

# Cardican : La Porte de L'Ouest.

*Une aide de jeu pour 7thsea par Fils de Lugh.*

## **Sommaire :**

- 1) Présentation de la ville
- 2) Un bref historique.
- 3) Lieux notables et personnalités marquantes.
- 4) Appendice 1 : Aides de jeu.
- 5) Appendice 2 : carte (sommaire) de la ville.
- 6) Appendice 3 : Amorces de scénario.

## **1) Présentation de la ville :**

Cardican... Le port avalonien par excellence. Si j'ai décidé d'écrire cette aide de jeu, c'est en raison de l'évolution du background. En effet, avec l'ouverture des routes de l'Ouest (Voir le supplément Flot de sang), la ville de Cardican a pris une grande importance. Le petit village de pêcheurs est devenu un port important et cosmopolite, source infinie d'aventures trépidantes pour n'importe quel groupe de héros. J'espère que cette modeste aide de jeu vous conviendra. Mais maintenant, trêve de bavardages !!! Il est temps de se plonger dans la découverte de cette agréable et sympathique cité.

## **2) Historique :**

### **a) Aux origines, l'amour d'un Sidhe.**

De tout temps, les îles Glamour ont été réputées pour leur nature sauvage et changeante. Les terres qui allaient constituer la future province de Camlann ne font pas exception. Deux milles ans avant l'arrivée du premier prophète, ces territoires étaient occupés par des créatures immortelles : Les Sidhes.

Ces derniers livraient une bataille sans merci pour le contrôle de Théah à une autre sorte de créature surnaturelle : les Syrnehmens. Certains explorateurs vous diront que ces fameux syrnehmens constituent plusieurs races distinctes et que chacune d'elles a ses propres pouvoirs mais il n'est pas temps ici de se lancer dans des digressions ethnologiques.

En tant que bastion Sidhe, les terres d'Avalon essuyèrent moult combats. Le principal champ de bataille était une anse à l'ouest de l'île : La Baie des brumes. Encadrée par des falaises de granit rose, cette baie était bordée par des nombreuses collines et de denses forêts. La configuration particulière du lieu (une cuvette très prononcée) et les courants marins s'y engouffrant provoquaient (et provoquent toujours) la présence d'épais brouillards. Son climat et sa topographie en faisaient tout naturellement un lieu privilégié pour les attaques syrnehmens. Les restes de nombre de ces derniers tapissent d'ailleurs les fonds marins marquant l'entrée de la baie. Malgré leurs efforts, jamais les envahisseurs ne parvinrent à prendre l'endroit.

Le Sidhe commandant les lieux était un flamboyant, un seigneur de la Cour de lumière descendant de la Dame du Lac. Il s'appelait Ellydion. Combattant émérite, stratège de talent et brillant courtisan, Ellydion fit beaucoup pour la défense des lieux. Il passa tant d'années à lutter pour cette baie qu'il finit par lui porter un attachement particulier.

Finalement, les Sidhes réussirent à vaincre leurs monstrueux adversaires et les bannirent derrière un voile de Glamour. Une ère de prospérité commençait.

### **b) La baie des Brumes.**

De part sa position privilégiée, sa proximité avec les fosses poissonneuses et les giboyeuses forêts qui l'entouraient, la baie des brumes devint un lieu d'implantation privilégiée pour les premières tribus humaines. La protection des Sidhes permit aux terres de Camlann de connaître un rapide essor culturel, économique et militaire. A l'arrivée du prophète, le village de Cardican (la tour en vieil avalonien) était en pleine croissance et représentait le premier foyer de population du pays. L'inventivité et le courage des habitants de la province étaient renommés dans toute l'île. La cité continua de croître lors des deux siècles suivants. Un événement dramatique allait bouleverser l'ordre établi.

En l'an 200, une horde de barbares inishs et vestens attaqua la ville. Bien qu'en avance techniquement et culturellement sur leurs belliqueux voisins, les habitants durent se soumettre à ces brutes. Cardican devint un entrepôt pour les Jarls Vestens. Ces derniers et leurs alliés se mêlèrent à la population, commencèrent à imposer leurs dieux et à châtier ceux qui continuaient à adorer les Sidhes. C'est là que le seigneur Ellydion intervint.

En une nuit, il fit disparaître les envahisseurs et rendit la ville à ses véritables habitants. De ce siècle d'occupation, les gens de Cardican ont tout de même gardé leur sang mêlé inish et Vesten et le don pour la construction des bateaux. Les gens de Cardican font remonter leur complicité avec la mer à cette époque. On dit désormais qu'à Cardican, les gens savent nager et naviguer avant de marcher. On dit aussi (mais à voix plus basse et pas à Cardican) que les habitants de la ville sont les plus susceptibles et les plus grosses têtes de cochon du pays. Ce n'est pas impossible mais aucun cardicanien ne le reconnaîtra.

### **c) L'occupation Montaginoise, les Sidhes et la bénédiction d'Ellydion.**

Après que les Vestens aient été chassés de la ville, Cardican reprit son essor. Elle vécut l'invasion impériale, le règne du Roi Ellilod et de nombreux autres aléas mais garda toujours son identité. C'est durant cette époque que les familles nobles de Cardican virent le jour. Cette légende est contée de bien des manières par les bardes de la ville et du pays mais voilà la version la plus fiable. Elle est signée du vénérable Omladh Douglas O'Callaghan :

*« On dit que le seigneur Ellydion n'a jamais véritablement quitté Cardican, on dit aussi qu'il a toujours protégé la ville de tous les dangers qui la menaçaient. Pourtant, un jour, ce furent les humains qui le tirèrent d'un mauvais pas. Alors qu'il arpentait la campagne, il eut affaire à forte partie.*

*Elles étaient trois, trois ombres, trois redoutables membres de la cour sombre qui terrorisaient l'Avalon. Big foot était grand et fort avec une propension à la brutalité, Snake était le meneur du groupe, mi-homme mi-serpent quant à Drake, c'était le plus dangereux à cause de son intelligence. Elles coïncèrent Ellydion alors qu'il aidait une jeune bergère et prirent rapidement le dessus. Le seigneur Sidhe n'avait plus assez d'énergie pour les repousser. C'est alors qu'une clameur jaillit des profondeurs de la forêt. Quinze silhouettes en sortirent et criblèrent les monstres de flèches. Richard Crawford et ses amis étaient partis pour une chasse à courre quand ils entendirent les cris du combat. Ils se jetèrent sur les monstres et empêchèrent ces derniers de faire du mal au Seigneur Sidhe. Tous furent gravement blessés mais leur intervention permit au seigneur Sidhe de reprendre ses esprits et d'écraser ses adversaires. En remerciement, il soigna leurs blessures puis fit chacun d'eux Baron de Cardican. A tour de rôle, ils seraient les gouverneurs de la ville. Un édit fut proclamé et c'est ainsi que les dix chasseurs survivants devinrent les patriarches des dix familles. Chacun devint un héros et leurs corps reposent dans le caveau sur l'île du même nom. Il y avait Richard Crawford leur chef, charismatique et sans peur, Aaron Lughen l'inish adepte d'alcool et de bagarres, Dean Blairwitch, l'opportuniste ami d'enfance de Crawford, le beau Tommy Underwood qui n'avait pas son pareil pour séduire les femmes, Dan Cooper, le plus maladroit de tous, Earl Davidson dont le père fabriquait des bateaux, Allister Jonhson le guerrier, Jim Gates le poète, David Lower l'agriculteur et Jack Barnes le pisteur. Ils étaient quinze mais les cinq autres*

*moururent dans la confrontation et leurs noms tombèrent dans l'oubli. Depuis cette époque, les dix familles régissent Cardican et sont les garants de sa mémoire. »*

Suite à ces événements, Ellydion bénit la ville. Elle serait à tout jamais sous sa protection.

### ***L'invasion montaginoise :***

Comme tout le pays, Cardican pâtit lourdement de la domination montaginoise. La propension à l'héroïsme et aux actes inconsidérés des habitants de Camlann incita les envahisseurs à se montrer particulièrement sévères à l'encontre de la région. Cardican fut lourdement taxée, mise sous le joug d'une police sans pitié et les exécutions sommaires se multiplièrent. La ville devint un symbole de la résistance avalonienne face aux montagnois. Elle fut aussi la cité où les purges furent les plus sanglantes. Les morts se comptèrent par centaines et le cimetière de la ville vit fleurir les tombes. Aujourd'hui encore, les habitants craignent et évitent cet endroit lugubre et chargé de mauvais souvenirs.

### ***Robin des bois :***

Le gentleman voleur n'était pas originaire de Camlann. Pourtant, ses exploits trouvèrent une résonance particulière à Cardican. Tout ce dont les cardicaniens avaient besoin, c'était d'un chef charismatique, quelqu'un en qui croire. Les troubles se multiplièrent et la situation était intenable pour les occupants. Cardican devint la plaque tournante de la contrebande et de la résistance à l'envahisseur. Les hommes de la ville mirent au point de nouvelles stratégies de harcèlement et de nouvelles technologies de navigation. Leurs efforts donnèrent à l'Avalon une avance considérable en terme de construction navale et de commerce maritime. Grâce à leurs raids et à leurs navires à quilles rétractables, les gens de Cardican pouvaient affaiblir les garnisons montagnoises et ravitailler les résistants des autres provinces. C'est à ce moment qu'est née la réputation des gens de Cardican : *« ils savent nager avant de marcher. »* C'est aussi à cette époque que le musée de la marine vit le jour. Pour être sûr que les envahisseurs ne s'empareraient pas de leurs secrets, les habitants les cachèrent en un lieu tenu secret. Seuls quelques initiés y avaient accès. Grâce à cette initiative, ils purent faire perdurer leur savoir. Aujourd'hui encore, ce musée abrite toutes les découvertes avaloniennes en matière de navigation. On y trouve également de nombreuses informations sur les mers connues.

