (Cadwë) 1
- Langue (Cynwäll) 2

Contact :

- Mâhoz (ADR) 6
- Yéonéul (ADR) 4

Équipement :

Akhamiäls non loin de lui en permanence (x 2), atours, bourse, costume d'apparat, nécessaire à maquillage, nécessaire de calligraphie, sceau falsifié (Cadwallon), 225 ducats.

Spécial :

Incitation (capacité d'émissaire).

GLYLLAN

Localisation : Rempart.

« Ici, nous croupons comme une eau saumâtre, mais nous ne laisserons pas la vermine d'Aarklash nous détruire ! »



L'origine de Glyllan et de ses compagnons anfoëbiens est tragique : ils forment un groupe abandonné par son peuple, laissé seul sur un champ de bataille perdu, en territoire ennemi. Glyllan est né à Cadwallon, ses parents étant d'anciens envahisseurs. Il a appris à maîtriser la magie de l'Eau, comme ses ancêtres, mais son esprit tourmenté l'a peu à peu tourné vers les Ténèbres.

Gyllan souffre de sa rupture avec Anfoëbia. Son corps est dévoré par une algue corallienne, à l'instar de tous les Anfoëbiens dégénérés de la Chtitcad. Très sensible à la lumière, il préfère l'obscurité des souterrains noyés du quartier. Ce mode de vie a renforcé la fracture entre son groupe et les Cadwës. Il nourrit une haine profonde pour les habitants d'Aarklash – et ceux de Cadwallon en particulier – et vit les incursions des marauds de la Chtitcad comme une humiliation.

Repliés sur eux-mêmes, les Anfoëbiens de la Chtitcad sont certainement condamnés ; ils sont néanmoins déterminés à défendre leur territoire jusqu'au bout. La rencontre de Glyllan avec Azyriel de Vanth sera un véritable déclic. Les Anfoëbiens abandonneront leurs espoirs perdus pour la vénération des sombres démons de la Maison de Vanth. Ils deviendront plus agressifs, Glyllan en tête, et serviront de force de frappe à Azyriel.

Espèce : Anfoëbien.

Culture : Ville basse.

Métiers : Mage 3.

Potentiel : 3

Attitude dominante : ADResse.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Toxique.

Don : Régénération/2.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 5

• ELE 2

• OPP 3 (DEF 4)

• SUB 2

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Canaliser/OPP 3

• Cogner/HAR 2

• Dominer/ELE 2

• Guetter/DIS 2

• Incanter (Eau)/ADR 3

• Incanter (Ténèbres)/OPP 1

• Magouiller/OPP 2

• Ressentir/SUB 3

• Soumettre/HAR 2

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Contrée (Anfoëbia) 1

• Culture (Ville basse) 2

• Fief (Rempart) 2

• Langue (Cadwë) 2

• Voie de magie (Primagie) 3

• Voie de magie (Eau) 2

• Voie de magie (Ténèbres) 1

Contact :

• Larme (DIS) 2

• Marche-mondes (OPP) 1

Équipement :

Bourse, écrin à gemmes, 1 gemme immortelle d'Eau, 1 gemme immortelle de Ténèbres, guenilles, 75 ducats.

Sortilèges :

Aura, Flèche de mana, Putrescence, Sans laisser de trace, Soins mineur, Vol de brume.

GUMT BLATENSTUKER

Localisation : Ogrokh.

« *Quand je pense que ces raclures d'excréments de larves mal dégrossies pullulent en liberté dans le fief, ça me donne envie de vomir !* »

Orphelin dès son plus jeune âge, Gumt a eu la chance d'être recueilli et élevé par les hérauts de la félicité. Arrivé à l'âge adulte, il est donc naturellement entré dans le culte et en a gravi les échelons jusqu'à devenir ekzal du fief d'Ogrokh. Gumt voue sa vie au culte et, comme beaucoup de hérauts, il est très attaché aux traditions et au protocole. Il prône une observation minutieuse des usages et des textes sacrés. Gumt a cependant un immense respect pour la révérende Ribéca, qui dirige les hérauts de la félicité, et il accepte toujours l'influence modératrice que la matriarche insuffle dans le culte. Il est conscient que le but des hérauts est de maintenir une harmonie et un élan dans la cité. Un seul bémol vient ternir la parfaite dévotion de Gumt : sa haine exacerbée des gobelins. Cette hostilité profonde le pousse à bien des excès et lui fait même parfois enfreindre les traditions cadwëes qu'il défend si ardemment par ailleurs.



Depuis son installation auprès des Khaurik Argam, Gumt a attaqué de front les intérêts de Dazomet dès qu'il l'a pu. Cette hostilité a contribué au rejet du jeune Pair, qui refuse désormais d'accorder la moindre audience à son ekzal. Cet isolement fait de Gumt un pion facile à manipuler pour l'ambassadeur Iraem, qui trame ses manigances dans Ogrokh. Gumt organisera des essais « ratés » d'une nouvelle arme au Champ de tir pour raser le palais du Pair. Après des destructions terribles et incontrôlées, son implication sera découverte et, à moins que l'influence d'Iraem ne soit révélée, le scandale achèvera de discréditer Gumt et ses alliés.

Espèce : Nain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Héraut de la Félicité 5.

Potentiel : 5

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Petite (2).

Puissance : 2

Mouvement : 3

INdenme ■■■■

B. Légère ■■■■

B. Grave ■■■■

B. Critique ■■■■

INCapacité ■■■■

Signe particulier :

Ennemi personnel/
Dazomet, Fléau/Gobelins,
Soin/3.

Don : Dur à cuire.

Caractéristiques :

• HAR 2

• ADR 2

• ELE 3

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 3

• DIS 4 (MAI 5)

Talents :

• Altérer/SUB 5

• Censurer/HAR 2

• Créer/ELE 5

• Détruire/DIS 3

• Feindre/ADR 2

• Identifier/SUB 2

• Méditer/ADR 2

• Prédire/SUB 2

• Prier/DIS 4

• Se fendre/ELE 2

• Se ressourcer/OPP 5

• Soigner/DIS 3

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culte (Félicité) 5

• Culture (Ville haute) 2

• Fief (Ogrokh) 3

• Fief (Var-Nokkt) 5

• Langue (Cadwë) 5

Contact :

• Révérende Ribéca** (DIS)

3

Équipement :

Atours, bourse, livre sacré, symbole religieux, trousse de chirurgien, 75 ducats.

Spécial :

Baiser de la Félicité (capacité de héraut).

Miracles :

Adoubement, Auguste jugement**, Autorité religieuse, Bannissement, Baptême cadwë, Félicitations**, Guide, Mancie, Ceil divin, Oreille des murs, Prière des métiers, Sursis miraculeux, Toucher purificateur.

FÉLICITATIONS

(LITANIE DE LA FÉLICITÉ)

Ferveur : 3

Difficulté : 6 (C)

Cible : Un personnage.

Portée : À vue.

Durée : 2 rounds.

Si la cible a un Pair ou un héraut de la Félicité parmi ses contacts, elle gagne le don « Chance ».

Si la cible a le Duc parmi ses contacts, elle gagne le signe particulier « Autorité » (ou le don, si elle possède déjà le signe).

Chaque pari permet d'augmenter la durée d'un round.

AUGUSTE JUGEMENT (LITANIE DE LA FÉLICITÉ)

Ferveur : 6

Difficulté : 7 (A)

Cible : Zone.

Portée : Dalle.

Durée : Spécial.

Le fidèle énonce en cadwë, d'une voix forte, qui résonne dans toute la dalle, une interdiction contre un type d'activité considéré comme contraire à la Félicité (violence, vol, mensonge, vandalisme, espionnage...). Cet interdit est généralement illustré par un extrait de l'histoire cadwëe ou par une parole de Vanius.

À partir de ce moment, et tant qu'il n'effectue pas d'autre action, le fidèle a alors droit à une réaction spéciale (Prier/DIS) contre la première action de ce type dans la zone : le jet de Prier/DIS est soustrait au jet de cette première action. Si le résultat final de l'action est 0 ou moins, une aura lumineuse entoure celui qui a brisé l'interdit et il perd 1 PV. Le miracle dure jusqu'à ce que le fidèle entreprenne une action ou quitte la dalle, ou bien jusqu'à ce qu'une action contraire ait été entreprise. Chaque pari pris permet d'ajouter un bonus de + 1 au jet de Prier/DIS.

GWAN VENT-DEBOUT



Localisation : Trophée.

« Attendez un peu, j'adore ce passage. On croit vraiment entendre les lourdes charges keltoises dans les plaines d'Avagddu. Ah ! C'est un pur bonheur ! »

Gwan Vent-Debout est le dernier héritier de la famille qui règne sur le Trophée. Il assume sa tâche de Pair avec conscience, mais sans grande conviction. Il est plus attiré par l'art – particulièrement les grandes épopées keltoises et les œuvres musicales de ses ancêtres.

Il subit ses responsabilités plus qu'il ne les endosse, au grand désarroi des quelques Vent-Debout restés à Cadwallon et qui espéraient un chef plus valeureux, plus dynamique.

En vérité, Gwan Vent-Debout est un rêveur, intarissable sur les légendes de son peuple ou de Cadwallon, insatiable de savoirs ésotériques sur le Tarot de Vanius. Il sait faire preuve de compétence pour gérer son fief, il lui manque simplement la fibre politique et la motivation.

Un événement inattendu épargnera pour un temps à Gwan Vent-Debout les agressions des Markropet. À Var-Nokkt, la révélation des activités d'Arkan Var-Nokkt entraînera la chute d'Arsine Markropet, compromis dans le financement des champs du Trophée. Engluée dans un scandale financier sans précédent, pressée par les Usuriers de solder nombre d'actifs, la famille Markropet sera pour un temps défaussée du jeu politique de Cadwallon.

Soulagé, Gwan cherchera alors à se débarrasser de Blallem, devenu inutile. Il se rapprochera de son oncle et de la main Montrachet pour conserver le pouvoir. Gwan Vent-Debout sera malgré cela le dernier Pair de sa famille. Rien ne pourra plus alors empêcher les Markropet de récupérer leur domaine.

Espèce : Humain.

Culture : Ville basse.

Métiers : Érudit 4, mage-tarot 2, officier 2.

Potentiel : 6

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Rigueur.

Don : Résolution/3.

Caractéristiques :

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

Talents :

- Adjurer/OPP 1
- Analyser/DIS 3
- Argumenter/SUB 4
- Cagner/DIS 4
- Commander/DIS 3
- Confondre/DIS 1
- Crypter/SUB 4
- Défendre/DIS 1
- Dissimuler/OPP 2
- Embobiner/OPP 2
- Étudier (Herbe)/SUB 3
- Évoquer/ADR 2
- Examiner (Herbe) /ELE 3
- Examiner (Inerte) /ELE 1
- Guetter/DIS 2
- Identifier/SUB 5
- Intimider/HAR 2
- Invoquer/ELE 2
- Magouiller/OPP 2
- Parer/ELE 1

Savoirs :

- Art (Musique) 1
- Art (Poésie) 4
- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville basse) 2
- Faction (Vent-Debout) 5
- Fief (Trophée) 2
- Histoire (Cadwallon) 1
- Langue (Cadwë) 2
- Légendes urbaines 2

Contact :

- Duc de Cadwallon (DIS) 3
- Erwan Vent-Debout** (ADR) 5
- Lysa Montrachet** (ADR) 3

Équipement :

Armure d'officier, atours, bourse, épée, jeu de tarot, nécessaire de calligraphie, recueil d'épopées keltoises, 225 ducats.

HECIR BAFFE

Localisation : Ogrokh.

« Attendez qu'ils se frottent à l'ortie paralysante, puis chargez à mon signal. »



Hecir Baffe a découvert les attraits du culte d'Hyffaid en dévorant une faye dans une étrange caverne. Depuis, sa cruauté et ses visions l'ont guidé dans l'exploration d'une foi sanglante. Avec son frère Nyeh, il a recruté des adeptes qu'il incite à vivre intensément leur soif de sang pour les mener à un niveau de puissance supérieur. Utilisant les énergies enchantées qui se concentrent dans la grotte où il a eu sa révélation, Hecir entraîne ses fidèles dans des orgies toujours plus répugnantes. Il insiste sur le fait que l'acte de dévorer son prochain doit être pris à la lettre : plus la personne dévorée est proche, plus la libération des énergies est importante. Les ogres sont ainsi incités à livrer leur parrain en pâture à la secte. Porté par une ténacité impitoyable et une ambition dévorante, Hecir a découvert un rituel qui permet de vertir les bosquets féériques en les changeant en « jardins de sang. » Il est persuadé que ses pouvoirs et ceux de ses adeptes vont augmenter lentement et lui permettre de jouer un rôle majeur à Cadwallon.

Avec l'essor de son culte sanglant, Hecir supportera de moins en moins la présence de son frère à ses côtés. Nyeh est moins calculateur et plus impulsif que son frère. En outre, son amour de la technologie et sa bienveillance envers les ingénieurs sont des travers qu'Hecir ne pardonne pas. Tirailé par ces désaccords, Hecir se convaincra peu à peu qu'il doit dévorer son frère pour atteindre un nouveau niveau dans sa relation à Hyffaid. Si ce conflit en vient à opposer les deux frères, la chute du culte pourrait en résulter. Si Hecir parvient à ses fins, dévorer Nyeh lui ouvrira l'appétit : il s'attaquera aux Pairs, puis au Duc en personne.

Espèce : Ogre.

Culture : Ville basse.

Métiers : Bandit 3, missionnaire (Hyffaid) 2.

Potentiel : 5

Attitude dominante : DIScipline.

Taille : Grande (4).

Puissance : 5

Mouvement : 5

INdemne ■■■■

B. Légère ■■■■

B. Grave ■■■■

B. Critique ■■■■

INCapacité ■■■■

Signe particulier : Concentration/3, Tueur né.

Don : Acharné.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 3 (DEF 4)

• SUB 2

• DIS 5 (MAI 5)

Talents :

• Altérer/OPP 4 +

• Chevaucher/ELE 1

• Cagner/HAR 5 +

• Crapahuter/ADR 2

• Guetter/DIS 4

• Intimider/HAR 4 +

• Magouiller/OPP 3

• Méditer/ADR 1

• Nager/HAR 1

• Parer/ELE 4

• Prêcher/ELE 1

• Se cacher/OPP 3

• Survivre/OPP 2

(Le signe particulier Concentration/X s'applique pour les talents marqués d'un +)

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culte (Hyffaid) 2

• Culture (Ville basse) 3

• Faction (Lames) 2

• Fief (Ogrokh) 3

• Langue (Cadwë) 3

Contact :

• Nyeh Baffe** (HAR) 6

Équipement :

Armure de cuir renforcée, bourse, chaînes de combat, cheval, fourbi, gamelle, livre sacré, pierre de lune enchantée, sac à dos, symbole religieux, vêtements usés, 105 ducats.

Miracles :

Autorité religieuse, Malédiction d'Hyffaid, Prière des métiers, Sursis miraculeux. .

HILDA OVENBREHE

Localisation : Den Azhir.



« Alors voyons voir... Oui, je me souviens de votre dossier. Votre ligue ne devrait-elle pas être en train de monter la garde au mausolée de Vanius ? »

D'une intelligence hors du commun, Hilda a très vite fait la fierté de sa famille. Sa soif d'indépendance lui a attiré des ennuis et elle a pris le prétexte d'aller étudier pour avoir moins de comptes à rendre. Cette volonté d'autonomie l'a rapidement conduite à Cadwallon, dont l'esprit et les principes l'ont séduite. Portée par une volonté boulimique d'apprendre, Hilda s'est imposée comme une sommité dans bien des domaines d'érudition. Ses expertises, notamment dans le domaine légal, lui ont ouvert les portes des ligues, où elle a fait ses armes aux côtés de Den Azhir.

Devenu Duc, Den Azhir lui proposa la charge de chambellan. Hilda Ovenbrehe refusa toute fonction diplomatique ou protocolaire afin de rester proche des ligues : elle est convaincue que c'est là que bat l'esprit franc de Cadwallon, qu'elle veut préserver avant tout. Den Azhir l'a donc nommée régisseur de Diamant.

Bien qu'elle n'en soit pas consciente, Hilda Ovenbrehe est menacée de toutes parts : les guildes voient en elle un symbole de l'indépendance des ligues tandis que les ligueurs sont prompts à lui reprocher son intransigeance. Contrairement aux autres proches du Duc, Hilda pense n'être qu'un maillon de l'administration et ne craint pas pour sa sécurité. Si elle survit à une première tentative d'assassinat, perpétrée par une ligue manipulée par des maîtres de guilde, elle changera ses habitudes pour faire face à ces menaces.

Espèce : Nain.

Culture : Sanglier.

Métiers : Artisan 2, érudit 5, tireur 1.

Potentiel : 7

Attitude dominante :

DIScipline.

Taille : Petite (2).

Puissance : 2

Mouvement : 3

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Précision, Rigueur.

Don : Dur à cuire, Vivacité.

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 2
- DIS 5 (MAI 6)

Talents :

- Actionner (Machine)/ADR 2
- Améliorer (Machine)/DIS 1
- Analyser/DIS 3
- Argumenter/SUB 5
- Assembler (Machine)/ADR 1
- Commander/DIS 4
- Confondre/DIS 2
- Crapahuter/ADR 1
- Crypter/SUB 5
- Défendre/DIS 1
- Embobiner/OPP 3
- Endurer/HAR 2
- Esquiver/OPP 1
- Étudier (Poudre)/SUB 4
- Étudier (Vapeur)/SUB 4
- Examiner (Machine)/ELE 1
- Examiner (Poudre)/ELE 4
- Examiner (Vapeur)/ELE 4
- Fouiller/DIS 2
- Guetter/DIS 2
- Identifier/SUB 5
- Négocier/SUB 4
- Réparer (Machine)/SUB 2
- Se cacher/OPP 1
- Tirer/ADR 2

Savoirs :

- Administration (Cadwallon) 3
 - Artefact (Anciens) 2
 - Contrée (Ægis) 2
 - Contrée (Cadwallon) 2
 - Créatures 2
 - Culture (Sanglier) 2
 - Entités 1
 - Faction (Architectes) 2
 - Fief (Den Azhir) 2
 - Histoire (Âge des Ténèbres) 5
 - Langue (Cadwë) 2
 - Langue (Gheim) 2
 - Légendes urbaines 2
 - Ligues 5
 - Nature 2
 - Savoir-faire (Vapeur) 2
 - Savoir-faire (Poudre) 2
- Contact :**
- Duc de Cadwallon (SUB) 4
 - Maître Œrn (SUB) 2
 - Kahinir l'armurier (SUB) 2

Équipement :

Atours, bourse, cornet de poudre et munitions spéciales (x20), grimoires rares (x4), nécessaire de calligraphie, pistolets améliorés au choix du MJ (x2), sacoche, tablier, trousse à outils, 135 ducats.

Spécial :

Sapience (capacité d'érudit).

PISTOLETS AMÉLIORÉS

Plusieurs modèles de pistolets modifiés circulent dans Cadwallon ; Hilda Ovenbrehe en a conçu certains et a étudié tous les autres. Trois types principaux d'améliorations existent :

- Le pistolet précis confère un pari gratuit sur les jets de Tirer/ADR ou de Viser/ADR ;
- Le pistolet réduit utilise moitié moins de poudre et peut se dissimuler facilement. Son canon peut se démonter, ce qui confère un + 2 à sa Dissimulation, mais il faut un round pour monter ou démonter l'engin ;
- Le pistolet lourd utilise un canon d'un diamètre impressionnant. Cet engin difficile à utiliser a une Complexité de 5, et l'éventuel jet d'incident est fait en relançant les ■.

Article	Pui.	Fré.	Portée.	Rec	TAI	Diss	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Pistolet précis	5	1	5/9/12	3	2	0	CAD	Oui	10	0,5 kg	40D
Pistolet réduit	4	1	4/6/8	3	1	+2	CAD	Oui	10	0,2 kg	50D
Pistolet lourd	6	1	2/4/6	2	3	-2	CAD	Oui	10	1 kg	60D

L'ARLEQUIN

Localisation : Cadwallon.

« *Tire une carte...* »

L'Arlequin est un personnage complexe. On aperçoit parfois sa silhouette qui se découpe sur un toit ou au sommet d'une tour. La cité semble n'avoir aucun secret pour lui. Dans la ville basse, il est considéré comme un héros surnaturel qui protège les plus faibles par sa justice expéditive.

Cette figure légendaire est opposée au Croquemitaine par une vendetta dont nul ne connaît l'origine. Tous deux sont des êtres solitaires qui hantent les nuits de Cadwallon pour remplir leurs objectifs mystérieux. Pour les Cadwës, ces êtres n'ont rien d'humain, ce sont des esprits qui personnifient la cité et les forces qu'elle accueille. Les Cadwës étant ce qu'ils sont, les paris vont bon train pour savoir qui de ces deux êtres l'emportera un jour. Les sommes accumulées sont aujourd'hui astronomiques, car les paris courent depuis plusieurs générations.

En réalité, l'Arlequin est une identité d'emprunt assumée à tour de rôle par les mages-tarot arlequins. Vêtu du costume traditionnel, muni des lames du Magicien, de la Justice et de l'Étoile, ce cavalier écume les rues de Cadwallon à la recherche des ragnars, ennemis jurés des arlequins. Selon la personnalité du cavalier qui endosse le costume de l'Arlequin, celui-ci en profite parfois pour jouer au redresseur de torts, enhardi par la légende populaire.

Régulièrement, l'Arlequin affronte le Croquemitaine. Les arlequins ne savent pas pourquoi le Croquemitaine les poursuit. Est-il un ragnar ? Convoite-t-il leurs lames du Tarot de Vanus ? Le Croquemitaine a déjà tué plusieurs Arlequins, mais les précieuses cartes ont toujours pu être récupérées à temps. À l'inverse, des Arlequins ont déjà donné la mort véritable au Croquemitaine, mais il a toujours refait surface. Il semblerait que cette lutte soit sans fin, chaque mort exaltant la rivalité et la haine qui lient ces deux figures.



Au cours des prochaines années, l'Arlequin aura fort à faire. Avec la reprise d'activité des ligues, de plus en plus d'explorateurs s'approcheront de la prison de Désir. L'Arlequin devra neutraliser ces menaces pour préserver l'équilibre d'Aarklash. Chaque fois que cela sera possible, il se contentera de manipuler et de tromper les ligues en les menant à de fausses pistes. Si cela ne suffit pas, il se résoudra à employer les grands moyens, quitte à blesser ou à tuer des serviteurs de la Cité franche. Désir doit rester emprisonné, à tout prix.

LE MAGICIEN

Personnage affilié : Mirvillis d'Allmoon.

Propriétaire actuel : L'Arlequin.
La lame I montre un bateleur, debout derrière une table. Sur celle-ci, une marionnette aux fils tranchés et un couteau. L'homme jongle avec six gemmes, chacune ornée d'une lettre : E, I, O, P, R et S. Dans le ciel nocturne, quatre étoiles forment une couronne au-dessus de la tête du jongleur. Symboliquement, cette Porte représente le mage-tarot et son art.

Ascendant : À la fin de chaque tour, les sources de Mana du détenteur se remplissent toutes intégralement.

Descendant : Si à la fin du tour, avant l'application de l'ascendant, toutes les sources de mana du détenteur sont pleines, ce dernier subit un jet de Blessures d'une Puissance égale au nombre de sources pleines. Ce jet est pénétrant/Ø.

L'ÉTOILE

Personnage affilié : Vortiris.

Propriétaire actuel : L'Arlequin.

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.

Symboliquement, l'Étoile représente la quête du sens et la recherche de la vérité. Sa représentation picturale implique qu'il faut se perdre pour trouver la voie.

Ascendant : Le personnage se dirige malgré les illusions et les mensonges. Il ne peut plus être affecté par une manipulation, ni par un effet mystique altérant ses sens ou impliquant une illusion.

Descendant : Le personnage est perdu dans les circonvolutions de la vie. Il ne peut plus recourir au talent Identifier/SUB ni à ses savoirs, à l'exception des langues.

LA JUSTICE

Personnage affilié : Killyox.

Propriétaire actuel : L'Arlequin.

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.

Symboliquement, la Justice représente les effets de la causalité et les conséquences des actes de chacun. Sa représentation picturale implique que même les plus puissants doivent un jour faire face à leurs responsabilités.

Ascendant : Le détenteur peut juger un personnage en vue. Si celui-ci a porté atteinte aux intérêts politiques ou ésotériques de la Cité franche, il subit un jet de Blessures d'une Puissance égale à son POT.

Descendant : Si le détenteur tente de juger un innocent ou s'il porte atteinte aux intérêts politiques ou ésotériques de la Cité franche, il subit un jet de Blessures d'une Puissance égale à son POT.

Espèce : Humain.

Culture : Ville basse.

Métiers : Courtisan 2, mage-tarot 5.

Potentiel : 5

Attitude dominante : ELEgance.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne ■■■■

B. Légère ■■■■

B. Grave ■■■■

B. Critique ■■■■

INCapacité ■■■■

Signe particulier : Bravoure, Bretteur, Ennemi personnel/Croquemitaine, Équilibriste.

Don : Bond, Chance.

Caractéristiques :

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

Talents :

- Accoutrer/ELE 1
- Adjurer/OPP 4
- Argumenter/SUB 1
- Cogner/HAR 2
- Dissimuler/OPP 5
- Distraire/OPP 2
- Embobiner/OPP 5
- Esquiver/OPP 5
- Évoquer/ADR 5
- Feindre/ADR 1
- Grimper/ADR 5
- Guetter/DIS 2
- Identifier/SUB 5
- Invoquer/ELE 5
- Magouiller/OPP 2
- Se cacher/OPP 2
- Se fendre (Perforant)/ELE 5
- Séduire/ELE 3
- Sublimier/SUB 3
- Voltiger/ELE 5

Savoirs :

- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville basse) 4
- Faction (Arlequins) 2
- Histoire (Cadwallon) 4
- Langue (Cadwë) 2
- Légendes urbaines 5

Contact :

- Un autre cavalier (ELE) 3
- Son mentor (DIS) 3

Équipement :

Bicorne, costume d'Arlequin, l'Étoile, la Justice, le Magicien, masque de carnaval, rapière, tarot de Cadwallon.

Spécial : Magie des Onyrs (Arlequins) (capacité de mage-tarot).

LE BARON MARDI

Localisation : Bourghieron.

« *Ne me forcez pas par votre impudence à rompre ma propre trêve.* »

Le Baron Mardi s'est enfui de Solnarreg, le reflet de Feu de Cadwallon. Il devait en devenir le souverain après avoir épousé la princesse de Pierrefendre (Air). Son caractère passionné l'empêche de se lier à cette femme et à un trône : il préféra s'enfuir pour découvrir le continent. Le sibir se manifeste sous l'aspect d'un homme très adroit, affublé d'un costume de bouffon richement orné de rubis. Très lunatique, il peut passer de l'hilarité à une rage terrifiante en quelques instants.

Si la véritable identité du Baron Mardi n'est pas découverte – seul Adalban Ghiéron est au courant – il continuera de vivre à Cadwallon, protégé par le Pair de Bourghieron. Si son existence est révélée, le prince quittera la ville pour aller enflammer de sa fureur les champs de bataille du Rag'narok.



Espèce : Élémentaire de feu.

Culture : Solnarreg.

Métier : Courtisan 4, guerrier-mage 3, officier 2.

Potentiel : 7

Attitude dominante : HARgne.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 4

Mouvement : 4

Indemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Don : Furie guerrière, Immunité/feu, Artefact.

Don : Bravoure, Dur à cuir.

Caractéristiques :

- HAR 5
- ADR 2
- ELE 2
- OPP 3 (DEF 4)
- SUB 2
- DIS 2 (MAI 3)

Talents :

- Accoutrer/ELE 3
- Analyser/DIS 2
- Argumenter/SUB 3
- Commander/DIS 2
- Crapahuter/ADR 1
- Défendre/DIS 1
- Distraire/OPP 1
- Embobiner/OPP 4
- Endurer/HAR 2
- Feindre/ADR 3
- Forcer/HAR 2
- Guetter/DIS 1
- Identifier/SUB 4
- Incanter (Feu)/HAR 4
- Intimider/HAR 1
- Magouiller/OPP 5
- Négocier/SUB 1
- Parer/ELE 4
- Séduire/ELE 4
- Soumettre/HAR 2
- Tirer/ADR 2
- Trancher/HAR 5

Savoirs :

- Voie de magie (Feu) 1
- Voie de Magie (Primagie) 3
- Administration (Cadwallon) 2
- Commerce 2
- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville basse) 4
- Faction (famille Ghieron) 5
- Faction (le Génie) 1
- Fief (Bourghieron) 3
- Langue (Cadwë) 2

Contacts :

- Sergent Martial (SUB) 2
- Sulandra la grise (OPP) 1
- Uune (OPP) 1

Équipement : Costume de bouffon enchanté (PRO 2 MOD 0), arbalète et vingt carreaux, bourse, épée, écrin à gemme, deux gemmes immortelles mineures de Feu, 200 ducats.

LE CROQUEMITAINE

Localisation : Soma.

« *Patience, mortels, patience... Les dieux des temps anciens marcheront à nouveau parmi vous.* »

Le Croquemitaine n'est pas un être humain, il n'en a jamais été un. Le Croquemitaine est un cauchemar né des peurs et des dé-sillusions d'une famille de Cadwès qui habitait la rue Morgue. Par deux fois, il fut convoqué à Cadwallon, mais l'objet de sa haine immortelle, qui l'enchaîne à la ville plus sûrement que tous les ordres de ses maîtres des Abysses, est l'Arlequin. Le Croquemitaine est obsédé par cet être qui refuse de mourir, et surtout de céder les prodigieuses cartes de tarot qu'il convoite.

En 1006, le Croquemitaine comprendra enfin qu'il n'a pas affaire à un Incarné mais à une confrérie de mortels qui remplacent leurs pertes au fur et à mesure. Cette vérité apaisera les affrontements entre le fidèle de Salaüel et les gardiens de Désir, d'autant plus que le Rag'narok, en s'aggravant, ne lui permettra plus de se consacrer à sa vendetta contre l'Arlequin. Le Croquemitaine poursuivra alors la quête des arcanes du Tarot de Vanius à la surface d'Aarklash, remettant à plus tard sa bataille avec les mages-tarot de la ville.



Espèce : Spécial.

Culture : Ville basse.

Métiers : Bandit 2, clerc 3, espion 1.

Potentiel : 6

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne

B. Légère

B. Grave

B. Critique

INCapacité



Signe particulier :

Commandement/3, Incarné.

Don : Iconoclaste, Mort-vivant, Régénération.

Caractéristiques :

- HAR 4 (PEUR5)
- ADR 2
- ELE 2
- OPP 3 (DEF 4)
- SUB 4
- DIS 1 (MAI 2)

Talents :

- Accoutrer/ELE 1
- Altérer/OPP 1
- Argumenter/SUB 2
- Cogner/HAR 1
- Commander/DIS 1
- Crapahuter/ADR 2
- Détruire/HAR 3
- Embobiner/OPP 1
- Esquiver/OPP 1
- Feindre/ADR 1
- Guetter/DIS 3
- Identifier/SUB 2
- Intimider/HAR 2
- Magouiller/OPP 1
- Parer/ELE 2
- Se cacher/OPP 2
- Trancher/HAR 3

Savoirs :

- Administration (Cadwallon) 2
 - Administration (Achéron) 3
 - Culte (Salaüel) 4
 - Faction (Arlequin) 2
 - Faction (Guide des Voleurs) 1
 - Fief (Soma) 3
 - Histoire 2
 - Langue (Cadwë) 5
- Contact :**
- Alizarine (OPP) 2
 - Céléna de Teren (ELE) 2

Équipement :

Armure de cuir, atours, bourse, dague (S), livre sacré, nécessaire de calligraphie, l'Ossuaire du fossoyeur, sac à dos, sceau falsifié (gilde des Voleurs), symbole religieux, vêtements usés, grimoire.

Miracles : À volonté.

L'OSSUAIRE DU FOSSOYEUR

« Les âmes tourmentées noieront le monde des vivants dans un flamboiement de Ténèbres. » Ces quelques mots résument à eux seuls le terrible pouvoir de l'Ossuaire du fossoyeur. Cette relique, envoûtée par un puissant nécromancien d'Achéron, permet au Croquemitaine de renforcer son emprise sur les esprits apeurés. L'épouvante de

ses ennemis devient presque palpable et les doigts crochus de sa foi impie s'en saisissent pour la jeter en pâture aux dieux obscurs. Ces derniers récompensent alors leur fidèle serviteur.

Le Croquemitaine regagne un niveau de santé dès qu'un personnage devient effrayé dans la zone où il se trouve.

L'ÉLHEREM

Localisation : Abords (Tour du regard).

« F'observe les tribulations de cette cité depuis tant d'années... »

Quand la nation cynwäll décida de laisser Cadwallon la maudite aux mains des Chiens de guerre, le Guide créa la charge d'Élherem, « Celui-qui-regarde ». Le rôle de ce dignitaire est de délivrer les autorisations d'entrer ou de commercer en territoire Cynwäll mais aussi de surveiller ce turbulent voisin. Beaucoup prétendent que c'est le même Cynwäll qui occupe la fonction depuis la création de la Cité franche. Certains clament qu'il est immortel, d'autres qu'il use de magie ou encore aurait le don d'ubiquité. La vérité est plus simple : Melniän est le second Élherem. Lui-même parvenu à l'âge vénérable de 108 ans, il forme son successeur Asiniell depuis plusieurs années. Ce dernier tient souvent audience à sa place, sous le regard discret de son maître. Plus rarement, ils endossent tous deux le costume de l'Élherem pour entretenir le mystère de son ubiquité. Indulgent et réfléchi, Melniän s'attache à conserver le fragile équi-



libre qui règne dans la région. Il négocie habilement le droit d'entrée en Lanever et use des ressources ainsi récoltées pour entretenir un précieux réseau d'informateurs dans toutes les strates de la société cadwëe. Il agit de concert avec l'ambassadeur Dyrstin, en charge des intrigues politiques et militaires.

Melniän souhaiterait consacrer les dernières années de son existence à la Noësis. Sa charge pesante l'a jusqu'alors empêché de suivre la quête de la Vérité et il souhaite rompre avec le monde l'esprit en paix. Délaissant les affaires courantes au bénéfice d'Asiniell, il dirigera durant quelques années un groupe d'hélianthes et achèvera de cartographier les fondations des piliers. Il laissera ainsi à son successeur la connaissance précise des sous-sols de la ville haute et les emplacements à sapper pour mettre en péril la structure de la tour si le besoin s'en faisait sentir. Il mourra cependant sans avoir pu percer le secret des constructs des Anciens qui avaient permis de l'édifier. Asiniell prendra sa succession sans que Cadwallon n'en sache rien.

Espèce : Elfe.

Culture : Dragon.

Métiers : Émissaire 3, érudit 2.

Potentiel : 5

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 5

INdemne ■■■■

B. Légère ■■■■

B. Grave ■■■■

B. Critique ■■■■

INCapacité ■■■■

Signe particulier : Aguerri (interaction).

Don : Concentration/3.

Caractéristiques :

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

Talents :

- Analyser/DIS 4 +
 - Argumenter/SUB 5 +
 - Embobiner/OPP 2
 - Étudier (Constructs)/SUB 2
 - Examiner (Constructs) /ELE 2
 - Confondre/DIS 3
 - Crypter/SUB 3
 - Guetter/DIS 3
 - Identifier/SUB 5
 - Négocier/SUB 3 +
 - Se fendre/ELE 2
 - Séduire/ELE 2
- (Le signe particulier Concentration/X s'applique pour les talents marqués d'un +)*

Savoirs :

- Administration 3
- Contrée (Cadwallon) 2
- Contrée (Lanever) 3
- Culte (Noësis) 2
- Étiquette (Noblesse) 3
- Histoire (Cadwallon) 3
- Langue (Cadwë) 2
- Langue (Cynwäll) 3
- Savoir-faire (Constructs) 2

Contact :

- Alizarine (ELE) 2
- Elléole d'Ysme (ADR) 2
- Yéonéul (SUB) 3

Équipement :

Akhamiäls aux armures ornementées, atours, grimoire sur l'histoire antique de Cadwallon, nacréal, robe sapharante, 150 ducats.

La robe sapharante et le nacréal sont détenus en deux exemplaires à la Tour du regard, portés par Melniän et Asiniell. Pour plus de sûreté, cinq copies de la tenue de l'Élherem ont été fabriquées, copies de qualité mais dépourvues des capacités des originaux. En cas de besoin, des asadars affectés à la sécurité de l'Élherem revêtent ces tenues pour semer le trouble chez l'adversaire.

NACRÉAL

Ce masque nacré aux délicates excroissances métalliques recouvre intégralement le visage du porteur. Un dispositif transforme sa voix, produisant un timbre toujours identique. Le nacréal est également équipé de systèmes de vision qui permettent de voir dans l'obscurité la plus complète (comme en zone éclairée). Il existe plusieurs exemplaires de ce masque, chacun pouvant être accordé aux autres par un artisan hélianthe. Les porteurs peuvent ensuite communiquer mentalement à quelques centaines de mètres de distance. Le masque doit être alimenté par une gemme immortelle majeure de Lumière.

ROBE SAPHARANTE

Ce costume de cérémonie ivoire et brun, à la coupe élaborée, est parcouru d'un maillage saturé de magie solaris. Inspiré des tissages des Sapharantes, ce réseau arachnéen crée une armure aussi légère que la soie mais extraordinairement résistante. Elle confère une protection physique (PRO 4, Mod 0) et magique (confère au porteur un effet semblable au don « Insensible/4 »).

ISABEAU LA SECRÈTE

Localisation : Soma.