A la chute des montagnois, le roi légitime d'Avalon revint sur le trône. Cardican fut la première ville à se libérer du joug des envahisseurs. Pour la remercier de ses efforts, le roi en fit le premier port du pays. Les habitants en conçurent une grande fierté et aujourd'hui encore, alors que Carleon et Wandensborow ont supplanté Cardican au niveau de l'industrie, les natifs considèrent toujours leur ville comme telle.

### ***1387-1618 :***

Durant cette période, Cardican n'a pas été épargnée par les événements qui agitèrent le pays. Les dégâts furent pourtant moindres que dans le reste de l'Avalon. Dans les plus sombres moments, on parlait d'un jeune homme venu aider les nécessiteux avant de disparaître. C'était Ellydion. Après avoir du rester caché pendant des années, il revenait.

Malgré tout, Cardican perdit peu à peu son influence en Avalon. Bedegrane devint la première ville de Camlann et les Garloise dominaient la province. Grâce au dynamisme des familles nobles, l'émissaire du Duc ne put jamais gouverner la ville.

## **d) Les événements récents.**

On l'a vu, malgré quelques petites victoires, Cardican était en train de décliner doucement. En 1618, un événement aurait pu la mettre définitivement à terre mais au contraire, elle réussit à retrouver son allant grâce à un homme : Paul Crawford.

### ***La trahison des Cooper et l'invasion Vesten :***

C'était aux derniers jours de l'année 1618, Cardican était gouverné par un Underwood, un séide du Duc de Camlann. Les Cooper avaient de grands projets, ils avaient toujours soutenu le Duc Garloise et ne comprenaient pas pour quelles raisons ils devaient rester dans l'ombre de ce pantin d'Underwood. Ils tentèrent alors un coup de force en passant des accords avec les pirates Vestens. Ces derniers devaient lancer un grand assaut sur Cardican. Ils pouvaient s'emparer de tout ce qu'ils jugeaient bon pour eux mais lorsque les Cooper interviendraient, les pirates devraient abandonner le terrain aux libérateurs. La famille pensait ainsi reprendre le pouvoir en dénonçant l'incompétence des Underwood et en vantant leur propre héroïsme.

Les pirates lancèrent un gigantesque raid sur la ville. Les défenses furent rapidement balayées. Toute la flotte se trouvait en mer car on était en pleine saison de pêche. Les quelques miliciens et corsaires restés sur place ne purent que constater les dégâts. Le pays, sous le joug de Richard III, ne semblait pas prêt à aider la ville et il sembla que Cardican devait à nouveau tomber entre les mains des envahisseurs nordiques. Les Cooper mirent en oeuvre leur contre attaque mais furent promptement et proprement écrasés par des Vestens rendus fous par leur succès. Alors que le bourgmestre s'apprêtait à leurs donner les clefs de la ville, une grande clameur s'éleva depuis les hauteurs de la colline des Nobles. A la tête d'une trentaine d'hommes, un fringant barde se jeta sur les pirates. Paul Crawford et ses valets firent trembler les gens du Nord par la violence de leur charge. Bientôt, toute la population de Cardican leur emboîtait le pas. Paul semblait touché par la grâce, aucun coup ne l'atteignait et il fit un véritable carnage dans les rangs Vestens. Bientôt, ces derniers furent rejetés à la mer.

Une fois le calme revenu, les habitants se tournèrent vers leur sauveur. Voilà vingt ans qu'ils ne l'avaient pas revu : depuis qu'il était parti accomplir une quête sur l'ordre d'une Dame sidhe ! Le jeune homme timide était devenu un puissant mage glamour. Il démasqua les Cooper et fut porté au pouvoir par le peuple. Voilà cinquante ans qu'il gouverne la cité d'une poigne solide mais tolérante. Il est devenu un ami personnel du Duc Garloise, a bu au saint Graal et est président de la chambre des Lords. Rien ne semble l'affaiblir.

### ***Cardican aujourd'hui :***

Cardican vit son âge d'or. La ville semblait sur le déclin au début du siècle mais l'arrivée au pouvoir de Paul et la découverte conjuguée de nouvelles routes vers l'Ouest en ont fait une ville moderne et en plein essor. Vodacci et Vendelars ont investi les lieux, les chantiers navals fonctionnent à plein régime, on trouve sur le marché des produits venus de tout Théah et les explorateurs ont construit un de leurs plus gros comptoirs. Rien ne semble devoir arrêter la croissance.

Hélas, bien cachés dans l'ombre, se trament de terribles complots. Les Blairwitch manigancent tant et plus, les Cooper n'ont pas digéré leur dernière éviction, les Embrumes sont terrorisés par une redoutable bande de malfaiteurs, les ombres se rassemblent de plus en plus dans les bois alentours et le plus terrible, ce sont ces énormes monstres marins que l'on voit non loin des côtes. Il y a là bien des motifs d'inquiétudes et d'opportunités héroïques...

## **3) Lieux Notables et Personnalités marquantes :**

Cardican est une cité étrange, chaque quartier a sa propre identité, son propre mode de vie et ses personnalités marquantes. Tous se retrouvent lorsque la ville est en péril mais le reste du temps, ils vivent leur vie sans se préoccuper de leurs voisins. Pourtant, depuis que la ville est devenue un enjeu économique majeur, cette propension à l'isolement s'est fortement atténuée. L'arrivée

massive d'étrangers (surtout Vendelars et Vodacci) a grandement modifié les us et coutumes de la cité. Dans ce chapitre on va décrire précisément chaque quartier de Cardican. On commencera par une description de l'endroit, de son histoire et de ses traditions puis on s'intéressera aux lieux importants et aux personnalités qui l'habitent. Le dernier chapitre est consacré aux membres des sociétés secrètes présents en ville.

#### **a) La Colline des Nobles.**

Selon la légende, c'est du haut de cette colline que le Seigneur Ellydion dirigea la défense de la baie contre les envahisseurs syrnoths. Du sommet de ce promontoire, le seigneur Sidhe a également béni la ville après son sauvetage par Crawford et ses compagnons. Tous furent anoblis et leurs descendants sont désormais les familles nobles de la ville.

La Colline des Nobles est un quartier sans âge. Située au Nord, elle surplombe Cardican de toute sa splendeur. Une route sinueuse monte à travers les bois vers son sommet. Sur les bords de cette route sont implantées les manoirs des nobles : de grandes bâtisses aux murs de pierre meulière entourées par des jardins luxuriants. En ville, on dit que c'est un endroit magique et une visite là-haut ne fait que confirmer cette rumeur. Même si la colline ne semble pas très haute, la montée dure des heures. Le randonneur se sentira observé, épié par la multitude d'esprits sylvestres qui habitent la forêt. De temps en temps, au détour d'un lacet, on tombe sur la grille marquant l'entrée d'un manoir. Ces derniers sont orientés de manière à ce que la lumière du soleil ou de la lune les éclaire toujours. Le Glamour a changé ses bâtisses. Elles sont en osmose avec leurs propriétaires, reflétant leur personnalité.

Cette colline est un lieu saint pour les Sidhes, un endroit où la frontière entre le monde féerique et le monde réel est très tenue. De la même manière que le château de Glenayre ou les cercles druidiques, le temps et les dimensions sont différents ici. Douze manoirs occupent les flancs de la colline. Dix sont ceux des familles nobles et les deux autres sont réservés à deux invités de marque. Au sommet, dominant la ville, le manoir des Crawford.

Pour atteindre le pied de la colline, il faut traverser le grand parc de Cardican. On dit que ceux qui s'y sont rendus avec de mauvaises intentions n'ont jamais réussi à franchir le premier lacet. Ainsi, jamais les montagnois n'ont réussi à mettre les pieds au sommet.

On dit aussi qu'il y a autant de familles nobles à Cardican que dans le reste de l'Avalon. Ce n'est pas loin d'être le cas. Les habitants sont fiers de leurs familles bien qu'elles ne soient vraiment considérées comme nobles que dans l'enceinte de la ville. Chacune s'occupe d'un secteur économique et toutes se retrouvent pour débattre de l'avenir. En cas de litige, c'est au bourgmestre de trancher. Mais il est obligé d'écouter les conseils de ses collègues. Le conseil compte treize membres : les représentants des dix familles nobles, le chevalier d'Elaine en charge de la ville, le druide gardien et l'évêque de Cardican. Sauf en cas d'abstention d'un des membres, le gouverneur doit rarement trancher une situation délicate. Il arrive parfois qu'il veuille faire passer une loi sans consulter son conseil. Il en a le droit mais il devra alors présenter son bilan et risque d'être démis de ses fonctions en cas d'échec.

#### **- *La Famille Crawford : Les protecteurs de la ville.***

La Famille Crawford est un symbole de Cardican. C'est la famille protectrice de la ville. Chaque période d'essor économique a correspondu avec l'administration d'un Crawford. De même, à chaque fois que la ville a été en danger, c'est un Crawford qui est intervenu pour la sauver. La famille jouit d'une excellente réputation auprès des Sidhes ainsi qu'en ville. N'allait jamais insulter un Crawford, vous vous retrouveriez dans le port après une sérieuse correction. Cette popularité leur donne de nombreux avantages : leur sang est souvent mêlé à celui du peuple féerique et le Glamour est particulièrement puissant chez eux. Très proches du pouvoir avalonien, ce sont d'excellents diplomates qui se voient souvent confier des missions à l'étranger.

Le manoir des Crawford surplombe Cardican. Cette gigantesque bâtisse occupe tout le sommet de la colline mais est presque intégralement cachée par les arbres. Une cinquantaine de personnes y vit mais seulement deux Crawford : Paul et sa fille Margaret. Tous les autres ont quitté la ville. Les autres locataires sont les domestiques ou les élèves de Paul.

- **Paul Crawford ; Patriarche de la famille ; Bourgmestre de Cardican et président de la chambre des Lords d'Avalon (Héros) :**

Comme on l'a vu dans l'histoire de Cardican, Paul est la dernière personne à l'avoir sauver d'un assaut ennemi. Ce qui lui vaut l'admiration et la reconnaissance des habitants. Paul a 90 ans mais en paraît facilement trente de moins. C'est un bel homme à la chevelure poivre et sel et aux yeux gris. Toujours un peu arrogant et condescendant, il semble savoir des choses que les autres ignorent. L'amitié des Sidhes l'a rendu rêveur et distant mais c'est un excellent professeur, un redoutable orateur et un courtisan averti.