« Je suis l'âme vengeresse des Soma. Cette épée dispersera les cendres de nos ennemis. »

Isabeau Soma a juré de venger la mort de son père Anon, dont le meurtre a été commandité par Sophet Drahas. Elle a déjà rencontré le Roi des cendres, mais il l'a humiliée devant sa cour avant de la remettre en liberté. Au lieu de briser « la Secrète », cet affront a exacerbé sa haine et a provoqué son Incarnation. Elle a voué son existence à la vengeance et se met fréquemment en péril pour atteindre ce but. L'Ormet, son porteur d'armes, lui a d'ailleurs sauvé la vie à de nombreuses reprises.

Dans le futur, Isabeau rencontrera Sophet Drahas à de nombreuses reprises. Ces entrevues se solderont toutes par l'humiliation de la jeune femme, trop sûre d'elle. À moins qu'elle ne parvienne un jour à faire confiance à quelqu'un pour l'aider dans sa vengeance.



Espèce : Humain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Limier 2, spadassin 4.

Potentiel : 7

Attitude dominante : Adresse.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Incarné, Résolution/2.

Don : Bravoure, Bretteur.

Caractéristiques :

• HAR 2

• ADR 4

• ELE 3

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 5

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Analyser/DIS 3

• Désarmer/SUB 3

• Feindre/ADR 2

• Guetter/DIS 2

• Identifier/SUB 3

• Intimider/HAR 2

• Parer/ELE 4

• Provoquer/SUB 4

• Riposter/ELE 3

• Se cacher/OPP 2

• Se fendre/ELE 5

• Tirer/ADR 4

• Transpercer/ADR 3

• Traquer/OPP 3

Savoirs :

• Faction (Guilde des Lames) 4

• Faction (Guilde des Usuriers) 3

• Langue (Cadwë) 4

• Savoir-faire (Poudre) 2

Contact :

• Alizarine (ADR) 4

• Gosse de Finelame (ELE) 3

• Sergent Martial (OPP) 3

Équipement :

L'âme des Soma, atours, bourse, combinaison de cuir, l'Ormet (cf. profil de porteur d'armes p. 255 du *Manuel des joueurs*, en y ajoutant les signes particuliers suivants : Assassin et Bravoure), pistolet (S) (20 munitions), 80 ducats.

L'ÂME DES SOMA

Lorsqu'elle est dégainée, l'âme des Soma confère un + 1 en ADR, ELE et SUB. Son porteur gagne également les signes particuliers « Autorité » et « Juste » en situation de combat.

Seul un membre de la famille Soma peut bénéficier de ces effets.

KAL RAJGHUR

Localisation : Den Azhir.



« *Laissez-moi finir ma chopo. C'est avec plaisir que je vous ferai ensuite ravalier vos quolibets.* »

Élevé et formé comme messager par les gobelins de No-Dan-Kar, le quotidien de Kal Rajghur a longtemps été limité à de longues chevauchées solitaires pour porter un pli confidentiel ou un paquet urgent dans la plus grande discrétion. Mais la

compagnie des gobelins, joviaux et loquaces, a fait de lui un être profondément sociable. La fonction de coursier frustrait Kal, qui manquait de reconnaissance, de perspectives et d'interactions sociales. Après avoir été attaqué et laissé pour mort pendant un voyage, Kal Rajghur choisit de ne pas revenir au No-Dan-Kar et de changer de vie en partant pour Cadwallon.

Après quelques années dans la Cité franche, Kal a rencontré Den Azhir et est lui aussi devenu franc ligueur. Avec l'ascension de son compagnon, l'orque dynamique est devenu le constable de la cité (cf. *Secrets*, volume 1), à la surprise de tous qui le considéraient plus adapté à des fonctions d'intendant. Mais Kal Rajghur collabore étroitement avec Silent Scyrnyth et les miliciens apprécient la personnalité de Kal tout comme ses projets ambitieux.

Le destin de Kal Rajghur sera celui du Duc et de la cité. Face à la montée en puissance des dangers qui menacent Cadwallon, le constable devra maintenir une milice unie, entraînée et fiable. Mais les actions d'éclat de certains francs ligueurs tendront à ternir le rôle de la milice. En outre, Kal Rajghur n'est pas un général : sans les conseils de Silent Scyrnyth, il serait incapable d'organiser l'essentiel des forces armées de la ville. Les ennemis de la Cité franche profiteront de chacune de ses erreurs pour mettre en évidence son incapacité à diriger une armée. Le soutien de Silent Scyrnyth et des miliciens, sincèrement attachés à leur constable, lui sauvera néanmoins la mise.

Espèce : Orque.

Culture : Rat.

Métiers : Émissaire 3, guide 3, soldat 1.

Potentiel : 6

Attitude dominante : ADResse.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 4

Mouvement : 4

INdemne

B. Légère

B. Grave

B. Critique

INCapacité



Signe particulier : Désengagement, Harcèlement, Instinct de survie, Tir instinctif.

Caractéristiques :

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

Talents :

- Analyser/DIS 3
- Argumenter/SUB 2
- Chevaucher/ELE 3
- Commander/DIS 2
- Confondre/DIS 1
- Crapahuter/ADR 1
- Embobiner/OPP 4
- Endurer/HAR 1
- Esquiver/OPP 2
- Feindre/ADR 4
- Fouiller/DIS 2
- Grimper/ADR 2
- Guetter/DIS 4
- Identifier/SUB 4
- Intimider/HAR 1
- Magouiller/OPP 1
- Nager/HAR 2
- Négociateur/SUB 3
- Parer/ELE 2
- Se cacher/OPP 1
- Séduire/ELE 2
- Survivre/OPP 3
- Tirer/ADR 4
- Transpercer/ADR 3
- Traquer/OPP 1
- Voltiger/ELE 1

Savoirs :

- Administration (Cadwallon) 3
- Commerce 5
- Contrée (Cadwallon) 3
- Contrée (No-Dan-Kar) 2
- Culture (Rat) 2
- Faction (Milice) 3
- Faction (Usuriers) 2
- Fief (Den Azhir) 2
- Langue (Cadwë) 4
- Langue (Gobelin) 2
- Liges 4
- Nature 3
- Stratégie 2

Contact :

- Arkabast le jardinier (SUB) 2
- Duc de Cadwallon (ADR) 4
- Gidzzit le Sonneur (DIS) 2
- Sergent Martial (SUB) 3

Équipement :

Arbalète de poing, atours, bourse, costume d'apparat, dague de lancer, lanterne, longue-vue, nécessaire à calligraphie, nécessaire à maquillage, parchemins, uniforme, 140 ducats.

KHARK KHAURIK ARGAM

Localisation : Ogrokh.



« Portez ces messages à la guilde des Lames et envoyez-moi l'agent qui surveillait Polibe et son foutu mari hier. »

Porté sur le respect de l'art de la guerre et des traditions familiales, Khark doit beaucoup à sa marraine, une bretteuse bahrane qui lui a appris à ne pas négliger les aspects diplomatiques et financiers du commandement militaire. Avant même la disparition de son frère Urakh, Khark avait un ascendant énorme sur la famille du Pair d'Ogrokh : il est le chef incontesté du Man-An-Org, la prestigieuse institution militaire qui assure presque à elle seule le rayonnement du clan dans la cité. Khark doit à lui seul empêcher l'implosion de la famille, divisée depuis la mort d'Urakh.

Il utilise les services de Ceux-d'en-Haut pour surveiller le fief et communiquer avec ses agents. L'infatigable vigilance de ce bourreau de travail permet au clan de prospérer malgré les tensions et les attaques qui le menacent. Il reste très attaché à l'usage du parrainage et il s'implique personnellement dans le choix des parrains des jeunes ogres du clan quand il en a l'occasion.

Malgré des années à la tête du Man-An-Org, Khark ne sait pas comment s'occuper de l'éducation de son neveu Kurn. Depuis que le Duc en personne s'est impliqué dans les affaires du jeune Pair, Khark hésite entre administrer une bonne raclée au jeune ogre pour le secouer et le laisser faire pour qu'il apprenne de ses erreurs. Avec le temps, Khark décidera de lui confier peu à peu les rênes du pouvoir.

HACHE À PIVOT

La hache à pivot est une arme extrêmement rare et difficile à construire : cette gigantesque hache de bataille incorpore des mécanismes complexes sur le manche qui permettent de faire pivoter la double lame articulée. Cette arme n'est utilisée que par l'élite du Man-An-Org, et seuls une douzaine d'exemplaires

d'une fiabilité parfaite ont été réalisés. Des modèles de qualité inférieure, prompts à se bloquer, circulent dans Cadwallon.

Seuls les meilleurs éléments du Man-An-Org sont autorisés à porter ces armes.

Article	Mod.Dom.	Typ.	All	TAI	Diss	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Hache à pivot	+ 5	T	3	4	-3	CAD	Spé	10	9 kg	120D

Espèce : Ogre.

Culture : Ville basse.

Métiers : Émissaire 2, officier 6.

Potentiel : 8

Attitude dominante : DIScipline.

Taille : Grande (4).

Puissance : 5

Mouvement : 5

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Coup de maître/4, Stratège.

Don : Aguerri (confrontation), Commandement/4.

Caractéristiques :

- HAR 2 (PEUR 3)
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 3 (DEF 4)
- SUB 2
- DIS 4 (MAI 5)

Talents :

- Analyser/DIS 5
- Argumenter/SUB 4
- Chevaucher/ELE 5
- Cogner/HAR 5
- Commander/DIS 5
- Défendre/DIS 5
- Distraire/OPP 2
- Embobiner/OPP 2
- Endurer/HAR 3
- Guetter/DIS 5
- Identifier/SUB 5
- Intimider/HAR 5
- Magouiller/OPP 2
- Négocier/SUB 4
- Parer/ELE 4
- Séduire/ELE 5
- Trancher/HAR 5

Savoirs :

- Administration (Cadwallon) 2
- Contrée (Cadwallon) 2
- Commerce 2
- Culture (Ville basse) 3
- Étiquette (Militaires) 4
- Faction (Lames) 2
- Faction (Milice) 2
- Fief (Ogrokh) 5
- Langue (Cadwë) 2
- Stratégie 5

Contact :

- Danka Khaurik Argam** (DIS) 2
- Sire Azégon Frunvel** (OPP) 2

Équipement :

Armure à pointes, atours, bourse, cheval, costume d'apparat, hache à pivot, nécessaire de calligraphie, sac à dos, uniforme, 150 ducats.

Spécial :

Soutien (capacité d'officier).

ARMURE À POINTE

L'armure à pointes est un chef d'œuvre d'ingénierie. Cette grande armure de plaques incorpore des pointes rétractiles qui peuvent blesser les adversaires. Cette armure est utilisée en temps de guerre par les meilleurs éléments du Man-An-Org, et généralement conçue sur mesure.

Un adversaire attaquant un porteur d'armure à pointe avec une arme d'allonge 0 perd 2 PV à chacun de ses coups qui touche sa cible.

Un adversaire attaquant avec une arme d'allonge 1 et ayant la Hargne comme attitude favorable perd 1 PV par attaque réussie sur un porteur d'armure à pointes.

Un utilisateur inexpérimenté d'armure à pointes doit faire un jet d'Actionner (machine)/ADR (6) pour mettre ou enlever l'armure sans perdre de PV (un jet raté fait perdre 1 PV).

Un utilisateur portant une armure à pointes qui n'a pas été conçue sur mesure a une chance sur deux de perdre 1 PV à chaque fois qu'un attaquant se blesse sur les pointes de l'armure.

Un porteur d'armure à pointes gagne un bonus de +1 à ses jets d'Intimider/HAR, mais tous ses autres jets d'interaction, hormis Commander/DIS, subissent un malus de -2.

Un porteur d'armure à pointes voit son allonge diminuée de 1 point.

Seuls les meilleurs éléments du Man-An-Org sont autorisés à porter ces armures.

Article	Pro	Mod	TAI	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Armure à pointes	6	-1	4	CAD	Spé	10	30 kg	150D

KRENALD LE HURLEUR ; LE VENEUR

Localisation : La Hure.



« *Pauvre fou, Krenald est mort !* »

Le chef de la première meute franche, le fils aimé d'Yllia, a rassemblé tout au long de sa vie les Wolfen éparpillés dans Cadwallon pour les conduire vers ce qui devait devenir un havre nouveau. Profondément traditionaliste, Krenald a lentement changé en faisant le choix de Cadwallon, celui de l'exil qui le vouait à vivre parmi les parias et à adopter avec eux des compromis à l'ancienne tradition. Durci par les tueries sans fin

et les tourments du Rag'narok, c'est avec un esprit d'acier et un intense désir de paix que Krenald arriva dans la Cité franche en compagnie de la vestale qui allait devenir sa compagne, Kyx. La percée des Hurleurs fut splendide, culminant dans la victoire contre la créature de la Tourbière, dont le crâne orne aujourd'hui la pyramide. Las, la mort tragique des enfants de Krenald mit fin à son rêve de repos et de paix pour ouvrir béantes les blessures de la guerre et de la douleur. Depuis ce jour, Krenald est en lutte contre l'essence même de Cadwallon, voué au Rag'narok qu'il a décidé d'embrasser sur le sol de la cité. Sourd aux plaintes et aux pleurs de sa compagne, il passe de longues journées dans une apathie que seuls les bains de sang et les carnages nocturnes viennent interrompre, lorsque Krenald devient le Veneur.

La présence du Veneur, de l'Apôtre et du gladiateur Renth'kyss constitue dans la Hure une puissante force acquise aux révélations de Vile-Tis. Toutefois les dévoreurs qui pensent pouvoir rallier le Veneur à leur cause se trompent. Car Krenald est devenu fou, ignorant les notions d'allié ou d'ennemi, et il fondra sur les dévoreurs comme sur les Wolfen sans discrimination. Pis encore, il les méprise dans ses rares instants de lucidité pour leur inconscience et leur jeunesse et se tournera contre eux avec ravissement. Au fond, Krenald ne respecte et n'écoute que deux personnes : sa femme Kyx et le sage Styx lorsque ce dernier se rend à Cadwallon. Tous deux tentent de ramener Krenald à la réalité, avec la motivation très sincère de l'aider. Cela lui permet de conserver un semblant d'équilibre mais l'épuise un peu plus à chaque nouvelle lune.

Espèce : Wolfen.

Culture : Hyène.

Métiers : Magistère 2, soldat 6.

Potentiel : 8

Attitude dominante : DIScipline.

Taille : Grande (4).

Puissance : 4

Mouvement : 6

*IN*demne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



*INC*apacité



Signe particulier : Brute épaisse,

Désespéré.

Don : Tueur Né.

Caractéristiques :

• HAR 5 (PEUR 6)

• ADR 2

• ELE 2

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 2

• DIS 3 (MAI 4)

Talents :

• Analyser/DIS 5

• Charger/HAR 5

• Chevaucher/ELE 3

• Cogner/HAR 4

• Commander/DIS 1

• Crapahuter/ADR 5

• Endurer/HAR 6

• Forcer/HAR 6

• Incanter (Feu)/HAR 2

• Intimider/HAR 3

• Lutter/HAR 5

• Parer/ELE 6

• Provoquer/SUB 2

• Ressentir/SUB 1

• Riposter/ELE 1

• Soumettre/HAR 2

• Trancher/HAR 8

• Traquer/OPP 1

Savoirs :

• Contrée (Caer Laern) 2

• Culture (Hyène) 2

• Culte (Vile-Tis) 2

• Faction (Dévoreurs) 6

• Fief (Rempart) 4

• Langue (Wolfen) 2

• Voie (Hurlements) 1

• Voie (Primagie) 2

Contact :

• L'Apôtre (SUB) 5

• Hadrax** (HAR) 6

Équipement :

Armure d'écaillés, atours, bouclier (accroché dans le dos), bourse, cantine, cimenterre, écrin à gemmes, épée à deux mains, épée courte, gemme immortelle de Feu majeure, masse d'armes, sac à dos, uniforme, 110 ducats.

Sortilèges : Marche forcée, Odeurs bestiales, Soins mineur.

KURN KHAURIK ARGAM

Localisation : Ogrokh.

« Si vous croyez que je vais me mettre à charger en beuglant comme un âne, vous devez me confondre avec un autre ogre. »

Bien qu'il soit tout juste majeur, Kurn a déjà une histoire bien remplie : après la mort suspecte de son père Urakh, il a été maintenu par son parrain goblin, Dazomet, dans un état d'hébétéude constante à l'aide de drogues. Dazomet a agi ainsi afin de mieux le manipuler et prendre le contrôle du fief. Mais depuis l'intervention du Duc, Kurn est libre de toute influence et il s'emploie à se rendre utile dans Ogrokh, avec ses camarades bâtisseurs. Sans négliger pour autant ses devoirs de Pair, il est en retrait de la vie politique de la cité. Sur les conseils de Jaahn Hurlegraine, il fréquente longuement les gens les plus simples pour apprendre auprès d'eux les qualités requises pour les diriger avec équité. Dégoûté des manipulations et des trahisures, Kurn est simplement en quête de loyauté. Ses détracteurs le disent taciturne et indécis et ils s'indignent du temps qu'il perd avec ses « Bâtisseurs. » Mais ils oublient que chaque miséreux que Kurn aide aujourd'hui deviendra vite un fidèle sujet prêt à se battre pour le Pair.



Kurn résistera aux dissensions dans sa famille et gagnera le soutien de Khark ; il deviendra un excellent Pair. Mais il devra gagner des soutiens, notamment parmi les francs ligueurs, pour résister aux pressions de la guilde des Lames et aux manipulations de l'ambassadeur Iraem. Tous ceux qui l'aideront à garder le contrôle de son fief seront récompensés par une loyauté indéfectible et des conseils avisés.

Espèce : Ogre.

Culture : Ville basse.

Métiers : Chantre de la destinée 1, soldat 1.

Potentiel : 2

Attitude dominante : ADReSse.

Taille : Grande (4).

Puissance : 5

Mouvement : 5

INdemme

B. Légère

B. Grave

B. Critique

INCapacité



Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 3 (DEF 4)

• SUB 2

• DIS 4 (MAI 5)

Talents :

• Analyser/DIS 2

• Cagner/HAR 2

• Créer/ADR 2

• Endurer/HAR 1

• Guetter/DIS 2

• Magouiller/OPP 2

• Parer/ELE 1

• Tirer/ADR 2

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culte (Destinée) 1

• Culture (Ville basse) 3

• Fief (Ogrokh) 3

• Langue (Cadwë) 2

Contact :

• Jaahn Hurlegraine** (DIS) 4

Équipement :

Arbalète Wolfen, armure d'officier, atours, bouclier, bourse, cantine, livre sacré, masse d'arme, sac à dos, symbole religieux, uniforme, 110 ducats.

Miracles :

Ami des fayas, Cantique apaisant**.

CANTIQUE APAISANT (LITANIE DE LA DESTINÉE)

Ferveur : 3

Difficulté : 6 (C)

Cible : Un personnage.

Portée : À vue.

Durée : Spécial.

La cible gagne + 2 en MAI jusqu'à la fin de la journée ou jusqu'à son prochain changement d'attitude.

Chaque pari permet de cibler une personne supplémentaire.

LEHRIS IZHAR

Localisation : Den Azhir.