Lorsqu'il était enfant, Paul souffrait d'une tare rédhibitoire pour un cardicanien : il ne sait pas nager et a même une peur panique de l'eau. Cette phobie lui a posé des problèmes mais il s'en est accommodé. Fils unique d'une famille alors en pleine disgrâce, il ne pensait absolument pas devenir bourgmestre. Il préféra se consacrer à ses études et fit rapidement preuve de grands talents pour la magie Glamour. Il suivit donc les enseignements d'un mage local. Son principal camarade de classe était Rupert Mc Gill, le fils d'un roturier. Les deux jeunes gens étaient aussi doués l'un que l'autre et ne cessaient de rivaliser de prouesses pour impressionner leur maître. Un jour, alors qu'ils avaient vingt ans, une belle Dame Sidhe leur demanda d'accomplir une quête pour elle. Il s'agissait d'aller chercher un mystérieux artefact détenu par un noble vodacci. Celui qui lui ramènerait l'objet jouirait d'une chance éternelle.

Les deux jeunes gens acceptèrent le défi et se rendirent sur l'île de Gorivari. Là, ils utilisèrent divers artifices pour pénétrer dans la propriété du noble et lui dérober cette étrange sphère qui intéressait tant la Dame. En fait, ce fut Paul qui s'empara de l'objet. Rupert étant occupé avec les gardes. A leur retour en Avalon la belle Dame jugea que Paul était le vainqueur ce qui rendit Rupert jaloux et amer. Désormais, il cherche par tous les moyens à se venger de son rival.

Depuis cette aventure, Paul jouit d'une chance insolente. Lors de l'assaut des vestens, il se lança à l'attaque avec juste une trentaine d'hommes de sa maisonnée et fit un massacre. Il semblait invulnérable, des coups terribles lui furent assénés mais il ne les sentait même pas et les blessures se refermaient aussitôt. Il parvint presque à lui tout seul à repousser les vestens et on lui offrit le poste de Bourgmestre.

Aujourd'hui, 50 ans après, Paul règne encore sur Cardican. Aimé des hommes et des Sidhes, il semble immortel. Grâce à son audace et à sa chance, il a rendu à la ville ses lettres de noblesse. Il est père de 5 enfants de deux femmes différentes. Les quatre aînés vivent à Carléon, occupant des postes importants dans la diplomatie du pays. Le cinquième est Margaret, le nouveau capitaine de la milice.

Paul n'est pas souvent présent à Cardican. C'est une célébrité en Avalon et il est ami avec des personnalités importantes comme le Duc Garloise, Bors MacAllister ou encore Jeremiah Berek. En tant que président de la chambre des Lords, il participe activement à la politique extérieure et intérieure de la nation. Il fut un des premiers à boire au Graal et c'est un des hommes sur qui la reine Elaine sait pouvoir compter.

Quand il revient à Cardican, il est toujours acclamé comme il se doit. Il a ouvert une école où il enseigne les rudiments du Glamour dans un bâtiment attenant à son manoir. Il juge que seuls ceux qui parviennent à atteindre sa demeure sont dignes de suivre ses cours.

**Citation :** « *L'important n'est pas ce que vous faites mais la manière dont vous le faites et pour qui vous l'avez fait. Là réside l'essence même du Glamour.* »

**Profil :**

*Gaillardise* : 2 ; *Dextérité* : 2 ; *Esprit* : 6 ; *Détermination* : 4 ; *Panache* : 4 ; *Arcane* : *Chanceux(Téméraire)* ; *Réputation* : +75.

**Avantages** : Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Chevalier d'Elaine ; Citation ; Charges : Gouverneur de Cardican, Président de la Chambre des Lords ; Domestiques ; Geiss majeur : « *Paul ne peut mourir que s'il se sert de sa chance pour son propre intérêt.* » ; Héros local : Cardican ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenor, Montagninois, Vendelar, Vodacci, Théan (L/E) ; Sang Sidhe : Bonne réputation, Enfant du ciel, Immunité aux maladies, Vieillesse ralentie, Lié à la terre, Dons, Vulnérabilité au fer et au sel ; Protecteur : Duc Mark Garloise ; Séduisant (plus que la moyenne) ; Relations : Nombreuses et variées ; Trait légendaire : Esprit ; Université.

**Sorcellerie Glamour de sang pur (Maître)** : Le Chasseur Cornu 5 ; Robin des Bois 5 ; Le Roi Elilodd 5 ; Le Chevalier de Pierre 5 ; Thomas 5.

**Métiers** : Barde 5 (Connaissance des Sidhes 5, Diplomatie 5, Enigmes 5) ; Courtisan 5 (Cancanier 5, Politique 5, Sincérité 4, Séduction 3) ; Erudit 5 (Droit 4, Occultisme 4, Théologie 3) ; Herboriste 3 (Composée 3) ; Professeur 4.

**Entraînements** : Arc 4 (Tir monté 3, Tir d'adresse 4, Tir instinctif 4) ; Athlétisme 2 ; Cavalier 3 ; Commandement 4 (Galvaniser 2, Commander 3) ; Escrime 3.

### **Epées de Damoclès :**

*Ennemi intime (3)* : *Rupert Mac Gill en veut encore énormément à Paul. Il est décidé à se venger par tous les moyens (Voir le scénario l'Anneau du Lépréchaun.)*

*Phobie (3) (Nouvelle épée de Damoclès)* : *Paul a une peur panique de la mer. Il n'a jamais réussi à se baigner et craint énormément le sel.*

### **Spécial :**

- Le véritable arcane de Paul est *Téméraire* mais la Dame du Lac lui a donné l'arcane *Chanceux* en récompense de sa mission en Vodacce. Le Noble dévalisé était un membre de l'Agiotage et l'acte de Paul a permis d'empêcher cette société d'arriver à ses fins. Pour cette raison, les filles de Sophie veillent attentivement sur lui.
- Conformément aux règles du guide du maître, Paul est vieux (les modifications ont déjà été apportées sur ses traits.)

### **• Margaret Crawford ; Capitaine de la milice et jeune fille enflammée (Héroïne) :**

A Cardican, tout le monde connaît Miss Maggie. La dernière fille de Paul est une institution tant par son poste que par son caractère volontaire et enflammé. Contrairement à ses quatre frères et sœurs, Margaret n'est pas entrée dans la vie politique. Elle s'y est toujours refusée. C'est la protégée de son père, sa préférée même car c'est en elle que Paul retrouve l'âme de sa seconde épouse, la seule qu'il a véritablement aimée et dont Margaret est l'unique enfant. C'était une inish du clan O'Garrick, une femme aventureuse qui écumait les mers. Elle disparut alors que Maggie n'avait que trois ans et la petite fille fut élevée par son père et les domestiques. Ses frères et sœurs n'étant plus là, Margaret a grandi seule. Ceci explique peut-être son indépendance de corps et d'esprit.

A 14 ans, elle fut envoyée en Castille afin d'y faire ses études. Son père se servit de ses relations avec les érudits castillans pour lui obtenir une place. Il voulait à tout prix l'éloigner de la guerre civile qui déchirait l'Avalon et lui inculquer des connaissances plus nobles. A San Cristobal, Margaret passa cinq années difficiles. Ne parvenant pas à se lier avec ses condisciples, elle devait aussi cacher ses talents naissants de sorcellerie. Elle revint changée : plus mûre, plus mature et surtout, en ayant pris le trait de caractère que son père redoutait le plus : la fougue castillane. Margaret voulait devenir comme sa mère, elle avait décidé d'apprendre le métier des armes. Paul l'inscrivit donc au sein de l'école Robertson. A son retour de Carléon, elle prit la direction de la milice. Elle voulait aider ses concitoyens et participer à l'essor de sa ville. C'était en 1667.

Aujourd'hui, Maggie a vingt-deux ans. Elle a du sang inish dans les veines, a été formée en Castille, s'est entraînée au sein de l'Ecole Robertson et fraye sans cesse avec les miliciens et les marins. La fougue et le panache sont les maîtres mots de cette jeune femme à la crinière flamboyante, aux yeux verts et au visage constellé de tâches de son. Sa beauté est aussi lumineuse que son caractère est impossible. Elle ne transige jamais et dit toujours ce qu'elle pense sans se préoccuper des conséquences. On ne compte plus le nombre de ses soupirants mais jusqu'ici, elle n'a cédé à aucun d'eux. Au sein de la milice, elle est respectée mais a bien conscience que ses compétences sont encore insuffisantes c'est pourquoi elle travaille beaucoup et demande énormément de conseils.

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; détermination : 3 ; Panache : 5 ; Arcane : Passionnée ; Réputation : +45.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des spadassins, Milice de Cardican ; Beauté du diable ; Charge (Capitaine) ; Education castillane ; Grande buveuse ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montaginois, Théan (L/E), Vodacci ; Réflexes de combat ; Sang Sidhe : Bonne réputation, Vieillesse ralentie et Immunité aux maladies, Vulnérabilité au fer ; Sens du spectacle ; Université ; Volonté indomptable.

**Sorcellerie Glamour ½ sang (Apprentie) :** Meg de Fer 1 ; Anne du vent 2 ; Isaac Snaggs 2 ; L'homme vert 1 ; Jeremiah Berek 2.

**Ecole d'Escrime Robertson (Apprentie) :** Double Parade 4 ; Enchevêtrement 3 ; Feinte 4 ; Faiblesses 2.

**Métiers :** Barde 3 (Connaissance des Sidhes 2) ; Courtisan 3 (Jouer 4, Séduction 2, Langage des signes 2, Politique 1) ; Erudite 3 (Droit 3) ; Espionne 3 (Interrogatoire 3) ; Guide 3 (Déplacement silencieux, Orientation citadine, Pister, Survie, Guet-apens 2) ; Marin 3.

**Entraînements :** Escrime 4 ; Cape 4 ; Cavalier 4 ; Athlétisme 3 (Nager 3, Sauter 2, Course d'endurance 2, Acrobatie 3) ; Combat de rue 3, Pugilat 3, Commandement 1 (Galvaniser 4.)

**Epée de Damoclès :** *Orpheline (3) : Sa mère a disparu en mer.*

**Citation :** « *Messire, si vos talents de bretteur sont à l'image de votre art de séducteur, je m'étonne que vous soyez encore de ce monde.* »

• **Liam Carpenter ; Barde (Héros) :**

Liam est un des élèves de Paul. A 25 ans, c'est un beau jeune homme à la chevelure blonde et aux yeux verts. Son visage rieur et son langage soutenu plaisent beaucoup aux femmes. On le dit touché par la grâce des Sidhes en raison de sa beauté et de sa chance. Liam ne fait rien pour contredire cette rumeur. Il est gai et insouciant à la limite de l'impertinence. Il fut l'élève de Crawford pendant quatre ans avant de partir pour Carléon. Là bas, il s'illustra à plusieurs reprises et désormais, il est candidat pour intégrer les chevaliers d'Elaine. Revenu à Cardican pour revoir son maître, il a demandé à Paul de terminer sa formation. Le professeur doute que Liam ait encore besoin de lui mais il est heureux d'aider un ancien élève. De plus, Liam aide les novices et assure la garde du manoir des Crawford. Le séjour de deux mois du jeune homme s'est donc prolongé sur un an et Liam n'a aucune envie de quitter la ville. Il espère secrètement devenir le chevalier gardien de la ville.

**Citation :** « *Cardican est une perle, et Paul a su la mettre en valeur.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 4 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Chanceux ; Réputation : +37.*

**Avantages :** Accent avalonien de Gaavane ; Beauté du diable ; Orateur ; Noble ; Polyglotte : Avalonien(L/E), Castillan (L/E), Montaginois, Théan (L/E) ; Relation : Douglas O'Callaghan, Paul Crawford ; Sang Sidhe : Enfant du ciel, Dons, Vulnérabilité au fer ; Volonté indomptable.

**Sorcellerie Glamour de Sang pur (Adeptes) :** L'Homme vert 4 ; Le Roi Elilodd 4 ; Meg de fer 4 ; Sombrecap 4 ; Thomas 4.

**Métiers :** Artiste : Musique 4 (Composition 2) ; Barde 4 (Connaissance des Sidhes 3, Diplomatie 1) ; Bateleur 4 (Narrer 3, Comportementalisme 1) ; Courtisan 4 (Séduction 3, Sincérité 2) ; Erudit 3 (Histoire 4, Occultisme 2) ; Espion 1 ; Herboriste 2 (Composée 2.)

**Entraînements :** Arc 2 ; Athlétisme 1 ; Cavalier 2 ; Couteau 2 ; Escrime 1.

**Epée de Damoclès :**

*Obligation (2) : Envers Paul Crawford : Même si Paul ne lui a jamais rien demandé, Liam se considère comme redevable envers son ancien maître. C'est pourquoi il reste à Cardican et remplace Paul quand celui-ci est basent. Il considèrera sa mission comme remplie quand un élève de Paul pourra prendre sa place.*

- **Simon Doyle ; Majordome des Crawford (Homme de main) :**

La famille Doyle est au service des Crawford depuis plus de trois siècles. Ils considèrent ça comme un immense honneur car nul autre domestique de Cardican n'a la chance de servir des maîtres aussi prestigieux. Simon est l'héritier de cette dynastie. C'est un homme sévère et guindé qui pense que sa fonction lui impose une attitude irréprochable. Il met ainsi un point d'honneur à satisfaire le moindre désir de son maître. C'est le majordome anglais dans toute sa splendeur.

- **Esther Doyle ; Cuisinière des Crawford (Homme de main) :**

La femme de Simon est une grosse dame faisant office de cuisinière et de chambrière. Elle est renommée pour la qualité de ses repas et pour le soin qu'elle apporte à son travail. Depuis la disparition de la deuxième femme de Paul, Margaret la considère comme sa mère. C'est légitime car c'est elle qui a élevé la jeune fille. Maintenant que Margaret est adulte, elle gère la maisonnée d'une main de fer. Rien n'est trop beau pour ses maîtres et elle se montre intransigeante sur la tenue et le service des domestiques.

- **Jeremy Doyle ; Palefrenier des Crawford (Homme de main) :**

Jeremy est amer. Selon lui il n'a pas de chance. Contrairement aux autres membres de sa famille, il considère le manoir comme une prison. A l'âge (16 ans) où les adolescents rêvent d'aventures et de conquêtes féminines, il est réduit à s'occuper des chevaux du maître. Secrètement amoureux de Margaret, il est prêt à tout pour se faire remarquer. Hélas, celle-ci le considère comme son petit frère et se montre très condescendante à son égard. Jeremy n'en peut plus, il va bientôt commettre l'irréparable. (*Voir amorces de Scénario.*)

- ***La Famille Blairwitch : Les maîtres de l'Occulte.***

La Noblesse n'est pas tout, les actes comptent autant que la naissance. A ce petit jeu, les Blairwitch sont très mal placés. Nul doute que si leur ancêtre n'avait pas suivi Crawford à sa partie de chasse, jamais ils n'auraient reçu leur titre. Pourtant, comme leur aïeul en son temps, ils ont toujours su faire fructifier leur position et profiter de la situation.

La Famille ne s'occupe véritablement d'aucun secteur commercial de la ville, ils touchent à tous. Ils n'ont aucune ambition politique et sont la plus secrète des familles. Jamais un Blairwitch n'a gouverné Cardican mais ils y jouissent d'un grand pouvoir. Sans le vote de leur représentant, aucune loi ne passerait et ils détiennent le poste de Garant des Légendes : l'homme en charge de l'île aux héros et celui qui juge de la validité des projets. Par leurs manigances, ils n'ont rien à envier aux pires scélérats vodacci. D'ailleurs, ils entretiennent des liens étroits avec certains de ces derniers.

En fait, les Blairwitch ont bien plus de pouvoir qu'ils ne le laissent paraître. L'occulte n'est pas une valeur marchande à proprement parler mais quand on le connaît aussi bien qu'eux.... La

Famille a toujours été fascinée par les arts obscurs. Certains de ses membres ont appartenu à l'Agiotage et les filles de Sophie gardent toujours un œil sur eux

Le manoir des Blairwitch est entièrement construit en pierres noires. C'est un lieu effrayant pour ceux qui s'y rendent pour la première fois. Il surplombe le cimetière d'Harmony Hill et est entouré de denses bois noirs. Une grille de la même couleur marque le début du domaine. Les pires légendes courent sur les souterrains et les caves mais personne n'est ressorti vivant pour confirmer ou infirmer ces rumeurs. Les Blairwitch ne sont pas nombreux. Comme si le Glamour veillait à ce que l'engeance ne se multiplie pas trop !

- **Sean Blairwitch ; Patriarche de la famille et Garant des légendes (Vilain) :**

Sean est la personne la plus mystérieuse de la ville. Rares sont ceux qui ont eu l'occasion de discuter avec lui depuis qu'il dirige la famille. Lorsque son père mourut en 1666, il devint logiquement patriarche et Garant des Légendes mais sans que quiconque puisse mettre un visage sur son nom.

Sean était un enfant calme. Son père désespérait d'en faire quelque chose. Le garçon faisait preuve d'indéniables talents pour le Glamour mais il ne s'intéressait absolument pas aux affaires usuelles de la famille. Il manquait dramatiquement d'ambition. Son père l'envoya donc faire le tour de Théah dans l'espoir que Sean développerait ses dons et s'endurcirait.

En fait, Sean était bien plus avancé que ce que pensait son père. Enfant, il avait lu en cachette tous les écrits de la bibliothèque familiale. Il s'était passionné pour ces histoires occultes et ses mystérieux rituels et rêvait d'accéder à la salle où son père gardait ses archives les plus noires mais n'obtint jamais l'autorisation. Malgré tout, il découvrit de nombreux secrets sur sa famille et en particulier leurs liens avec l'Agiotage. Le jeune garçon se renseigna sur ce mystérieux groupe et profita de ses voyages sur le continent pour élargir ses recherches. Durant son périple, il fit d'étranges rencontres, pénétra dans des lieux oubliés et enrichit encore ses connaissances occultes. Selon lui, le but de l'Agiotage est une idiotie : pourquoi vouloir rendre le pouvoir à des créatures qui n'ont pas été capables de le garder ? Il vaut mieux s'appuyer sur les hommes et leurs talents et c'est ce que Sean compte faire.

Il rencontra bientôt un groupe de personnes aux buts similaires. Il vit dans cette organisation une fabuleuse opportunité d'accéder à la puissance. Quelques machinations lui permirent de devenir un des treize chefs du Novus Ordum Mundi. C'est à ce moment qu'il apprit la mort de son père. Il quitta Charousse et revint à Cardican. Devenu patriarche, il avait enfin accès aux archives secrètes et étudia attentivement les antiques rituels mis au point par ses ancêtres. Grâce à son poste de Garant des Légendes, il put aussi consulter les mémoires des anciens gouverneurs de la ville, ainsi que les écrits de puissants druides et mages. Il avait désormais tous les outils en main pour préparer son grand dessein : dominer le monde.

Ses projets sont multiples mais deux sont devenu concrets. D'une part, il a un espion au sein des explorateurs et étudie attentivement tous leurs compte-rendus. Il a réussi à obtenir quelques artefacts et cherche à les faire fonctionner. Son autre projet est bien plus avancé et beaucoup plus terrifiant. Il repose sur l'île aux héros dont il a la garde et où sont inhumées les plus grandes personnalités de la ville.