« *Croyez-moi, très chère, je pressens que la marée des morts va survenir bientôt et vous devriez accepter ma protection, plutôt que de rester seule sur le quai.* »

Jeune magicien talentueux, Lehris Izhar a toujours regretté de ne pouvoir maîtriser le tarot : ses dons semblent le couper de certaines influences magiques et notamment de celle du dieu Désir. En tentant d'accaparer le commerce des gemmes dans Cadwallon, il s'était attiré l'hostilité de nombreuses factions ; sans l'aide de la ligue de Den Azhir, Lehris Izhar aurait sans doute péri sous les coups et les sortilèges de plusieurs assassins. Débarrassé de ses ennemis, il s'est vu conforté dans son contrôle de la guilde des Cartomanciens. Depuis que son ami est devenu Duc, il sert la cité avec enthousiasme et supervise tout ce qui touche à la magie dans la cité (ce qui ne lui laisse pas le temps de chômer). Lehris Izhar éprouve une certaine jalousie envers les mages-tarot ; c'est pourquoi il leur confie souvent les tâches les plus ingrates de la guilde. Depuis quelques années, cette situation multiplie les tensions dans la guilde, qui pourrait bien se scinder lors de la crise des nécrochènes (cf. *Secrets*, volume 3).

NOUVEAU SORTILÈGE : TORRENT INVISIBLE

Voie : Eau.

Coût : 3

Difficulté : 8

Cible : Zone.

Portée : Dalle.

Durée : 3 rounds

(+ 1 par pari).

Le magicien désigne une ligne (ou une colonne) de cases sur la dalle. Un torrent jaillit et parcourt cette ligne dans le sens de son choix. Toute personne occupant ou traversant une des cases de cette zone sera brusquement soumise (une fois par

round seulement) à l'équivalent d'une attaque (PUI 6), mais n'occasionnant aucun dégâts : seul le recul sera pris en compte (cf. *Manuel des joueurs* p. 220). Le recul doit se produire dans le sens du courant. Les règles habituelles du recul (obstacles, chutes...) s'appliquent. Un seul Torrent invisible peut affecter une case donnée : en cas de superposition, seul le dernier sortilège lancé s'applique.

Certains mages-tarot ont avancé que la similitude entre les noms du Cartomancien et du Duc n'était pas le fruit du hasard : Lehris Izhar serait destiné à causer la perte de Den Azhir. Malgré l'amitié qui lie les deux hommes, il est possible que certains projets très ambitieux de Lehris Izhar provoquent à son insu la chute du Duc. Pour éviter cela, Den Azhir garde Lehris Izhar à ses côtés et s'implique dans les affaires du magicien. Cette surveillance, dans le cas de dangers insidieux comme la menace des nécrochènes et l'éveil de l'Ombre de Creufond, ne suffira pas seule à éviter le pire.

Espèce : Humain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Cartomancien 5, fâcheux 3.

Potentiel : 8

Attitude dominante :

ELEgance.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

*IN*demme

B. Légère

B. Grave

B. Critique

*IN*Capacité



Signe particulier : Frère de Sang/Den Azhir, Maîtrise des arcanes.

Don : Conscience, Tombeur.

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 2
- ELE 3
- OPP 3 (DEF 3)
- SUB 5
- DIS 2 (MAI 3)
- Talents :**
- Analyser/DIS 2
- Dissimuler/OPP 2
- Embobiner/OPP 5
- Enchanter/ADR 2
- Feindre/ADR 5
- Guetter/DIS 2
- Identifier/SUB 4
- Incanter (Air)/SUB 4
- Incanter (Eau)/ELE 5
- Incanter (Terre)/OPP 3
- Intimider/HAR 1
- Magouiller/SUB 5
- Négocier/SUB 2
- Ressentir/SUB 3
- Se cacher/OPP 4
- Se fendre (P)/ELE 3
- Séduire/ELE 5
- Soumettre/HAR 2

Savoirs :

- Administration (Cadwallon) 1
- Commerce 3
- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville haute) 2
- Étiquette (Noblesse) 2
- Faction (Cartomanciens) 5
- Fief (Den Azhir) 3
- Voie (Primagie) 5
- Voie (Eau) 4
- Voie (Air) 3
- Voie (Terre) 2

Contact :

- Duc de Cadwallon (ADR) 4
- Ériel (ELE) 2

Équipement :

Armure légère, atours, bourse, bijoux clinquants, coffre, écran à gemme, 5 gemmes éphémères majeures, 12 gemmes éphémères mineures, gemme immortelle majeure d'Eau, gemme immortelle mineure d'Air, jeu de tarot cadwë, lettre de passage, nécessaire à maquillage, rapière, sac à dos, 150 ducats.

Spécial :

Nouvelle donne (capacité de cartomancien).

Sortilèges :

Air de fascination, Aura, Brise d'extase, Débordement, Flèche de mana, Force de la Terre, Marche aérienne, Rapidité, Soin mineur, Torrent invisible**, Voile de brume, Volonté du roc.

MONSIEUR TIRE-EAU

Localisation : Trophée.



« Dégage morveux ou j'te crible ! »

Monsieur Tire-Eau est un orque franc ligueur. C'est aussi un agent de Vladar l'Arrogant, l'homme des basses œuvres du duc de Cadwallon. Auparavant, il exerçait ses talents d'arbalétrier pour le compte de la guilde des Orfèvres, jusqu'à ce qu'il aspire à plus d'indépendance. Dans le Trophée, sa réputation est exécration. Il recrute la lie de la société pour « persuader » les habitants du Carré de lui vendre leurs demeures. Cependant, ses talents au tir et son physique de brute dissuadent ses ennemis de s'en prendre directement à lui.

Il traîne le plus souvent au *Chat Nu*, entouré de ses hommes. On peut également y rencontrer ses trois frères d'armes, dont le patron de l'auberge. S'en prendre à lui dans cet endroit est donc une très mauvaise idée, et nul n'a encore essayé.

Parmi les francs ligueurs, sa réputation est plus mitigée. La plupart d'entre eux s'accordent à penser que Monsieur Tire-Eau est un peu plus qu'une simple brute et beaucoup sont persuadés – à juste titre – qu'il possède des appuis en haut lieu.

Une fois la première opération terminée, Monsieur Tire-Eau surveillera la construction du grenier. Hélas, le scandale du Protocole des Rubis (cf. *Secrets*, volume 3) déclenchera dans le Trophée une véritable chasse aux sorcières contre les francs ligueurs peu scrupuleux. L'auberge du *Chat Nu* en fera les frais et son propriétaire y laissera la vie. Confronté à de nombreuses difficultés, le Duc préférera remettre le projet à des temps plus propices. Monsieur Tire-Eau fera de même et ira proposer ses services ailleurs.

Espèce : Orque.

Culture : Ville basse.

Métiers : Officier 2, tireur 3.

Potentiel : 5

Attitude dominante : Adresse.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 4

Mouvement : 4

Indemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Maître arbalétrier, Tireur d'élite.

Don : Brute épaisse.

Caractéristiques :

• HAR 3 (PEUR 4)

• ADR 5

• ELE 2

• OPP 3 (DEF 4)

• SUB 2

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Analyser/DIS 1

• Cogner/HAR 3

• Commander/DIS 2

• Crapahuter/ADR 1

• Défendre/DIS 4

• Grimper/ADR 1

• Guetter/DIS 5

• Identifier/SUB 3

• Intimider/HAR 4

• Magouiller/OPP 3

• Parer/ELE 2

• Riposter/ELE 2

• Se cacher/OPP 2

• Tirer/ADR 5

• Viser/ADR 2

Savoirs :

• Administration (Cadwallon) 2

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Ville basse) 2

• Faction (Ligues) 4

• Fief (Trophée) 3

• Langue (Cadwë) 3

• Stratégie 2

Contact :

• Duc de Cadwallon (OPP) 3

Équipement :

Arbalète de poing, arbalète du désert, armure cloutée usée, longuevue, 110 ducats.

SILENT SCYRNYTH

Localisation : Den Azhir.



« J'ai dit non. Et ne me forcez pas à le répéter. »

Dès sa naissance, Silent Scyrnyth fut arraché à sa famille à cause d'une prophétie faite par un devin célèbre : il serait un grand chef de guerre qui dirigerait une armée gigantesque. Éduqué très tôt dans l'art du commandement militaire par les meilleurs instructeurs drunes, Silent Scyrnyth ne connut pendant longtemps que la mort et la destruction. Il en développa un caractère sombre et austère. Le jeune homme ne se fit, dans ses premières années,

aucun compagnon, aucun ami ni aucune relation. Lors d'un combat, il fut capturé par des pirates gobelins et vendu comme esclave à des galériens.

Lors d'une escale à Cadwallon, en 983, la galère sur laquelle Silent Scyrnyth était détenu fut détruite pendant un assaut akkyshan. Libéré, il s'installa dans la Cité franche où il se découvrit des talents autres que militaire, et s'ouvrit à ses congénères. Il trouva sa place dans une ligue où il fit la connaissance de Den Azhir. Quand son compagnon devint le duc de Cadwallon, Silent Scyrnyth ne fut pas nommé constable, contrairement aux attentes générales. La raison invoquée fut son caractère trop sombre et trop rigoureux, qui aurait posé des problèmes avec la milice. Il fut nommé intendant à la place, mais assiste Kal Rajghur sur bien des questions.

La prophétie de Silent Scyrnyth précise qu'il doit mourir au combat et que sa mort garantira la victoire de l'armée qu'il commande. Depuis qu'il vit à Cadwallon, Silent Scyrnyth a embrassé l'esprit franc de la cité et il croit que chaque individu peut être libre. Mais il redoute toujours sa destinée. Il a parlé au Duc de cette prophétie et ils ont discuté des possibilités que ce sacrifice laissait entrevoir pour la survie de Cadwallon. Sans être certain de la justesse de cette prédiction, Den Azhir préfère garder Silent Scyrnyth comme un atout pour une occasion véritablement désespérée. C'est pour cela qu'il tient Silent Scyrnyth éloigné des batailles et de la milice, forçant Kal Rajghur à endosser le rôle parfois inconfortable de constable.

Espèce : Humain.

Culture : Cerf.

Métiers : Loup de mer 2, officier 5, soldat 2.

Potentiel : 7

Attitude dominante : HARgne.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Acharné, Bravoure, Force en charge/4.

Don : Concentration/4.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 2
- ELE 2
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 5
- DIS 3 (MAI 4)

Talents :

- Analyser/DIS 4
- Argumenter/SUB 2
- Charger/HAR 4
- Chevaucher/ELE 3
- Cagner/HAR 3
- Commander/DIS 5 +
- Crapahuter/ADR 1
- Défendre/DIS 4 +
- Endurer/HAR 2
- Esquiver/OPP 1
- Forcer/HAR 1
- Grimper/ADR 2
- Guetter/DIS 4
- Identifier/SUB 2
- Intimider/HAR 5
- Lutter/OPP 4
- Nager/HAR 2
- Parer/ELE 5 +
- Se cacher/OPP 1
- Séduire/ELE 3
- Survivre/OPP 2
- Trancher/HAR 5
- Voguer/ADR 2
- Voltiger/ELE 1

(Le don « Concentration/X » s'applique pour les talents marqué d'un +.)

Savoirs :

- Administration (Cadwallon) 3
- Contrée (Cadwallon) 2
- Contrée (Bois noirs) 2
- Culte (Cernunnos) 2
- Culture (Cerf) 2
- Faction (Orfèvres) 3
- Faction (Milice) 2
- Faction (Lames) 2
- Fief (Den Azhir) 1
- Langue (Cadwë) 2
- Langue (Drune) 2
- Ligues 3
- Stratégie 5

Contact :

- Brentyr l'Esclavagiste (HAR) 2
- Duc de Cadwallon (ADR) 4
- Lotval (OPP) 3

Équipement :

Armure d'écailles, atours, bourse, cheval, couteau, épée, hallebarde, longue-vue, sac à dos, uniforme, 150 ducats.

Spécial :

Soutien (capacité d'officier).

TOKHRR

Localisation : Trophée.



« Tuez-les. Non... écorchez-les d'abord, puis arrachez leurs yeux, leurs doigts. Videz leurs tripes. Amenez-moi tout ça, ensuite vous les tuerez. »

Tokhrr est un ogre, mais il serait plus exact de dire que c'est un monstre. Ses méthodes font passer les Druces pour de gentils garnements et Monsieur Tire-Eau pour un mécène attentionné. Tokhrr est un fidèle serviteur de la cour des cendres, un sergent dans l'armée silencieuse de Sophet Drahas. Ce natif a pleinement assimilé le mode de vie cadwë, porté sur la prospérité. Il est convaincu que les meilleures perspectives sont offertes par les Méandres des Ténèbres.

Tokhrr personnifie toute la cruauté dont les sbires de Sophet Drahas sont capables de faire preuve. Il adore dévorer lentement de jeunes elfes encore vivants et s'abreuver de leur sang, mais il se satisfait facilement de tout autre représentant des peuples d'Aarklash. Les simulacres de meurtres rituels qu'il organise pour discréditer les Druces servent dans le même temps à assouvir ses appétits sanglants. Il rêve d'organiser un massacre gigantesque des hommes de Le Griff et de couvrir les pavés de sang.

Tokhrr est la cruauté incarnée.

Tokhrr aura la guerre qu'il cherche. Un jour ou l'autre, les Druces comprendront le rôle qu'il joue dans les meurtres dont on les accuse. Ce jour-là, la violence emportera Havresud. Après quatre mois de conflit, Tokhrr triomphera et broiera lui-même le cou de son ennemi pour se gorger de son sang. Les Druces survivants ploieront alors devant la cour des cendres. Les hommes de Tokhrr n'auront plus de concurrents et plongeront le quartier dans un chaos indescriptible, fêtant leur victoire par un nombre de pillages record. Les habitants de Havresud pensaient souffrir sous le joug de Le Griff... ils n'avaient encore rien vu.

Espèce : Ogre.

Culture : Ville basse.

Métiers : Cartomancien 2, coupe-jarret 2.

Potentiel : 4

Attitude dominante : OPPortunisme.

Taille : Grande (4).

Puissance : 5

Mouvement : 5

INdenné



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Alliance/Ténèbres, Brutal, Fléau/Elfes.

Don : Enchaînement/2.

Caractéristiques :

• HAR 3 (PEUR 4)

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 3 (DEF 4)

• SUB 2

• DIS 4 (MAI 4)

Talents :

• Cogner/HAR 2

• Dérober/OPP 2

• Embobiner/OPP 2

• Esquiver/OPP 1

• Guetter/DIS 3

• Incanter (Ténèbres)/DIS 2

• Intimider/HAR 1

• Lutter/OPP 2

• Magouiller/OPP 3

• Se cacher/OPP 3

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Ville basse) 2

• Faction (Ombres) 2

• Fief (Trophée) 2

• Langue (Cadwë) 2

• Symbolisme 2

• Voie de Magie (Primagie) 2

• Voie de Magie (Ténèbres) 1

Contact :

• Célénia de Térer (ELE) 2

• Nivu Niconu** (OPP) 2

Équipement :

Armure de cuir renforcé, chaînes de combat, masse à deux mains, vêtements usés, 80 ducats.

Sortilèges :

Aveu désiré, Chaîne élémentaire, Flèche de mana.

TORGUIR IV VAR-NOKKT

Localisation : Var-Nokkt.



« Laissez-moi passer ! Je veux voir le Duc ! Ces gentilshommes ne l'emporteront pas aux jardins ! »

Torguir IV est plus que le Pair de Var-Nokkt, il est une véritable icône pour sa famille. Envoyé dans les monts Ægis durant sa jeunesse, il est devenu un ami proche de l'actuel Senex. Il a également acquis là-bas une solide formation militaire qui transparaît dans la façon dont il dirige sa famille.

Dès son accession au titre de Pair, Torguir a rationalisé à outrance les affaires familiales, confiant un poste à chacun et distillant sa confiance.

Malgré sa rigueur, Torguir IV manque de discernement. Il ne voit pas la corruption de son frère, n'a pas su croire en l'innocence de son petit-fils Korang et s'avère incapable de comprendre l'évolution de la politique cadwée depuis l'essor des ligues.

Ces deux dernières années, il a pris conscience de cette faiblesse, sans parvenir cependant à la surmonter. En conséquence, il a délégué une grande partie de son pouvoir à son frère Arkan, qu'il juge plus sagace. Son propre fils aîné, Torguir V, rumine sa rancœur face au peu de considération que lui accorde son père...

La révélation des exactions d'Arkan portera un coup fatal à Torguir IV. Découvrant d'un coup l'ampleur de son erreur de jugement, Torguir IV préférera s'exiler loin de Cadwallon. Il rejoindra sa fille Ryankha (épouse d'un fils du Senex) dans l'Ægis, laissant vacant son siège de Pair.

Autocrate manquant de discernement, il causera la disparition de sa propre lignée en n'ayant pas su mettre en avant son fils aîné. La famille Var-Nokkt préférera en effet porter au pouvoir Thorigg Kærigh. Paradoxalement, la déchéance de Torguir IV lui permettra de réaliser son rêve. Il prendra le commandement d'un détachement temporaire à Kaïber et mourra sur un champ de bataille du Rag'narok.

Espèce : Nain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Émissaire 1, marchand 3, officier 3.

Potentiel : 6

Attitude dominante : DIScipline.

Taille : Petite (2).

Puissance : 2

Mouvement : 3

*IN*demnie



B. Légère



B. Grave



B. Critique



*INC*apacité



Signe particulier :

Commandement/4, Inébranlable.

Don : Dur à cuire.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 2

• ELE 3

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 3

• DIS 4 (MAI 6)

Talents :

• Analyser/DIS 3

• Argumenter/SUB 2

• Chevaucher/ELE 1

• Commander/DIS 3

• Défendre/DIS 2

• Dissimuler/OPP 1

• Embobiner/OPP 2

• Feindre/ADR 3

• Identifier/SUB 5

• Intimider/HAR 3

• Magouiller/OPP 3

• Négociier/SUB 4

• Parer/ELE 2

• Se fendre/ELE 2

• Séduire/ELE 4

• Trancher/HAR 3

Savoirs :

• Commerce 4

• Contrée (Cadwallon) 3

• Culture (Ville haute) 4

• Faction (Var-Nokkt) 5

• Langue (Cadwë) 4

Contact :

• Duc de Cadwallon (ELE) 3

• Lieutenant-général Kaltyr (SUB) 2

• Moljen crâne d'airain (ADR) 3

Équipement :

Armure d'apparat outrageusement décorée avec des pierres et des dorures, chaudière portative de parade, main thermo-mécanique, marteau à vapeur de cérémonie, 450 ducats.

ÔDRIL HAARKEN

Localisation : Var-Nokkt.

« Certes, il me faut le concéder, les Var-Nokkt ont apporté la prospérité à notre fief... »



Ódril, comme tous les membres de sa famille, est né dans la prospérité et a obtenu de hautes fonctions au sein de la guilde des Orfèvres. Contrairement aux siens cependant, tout cela ne lui suffit plus. Ódril désire le pouvoir, le vrai, celui des Pairs de Cadwallon. Estimant que sa famille est aussi méritante que celle de Rækar Nokkt, il veut forcer le destin et détrôner les Var-Nokkt.