En Eisen, il a mis la main sur un parchemin décrivant un rituel de Nécromancie. Il a bientôt fini de mettre au point la cérémonie qui lui permettra de réveiller les morts de l'île et de prendre leur contrôle. Il compte les envoyer à l'assaut de Cardican puis de la province. Une fois Camlann conquise, il s'attaquera à l'Avalon. Personne ne soupçonne ses plans, les caves de son manoir sont remplies de créatures hideusement transformées qui constitueront la deuxième vague de son armée. Il est extrêmement prudent sur ce sujet.

A une seule reprise, il a failli être dénoncé. Une jeune femme nommée Lydia pour qui il éprouvait quelques sentiments s'est avérée être une espionne. Quand il l'a trouvée en train de fouiner dans ses documents, il a décidé de la laisser fuir pour mieux la piéger dans ses souterrains. Pendant quarante

huit heures, il a torturé le corps et l'esprit de cette garce. Désormais, il en sait beaucoup sur les Filles de Sophie et Lydia sera le général de ses armées.

Sean est âgé de 31 ans. C'est un homme de taille moyenne que l'on pourrait qualifier d'insignifiant. Avec ses cheveux bruns et ses yeux noirs, il est plutôt quelconque. Calme et secret, il est rarement présent aux séances du conseil de la ville où il préfère envoyer son neveu James, un jeune homme ambitieux mais docile. Quand il se présente en public, il porte sa longue toge blanche de gardien des légendes, ce qui souligne encore plus sa respectabilité. En privé, il est froid, calculateur et ses yeux brillent d'une lueur impitoyable. Il ne laissera rien ni personne entraver ses desseins.

**Citation :** « *Bien le bonjour jeune homme, vous auriez du écouter les vieilles histoires. Il ne fait pas bon se perdre dans ma demeure.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 6 ; Détermination : 5 ; Panache : 3 ; Arcane : Brillant ; Réputation : -70/+40.*

**Avantages :** Alchimiste ; Appartenance : Novus Ordum Mundi ; Bibliothèque de recherche ; Entraînement nocturne ; Grand maître : Occultisme ; Laboratoire secret ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenor (L/E), Montagninois (L/E), Haut Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Sang Sidhe : Expression inquiétante ; Volonté indomptable.

**Sorcellerie Glamour de sang pur (Maître) :** Meg de Fer 5 ; Robin des bois 5 ; Jack 5 ; L'Homme vert 5 ; Thomas 5.

**Pouvoir de Jack :**

- *Je ne peux pas mourir dans ma demeure.*
- *Seule ma magie fonctionne dans ma demeure.*
- *Je sais toujours où sont les choses et les personnes dans ma demeure.*

**Ecole d'Archer Robin des bois (Maître) :** Faiblesses 5 ; Marquer 5 ; Désarmer 5 ; Tir en cloche 5.

**Métiers :** Barde 5 (Connaissance des Sidhes 5) ; Chasseur 4 (Déplacement silencieux, Pister, Piéger, survie, Guet-apens, Dressage) ; Courtisan 5 (Sincérité 4, Jouer 4, Politique 5) ; Erudit 5 (Astronomie 4, Occultisme 6, Sciences de la Nature 4) ; Espion 4 (Corruption 4, Poison 4, Interrogatoire 4) ; Marin 2 (Nager 1) ; Examen d'artefacts 3 ; Connaissance des Syrnyths 4.

**Entraînements :** Arc 5 (Tir instinctif 4) ; Athlétisme 4 ; Couteau 4 ; Equitation 3 ; Escrime 4.

• **James Blairwitch ; Emissaire au conseil des Nobles (Homme de main) :**

Cousin de Sean. James a toujours vécu dans l'ombre de son aîné et lui obéit aveuglément. Sean l'utilise mais ne lui fait pas confiance, le considérant comme un demeuré sur qui on ne peut compter que pour des missions sans risques.

En fait, James commence à se poser des questions à propos de son cousin. Il a eu de longues discussions avec Maëlle ni Lughen et aimait beaucoup Lydia. Il commence à ouvrir les yeux sur les agissements de sa famille. Il pense quitter la ville mais a trop peur des conséquences et n'en a pas les moyens financiers.

James a 25 ans, c'est un jeune homme fade à la chevelure blonde et terne. Les seuls moments où il sort de sa torpeur, c'est autour d'une table de jeu. James est un excellent joueur et aime tester ses capacités.

**Citation :** « *Vous êtes sûr ? Je vais demander à mon cousin.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Réputation : -14.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar (L/E), Théan (L/E) ; Sang Sidhe : Enfant de la terre, Vulnérabilité au fer.

**Métiers :** Barde 2 (Connaissance des Sidhes 2) ; Courtisan 4 (Diplomatie 2, Jouer 4, Politique 2, Séduction 1, Sincérité 4) ; Erudit 3 (Occultisme 3) ; Espion 2 (Corruption 1) ; Marin 1 (Nager 1.)

**Entraînements :** Armes à feu 2 ; Athlétisme 3 ; Cavalier 2 ; Escrime 3.

- **Marie Blairwitch ; Espionne (Vilaine) :**

Marie est également une cousine de Sean. Contrairement à James, elle épouse parfaitement la cause de sa famille. Son oncle l'a recueilli voilà 5 ans, à la mort de ses parents. L'adolescente avait quatorze ans et elle a découvert les agissements de Sean lors d'un voyage en Eisen. Au lieu de le dénoncer, elle s'est mise à son service en devenant son âme damnée. Sean et elle ont des relations très étranges, à la limite de l'inceste. Il l'a façonnée pour en faire une arme imparable. Espionne et Séductrice, Marie est la seule personne à qui le patriarche fait entièrement confiance. Elle est au courant de tous ses plans et les approuve.

Marie a 19 ans, une peau diaphane, des cheveux noirs et soyeux, de grands yeux gris et des lèvres pulpeuses. Elle est très connue au sein de la noblesse de Cardican ou de Carléon. De nombreux jeunes gens la courtisent mais elle fait preuve d'une indifférence glaciale. Elle ne se montre agréable que si le jeu en vaut la chandelle. C'est à dire si Sean lui a demandé d'agir. Habituellement, elle sert de messenger entre son oncle et les autres membres du NOM. Elle parle parfaitement cinq langues et représente donc un atout non négligeable dans la stratégie de Sean. Elle est rentrée récemment à Cardican et c'est grâce à elle que le patriarche a pu confondre l'espionne Lydia. Actuellement, elle recherche activement le témoin de ce meurtre.

**Citation :** « *Voyons messire, cessez donc, je ne suis pas votre type et vous n'êtes pas le mien.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : Tentatrice ; Réputation : -31/+25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Novus Ordu Mundi ; Beauté du diable ; Cosmopolite (Niveau 2, **Nouvel avantage**) ; Linguiste ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Protecteur (Sean Blairwitch) ; Volonté indomptable.

**Métiers :** Barde 2 ; Chasseur 3 (Piéger, Pister, Survie, Guet-apens) ; Courtisane 4 (Comédie, Danse, Discrétion 5, Etiquette, Jenny, Masseur 3, Mode, Comportementalisme 4, Pique-assiette 3, Poison 3, Politique 2, Séduction 5, Sincérité 4) ; Erudite 3 (Occultisme 4) ; Espionne 5 (Code secret 4, Corruption 3, Déguisement 3) ; Faussaire 4 (Dissimulation 3) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 3) ; Marin 1 (Nager 1.)

**Entraînements :** Armes à feu 2 ; Athlétisme 2 ; Cavalier 2 ; Couteau 3 ; Escrime 1.

- **Matthias Blairwitch ; Milicien (Homme de main) :**

Matthias est le frère cadet de Sean, ce jeune homme est une exception au sein de la famille. En effet, c'est un homme honorable qui ne nourrit aucune attirance pour l'occulte et les manipulations. Il a toujours fait en sorte de rester éloigné des manigances de son père et s'est débrouillé pour partir étudier à Bedegrane. A la mort de son père, il est revenu à Cardican et a assisté à la nomination de Sean. Matthias sentait que des choses graves se préparaient. Il n'a jamais vraiment aimé son grand frère et depuis que celui-ci a pris le pouvoir, Matthias s'en méfie encore plus. Il a donc décidé de rester en ville pour surveiller les agissements de Sean. Il s'est engagé dans la milice dans ce but. Au sein du corps prestigieux, il pâtit de la mauvaise réputation de sa famille, peu de ses compagnons lui font confiance. Pourtant, Margaret aime discuter avec lui, elle l'associe fréquemment à ses enquêtes et compte bien le faire passer sergent lors de la prochaine promotion.

Matthias a 25 ans, son visage triste pourrait être agréable s'il souriait un peu plus ou s'il consentait à couper la barbe qui lui couvre les joues et le menton. Il soupçonne son frère mais préfère se taire pour l'instant ce qui lui pèse beaucoup et lui donne sans cesse l'air préoccupé.

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 2 ; Arcane : Indécis ; Réputation : +20/-10.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des spadassins, Milice de Cardican ; Charge : Caporal ; Gaucher ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar ; Sens aiguisés.

**Sorcellerie Glamour de sang pur (Apprenti) :** Jack O'Bannon 3 ; Anne du vent 2 ; Isaac Snaggs 3 ; L'Homme vert 2 ; Thomas 2.

**Ecole d'Escrime Donovan (Compagnon) :** Désarmer (Escrime) 4 ; Lier (Bouclier) 4 ; Faiblesses 4 ; Riposte (Escrime) 4.

**Métiers :** Courtisan 3 (Jouer 2, Politique 2, Sincérité 3) ; Erudit 4 (Droit 4, Occultisme 2) ; Guide 4 (Déplacement silencieux, Orientation citadine, Pister, Equitation, Guet-apens 3, Nager 2) ; Marin 1.

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 4 (Acrobatie 2, Pas de côté 2, Sauter 2) ; Bouclier 5 ; Escrime 4 ; Combat de rue 4.