Sa richesse lui a permis de se prémunir contre les manigances de ses adversaires, Arkan en tête.

Récemment, il s'est lancé dans le financement d'une véritable campagne de déstabilisation. Il paie de petites fortunes pour faire courir des rumeurs parlant de liens entre les Var-Nokkt et les Usuriers.

Dans sa quête du pouvoir, Ódril a rejoint l'Entente, faction secrète unissant plusieurs guildes. Il espère en tirer suffisamment de soutien pour parvenir à ses fins.

Ódril n'atteindra jamais ses buts. Ses liens avec l'Entente feront de lui une marionnette dans les mains d'individus plus puissants. Toutefois, en parfait opportuniste, Ódril parviendra toujours à tirer son épingle du jeu et à renforcer sa position. Finalement, ce sont les guildes qui lui offriront tout le pouvoir auquel il aspire. À Var-Nokkt, il trouvera un nouveau rival en la personne de Thorigg Kærigh Var-Nokkt. Ce dernier le délivrera finalement du poids de son ambition en renouant avec lui. De nouveau, enfin, Var-Nokkt et Haarken travailleront ensemble pour la plus grande prospérité du fief.

Espèce : Nain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Marchand 6.

Potentiel : 6

Attitude dominante : OPPortunisme.

Taille : Petite (2).

Puissance : 2

Mouvement : 3

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Cri de guerre/3,

Furie guerrière.

Don : Autorité, Parade.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 2

• ELE 3

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 3

• DIS 4 (MAI 6)

Talents :

• Analyser/DIS 4

• Argumenter/SUB 5

• Dissimuler/OPP 4

• Embobiner/OPP 5

• Feindre/ADR 5

• Guetter/DIS 3

• Identifier/SUB 5

• Intimider/HAR 4

• Magouiller/OPP 5

• Négocier/SUB 5

• Se fendre/ELE 3

• Séduire/ELE 6

Savoirs :

• Commerce 5

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Ville haute) 3

• Faction (Orfèvres) 4

• Fief (Var-Nokkt) 3

• Langue (Cadwë) 4

Contact :

• Aralk (ELE) 3

• Lotval (ELE) 2

• Maître Òrn (ADR) 2

Équipement :

Atours, bourse, livre de comptes, 325 ducats.

Spécial :

C'est possible ! (capacité de marchand).

OKLAIR D'ODAZZUR

Localisation : Kraken.



« Vous ne parlez que d'écume, venez-en au fond. »

En dépit de ses origines exotiques, Oklair est une exilée comme les autres. Son cœur balance entre d'un côté son attachement à son pays natal, son implication dans ses querelles, et de l'autre son amour de Cadwallon, sa liberté. Son attitude de dirigeante et d'épouse n'est plus aussi factice qu'à son arrivée. Elle continue néanmoins d'entretenir ses visées militaires et ses plans de conquête des terres des Ghérion pour y retrouver le seuil qui lui permettra de venger les siens du Concordat d'Anfœbia.

Oklair espère en secret concilier ces deux facettes, en menant ceux qu'elle aime dans un Royaume puissant, restauré à sa pleine dignité après la chute du Concordat. C'est presque une utopie, un idéal dément qui implique la victoire sur les Ghérion et la reconquête d'un Royaume inachevé. Lorsqu'elle triomphera, ce sont des pans entiers du Kraken qui glisseront dans son Royaume aquatique.

Espèce : Élémentaire d'Eau.

Culture : Anfœbia.

Métiers : Courtisan 4, guerrier-mage 6.

Potentiel : 10

Attitude dominante : ELEgance.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne

B. Légère

B. Grave

B. Critique

INCapacité



Signe particulier :

Commandement/5, Maîtrise des arcanes, Stratège.

Don : Enchaînement/5.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 2
- ELE 2
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 5
- DIS 3 (MAI 4)

Talents :

- Négociateur/SUB 1
- Accourer/ELE 3
- Analyser/DIS 4
- Argumenter/ELE 3
- Commander/DIS 4
- Désarmer/SUB 2
- Distraire/OPP 1
- Embobiner/OPP 4
- Endurer/HAR 5
- Feindre/ADR 3
- Identifier/SUB 4
- Incanter (Eau)/SUB 5
- Intimider/HAR 2
- Magouiller/OPP 2
- Nager/HAR 2
- Parer/ELE 5
- Ressentir/SUB 3
- Riposter/ELE 2
- Séduire/ELE 4
- Soumettre/HAR 5
- Trancher/HAR 5

Savoirs :

- Contrée (Anfœbia) 2
- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Anfœbia) 2
- Étiquette (Noblesse) 2
- Langue (Anfœbien) 2
- Langue (Cadwë) 2
- Faction (rebelles anfœbiens) 5
- Voie de magie (Primagie) 5
- Voie de magie (Eau) 5
- Voie de magie (Murmures) 5

Contact :

- Marche-Mondes (ELE) 3
- Seyr (OPP) 4

Équipement :

Atours, bijoux clinquants, bourse, écrin à gemmes, 3 gemmes immortelles d'Eau majeures, nécessaire à maquillage, rapière, 125 ducats.

Spécial :

Puissance magique.

Sortilèges :

Aura, Chaîne élémentaire, Flèche de mana, Galvanisation mystique, Grognement de sincérité, Humeur changeante, Instinct du fauve, Inutilité du risque, Marche forcée, Oreille du prédateur, Rapidité, Sans laisser de traces, Soin Mineur, Sous le regard d'Yllia, Terrain de chasse, Voile de brume.

SAYOURI SOMA

Localisation : Soma.

« Cette gemme peut vous sauver la vie, mais elle peut aussi vous la prendre. »

Cette jeune demi-elfe n'a pas connu sa mère, une Cynwäll (Dragon). Cette dernière a disparu peu de temps après la naissance de sa fille, préférant l'abandonner pour retourner auprès des siens, à Laroq. C'est pourquoi Sayouri Soma éprouve les plus grandes difficultés à accorder sa confiance aux Cynwälls.

Elle s'intéresse depuis toujours aux sources de magie, et donc au mana, notamment pour le pouvoir et la reconnaissance qu'elles offrent. Intelligente et assez orgueilleuse, Sayouri est très vite devenue l'un des professeurs les plus réputés du manoir Caméon.

Sayouri Soma est manipulée par Erciles de Vanth, qui la contrôle par le biais du gisant de Soma. À cause de cette influence, elle sombrera peu à peu dans les Méandres des Ténèbres en découvrant les pouvoirs de la nécromancie et du typhonisme.



Espèce : Demi-elfe.

Culture : Ville haute.

Métiers : Érudit 2, professeur de magie 5.

Potentiel : 7

Attitude dominante :

OPPportunisme.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 5

Indemne ■■■■

B. Légère ■■■■

B. Grave ■■■■

B. Critique ■■■■

INCapacité ■■■■

Signe particulier : Récupération/4.

Don : Aguerri (incantation),

Concentration/4.

Caractéristiques :

• HAR 2

• ADR 2

• ELE 4

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 4

• DIS 4 (MAI 5)

Talents :

• Analyser/DIS 3

• Argumenter/SUB 5 +

• Crypter/SUB 2

• Dominer/ELE 3

• Embobiner/OPP 2

• Étudier (Construct)/SUB 2

• Examiner/ELE 2

• Identifier/SUB 5

• Incanter (Air)/SUB 5 +

• Incanter (Lumière)/DIS 3 +

• Ressentir/SUB 4 +

• Soumettre/HAR 4

(Le signe particulier Concentration/X s'applique pour les talents marqués d'un +)

Savoirs :

• Entités (Élémentaire) 3

• Faction (Gilde des Cartomanciens) 4

• Royaume (Air) 2

• Symbolisme 3

• Voie de magie (Air) 4

• Voie de magie (Lumière) 2

• Voie de magie (Primagie) 5

Contact :

• Dame Chlore (SUB) 3

• Gidzzit le Sonneur (ELE) 3

• Lan-aly (OPP) 3

Équipement :

Bourse, cape d'ascaline (PRO : 3, Mod. 0), écrin à gemmes, 2 gemmes immortelles majeures (Air), 1 gemme immortelle majeure (Lumière), vêtements d'apparat, 145 ducats.

Spécial :

Cours magistral (capacité de professeur de magie).

Sortilèges :

Air de fascination, Aura, Aveu, Brise d'extase, Chaîne élémentaire, Flèche de mana, Forcer la chance, Marche forcée, Soins mineurs, Sonder l'esprit, Souffle d'un murmure.

SERDAK

Localisation : La Hure.

« *Je ne suis pas malfaisant, ce sont les traditions qui le sont !* »

Le plus jeune fils de Krenald n'a pas connu l'exil comme ses frères. Il a grandi en citoyen cadwë, adoptant les us et coutumes de la ville basse plutôt que les anciennes traditions. Il nourrit depuis sa plus tendre enfance des rêves de grandeur. Obnubilé par son désir de devenir le futur duc de Cadwallon, Serdak s'est juré de ne reculer devant rien pour y parvenir, allant jusqu'à tuer ses propres frères et pactiser avec les Méandres des Ténèbres. Il est, de fait, devenu leur pantin dans la Hure. La sédition de Serdak et des Édentés est aujourd'hui en passe de plonger le fief dans l'obscurité, corrompant chaque jour un peu plus son cœur en le poussant à des actes de plus en plus monstrueux.

Convaincu depuis peu par ses alliés drunes que la confection d'un géant de rotin dans lequel les forces loyales à Hadrax seront brûlées vives est indispensable à sa gloire, Serdak le construit en cachette non loin des anciennes ruines. Plutôt que de reconnaître son erreur et de tenter d'échapper à ses sombres alliés, Serdak s'entête dans son orgueil et devient progressivement le dirigeant fantoche et secret du fief. Lorsqu'il aura triomphé des suivants d'Hadrax, Serdak deviendra le Pair d'une nouvelle Hure, une Hure de sang et de larmes.



Espèce : Wolfen.

Culture : Ville Basse.

Métiers : Bandit 3, courtisan 3.

Potentiel : 6

Attitude dominante : OPPortunisme.

Taille : Grande (4).

Puissance : 4

Mouvement : 6

*IN*demne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



*IN*Capacité



Signe particulier : Tueur Né.

Don : Autorité.

Caractéristiques :

• HAR 4 (PEUR 5)

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 3 (DEF 4)

• SUB 2

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Accoutrer/ELE 2

• Argumenter/SUB 2

• Chevaucher/ELE 1

• Cognier/HAR 2

• Crapahuter/ADR 2

• Embobiner/OPP 3

• Feindre/ADR 2

• Guetter/DIS 4

• Identifier/SUB 3

• Intimider/HAR 3

• Magouiller/OPP 4

• Parer/ELE 3

• Se cacher/OPP 2

• Séduire/ELE 3

• Trancher/HAR 3

Savoirs :

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Ville basse) 2

• Factions (Voleurs) 3

• Fief (Hure) 6

• Langue (Cadwë) 2

Contact :

• L'Apôtre (DIS) 2

• Tragga (OPP) 4

• Vorgo** (OPP) 4

Équipement : Armure de cuir, atours, bourse, épée courte, fourbi, sac à dos, 105 ducats.

S'KARZ

Localisation : La Hure.



« *Ceces textes sssont à moi ! À MOI !* »

L'archiviste S'Karz de l'ancien Erratum s'est engagé plus loin dans le Vice que ses trois frères d'infortune. Autrefois un érudit respecté, S'Karz a progressivement cessé toute lecture et toute étude pour ne plus se consacrer qu'à l'accumulation obsessionnelle de précieux écrits et volumes qu'il ne consulte jamais plus. Son intelligence et sa ruse distinguent sa folle avarice possessive de la monomanie des créatures mortes-vivantes, le rapprochant de la bestialité draconique des origines. Au fil des jours, S'Karz se déplace de moins en moins, dormant d'un œil sur des piles de manuscrits et de parchemins précieux, sa voix de richesses apaisée, caressant langoureusement ses trésors. Il partage au compte-goutte ses connaissances, souvent tronquées, élusives et approximatives, avec ses syhés les plus proches.

Les trois frères de S'Karz ne se sont pas voués autant que lui au Vice. Une barrière morale les retient encore partiellement et leur avarice se manifeste sous d'autres formes, telles que leur quête de territoire dans la Tourbière et leur recherche d'un vortiran géant dans le Royaume inachevé. Ils laissent à S'Karz la responsabilité de l'Erratum et se perdent de leur côté dans d'autres directions. Il s'ensuit que le contrôle de S'Karz sur le nouvel Erratum est total et son influence, exercée par le biais de ses syhés, s'étend sur la Hure.

Espèce : Ophidien.

Culture : Serpent.

Métiers : Érudit 6, missionnaire (Vortiris) 2.

Potentiel : 8

Attitude dominante : DIScipline.

Taille : Grande (4).

Puissance : 4

Mouvement : 5

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Conscience, Possédé.

Caractéristiques :

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

Talents :

- Analyser/DIS 4
- Argumenter/SUB 6
- Commander/DIS 3
- Crypter/SUB 6
- Détruire/HAR 2
- Embobiner/OPP 4
- Empoisonner/SUB 2
- Esquiver/OPP 2
- Étudier (Vapeur)/SUB 5
- Examiner (Poudre)/ELE 3
- Examiner (Vapeur)/ELE 5
- Identifier/SUB 6
- Méditer/ADR 1
- Nager/HAR 1
- Prêcher/ELE 1
- Séduire/ELE 1
- Survivre/OPP 2
- Traquer/OPP 2

Savoirs :

- Artefacts 2
- Contrée (Cadwallon) 2
- Culte (Vortiris) 8
- Culture (Serpent) 2
- Langue (Cadwë) 2
- Langue (Ophidien) 2
- Nature 1
- Royaumes 3
- Symbolisme 5

Contact :

- Nedin Lambast** (DIS) 6

Équipement :

Atours, bourse, gamelle, grimoires rares, livre sacré, nécessaire de calligraphie, sac à dos, symbole religieux, 150 ducats.

Spécial :

Sapience (capacité d'érudit).

Miracles :

Inertie fascinante, Vol d'âme.

SON ALTESSE SÉRÉNISSIME NITRATE D'OKLAIR D'ODAZZUR

Localisation : Kraken.

« *Je ne pense pas vous avoir autorisé à me regarder, manant.* »

Nitrate s'est manifestée dans ce monde en même temps que sa mère. Née d'une ancienne union avec un puissant sihir, elle est arrivée à Cadwallon avec un cœur glacial et une fierté incommensurable. Le Kraken a pourtant eu sur elle un effet remarquable : chaque scène de vie, chaque soupçon de tristesse des gobelins du fief parvenait à la toucher mieux que le chant des puissantes vagues d'Anfœbia. Elle sut masquer des années durant cette nouvelle et poignante sensibilité à tous les regards sauf un : celui, expert, de Nito le Poulpe qui sut voir en elle un amour et une loyauté sans pareils.

Si Oklair échoue dans ses projets, le couple formé par Nitrate et Nito pourrait constituer un merveilleux futur pour le Kraken. Tous deux ont un sens aigu de la politique et de la mise en scène et partagent un même amour du bas peuple, qu'ils ont la sagesse de cacher. Nitrate représente un autre avenir pour les Odazzur, un avenir franc, un avenir cadwë.



Espèce : Élémentaire d'Eau.

Culture : Anfœbia.

Métiers : Cartomancien 3, courtisan 3.

Potentiel : 6

Attitude dominante : ELEgance.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

*IN*demne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



*INC*apacité



Signe particulier : Instinct de survie.

Don : Enchaînement/3, Tombeur.

Caractéristiques :

• HAR 3

• ADR 2

• ELE 3

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 5

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Accoutrer/ELE 2

• Argumenter/SUB 2

• Désarmer/SUB 2

• Embobiner/OPP 5

• Feindre/ADR 2

• Identifier/SUB 3

• Incanter (Eau)/SUB 3

• Intimider/HAR 1

• Magouiller/OPP 3

• Nager/HAR 2

• Ressentir/SUB 1

• Se cacher/OPP 2

• Séduire/ELE 5

Savoirs :

• Contrée (Anfœbia) 2

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Anfœbia) 2

• Étiquette (Noblesse) 3

• Fief (Kraken) 4

• Langue (Anfœbia) 2

• Langue (Cadwë) 1

• Voie de magie (Eau) 2

• Voie de magie (Primagie) 3

Contact :

• Nito le Poulpe^{oo} (ADR) 6

Équipement :

Atours, bijoux clinquants, bourse, écrin à gemmes, gemme immortelle majeure d'Eau, jeu de tarot cadwë, nécessaire à maquillage, 125 ducats.

Sortilèges :

Aura, Galvanisation mystique, Inutilité du risque, Rapidité, Soins mineur.

SON EXCELLENCE L'AMBASSADEUR IRAEM

Localisation : Ogrokh.



« Vous croyez sans doute que je ne peux rien faire, mais songez que je représente un empire entier, alors que votre univers se résume à une cité. »

Après des années passées à arpenter les frontières de l'Empire au service de l'Inquisition, Iraem a démasqué les fondateurs d'une secte hérétique du culte de Merin qui avait gangréné toute une région. Cette secte, appelée la Foi Rayonnante, prônait une vision extrémiste où la seule autorité possible était celle de Merin, et tous ceux qui acceptaient d'incarner cette autorité devaient s'immoler par le feu après quelques mois pour purifier l'essence du dieu. Cette hérésie remettait en cause la légitimité de toute la hiérarchie de l'Empire. Iraem organisa, dans la plus grande discrétion, une surveillance de la secte. Puis il lança une croisade éclair pour éradiquer le culte. La répression fut brutale et les dissidents furent tous exécutés. En récompense de son efficacité, Iraem fut nommé ambassadeur de l'Empire à Cadwallon. Il sert depuis la grandeur du Griffon par tous les moyens : que ce soit dans le faste mondain ou dans l'obscurité des ruelles, les agents d'Iraem exécutent ses plans d'une efficacité redoutable.

Protégé par son statut diplomatique, Iraem continuera de miner subtilement les efforts de Cadwallon. Pour lui, cette ville entière devrait disparaître, mais, avant que cela n'arrive, l'Empire doit profiter autant que possible de la situation. Iraem est assez fin pour ne jamais s'impliquer directement dans les situations compromettantes : il ne cherchera pas de gloire inutile et préférera largement inciter d'autres puissants pour que leurs plans servent les siens.

Espèce : Humain.

Culture : Griffon.

Métiers : Émissaire 5, limier 2, tireur 2.

Potentiel : 7

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemme



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Rigueur, Vivacité.

Don : Fanatisme, Résolution/4.

Caractéristiques :

• HAR 2

• ADR 3

• ELE 2

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 4

• DIS 3 (MAI 4)

Talents :

• Analyser/DIS 5

• Argumenter/SUB 4

• Commander/DIS 5

• Confondre/DIS 3

• Défendre/DIS 2

• Embobiner/OPP 4

• Feindre/ADR 3

• Fouiller/DIS 1

• Guetter/DIS 5

• Identifier/SUB 5

• Intimider/HAR 1

• Négocier/SUB 5

• Riposter/ELE 1

• Se cacher/OPP 3

• Séduire/ELE 4

• Tirer/ADR 4

• Traquer/OPP 1

Savoirs :

• Administration (Akkyllannie) 4

• Administration (Cadwallon) 2

• Commerce 5

• Contrée (Akkyllannie) 2

• Culte (Merin) 2

• Culture (Griffon) 2

• Culture (Ville haute) 2

• Étiquette (Diplomates) 4

• Faction (Famille Khaurik Argam) 2

• Faction (Lames) 2

• Faction (Nöchers) 2

• Langue (Akkyllannien) 2

• Langue (Cadwë) 2

Contact :

• Shanys l'Ombre (ELE) 5

Équipement :

Arbalète de poing, atours, bourse, costume d'apparat, dague de lancer, lanterne, longue-vue, nécessaire à maquillage, nécessaire de calligraphie, parchemins, 160 ducats.

Spécial : Incitation (capacité d'émissaire).

SOPHET DRAHAS, LE ROI DES CENDRES

Localisation : Souterrains (Cour des cendres).



« Cette cité est à moi ! »

Feyd Mantis, seigneur d'Achéron, confia autrefois au nécromancien Sphet Drahas la mission de conquérir Cadwallon. La victoire échappa à ce dernier lors de la bataille du Mur de la Terre, au terme de laquelle Vanus et ses Chiens de guerre proclamèrent l'indépendance de la cité. Depuis, le Roi des cendres, lié à son trône par la malédiction de son maître, est l'ambassadeur informel d'Achéron dans la cité. Il règne sur la ville basse et la guilde des Usuriers. Cette liche d'une formidable puissance est une menace qui plane constamment sur Cadwallon, comme en attestent ses fréquents conflits avec la guilde des Voleurs et les francs ligueurs de Den Azhir.

La quête de pouvoir de Sphet Drahas ne connaît plus aucune limite depuis la disparition d'Évaël, sa compagne, qui a provoqué son Incarnation. Ses jeux dangereux porteront bientôt leurs fruits : après avoir ressuscité sa reine, le Roi des cendres se libérera de la malédiction de son trône et recouvrera tous ses pouvoirs. Si personne ne l'arrête, il baptisera dans le sang des Cadwës ses alliances avec les nations des Ténèbres. À la tête d'une armée de damnés, il déclenchera alors une nouvelle bataille qui fera sombrer Cadwallon dans le Rag'narok.

Espèce : Humain.

Culture : Bélier.

Métiers : Émissaire 4, mage 4, officier 2.

Potentiel : 9

Attitude dominante : SUBtilité.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne

B. Légère

B. Grave

B. Critique

INCapacité



Signe particulier : Dur à cuire, Incarné, Régénération/5, Tueur-né.

Don : Mort-vivant.

Caractéristiques :

- HAR 3 (PEUR 5)
- ADR 2
- ELE 2
- OPP 3 (DEF 4)
- SUB 5
- DIS 2 (MAI 3)

Talents :

- Accoutrer/ELE 2
- Analyser/DIS 5
- Argumenter/SUB 3
- Canaliser/OPP 4
- Commander/DIS 3
- Confondre/DIS 2
- Crypter/SUB 1
- Défendre/DIS 1
- Dominer/ELE 3
- Embobiner/OPP 3
- Évoquer/ADR 2
- Feindre/ADR 1
- Identifier/SUB 4
- Incanter (Ténèbres)/OPP 4
- Incanter (Terre)/DIS 2
- Intimider/HAR 2
- Invoquer/ELE 2
- Guetter/DIS 2
- Négocier/SUB 4
- Parer/ELE 1
- Ressentir/SUB 4
- Séduire/ELE 5
- Soumettre/HAR 3
- Trancher/HAR 2
- Transpercer/ADR 2

Savoirs :

- Contrée (Achéron) 2
- Culture (Bélier) 2
- Culture (Ville basse) 1
- Étiquette (Nobles) 2
- Faction (Usuriers) 5
- Langue (Cadwë) 1
- Langue (Obscur) 2
- Voie de magie (Cartomancie) 1
- Voie de magie (Nécromancie) 3
- Voie de magie (Primagie) 4
- Voie de magie (Typhonisme) 2

Contact :

- Ainoa l'impardonnée (ELE) 3
- Nuart la Filoche (ADR) 3
- Yh-Azahir (HAR) 3
- Tous les membres de la Guilde des Usuriers (HAR) 4

Équipement :

Cruelle, le Diable, écrin à gemmes, l'Empereur, gemme immortelle majeure de Ténèbres, gemme immortelle mineure de Terre, Talisman des ombres, trône, 150 ducats.

Sortilèges :

Tous les sortilèges de Ténèbres et de Terre que le MJ juge nécessaire.

L'EMPEREUR

Lorsque cet arcane est apparu à Vanius, il portait déjà comme figure la représentation de Sophet Drahas. Vanius y vit un signe. Après avoir vaincu Sophet Drahas lors de la bataille du Mur de la Terre, il lui remit donc l'arcane. Nul ne sait comment Sophet Drahas le remercia.

Ascendant : Les personnages ennemis situés à huit cases ou moins du détenteur de l'Empereur ne peuvent pas augmenter la DIS ni la PEUR de leurs alliés. Ils ne peuvent pas non plus profiter de telles augmentations.

Descendant : Le MOU du détenteur de l'Empereur est réduit de deux points. Cette réduction ne peut pas amener le MOU en dessous de 1.

LE DIABLE (CARTOMANCIE)

Coût : 3

Difficulté : MAI de la cible + 3.

Cible : Personnage ou créature.

Portée : 8 cases.

Durée : Spécial.

Le magicien use de sa puissance magique et du symbolisme du Diable pour infliger une peur panique à la cible de ce sortilège. Le test de talent suivant de cette dernière est un échec automatique.

Ce sortilège est sans effet sur les personnages ou les créatures dégageant une PEUR naturelle.

LES ARCANES DU TAROT

Chaque arcane du Tarot de Vanius affecte son propriétaire de deux façons. L'Ascendant est un effet positif tandis que le Descendant est négatif. Aucun de ces deux effets ne peut être « activé » ou « désactivé ». Ils affectent le propriétaire en permanence.

CRUELLE

Sophet Drahas s'est approprié Cruelle il y a plusieurs siècles, alors qu'il était encore un mortel. Il a versé le sang de nombreux innocents pour parvenir à se lier à cette arme qui renferme l'âme d'un démon. Depuis, il jouit de la puissance de Cruelle et l'abreuve du sang de ses adversaires.

Lorsque Sophet Drahas effectue une attaque à l'aide de Cruelle, il bénéficie d'un dé gratuit.

En outre, s'il est libre de tout adversaire, Sophet Drahas peut ordonner mentalement à Cruelle de s'élever dans les cieux (à hauteur d'homme) et d'attaquer une cible visible située à quatre cases ou moins. Les dés utilisés pour le déplacement et les attaques de Cruelle sont prélevés sur la RA de Sophet Drahas.

De même, les caractéristiques utilisées pour résoudre les gestes de Cruelle sont celles de Sophet Drahas (y compris l'Allonge), comme si Sophet Drahas la tenait en main. En outre, Cruelle dégage une PEUR naturelle égale à celle de Sophet Drahas.

Cruelle peut être représentée par un socle d'infanterie. Elle encombre sa case comme un personnage de Taille Moyenne.

Cruelle ne peut être endommagée ni désactivée.

Cependant, elle tombe au sol, inerte, si Sophet Drahas est Incapacité.

L'épée démon revient immédiatement et gratuitement dans la main de Sophet Drahas si :

- Elle se trouve à plus de quatre cases de lui ;
- Elle n'a plus d'adversaires dans son allonge ;
- Sophet Drahas le désire.

Enfin, Cruelle effectue ce retour à la fin de chaque round, quoi qu'il arrive.

LE TALISMAN DES OMBRES

Sophet Drahas a longtemps cherché à se libérer de la malédiction qui le lie à son trône. Sa délivrance est venue d'une technique secrète employée par la guilde des Voleurs : la marche des ombres. Celle-ci permet aux membres de la guilde de se déplacer silencieusement, invisibles aux yeux de leurs ennemis.

Après une longue quête, le Roi des cendres est parvenu à vaincre le maître de la guilde, Aghovar, en combat singulier. Il a ensuite pris à son adversaire agonisant l'artefact le plus puissant de la guilde des Voleurs, celui qui ouvre toutes les portes de Cadwallon : le Talisman des ombres...

Hélas, le pouvoir ténébreux de Drahas a perverti celui du talisman. Désormais, quiconque le porte est condamné ; les âmes des malheureux messagers désignés par Sophet Drahas rejoignent ainsi celles des tourments qui hantent son trône macabre.

Malheur à celui qui porte le sceau du Roi des cendres !

Sophet Drahas peut remettre le talisman à un personnage au titre d'un fait (1d6). Ce personnage devient le porteur du talisman. Sophet Drahas peut ensuite activer le pouvoir du Talisman des ombres au titre d'un nouveau fait (1d6).

Le porteur est alors instantanément tué et Sophet Drahas est téléporté aux pieds du cadavre. Dans le cadre d'une opposition, la figurine du porteur est retirée du plateau de jeu et remplacée par celle de Sophet Drahas.

Si le porteur est dans une situation qui ne permet pas à Sophet Drahas de se téléporter, le pouvoir du Talisman des ombres ne peut être activé. Il en va de même si le porteur est tué par un autre moyen ou s'il ne porte plus le talisman.

THORIGG KÆRIGH VAR-NOKKT

Localisation : Var-Nokkt.

« *Prends ton obole, franc ligueur.* »



Thorigg est né de l'union de la fille cadette du Pair et de Norrik, membre de la puissante famille Kærigh. Son père faisant partie intégrante du clan Var-Nokkt, Thorigg a été élevé au sein de Castel Var-Nokkt et participe activement aux affaires de la famille.

Depuis quelques années, il est chargé de mener des opérations contre les ligues soupçonnées de porter atteinte aux intérêts des Var-Nokkt. Il a tissé à cette fin un réseau de relations, qui comporte même des francs ligueurs, et en tire souvent parti.

Depuis l'exil de son cousin Korang, Thorigg est persuadé qu'Arkan est corrompu. Il passe son temps libre à rassembler des preuves contre son grand-oncle.

Thorigg est loin de saisir toute l'étendue de la corruption d'Arkan. Au fur et à mesure de ses découvertes, il fera de plus en plus appel à des agents fiables (des francs ligueurs) pour contrer son grand-oncle. Parallèlement, convaincu de l'utilité des ligues pour Cadwallon, il manœvrera pour limiter l'impact des opérations dictées par son père.

À long terme, Thorigg représente la plus belle chance d'évolution pour la famille Var-Nokkt. Un jour, il parviendra à vaincre Arkan. Ébranlée par les révélations qui s'ensuivront, sa famille le nommera à la tête du fief.

Espèce : Nain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Espion 3, fâcheux 2.

Potentiel : 5

Attitude dominante : OPPortunisme.

Taille : Petite (2).

Puissance : 2

Mouvement : 3

*IN*demne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



*INC*apacité



Signe particulier : Aguerri (interaction), Ennemi personnel/Arkan Var-Nokkt.

Don : Dur à cuire.

Caractéristiques :

• HAR 2 (PEUR 3)

• ADR 2

• ELE 3

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 3

• DIS 4 (MAI 6)

Talents :

• Accoutrer/ELE 3

• Analyser/DIS 1

• Embobiner/OPP 5

• Feindre/ADR 5

• Guetter/DIS 2

• Identifier/SUB 5

• Magouiller/OPP 3

• Négocier/SUB 1

• Se cacher/OPP 2

• Se fendre/ELE 2

• Trifouiller/OPP 2

Savoirs :

• Commerce 2

• Contrée (Cadwallon) 2

• Culture (Ville haute) 2

• Faction (Ligues) 2

• Faction (Var-Nokkt) 2

• Langue (Cadwë) 4

Contact :

• Dame Carole (SUB) 2

• Lieutenant-général Ghildomar** (OPP) 3

• Sans Nom (ELE) 1

Équipement :

Atours, bourse, maquillage, outils de crochetage, sceau falsifié (ducat de franc ligueur), 150 ducats.

VANHO SOMA

Localisation : Soma.



« *Mon ancêtre a bâti notre maison grâce à sa bravoure. Nous devons honorer sa mémoire.* »

Vanho n'était pas destiné à devenir Pair du fief, mais à la mort des jumeaux Anon et Aghovar, il a dû prendre les rennes de Soma. Le Pair du fief est partagé entre la haine ancestrale que sa famille voue à l'encontre des nécromanciens d'Achéron et sa soif de pouvoir. Vanho Soma est un homme volontaire, dont le franc-parler est apprécié, notamment par Den Azhir. Il s'efforce de percer à jour les intrigues qui se trament dans l'ombre afin d'augmenter sa renommée et de jeter l'opprobre sur les conspirateurs.

Vanho Soma prendra de l'importance auprès de Den Azhir dans les années à venir. Il deviendra son principal conseiller en 1007. Ses espions, formés à la Grande école des porteurs d'armes, lui permettent d'être informé des allées et venues dans la ville haute. Sa réussite lui attirera cependant des ennemis parmi les autres Pairs et les familles les plus influentes de la Cité franche.

Espèce : Humain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Émissaire 3, guerrier-mage 3.

Potentiel : 6

Attitude dominante : DIScipline.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Autorité,

Commandement.

Don : Bravoure.

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 2
- ELE 3
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 5
- DIS 3 (MAI 4)

Talents :

- Analyser/DIS 3
- Argumenter/SUB 2
- Confondre/DIS 2
- Embobiner/OPP 2
- Guetter/DIS 2
- Identifier/SUB 3
- Incanter/ELE (Terre) 2
- Incanter/SUB (Lumière) 3
- Négocier/SUB 3
- Parer/ELE 2
- Soumettre/HAR 2
- Trancher/HAR 3

Savoirs :

- Faction (Milice) 3
- Faction (Porteurs d'armes) 4
- Fief (Soma) 5
- Langue (Cadwë) 5
- Lignes 3
- Stratégie 3
- Voie de magie (Hermétique) 2
- Voie de magie (Primagie) 3

Contact :

- Alahel le Messager (DIS) 4
- Duc de Cadwallon (SUB) 4
- Frère Sauvalle (DIS) 4
- Mirole (OPP) 3

Équipement :

Armure de cuir renforcée, bourse, épée (S), gemme immortelle majeure (Lumière), gemme immortelle mineure (Terre), main gauche, porteur d'armes (cf. *Manuel des joueurs* p. 255), 100 ducats.

Sortilèges :

Aura, Confession dévouée, Galvanisation mystique, Présence glorieuse, Soins mineurs, Vision de sagesse

VÉLION, COMMANDANT DE FORT GRIFFON.

Localisation : Abords (Fort Griffon).

« Nous sommes les représentants du glorieux empire d'Akkylannie, sachons nous en montrer dignes ! »



Le commandant Vélion est un nouveau venu à Cadwallon. Il a pris ses fonctions à Fort Griffon il y a moins d'un an, pour remplacer le vieillissant Memnius de Gorgemant. Pur produit de l'école militaire impériale de Carthag Fero, c'est un fin tacticien. Bien qu'il ne possède pas l'expérience du combat d'un vétéran des croisades, Vélion a eu l'occasion de découvrir le chaos du champ de bataille. Il a en effet participé à plusieurs incursions en terre syhare, dans la région du port de Djaran. Sec comme un coup de trique et peu loquace, le commandant a su imposer le respect à ses hommes. Assisté de quelques officiers de confiance, il restaure peu à peu la discipline en organisant manœuvres et exercices. S'il se rend peu à terre, Vélion est tout de même informé des événements qui agitent la cité, grâce notamment aux rapports du lieutenant Amoris. Il reçoit également des délégations des alliés de l'Empire qui mènent leurs tractations dans ce bastion à l'écart des dangers et des indiscretions de la cité.

Le commandement de Fort Griffon est un poste peu enviable. La garnison qui l'occupe est un mélange de soldats vieillissants et de recrues disciplinaires, commodément envoyés sur ce roc isolé. Ses prédécesseurs ont assumé leur charge avec philosophie et relâchement, mais Vélion y verra dans un premier temps un défi à sa mesure. Se plongeant dans les archives et dépensant une petite fortune pour se procurer des informations et cartes sur les points faibles de la cité, il passera plusieurs mois à peaufiner une action militaire d'éclat destinée à conquérir Cadwallon la décadente. Ses demandes de renforts et de moyens demeurant lettre morte, sa motivation s'érodera doucement comme les rocs du Fort Griffon... Lorsque le Rag'narok arrivera aux portes de la cité, Vélion se tiendra prêt à profiter du conflit pour la grandeur de l'Akkylannie.

POUDRE CYNWÄLL :

La poudre cynwäll est une substance mystérieuse qu'on dit dotée de propriétés magiques. Certains prétendent qu'il s'agit de poudre d'os de dragon, d'autres qu'elle est enchantée par la magie des elfes. Toujours est-il qu'elle a des qualités supérieures à la poudre noire dont on charge habituellement les armes à feu. Elle ne fait jamais long feu et reste utilisable quelle que soit l'humidité. Une arme chargée avec cette poudre voit sa qualité augmentée d'un cran (qualité minimum de 1) et bénéficie d'un bonus de +1 à sa puissance (PUI). Enfin elle possède des propriétés magiques contre toute cible appartenant aux Méandres des Ténèbres : les dommages infligés ont les capacités « létal/1 » et « pénétrant/1 ».

Article	Origine	Légalité	Disponibilité	Masse	Prix
Poudre cynwäll ¹	CY	Non	10	0,10 kg	100D

1 : Pour 10 coups.

CLÉS DE L'ARMURERIE

Le commandant conserve toujours ce trousseau de clés sur lui ; il s'agit d'une série de quatre clés qui permettent d'ouvrir les deux portes renforcées défendant l'accès à l'armurerie. Située dans les profondeurs du mur des gueules, l'armurerie est une grotte sèche aménagée pour entreposer la poudre et les armes de réserve. C'est là que le commandant a fait une inestimable découverte : un tonnelet de poudre cynwäll. Le fond de l'armurerie ouvre sur un couloir naturel étroit. En crapahutant² sur près d'un kilomètre dans un réseau de galeries abruptes, on débouche à flanc de falaise non loin de Fumerolles. Ce passage qui permet de rallier la côte à pied sec est un secret partagé par les officiers du fort.

2 : Passage étroit, TAI 3 maximum.

Espèce : Humain.
Culture : Griffon.
Métiers : Officier 3, soldat 3.
Potentiel : 6
Attitude dominante : DIScipline.
Taille : Moyenne (3).
Puissance : 3
Mouvement : 4

INdemne

B. Légère

B. Grave

B. Critique

INCapacité



Signe particulier : Stratège.

Don : Fanatisme.