- **Ray Blairwitch ; Assassin (Vilain) :**

Ray est le demi-frère de Sean. Le père Blairwitch était un indécrottable coureur de jupon, un homme à femme qui ne se satisfaisait pas de son épouse. Il engrossa donc nombre de servantes et de filles de joie. Ray est le produit d'une de ses unions. Lorsqu'il eut 5 ans, son père le recueillit et commença à l'élever. Il n'avait pas encore d'enfant et pensait que ce bâtard pourrait lui être utile. A la naissance de Sean, il n'abandonna pas le garçon mais le confia à des maîtres spécialisés qui devaient faire de lui une machine à tuer.

Ray a 6 ans de plus que Sean, c'est le bras armé de la famille. Il accomplit les basses besognes pour son frère et ne se pose pas de questions. C'est un combattant redoutable, formé aux arts les plus meurtriers. Il est infiniment reconnaissant au vieux Blairwitch de l'avoir sorti de sa situation et il obéit fidèlement à Sean. Au fond, Ray n'est pas un monstre, c'est juste un homme qui ne connaît rien d'autre que le milieu vicié dans lequel il a grandi.

Profil :

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache : 3 ; Arcane : Egaré ; Réputation : -30.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Entraînement nocturne ; Gaucher ; Grand ; Polyglotte : Avalonien, Vodacci ; Réflexes de combat.

**Ecole d'Escrime Andrews (Compagnon) :** Fente en avant (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 4 ; Riposte (Escrime) 5 ; Faiblesses 4.

**Ecole d'Escrime Ambrogia (Apprenti) :** Coup de pommeau 3 ; Riposte 5 ; Feinte 3 ; Faiblesses 3.

**Métiers :** Acrobat 4 (Acrobatie 3, Sauter 3) ; Courtisan 2 ; Domestique 3 ; Criminel 4 (Guet-apens 4, Crochetage 3) ; Espion 4 (Dissimulation 3) ; Marin 2.

**Entraînements :** Arc 4 ; Athlétisme 4 (Pas de côté 3) ; Couteau 3 ; Combat de rue 4 (Coup à la gorge 2) ; Equitation 2 ; Escrime 4.

- **Catherine ; Domestique (Homme de main) :**

Catherine est montagnaise. Elle fut engagée comme domestique par Sean en personne. Lors d'un des voyages en Montaigne, le jeune homme rencontra cette fille de paysans et décida de la prendre sous son aile. Elle s'est montrée une domestique très efficace et une précieuse source de renseignements à propos des Embrumes.

- **Les pensionnaires des souterrains (Monstres des ruines, Goules, Mort-vivants) :**

Toutes les créations de Sean rodent dans les souterrains de son manoir. Pour les créer, il suffit de se référer au bestiaire du guide du maître.

- ***Le Manoir de la Reine : l'œil de Carléon.***

Cette petite maison n'est pas une propriété ancestrale. Elle est dévolue au représentant des chevaliers d'Elaine. Celui-ci est chargé officiellement de porter la parole de la Reine à Cardican.

Plus officieusement, il doit garder un œil attentif sur les agissements des nobles de la ville. Sa demeure n'a donc pas le même lustre que les autres. C'est une maisonnette sur un étage située à l'entrée du chemin de la Colline. C'est le seul lieu qu'on peut atteindre sans problème d'orientation. Elle donne juste sur la sortie nord du grand parc.

Quand une affaire dépasse les compétences de la milice, c'est au chevalier d'Elaine que les nobles font appel. A ce titre, les miliciens doivent lui rendre des comptes. Lui et Margaret Crawford ont eu plusieurs accrochages à ce sujet.

- **Sir Charles Johnson ; Chevalier d'Elaine (Héros) :**

Normalement, le représentant des chevaliers d'Elaine est indépendant de la ville mais actuellement, c'est Charles Johnson, fils de la famille guerrière de Cardican, qui est chargé de veiller sur la cité. Il ne faut pas se tromper, la fidélité de Charles va à sa reine avant sa famille. Il a bu au Graal et juré sur son honneur de défendre la couronne.

Charles est sous les ordres directs de Bors MacAllister. C'est donc un excellent espion et un maître de l'information. Il a été chargé par son mentor de veiller à ce que nul ne profite des circonstances pour prendre le pouvoir en ville. A ce titre, les vendelars sont particulièrement surveillés. Charles surveille surtout Arnesen, le chef de la marine vendelare.

Charles est un beau jeune homme aux cheveux blonds. Il porte une courte barbe et se coiffe à la brosse. Ses grands yeux bleus sont une invite à l'amour et nombreuses sont les mères qui éloignent leurs filles quand il arrive dans une soirée. Charles est un séducteur et on ne compte plus les conquêtes à qui il a brisé le cœur.

*Citation : j'ai deux passions : les jolies femmes et mon pays. Quand vous voyez la beauté de la Reine, vous comprenez pourquoi je ne peux la trahir. »*

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; Arcane : Libertin ; Réputation : +48/-20.*

**Avantages :** Académie militaire ; Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Chevaliers d'Elaine, Guilde des spadassins ; Arme Sidhe : Epée ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montaginois, Vendelar (L/E) ; Réflexes de combat ; Sang Sidhe : Beauté du Diable, Cœur de pierre.

**Ecole d'Escrime Donovan (Maître) :** Désarmer (Escrime) 5 ; Faiblesses 5 ; Lier (Bouclier) 5 ; Riposte (Escrime) 5.

**Métiers :** Courtisan 4 (Cancanier 3, Jouer 3, Politique 3, Séduction 4, Sincérité 2) ; Espion 4 (Code secret 3, Interrogatoire 3) ; Marin 4 (Nager 3, Sauter 2.)

**Entraînements :** Athlétisme 4 (Acrobatie 3, Pas de côté 4) ; Bouclier 5 (Attaque 5) ; Commandement 4 (Commander 3, Galvaniser 3, Guet-apens 3) ; Equitation 4 ; Escrime 5 ; Pugilat 4.

**Epée de Damoclès :**

*Assassin (3) : Charles se pose beaucoup de questions au sujet des Blairwitch. Il connaissait bien Lydia et est très inquiet de sa disparition. Depuis, il enquête. Sean Blairwitch est bien décidé à faire taire ce gêneur.*

- ***La famille Lughen : Les marchands.***

Aaron Lughen était le propriétaire de l'auberge de Cardican quand il accompagna Crawford à la chasse. Ce petit inish teigneux était arrivé récemment en ville et la qualité de son auberge l'avait rendu très populaire. Lors du combat contre les ombres, ses talents de boxeur furent très utiles au groupe. Une fois anobli, il continua à exercer son activité et fut bientôt chargé de tout ce le commerce à Cardican.

Aujourd'hui, les Lughen sont encore les plus brillants commerçants de la ville. Toutes les négociations entreprises par la cité leur sont confiées et leur surface financière ne cesse de croître. L'essentiel de leurs activités se concentre sur l'alcool, sa fabrication et sa vente. La distillerie de la

famille est une institution et la plus grosse entreprise de Cardican. Grâce à leurs compétences, les Lughen peuvent négocier en position de force avec les représentants extérieurs à la ville. Les vendelars n'ont jamais réussi à les contrer et la famille prospère.

Les Lughen sont avaloniens mais ils ont du sang inish. A ce titre, leur caractère est légèrement différent. Ils sont plus fougueux et un peu plus rustres que leurs collègues nobles et entretiennent une correspondance assidue avec l'île d'O'Bannon. Les Lughen sont fiers, bagarreurs et colériques. Ce sont souvent d'excellents combattants mais ils se cantonnent à la bagarre. Pour eux, se servir d'une arme est une preuve de lâcheté.

Le manoir des Lughen est dans une grande clairière. Il est décoré de motifs typiquement inish et entouré par des champs de plantes étranges. On dit que c'est grâce à ces plantes que le whisky de la famille a un goût si particulier. Tous les jours, une dizaine d'employés viennent récolter les fruits afin de les apporter à la distillerie. L'intérieur du manoir est un hommage à l'alcool. Toutes les pièces comportent un petit bar et la cave personnelle de la famille regorge d'alcools rares et exceptionnels.

- **Aidan Lughen ; Patriarche de la famille (Héros) :**

A 55 ans, Aidan n'est plus un jeune homme et ne se lance plus dans les folies de sa jeunesse. Depuis qu'il a pris la direction de la famille, il a littéralement révolutionné le commerce extérieur. Grâce à un mélange d'audace et d'inventivité, il a réussi à placer ses produits à la pointe du goût Théan. Il a signé des protocoles d'accord avec les plus grands producteurs du continent et peut désormais négocier les yeux dans les yeux avec la famille Falisci ou la puissante Guilde des brasseurs Vendelars. Ces efforts ont eu un contre-coup sur sa santé, Aidan est gravement malade. Le surmenage a eu raison de sa résistance et il ne sort plus beaucoup. La mort de sa femme l'a laissé dans le plus grand dénuement et il reste à présent dans son manoir. Ses employés le respectent énormément et sont navrés de cette situation. Ils multiplient les preuves de sympathie à son égard. Cela réchauffe le cœur du vieil homme mais il est bien conscient que sa vie touche à sa fin. Il a donc confié l'essentiel des affaires familiales à sa fille aînée Maëve.

Aidan paraît avoir 20 ans de plus. Il souffre d'une grave maladie dégénérative et incurable. Il a de plus en plus de mal à marcher et reste au lit pendant de longues périodes. Il dirige toujours ses affaires d'une main de fer car il pense que c'est son dernier moyen de lutter contre la mort. Dans ses moments de solitude, il pense à son passé aventureux, quand il arpentait Théah pour apprendre avec les maîtres brasseurs du continent. Il pense que ceux-ci seraient heureux de voir le résultat et il sourit.

**Citation :** « *Ce n'est pas parce que le corps ne peut plus que la tête doit abandonner. La plus grande fierté d'un homme, c'est d'avoir toujours lutté.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 1 ; Dextérité : 1 ; Esprit : 5 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Arcane : Volontaire ; Réputation : +32.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des marchands ; Grand Buveur ; Grand maître : Distillateur ; Noble : Polyglotte : Avalonien( L/E), Eisenor (L/E), vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Relations ; Volonté indomptable ; Troqueur.

**Métiers :** Courtisan 4 (Jouer 3, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 3) ; Erudit 4 (Sciences de la nature 3) ; Espion 1 (Corruption 3) ; Herboriste 4 ; Marchand : Brasseur 5 (Distillateur 6, Aubergiste 4, Comptabilité 5, Marchandage 5, Evaluation 4, service 4) ; Malandrin 4 (Sens des affaires 3) ; Marin 2 (Nager 2.)

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 4 ; Pugilat 5.

- **Paul Lughen ; Emissaire (Héros) :**

Paul est le premier fils du patriarche et le représentant de la famille Lughen à l'étranger. Il a toujours été protégé par ses parents et n'a jamais eu à s'investir dans les affaires de la famille. A 20

ans, le jeune bagarreur fut envoyé en Inismore. Il voulait découvrir ses racines. Sur l'île verte, il fit la connaissance de Rory Finnegan et devint un de ses meilleurs élèves. A son retour, l'adolescent attardé avait laissé la place à un jeune homme décidé à aider sa famille. Son père lui confia la charge d'ambassadeur des produits Lughen sur le continent. Paul fut heureux de satisfaire Aidan et il parti donc pour la Montaigne. Là bas, il réussit à se rendre indispensable auprès des nobles. Bientôt, les commandes affluèrent et les finances de la famille explosèrent. Paul est revenu quand il a appris la maladie de son père.

A 28 ans, Paul est un homme râblé aux muscles saillants. Il n'est pas vraiment beau mais sa force suscite l'intérêt des femmes. Il accepte avec joie et profite de la vie. Depuis qu'il a appris la maladie de son père, il est beaucoup plus maussade. Il sent qu'il va bientôt devoir prendre de plus en plus de responsabilité et s'en inquiète. Heureusement que sa grande sœur est là.

**Citation :** « *L'alcool Lughen vous ravira le palais, c'est comme un incendie dans votre bouche. Ensuite, on sent la pointe de noisette et la douleur cède la place à l'extase.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Intuitif ; Réputation : +15.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des marchands ; Grand buveur ; Orateur ; Petit ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montagnois, Vendelar ; Troqueur.

**Ecole de Boxe Finnegan (Maître) :** Déplacement circulaire 5 ; Désarmer (Mains nues) 5 ; Corps à corps 5 ; Faiblesses 5.

**Métiers :** Courtisan 4 (Cancanier 3, Jouer 3, Pique-assiette 2, Séduction 3) ; Erudit 2, Galopin 3 ; Marchand : Distillateur 3 ( Brasseur 2, Aubergiste 2, Comptabilité 4, Evaluation 3, Marchandage 4) ; Malandrin 3.

**Entraînements :** Athlétisme 5 (Acrobatie 4, Nager 2) ; Lutte 5 (Casser un membre 4, Etreinte 5, Se dégager 4, Coup de tête 3) ; Pugilat 5 (Claque sur l'oreille 5, Uppercut 5) ; Equitation 3.

• **Robert ; Majordome (Homme de main) :**

Depuis qu'il est né, Robert est au service de la famille Lughen. Ce grand homme au physique sec et noueux est le majordome. C'est lui qui prend soin du patriarche et qui gère rigoureusement les comptes de la famille. Aidan lui a confié une mission de confiance et il ne compte pas trahir son maître. Il explique patiemment à Maëve, Paul et Angus les rouages de la comptabilité et considère que c'est sa dernière mission car il compte disparaître en même temps qu'Aidan. Il pense qu'il est temps que les enfants volent de leurs propres ailes.

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 2 ; Esprit 4 ; Détermination : 2 ; Panache : 2.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar.

**Métiers :** Courtisan 2 (Politique 3) ; Domestique 5 (Conduite d'attelage 3 ; Comptabilité 5, Majordome 5, Valet 5) ; Erudit 3 (Droit 4) ; Marchand : Cuisinier 4 (Evaluation 3, Marchandage 4) ; Malandrin 3 ; Médecin 3.

**Entraînements :** Armes à feu 3, Athlétisme 3 ; Couteau 3 ; Equitation 2.

- ***La famille Underwood : Les courtisans.***

Tommy Underwood était un beau jeune homme. Parmi ceux qui sauvèrent le seigneur Ellydion, c'était le favori des dames. Ses grands yeux rieurs et son visage avenant les faisaient craquer. Il fut chargé de toutes les relations extérieures de la ville.

Les Underwood sont des courtisans qui préfèrent les intrigues de la Cour au fracas des combats. La famille s'est toujours caractérisée par sa faculté à placer ses membres aux plus hautes fonctions. C'est la famille la plus nombreuse. Chacun des patriarches a toujours eu au moins quatre enfants. On dit souvent que la famille Underwood est aussi grande que les fratries castillanes. Quand les Underwood l'entendent, ils sourient.

Ils entretiennent d'excellents rapports avec la Castille et se targuent d'envoyer leurs enfants étudier dans les universités de ce pays. Ainsi, il pérennisent leur réputation d'érudition.

Les Underwood ont également une très bonne situation à la cour de Carléon, leurs filles font souvent partie de l'entourage des plus grandes Dames du pays. On trouve des membres de la famille jusqu'à Charousse ou Numa. Les Underwood n'ont aucun talent pour le maniement des armes ou la sorcellerie mais ils arrivent à influencer efficacement sur toutes les décisions grâce à leur art de l'étiquette.

Le manoir de la famille se situe juste en dessous de celui des Crawford. C'est une grande et belle demeure aux murs blancs. Un magnifique jardin parfaitement entretenu l'entoure et des fontaines rehaussent encore la splendeur des lieux. Une visite chez les Underwood est un moment de paix et de sérénité. Même s'il faut garder à l'esprit qu'une langue habile est aussi dangereuse que la plus affûtée des rapières.

- **Gary Underwood ; Patriarche de la famille (Héros) :**

Gary est le patriarche actuel de la famille. C'est un vieil homme qui va sur ses 75 ans. Ami d'enfance de Paul Crawford, il ne possède pas de sang Sidhe. Ses cheveux sont longs et blanc et son visage est creusé par les rides. Ses yeux verts pétillent d'intelligence. Avec le temps, il entend de moins en moins mais met un point d'honneur à participer aux réunions du conseil et à diriger sa maisonnée.

Ancien membre important de la cour de Meg de Fer. Il a encore le respect et l'oreille d'Elaine. Il passé plus de trente ans à Carléon où il était le secrétaire particulier de Paul. Grâce à cette position, il a pu nouer des amitiés solides qui permettent aux membres de sa famille d'obtenir des postes prestigieux.

Gary n'a aucun secret, c'est juste un vieil homme un peu sourd et nostalgique. Quand il commence parler de ses souvenirs de courtisan, la discussion a tendance à s'éterniser.

*Citation : « Vous pouvez répéter ? Je ne comprend pas bien ce que vous dites. »*

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 2 ; Esprit 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; Arcane : Charismatique ; Réputation : +45.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Ordre de la Rose et la croix (Mécène) ; Âge et sagesse ; Noble ; Domestiques ; Orateur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E), Vendelar ; Relations ; Séduisant (plus que la moyenne) ; Sens aiguisé : Vue ; Sens du spectacle.

**Métiers :** Courtisan 5 (Base et avancée) ; Erudit 4 (Droit 5, Politique 5) ; Espion 3 (Corruption 4) ; Marin 2 (Nager 1.)

**Entraînements :** Armes à feu 2 ; Athlétisme 3 ; Cavalier 2 ; Escrime 2 ; Pugilat 3.

**Epée de Damoclès :**

*Faiblesse physique : Ouïe (2) (**Nouvelle épée de Damoclès**) : Gary est sourd. Une discussion avec lui tourne souvent au monologue. D'un autre côté, il est facilement manipulable.*

- **Elisabeth Underwood ; Courtisane (Homme de main) :**

Elisabeth est une des meilleures amies de Margaret. En raison des liens d'amitié de leurs pères, les deux fillettes grandirent ensemble. A 8 ans, elles firent le serment de ne jamais se quitter et de toujours se soutenir. Lorsque Margaret est partie pour la Castille, Elisabeth respecta sa parole et décida d'attendre son retour. Elle passa ainsi son adolescence entre Cardican et Carléon où elle suivait son père dans les bals et les soirées mondaines. Elle devint ainsi une courtisane avertie et une excellente cancanière. Elle connaît tous les ragots qui agitent la ville et s'avère une source de renseignements très précieuse pour son amie.

Elisabeth est aussi une hédoniste. Elle profite de la vie et de sa jeunesse. C'est certainement pour cette raison qu'elle n'a jamais percé. Aucun noble de sexe masculin digne de ce nom n'a envie d'être rabaissé par sa femme et avec Elisabeth, c'est souvent le cas.

**Citation** : « *Venez messire, si nous profitons de cet après-midi pour passer du bon temps.* »

**Profil** :

*Gaillardise* : 2 ; *Dextérité* : 2 ; *Esprit* : 3 ; *Détermination* : 2 ; *Panache* : 4 ; *Arcane* : *Hédoniste* ; *Réputation* : +25.

**Avantages** : Accent avalonien de Camlann ; Beauté du diable ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar ; Sens aiguïté : Ouïe ; Sens du spectacle.

**Métiers** : Bateleur 4 ; Courtisane 4 (Cancanier 4 ; Politique 3 ; Jouer 3 ; Séduction 5 ; Sincérité 2.)

**Entraînements** : Athlétisme 1 (Nager 1) ; Equitation 2 ; Couteau 2.

#### - ***La Famille Cooper : les manipulateurs.***

En cheminant sur la route de la Colline, on finit par tomber sur une grille d'une taille inhabituelle, comme si le propriétaire avait voulu souligner sa puissance. Cette grille est en métal ouvragé et certainement l'œuvre d'un ferronnier talentueux car chaque moulure est travaillée avec talent. Pourtant, le malaise demeure, des traces de rouilles enlaidissent l'objet et une des charnières semble ne pas avoir été graissée depuis longtemps. Si vous vous décidez à entrer, vous vous retrouverez au milieu d'un jardin à l'abandon. Là aussi, on sent la vétusté. Les arbustes et les parterres n'ont pas reçu la visite récente d'un jardinier et les herbes folles se développent tranquillement. Le manoir donne le même sentiment. On devine que cette demeure a été magnifique mais les fissures sur la façade laissent encore apparaître un manque d'entretien. Pour résumer, tout dans ce domaine respire la richesse et le pouvoir mais il semble bien que c'était dans un passé assez lointain.