Caractéristiques :

- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 4
- DIS 4 (MAI 5)

Talents :

- Analyser/DIS 2
- Charger/HAR 2
- Chevaucher/ELE 2
- Commander/DIS 5
- Crapahuter/ADR 2
- Défendre/DIS 3
- Endurer/HAR 3
- Forcer/HAR 1
- Guetter/DIS 2
- Intimider/HAR 3
- Lutter/OPP 2
- Parer/ELE 5
- Séduire/ELE 1
- Tirer/ADR 3
- Trancher/HAR 5

Savoirs :

- Contrée (Akkylannie) 2
- Contrée (Cadwallon) 1
- Culte (Merin) 2
- Culture (Griffon) 2
- Langue (Akkylannien) 2
- Langue (Cadwë) 1
- Stratégie 3

Contact :

- Duc de Cadwallon (ELE) 2
- Lieutenant Amoris** (DIS) 3
- Uргуemal le Pur (DIS) 2

Équipement :

Armure de cuir, bourse, clés de l'armurerie, costume d'officier, écu, épée (S), pistolets, plan de Cadwallon, poudre cynwäll (0,1 kg), 100 ducats.

PLAN DE CADWALLON

Le commandant Vélión possède une carte détaillée de la cité et de ses abords (cf. carte de l'écran). Il y ajoute les informations stratégiques qu'il collecte. On peut y voir la localisation précise des diverses garnisons et milices et les points de passage dans et hors de la ville.

VLADAR L'ARROGANT

Localisation : Den Azhir.



« Hors de mon chemin, naurien ! »

Vladar l'arrogant est le régisseur le plus célèbre de Cadwallon. Il doit sa réputation à son panache et à son habitude de se joindre aux ligues sur le terrain. Lorsqu'il était capitaine de la milice, Vladar démontra un talent certain pour le commandement, mais également pour tenir tête aux forts en gueule. L'entourage du Duc ne s'étonna donc pas lorsque ce dernier le nomma régisseur afin de contrôler les ligues franches les plus rebelles. Cela fonctionna à merveille, mais Vladar ne pouvait rester éternellement derrière un bureau. Il prit donc l'habitude d'abuser de ses prérogatives pour obliger les ligues à accepter sa présence pendant les missions confiées par le Duc.

Vladar est en effet rongé par son désir de reconnaissance et de célébrité. Lorsqu'il était milicien déjà, il ne supportait pas de voir son dur labeur éclipsé par les exploits retentissants des ligues. Lorsqu'il fut nommé régisseur, il lutta longtemps contre la pulsion qui lui fit finalement adopter son style particulier. La satisfaction et l'excitation qu'il ressentit lorsqu'il céda ne l'ont pas quitté depuis.

Au cours des prochaines années, Vladar laissera de plus en plus souvent libre cours à son besoin de célébrité. Tel un drogué qui doit sans cesse augmenter les doses, l'Arrogant cherchera à accomplir des hauts faits de plus en plus retentissants. Il mettra ainsi en danger sa vie et celle des ligueurs qui l'accompagnent. Finalement, le Duc ne supportera plus ces actes braves et renverra Vladar. Isolé, déchu, ce dernier se tournera vers les guildes pour financer ses nouvelles aventures, toujours plus rocambolesques.

Espèce : Humain.

Culture : Ville haute.

Métiers : Officier 3, soldat 4.

Potentiel : 8

Attitude dominante : HARgne.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 4

*IN*demme



B. Légère



B. Grave



B. Critique



*IN*Capacité



Signe particulier : Charge bestiale, Commandement/4, Incarné, Stratège.

Don : Brutal.

Caractéristiques :

- HAR 3
- ADR 2
- ELE 3
- OPP 2 (DEF 3)
- SUB 5
- DIS 3 (MAI 4)

Talents :

- Analyser/DIS 3
- Charger/HAR 3
- Chevaucher/ELE 2
- Commander/DIS 5
- Crapahuter/ADR 3
- Défendre/DIS 3
- Endurer/HAR 4
- Feindre/ADR 2
- Forcer/HAR 2
- Identifier/SUB 2
- Intimider/HAR 5
- Lutter/OPP 3
- Parer/ELE 5
- Se fendre/ELE 2
- Séduire/ELE 1
- Tirer/ADR 2
- Trancher/HAR 5

Savoirs :

- Contrée (Cadwallon) 2
- Culture (Ville basse) 2
- Langue (Cadwë) 2
- Faction (Milice) 4
- Stratégie 3

Contact :

- Sergent martial (SUB) 3
- Embuscade (DIS) 2

Équipement :

Armure de plaques, bouclier, bourse, clochettes, l'Écarlate, longue vue, pistolet (20 munitions), sac à dos, trousseau de clefs, uniforme, Vorlame, 125 ducats.

L'ÉCARLATE

Vladar ne doit pas son surnom au hasard : il accompagne les ligues franches lorsque la violence est le dernier recours et en tire une fierté disproportionnée. Rien ne lui fait plus plaisir que de briser les ennemis du Duc et d'éclipser les ligues franches dans le rôle qui leur échoit.

Afin d'éviter les coups bas d'un ligueur excédé par ses bravades, Vladar l'Arrogant a demandé à la guilde des Cartomanciens de concevoir l'Écarlate. Cette cape est aussi souple et légère que la soie, mais aussi solide que l'acier. L'Arrogant l'utilise au combat pour dévier, dans un voile rouge, les coups qui lui sont destinés.

L'Écarlate confère le don « Parade » à Vladar l'Arrogant. Elle lui est réservée.

VORLAME

Vladar remplit à merveille sa fonction de régisseur, malgré les nombreuses plaintes que lui vaut son insupportable tempérament. Son talent de stratège a sauvé bien plus de vies que ses ennemis ne sauraient l'admettre. Au cours de ses expéditions à la surface et dans les sous-sols de Cadwallon, l'Arrogant a découvert deux points communs aux adversaires les plus dangereux : ils sont assez résistants pour survivre à un tir de mousquet et assez massifs pour écraser un homme d'un revers de la main, de la patte, voire du tentacule.

Ne pouvant emporter un canon dans les catacombes, Vladar a conçu une arme suffisamment puissante pour terrasser n'importe quel adversaire. Puisant dans le trésor ducal, il a commandé à un forgeron originaire de Tir-Nâ-Bor une épée capable de trancher un membre. Il a ensuite fait inscrire par un enchanteur cynwäll des glyphes de pouvoir sur toute la lame. Ainsi est née Vorlame, forgée dans le feu des nains, enchantée par la magie des elfes et brandie par un humain.

Vorlame confère le don « Force en charge/4 » à Vladar l'Arrogant. Elle lui est réservée.

YALIN AOUÉ

Localisation : Automate.



« Mes parents nous envoient-ils des nouvelles de Quithayran ? »,

« Ce n'est pas grave... Bon, maintenant, je vais rejoindre mon animæ sylvestre. »

Yalin Aoué est le Pair de l'Automate, l'un des deux Pairs plus exactement, puisqu'en vertu des règles particulières qui régissent ce fief, elle partage ce poste avec une Akkyshane. Elle est destinée à cette fonction depuis son plus jeune âge. Les sages daïkinees de ce fief confièrent à ses parents la tâche de l'éduquer pour assumer cette charge, et notamment achever un pont végétal entre l'Automate et Quithayran (cf. Les secrets de l'Automate). Ceux-ci, hostiles à ce projet, furent écartés à l'insu de leur fille, à qui on prétendit qu'ils étaient repartis pour la forêt d'Émeraude. En réalité, les Daïkinees organisèrent leur assassinat, qui fut cependant déjoué par les Akkyshanes. Aujourd'hui, ces dernières retiennent le couple en otage.

Yalin Aoué n'est encore qu'une enfant. Elle ne gouverne pas vraiment et se contente d'entériner les décisions de son entourage. Elle se sent très seule et sa seule amie est une animæ sylvestre, une émanation de l'esprit qui habite la statue mécanique à laquelle l'Automate doit son nom.

Plus le temps passe, plus Yalin Aoué est soumise à l'influence de l'esprit de l'Automate. À tel point qu'il risque de prendre tout simplement possession de l'elfe. Deux solutions s'offriront alors : tuer l'animæ sylvestre ou mettre la jeune elfe face à ses parents pour créer un choc psychologique afin de la libérer. À terme néanmoins, il sera nécessaire d'investir la statue et de détruire la gemme réceptrice de l'esprit pour soustraire définitivement Yalin Aoué à son influence.

Espèce : Elfe.

Culture : Scarabée.

Métiers : Guide 1, mage 1.

Potentiel : 2

Attitude dominante : DIScipline.

Taille : Moyenne (3).

Puissance : 3

Mouvement : 5

INdemne



B. Légère



B. Grave



B. Critique



INCapacité



Signe particulier : Vivacité.

Don : Régénération/1.

Caractéristiques :

• HAR 3

• ADR 2

• ELE 4

• OPP 2 (DEF 3)

• SUB 3

• DIS 2 (MAI 3)

Talents :

• Argumenter/ELE 2

• Canaliser/OPP 1

• Chevaucher/ELE 1

• Endurer/HAR 2

• Guetter/DIS 3

• Incanter (Eau)/ELE 1

• Ressentir/SUB 1

• Survivre/OPP 1

Savoirs :

• Contrée (Quithayran) 2

• Culture (Scarabée) 2

• Langue (Daïkinee) 2

• Mythologie 2

• Nature 1

• Voie de magie (Primagie) 1

Contact :

• Brarh Dents d'acier (ELE) 3

• Kanael (ELE) 5

• Larénia (ADR) 3

• Shanys l'Ombre (SUB) 4

Équipement :

Atours, bourse, écriñ à gemmes, une gemme immortelle d'Eau majeure, 110 ducats.

Sortilège :

Soin mineur.

Les
Portes
LES ROYAUMES



— La cartomancienne est formelle : mon assassin est un elfe armé d'une lance de corail discutant avec ses acolytes dans un palais de nacre entouré d'une muraille d'eau. Malheureusement, elle a été incapable de déterminer le sens de ses symboles ou de me donner un quelconque indice.

Le noble de Bourghiéron était vraiment convaincu qu'un elfe armé d'une lance de corail s'appêtait à le tuer. Il ne pouvait s'empêcher de faire les cent pas dans la chambre de bonne qui me servait de bureau. Il commençait à m'énerver.

— Cette vision n'a pas de sens, la cartomancienne a dû vous embobiner.

— C'est la troisième à me donner la même vision !

Ce noble me semblait une bonne occasion de gagner un paquet de ducats. Ma ligue avait été défaussée quelques semaines auparavant, et il fallait bien vivre. Les jours suivants, j'enquêtai sur la probable arme du crime, la lance de corail. Bizarrement, je fus aiguillé vers un magicien, Marche-mondes, qui me reçut dans le jardin comédien.

— Le lieu que la cartomancienne décrit existe bel et bien, il s'agit du Royaume d'Anfabia. La capitale abrite un palais de nacre, et la ville est habitée par des mortels aquatiques ressemblant étrangement à des elfes.

Le soir même, je suivis Marche-mondes jusqu'au pied de l'enceinte de la ville haute. Sous la lucarne d'Allia, la gigantesque statue de pierre prenait des allures vraiment inquiétantes. Marche-mondes s'avança jusqu'à effleurer des doigts la cascade argentée qui jaillissait de la gueule de la bête. L'eau se mit à scintiller et un portail s'ouvrit au milieu de la fontaine.

Moi, j'étais prêt : provisions, matériel d'exploration, vêtements de rechange et même un masque respiratoire acheté le matin même à un « inventeur » gobelin. Et bien sûr, ma fidèle épée. D'un pas décidé, je franchis le portail pour pénétrer dans un monde nouveau.

Les premiers instants, je crus me noyer. Après quelques minutes d'adaptation cependant, je déambulais dans les rues de corail et de nacre, croisant les fameux « elfes aquatiques », des marlins, et de drôles de poissons. Rapidement, je compris que la rancœur des habitants de ce Royaume à l'égard de Cadwallon était encore vive, mais nos peuples étaient suffisamment semblables pour que mes talents sociaux puissent jouer. J'obtins la localisation d'un cercle de francs-tireurs prêts à semer la pagaille dans la Cité franche et à tuer mon employeur.

Malheureusement pour moi, il est impossible de parler dans les rues d'Anfabia. L'eau empêche quiconque d'ouvrir la bouche. Je ne parvins pas à aborder pacifiquement l'elfe à la lance de corail, ni ses camarades. Je ne sus jamais pourquoi ils voulaient tuer un noble de Cadwallon, ou même si c'était bien leur intention. Nous en sommes rapidement venus aux armes.

Au début, le combat se déroula plutôt à mon avantage. J'adoptai une tactique agressive, désireux d'achever ma besogne avant que la milice locale n'arrive. Malheureusement, la lance de corail était magique, et son possesseur pouvait se déplacer avec une rapidité déconcertante. Au fil des passes d'armes, je sentis l'eau peser de plus en plus sur mes épaules. Je mis cela sur le compte de l'effort. Puis je vis danser des points noirs devant mes yeux. Avant de sombrer dans l'inconscience, j'eus tout juste le temps de prendre la lance de corail au cadavre du marlin.

Lorsque je me réveillai, j'étais sur le rivage d'une terre inconnue. C'était il y a dix ans. J'ai appris depuis que j'aurais dû me réveiller au large de Cadwallon, mais que la lance était effectivement magique. Contraint de devenir Voyageur, j'ai erré de longues années avant de retrouver Aarklash. Demain, je retournerai enfin à Cadwallon. J'espère la retrouver telle que je l'ai laissée...

Il existe d'autres mondes que celui d'Aarklash. Les magiciens qui les étudiaient ont constaté que la Cité franche avait des reflets dans les Royaumes élémentaires. Ces derniers constituent ce que les érudits nomment la Grande Couronne, car ils sont tous liés à Aarklash, comme si ce continent en était le centre.

Les Voyageurs se rendent dans ces Royaumes pour y collecter des gemmes de mana. Ces magiciens vont de monde en monde grâce à des portails rares et disputés qui n'apparaissent que pendant quelques jours. Des légendes et des rumeurs rapportent toutefois l'existence de portails permanents.

Ces seuils sont difficiles à trouver et les franchir est souvent dangereux. Chaque portail est unique, mais tous se trouvent à la frontière entre deux « espaces » : une porte, la surface de l'eau, un mur, la lisière d'une forêt, etc. Leur rareté n'est évidemment pas étrangère à celle des gemmes sur Aarklash. La plupart des magiciens utilisent les plus éphémères d'entre elles avec parcimonie afin de préserver le mana qu'elles contiennent.

LES PORTAILS

Il arrive que des portails s'ouvrent dans Cadwallon, particulièrement quand des sortilèges ou des miracles puissants sont utilisés en abondance en un même lieu. Un portail se définit par un niveau d'Éveil qui oscille entre 0 et 5. Plus ce chiffre est élevé, plus le mana lié au portail est important et stable.

Un étrange et mystérieux phénomène magique touche Cadwallon. En effet, les portails de Ténèbres y sont très instables. Ces portes ne s'ouvrent que peu de temps ou ne donnent pas accès à un Royaume des Ténèbres mais à Creufond, l'un des reflets de la cité.

En termes de règle, il n'existe à Cadwallon aucun portail de Ténèbres dont l'Éveil soit supérieur à 3.

ÉVEIL DES PORTAILS CADWËS

ÉVEIL	TYPE D'ACTIVITÉ
0	Le portail a définitivement été brisé.
1	Le portail est chaotique et ne s'ouvre qu'au hasard des conjonctions mystiques.
2	Il nécessite un rituel long et compliqué pour être temporairement ouvert.
3	Un passeur ou un gardien veille sur les allées et venues.
4	Des créatures natives des Royaumes franchissent fréquemment le portail.
5	Le Royaume se répand hors du portail et modifie l'environnement proche.

LES ARCADES MAGIQUES

Le quartier d'Arcadia, dans Bourghiéron, est connu pour ses arcades enchantées. De nombreux portails vers la Grande Couronne s'y ouvrent facilement (Éveil 5). Toutefois, ils ne sont pas aisés à franchir, et leur destination comme leur point d'arrivée ne sont jamais certains.

Enfin, la plupart des habitants surnaturels d'Arcadia respectent et font respecter la **Trêve de Mardi**, qui oblige à suivre un protocole minutieux pour avoir le droit d'utiliser un portail. Ces règles concernent la bienséance et visent à maintenir des relations cordiales entre les Cadwës et les êtres magiques.



Les Voyageurs sont tenus de s'y soumettre, et même si l'organisation du Seuil simplifie la procédure, elle reste fastidieuse.

En revanche, il semble que n'importe quelle créature « extérieure » à Aarklash puisse franchir les arcades pour pénétrer dans Cadwallon sans même y avoir été invitée. Les magiciens les plus érudits pensent que cela prouve qu'Arcadia ne fait pas partie du continent, mais bien d'un autre monde, et que ce lieu joue un rôle dans la Création au même titre qu'Yllia ou les étoiles cardinales.

Les nouveaux arrivants se plient toujours à la Trêve édictée par le Baron Mardi.

LES REFLETS

PIERREFENDRE, LE REFLET D'AIR

PIERREFENDRE

Niveau de Menace de départ : 3

Comportement des PNJ :

Chalands.

Attitude dominante : ADResse.

Niveau de FOI : -

Modificateur en coût de

MOU : + 1 (neige).

Niveau de luminosité : Claire.

Niveau de bruit : Bruyante

(bruit du vent).

Niveau d'odeur : Inodore.

Règles spéciales :

- La température est extrêmement basse (-30 °C, cf. *Manuel des joueurs* p. 228).
- Le vent augmente de 4 la difficulté des tests liés aux armes à distance.
- Si le NM atteint 13, les intrus sont expulsés du Royaume par un vent violent.

Portails :

- La fontaine de glace (Éveil 5) se trouve en plein cœur de Valarid (Bourghiéron) : il s'agit d'un monument de pierre dont la surface est gelée en permanence. Il arrive que des créatures magiques brisent la glace pour se rendre à Cadwallon.

- Certains piliers de la ville haute permettent également d'y accéder, de façon plus chaotique (Éveil 2) : il est déjà arrivé à des Voyageurs de réapparaître à des centaines de mètres du sol...

Paysage : Le sol, couvert de brumes glacées et battu par un vent boréal, a été peu à peu oublié et considéré comme impur ; les habitations se sont élevées de plus en plus haut, comme pour se rapprocher du soleil dispensateur de chaleur. Ces somptueux bâtiments en cristal gelé (le seul matériau qui résiste au froid) forment aujourd'hui une délicate dentelle de tours effilées et de gracieuses passerelles.

Histoire : Autrefois, Pierrefendre était un monde féérique appelé Hejrannak. Quand Aubroyn, le roi d'Hejrannak, mourut, un froid surnaturel envahit le Royaume. Lorsque la princesse Titiana voulut prendre la succession de son père, un vent terrible se leva et le trône royal se couvrit d'une gangue de glace. La cérémonie fut interrompue, mais le climat resta transformé. Depuis lors, Titiana dirige ce monde, qui a été rebaptisé Principauté de Pierrefendre en raison de son froid glacial, capable de venir à bout du métal comme de la pierre.

Habitants : La princesse Titiana est une sibir hautaine, calculatrice et vaniteuse qui règne sur les Hejris, un peuple d'anges pâles et tristes. Des êtres féériques, lutins, satyres, zéphyr et diabolins, peuplent également Pierrefendre. La plupart n'ont qu'une intelligence limitée et animale, mais ils servent de compagnons ou d'esclaves aux Hejris. Une langueur et un ennui profonds gagnent progressivement l'éternel hiver de Pierrefendre.

Richesses : Il y a beaucoup de gemmes dans le royaume de Pierrefendre : lorsque le vent se lève et que la neige tombe en abondance, il se dépose des gemmes d'Air sur le sol. C'est une ressource assez commune et les habitants de Pierrefendre les troquent volontiers contre d'autres objets provenant d'Aarklash.

Intrigues : Titiana a eu vent de la disparition du prince Pyrion du reflet de Feu. Elle souhaite capturer ce jeune sibir un peu fougueux. Elle est en effet persuadée que sa présence à Pierrefendre transformerait le climat

du Royaume et le rendrait plus supportable. Elle envisage de le séduire et de l'épouser ou, s'il refuse, de le sacrifier sur le trône de glace pour disperser son essence magique.

ANFOEBIA, LE REFLET D'EAU

ANFOEBIA

Niveau de Menace de départ : 4

Comportement des PNJ :

Forces de l'ordre.

Attitude dominante : SUBtilité.

Niveau de FOI : Ténèbres + 1.

Modificateur en coût de

MOU : + 2 (sauf si utilisation du talent Nager/HAR 4).

Niveau de luminosité : Faible.

Niveau de bruit : Calme.

Niveau d'odeur : Peu odorant.

Règles spéciales :

- Anfoebia est un Royaume immergé. En franchissant le portail, le Voyageur n'a plus besoin de respirer mais doit conserver l'air dans ses poumons. Il lui est donc impossible de parler sous peine de mourir asphyxié. Cette règle ne s'applique qu'à l'extérieur des bâtiments.
- Si le NM atteint 13, les intrus sombrent dans l'inconscience, par l'augmentation rapide de la pression de l'eau. Ils reviennent à eux échoués sur l'une des côtes de Cadwallon.

Portails :

- Le portail le plus visible se trouve sur le mur d'enceinte de la ville haute. (voir illustration) C'est par celui-ci que sont arrivés les anfoebiens qui ont tenté d'envahir la cité cinquante ans auparavant. Depuis, de l'eau s'en échappe en permanence, malgré les nombreux travaux effectués pour fermer ce passage (Éveil 2).
- À l'extrémité est du Kraken, l'un des tentacules de terre est parfois le site d'un étrange phénomène. Les ruines d'un petit port de pêche (Éveil 5) apparaissent à marée

basse et se peuplent de créatures magiques qui proposent aux voyageurs d'embarquer sur de petits esquifs, afin de rejoindre le Concordat d'Anfœbia.

Paysage : Ce Royaume immergé abritait autrefois les plus somptueux palais de la Création. Mais les troubles politiques et la guerre ravagèrent l'empire Odazzur. Rebaptisé Concordat d'Anfœbia, ce Royaume d'Eau est maintenant tombé en décrépitude : les bâtiments de nacre et de corail ne resplendissent plus et font aujourd'hui penser à un gigantesque cimetière sous-marin plutôt qu'à une grande capitale.

Histoire : Longtemps, l'empire Odazzur régna sur Mendazzur, avec fermeté mais sans tyrannie, permettant la coexistence entre les marlins, une espèce proche des humains, et les anfœbiens, un peuple violent aux traits pisciformes. En 955, les anfœbiens, poussés par deux sihirs, Mnémosyne et Gælis, se révoltèrent contre l'aristocratie et renversèrent l'empire pour instaurer un régime libéré et démocratique. Quelques survivants de la dynastie des Odazzur parvinrent à s'enfuir sur Aarklash. Mnémosyne souhaitait en rester là, mais Gælis, brutal, cruel et ambitieux, utilisa ces réfugiés comme prétexte pour lancer une grande invasion sur Cadwallon. Au terme de combats épiques et après bien des ruses, les forces anfœbiennes furent repoussées en 956 par les troupes cadwées, grâce au général Ghiéron et à Amélie Odazzur, qui furent anoblis par le duc de Cadwallon.

Habitants : Dans les ruines de l'ancienne cité se cachent quelques tribus de marlins, pourchassées et traquées depuis la révolte des anfœbiens. Ces créatures possèdent de longues oreilles leur servant de branchies, qui les font ressembler à des elfes aquatiques, et de fines membranes entre les doigts.

Les anfœbiens, tyrannisés par Gælis, reconstruisent le palais de nacre. Ils ressemblent à d'étranges poissons dotés d'une grande nageoire dorsale et de deux paires de tentacules préhensiles.

Richesses : Bien que les gemmes d'Eau abondent dans le Concordat d'Anfœbia, cette ressource est jalousement gardée. En effet,

Gælis souhaite redonner à son Royaume son ancienne majesté ; il en fait donc reconstruire le symbole, le palais de nacre, en utilisant du mana d'Eau comme ciment.

Intrigues : Les anfœbiens n'en ont pas tout à fait fini avec Cadwallon. Certains espèrent encore mettre la main sur la cité. La femme du Pair du Kraken, Oklair d'Odazzur, est en fait un Élémentaire d'Eau qui œuvre pour son peuple tout en livrant ses propres guerres.

SOLNARREG, LE REFLET DE FEU

Portails :

- Lors des parades militaires sur la route des Vouivres (Bourghiéron), il arrive qu'un passage vers Solnarreg se crée. La température augmente alors très rapidement et la terre battue s'ouvre pour laisser surgir une arche de pierre (Éveil 4).
- Lors des combats qui opposent les gladiateurs des Petites Arènes (la Hure), un portail vers le reflet de Feu s'ouvre parfois avec fracas pour livrer passage à des créatures belliqueuses. Ces apparitions ont pour origine un marché passé entre les dirigeants des arènes et Ignice de Chaufour. Pour les premiers, cela permet de pimenter les combats ; pour le second, c'est un bon moyen de se tenir au courant des événements à Cadwallon.

SOLNAREGG

Niveau de Menace de départ : 5

Comportement des PNJ :

Forces de l'ordre.

Attitude dominante : HARGne.

Niveau de FOI : Destin +1.

Modificateur en coût de MOU : -

Niveau de luminosité : Clair.

Niveau de bruit : Assourdissant

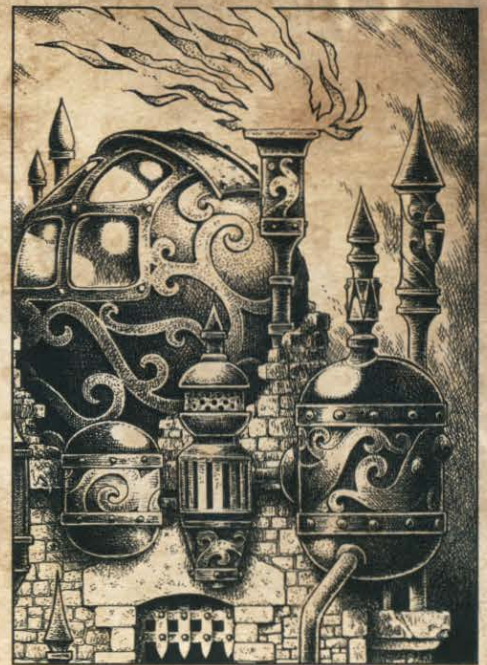
(bruit des vagues de lave).

Niveau d'odeur : Écœurant

(odeur de soufre).

Règles spéciales :

- Si le NM atteint 10, tous les visiteurs sont arrêtés et conduits devant Ignice de Chaufour pour répondre de leurs actes.



Paysage : Solnarreg est une bulle solide plongée dans une immensité de lave. Gorgé de chaleur, ce cocon abrite une cité improbable qui lutte tant bien que mal contre les assauts des marées de magma qui érodent chaque jour un peu plus sa coque protectrice. Tout ici rappelle le feu : la chaleur accablante, l'odeur de soufre et le bouillonnement du magma.

Histoire : Sous la direction du régent Ignice de Chaufour, les Solnæ ont développé une civilisation florissante, remarquable par son ingéniosité et son matérialisme. Le régent, un sibir curieux, cupide et franc, devait à l'origine occuper son poste temporairement, en attendant que deux organisations politiques, la Hanse et le Génie, parviennent à s'entendre pour proposer à la population une constitution définitive. Depuis une éternité toutefois, les deux grandes institutions s'entre-déchirent et la Régence perdure. Ignice de Chaufour est un dirigeant juste et efficace. Il est donc systématiquement réélu lors des Élogies, des fêtes cérémoniales et orgiaques.

Même en dehors de ces carnivals, Solnarreg reste une cité sans tabou.

Habitants : Les Solnæ ressemblent à des humains, à l'exception de leur peau rougeoyante et de l'écorce minérale qui couvre leurs jointures. Cette particularité fait d'eux un peuple peu droit mais résistant. Ils se déplacent souvent nus et recherchent constamment de nouvelles expériences, idées et possessions.

Richesses : Les gemmes de Feu sont jalousement gardées par les Solnæ, qui utilisent cet Élément pour renforcer la coque de Solnarreg. Un voyageur qui déroberait une gemme serait accusé de haute trahison et mené devant Ignice de Chauffour.

Intrigues : Depuis la disparition du prince Pyrion, la coque de Solnarreg a commencé à se désagréger. Seul les efforts perpétuels des membres de la Hanse et du Génie permettent de réparer (voire d'agrandir) ce rempart. Des Élémentaires ont été envoyés dans les différents reflets afin de retrouver l'ancien régent et de comprendre l'origine du phénomène.

Son explication en est simple : la Braise, qui donne de mystérieux pouvoirs aux Ghiéron, tire son énergie de la coque de Solnarreg. Si Ignice venait à l'apprendre, la famille du Pair serait condamnée.

XURGADDYS, LE REFLET DE TERRE

Portails :

- Le bosquet pétrifié (Éveil 4) de Cal Ka Dun (Bourghiéron) permet de se rendre aisément dans le reflet de Terre, à condition d'obtenir l'accord de Calka, son gardien.
- Dans les champs du Trophée (Éveil 3), on croise parfois des Xurgos envoyés par Mère Nature pour collecter de l'eau et la rapporter dans leur Royaume.

Paysage : Xurgaddys est un royaume printanier et végétal. Cette agglomération primitive est composée d'un amoncellement de villages construits en strates sur les branches d'Addys, un arbre gigantesque dont personne ne sait où il prend racine, à l'exception de Mère Nature et de quelques privilégiés. Certains pensent que l'arbremonde pousse vers le bas. Ses branches entremêlées forment de nombreuses plateformes et il est possible de voyager sur la même branche pendant des semaines.

MÉTIER D'INCANTATION : VOYAGEUR

Les Voyageurs arpentent les Royaumes magiques. Des nombreuses motivations peuvent les y pousser : la curiosité, la soif de connaissance, la volonté de tisser des liens diplomatiques avec les êtres élémentaires ou simplement l'appât du gain suscité par les gemmes.

Rang 1 : Incanter (Élément)/Spécial, Négociier/SUB, Entités (Élémentaires), Voie de magie (Primagie).

Rang 2 : Canaliser/SUB, Dominer/ELE, Royaume (au choix).

Rang 3 : Incanter (Élément)/Spécial, Voie de magie (Air, Eau, Feu, Terre, Lumière ou Ténèbres).

Rang 4 : Ressentir/SUB, Entités (Sihirs).

Rang 5 : Force de l'Éveil. Lorsqu'il se trouve dans la même zone qu'un portail, ce dernier voit son Éveil augmenté ou diminué de 1, au choix du joueur.

Rang 6 : Argumenter/SUB, Incanter (Élément)/Spécial, un savoir au choix.

Équipement : Atours, bourse, (3) clef d'un portail, écrin à gemmes, gemme immortelle mineure, 75 ducats.

XURGADDYS

Niveau de Menace de départ : 2

Comportement des PNJ : Créatures.

Attitude dominante : DIScipline.

Niveau de FOI : Lumière + 1.

Modificateur en coût de MOU : + 1 (végétation luxuriante).

Niveau de luminosité : Obscur (feuillage dense).

Niveau de bruit : Bruyant (cris d'animaux).

Niveau d'odeur : Peu odorant.

Règles spéciales :

- Si le NM atteint 13, les intrus sont pétrifiés jusqu'à ce que le NM retrouve son niveau initial. Les PNJ les ignorent alors et poursuivent leurs occupations.

Histoire : La nature de ce Royaume reste mystérieuse : les seules certitudes sont que l'eau et la lumière viennent d'en haut et qu'Addys s'étend dans toutes les directions. Une sibir appelée Mère Nature organise la vie des Xurgos, qui la vénèrent comme une déesse. Elle est maternelle et généreuse, mais aussi très envahissante.

Habitants : Dans leurs huttes de bois et de feuilles, les Xurgos, des hommes-singes joviaux, mènent une existence paisible que seule trouble la guerre de la pluie : après chaque averse, les tribus rivales s'affrontent rituellement pour le contrôle des flaques. Car dans ce monde végétal, l'eau est la plus grande richesse : tombée du ciel, elle descend vers les profondeurs et les Xurgos l'accompagnent parfois en migrant plus bas.

Richesses : Les gemmes de Terre sont abondantes dans Xurgaddys, mais il est parfois difficile de les collecter. En effet, elles apparaissent principalement dans les terriers, les huttes et les nids des habitants ou des créatures du Royaume. Si certains acceptent volontiers de troquer leurs gemmes, d'autres défendront leur territoire avec sauvagerie.



Intrigues : Les racines de l'arbre qui constitue ce Royaume sont plantées dans Cadwallon, au niveau de Pétropolis (Bourghiéron). Pour un Cadwë, cet arbre pousse effectivement vers le bas et c'est le bout de ses racines qui affleure pour former le bosquet pétrifié. La plus grande crainte de Mère Nature est de voir se détacher ces racines. Le reflet dériverait alors et se transformerait en Royaume inachevé. Son envoyé, Calka, se fait passer pour un orque et tente de dompter la magie instinctive. La souveraine pressent le lien qui unit cet art magique à la Terre et espère l'utiliser pour ancrer définitivement son Royaume.

CREUFOND

Portails :

- Certains Voyageurs utilisent les sombres rituels permettant d'ouvrir un portail vers les Royaumes de Ténèbres afin de créer des passages menant à Creufond. Cette entreprise hasardeuse est sévèrement réprimée par l'autorité ducale.
- Dans le quartier de la Mauvaise mine (Automate), une échoppe tenue par les Usuriers vend d'étranges coffres-forts (Éveil 3), qui ont la capacité de s'ouvrir directement sur Creufond. Acquérir l'un de ces portails coûte très cher, bien plus en services qu'en ducats.

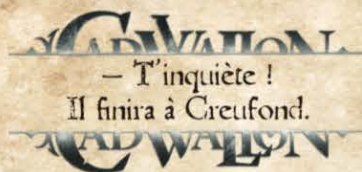
Paysage : Creufond est une ville pétrifiée qui forme un gigantesque labyrinthe. De nombreux passages, des routes, des escaliers, des souterrains s'entremêlent de façon inextricable voire totalement illogique. Il est très facile de s'y perdre et même en revenant sur ses pas, un Voyageur n'est pas sûr de retrouver son point de départ.

Histoire : Ce monde est réputé hanté et, bien que personne ne s'en dise originaire, il n'est pas rare d'y faire de mauvaises rencontres. Il semblerait que ce Royaume soit le point de convergence des âmes en peine et des créatures victimes d'une invocation ratée à Cadwallon. Les énergies magiques attirées dans ce Royaume seraient incapables d'en sortir à moins de se transformer radicalement. Les fidèles du Destin pensent que Creufond pourrait

devenir un Royaume intermédiaire entre la Lumière et les Ténèbres et qu'il s'y créerait alors pour la première fois des gemmes recueillant du mana neutre.

Habitants : Aucun Voyageur n'a rencontré d'entité venant de Creufond. Les seules créatures que l'on y rencontre sont les fantômes et les créatures des Abysses que certains magiciens ont tenté d'appeler à Cadwallon.

Richesses : Il est très difficile de rapporter des gemmes de Creufond. Dès qu'une y apparaît, elle est automatiquement attaquée par du mana du Principe opposé et disparaît en quelques heures. Il faut donc avoir la chance de trouver une gemme apparue depuis peu et la soustraire à Creufond le plus vite possible. C'est pourquoi on ne peut rapporter que des gemmes mineures de ce Royaume.



 — T'inquiète !

 Il finira à Creufond.

Intrigues : Les Limbes d'Achéron tentent de comprendre le phénomène qui empêche les portails de Ténèbres de s'ouvrir à Cadwallon. Des explorateurs ont donc été envoyés à Creufond pour percer ce mystère. Ces envoyés se sont rapidement rendu compte du nombre de créatures qui hantaient les lieux. Ils ignorent encore que c'est l'arme dissimulée dans le mausolée de Vanus qui, bien que non activée, protège tout de même Cadwallon en empêchant l'ouverture des portails de Ténèbres. Des nécromanciens tentent aujourd'hui de rassembler ce sombre troupeau et de le contrôler. Cette armée pourrait bien permettre un jour à la baronnie maudite d'attaquer Cadwallon.

CREUFOND

Niveau de Menace de départ : 5

Comportement des PNJ :
Créatures.

Attitude dominante :
OPPortunisme.

Niveau de FOI : Lumière +1,
Ténèbres +1.

Modificateur en coût de MOU : -
Niveau de luminosité :
Ténébreux.

Niveau de bruit : Calme.

Niveau d'odeur : Inodore.

Règles spéciales :

- Il est ardu de lancer des sortilèges dans ce Royaume. La difficulté des tests d'Incanter y est augmentée de 2 pour toutes les formes de magie, à l'exception de la primagie et de la magie instinctive.
- Lorsque le NM atteint 10, les différentes créatures qui hantent Creufond se sentent attirées par la zone où se trouvent les personnages. La fuite est alors la seule solution envisageable.





ha

Minotaure

Scarabée

Cadwallon

Araignée

Dragon

Bélier

Li



Loup

Hydre

Sanglier

Chacal

Scorpion

Griffon

erf

ène



LA CITÉ FRANCHE CADWALLON

« N'allez pas à Cadwallon ou vous mourrez ! »
Cet adage est bien connu de tous les aventuriers qui arpentent
le continent dans les coulisses du Rag'narok. Et pourtant, chacun rêve de
parcourir la ville la plus célèbre d'Aarklash, d'en percer le secret.

Ou plutôt les secrets...

Le deuxième volume de *Secrets* propose :

- Les secrets des onze fiefs de Cadwallon et de leurs dirigeants.
- Plus de 40 nouveaux contacts pour les différents fiefs de la Cité franche.
- Les mystérieuses figures, ces PNJ inédits qui tirent les ficelles des intrigues cadwées.
- Les règles sur les demi-elfes.
- Un nouvel horizon : Les Royaumes magiques de Cadwallon.

**REJOIGNEZ LES RANGS
DE CEUX QUI SAVENT !**



www.rackham.fr

Le volume 2 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**

ISBN : 2-915556-45-8



34,90 €

9 782915 556452



RACKHAM