Les Cooper sont à l'image de leur domaine : ils ont eu pouvoir et puissance, mais ils les ont perdu depuis longtemps. Leur aïeul était un homme maladroit et envieux. Il suivait Crawford en espérant toucher un peu de gloire. Quand les chasseurs attaquèrent les ombres, il se cacha mais gagna quand même sa charge.

Les Cooper ont toujours cherché à diriger Cardican. C'est une véritable obsession. Ils s'occupent du commerce intérieur (en particulier tout ce qui concerne la fabrication de vêtements) mais ne se sentent bien que quand ils gouvernent la ville.

Leur période de règne coïncident avec les moments les plus noirs de Cardican. Lors de l'invasion montagnaise, ils collaborèrent avec les envahisseurs. Leur implication dans l'attaque des Vestens est soupçonnée. Les cardicaniens se méfient énormément d'eux et aucun Cooper ne peut gagner leur confiance. La lâcheté est un péché impardonnable pour les habitants de Camlann.

#### • **Allister Cooper ; Patriarche de la famille (Vilain) :**

Lâche, arrogant et grossier, le Baron Cooper ne dépareillerait pas au milieu de la cour de Charousse car il se rapproche plus d'un pique-assiette montagnais que d'un fier représentant de la noblesse des trois îles. A 35 ans, ce petit homme roux aux yeux verts souffre d'un manque criant de charisme, perpétuellement empêtré dans des costumes trop larges bien qu'il les fasse faire sur mesure. Il est dévoré d'ambition et de jalousie et prêt à tout pour rendre son prestige à sa famille. C'est le plus virulent rival de Paul au conseil et selon l'alternance, c'est lui qui assurera la régence en cas de défection du bourgmestre. Allister commence donc à imaginer des plans plus retors les uns que les autres pour rendre son influence à sa famille. Il est même allé jusqu'à nouer des contacts avec la famille Villanova afin de réaliser ses desseins. Il n'a ni la richesse ni l'envergure pour traiter avec Giovanni et ce dernier le traite comme un faire-valoir sans qu'Allister s'en rende compte. C'est ce qu'il est après tout.

**Citation** : « *Disparaissez ! Je ne vois pas pourquoi je m'abaisserai à vous parler* »

**Profil** :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 1 ; Arcane : Envieux ; Réputation : -32.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Domestiques ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Théan (L/E), Vendelar, Vodacci (L/E) ; Relation : Giovanni Villanova ; Scélérat.

**Métiers :** Courtisan 4 (Cancanier 2, Jouer 2, Politique 2, Sincérité 1) ; Erudit 3 (Droit 2) ; Espion 2 (Corruption 2, Falsification 2) ; Malandrin 2 ; Marchand 3 (Tisserand, Calligraphie, Comptabilité, Evaluation 2) ; Marin 1 (Nager 1.)

**Entraînements :** Escrime 2 ; Athlétisme 2 ; Equitation 2.

- **Dean Cooper ; Milicien (Scélérat) :**

Dean est en croisade. Il compte restaurer l'honneur de sa famille. Son entrée dans la milice est la première étape. Il compte sur ses actes pour montrer au peuple que tous les Cooper ne sont pas des arrivistes manipulateurs. Il abhorre littéralement son cousin Allister, le trouvant lâche et incapable de redonner à la famille un semblant de réputation. Pour parvenir à l'évincer, Dean doit gravir les échelons de la milice. Pour l'instant, il n'est même pas enquêteur et se contente de patrouiller dans les rues pour veiller au maintien de l'ordre. Il y met beaucoup de cœur, n'hésitant à prendre tous les risques pour se faire connaître. Margaret et Henry commencent à parler de lui mais pas pour une promotion. Ils le trouvent trop dangereux pour ses camarades et veulent s'en séparer. Si Dean l'apprenait, il voudra se venger.

A 25 ans, Dean correspond à l'image d'un milicien. Son uniforme est toujours impeccable, ses cheveux noirs sont coupés très courts et son visage est sévère. A l'affût de toute occasion de briller, il n'hésite pas à intervenir virilement dans n'importe quelle bagarre. Ses collègues le surnomment « *le danger public* » et font tout pour patrouiller avec lui.. Quand il charge une bande de malandrins, il n'a plus aucune notion de prudence ou de stratégie. Il fait tourner sa claymore et fonce. Il ne compte les morts qu'à la fin du combat.

**Citation :** (à des collègues) « *Ils sont trois fois plus que nous, Allons s'y !* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache : 3 ; Arcane : Téméraire ; Réputation : -25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des spadassins, Milice de Cardican ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Réflexes de combat ; Scélérat.

**Ecole d'Escrime MacDonald (Apprenti) :** Coup puissant 4 ; Coup de pommeau 3 ; Fente en avant 2 ; Faiblesses 2.

**Métiers :** Courtisan 2 (Jouer 3, Politique 2) ; Erudit 2 (Droit 2) ; Espion 4 (Corruption 2) ; Guide 4 (Orientation citadine, Pister, Survie, Guet-apens 2, Nager 1) ; Malandrin 4.

**Entraînements :** Armes à feu 2 ; Armes lourdes 3 (Attaque 4) ; Athlétisme 3 (Sauter 2) ; Cavalier 2 ; Combat de rue 4 (Attaque (AI) 2, Coup de pied 3, Parade (AI) 3) ; Escrime 1.

**Epée de Damoclès :**

*Obnubilé (3) : Le statut de sa famille : Dean est prêt à tout pour rendre à sa famille le statut qu'elle mérite. Contrairement à son cousin Allister, il ne compte pas sur les machinations mais préfère faire confiance à ses seules capacités.*

- **Constance Cooper ; Epouse du Patriarche (Homme de main) :**

Constance est une femme malheureuse. Elle est montagnaise, issue de la riche famille Allais de Crieux et se retrouve dans un sordide manoir au fin-fond de l'Avalon. Quand son père lui a annoncé qu'un jeune noble l'avait demandé en mariage, elle rêva. Elle se voyait à la cour de Carléon, discutant avec les plus célèbres chevaliers d'Elaine.

Hélas, le jeune homme était Allister Cooper. Il avait aperçu Constance lors d'une soirée donnée par le Duc et s'en était entiché. Bien que n'étant pas très riche, Allister avait tout de même un petit pécule et le Duc comptait bien se débarrasser de cette scandaleuse parente qui multipliait les

aventures amoureuses. Elle épousa donc Cooper. Au début, elle aima sa condition d'épouse d'un des dirigeants de Cardican, voyant en Allister le futur bourgmestre.

10 ans après, Paul est toujours en poste et Allister est de plus en plus désespéré. Constance ne supporte plus son caractère faible et multiplie les aventures avec des nobles de passage. A trente ans, elle est encore belle même si les déceptions ont marqué ses traits.

Elle a appris les événements qui secouent son pays natal et pour la première fois depuis longtemps, elle est heureuse d'être à Cardican. Elle cherche pourtant à quitter la ville et le premier aventurier à se montrer attentionné aura ses faveurs.

Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Réputation : -10*

**Avantages :** Accent montagnois du nord ; Domestiques ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montagnois (L/E), Vendelar (L/E.)

**Métiers :** Courtisan 4 (Cancanière 3, Jouer 2, Politique 3, Séduction 3, Sincérité 2) ; Courtisane 3 (Discrétion, Jenny) ; Erudite 2 (Droit 1) ; Espionne 2 (Corruption 2.)

**Entraînements :** Armes à feu 1, Couteau 1, Equitation 1.

- *La famille Davidson : Les conquérants des mers.*

Comme leur aïeul Earl, les Davidson sont des navigateurs et vivent entièrement de la mer et des bateaux. Les Davidson ont toujours fabriqué des navires et exploré les mers. Ce sont des marins émérites et des explorateurs de talents. On trouve nombre de Davidson au sein des chiens de mers. C'est surtout à cause d'eux que Cardican a sa réputation de ville de marins. Certains des plus grands capitaines avaloniens sont issus de cette famille.

Aujourd'hui, les Davidson fabriquent encore des navires et forment les équipages. Leur flottille est la plus importante de la ville puisqu'on ne compte pas moins de cinquante bateaux. Il s'agit uniquement de bateaux de pêche ou de commerce. Les Davidson fabriquent aussi des navires de guerre mais ces derniers ne stationnent pas à Cardican. La famille est aussi la créatrice de la fameuse école de navigation de Cardican. Lors de l'invasion montagnoise, les cardicaniens ont fait d'énormes progrès en navigation et en construction navale. Le patriarche de l'époque a donc créé une école pour qui transmettre ce savoir.

Les Davidson entretiennent une rivalité exacerbée avec la Guilde des marins vendelars. La famille s'oppose farouchement aux visées vendelares sur les routes de l'Ouest. Elle furent découvertes par un homme de Cardican et c'est donc aux habitants de la ville de les exploiter. Les rixes se multiplient et on a même assisté à quelques abordages entre les deux parties.

Le manoir de la famille est à son image. Il surplombe une baie attenante à la baie des brumes où sont stationnés les plus beaux navires de la famille. Le seul accès à cette baie est un chemin sinueux débutant derrière le manoir et serpentant le long de la falaise. C'est aussi dans cette petite anse que la famille décharge ses marchandises les plus précieuses. L'anse est gardée par deux canons lourds spécialement conçus. Ces armes sont récentes puisqu'ils datent de l'invasion vesten.

Au fond de l'anse se trouve une grande maison, il s'agit des locaux de l'école de navigation de la famille. Le seul moyen d'y accéder et de passer par la mer. C'est ici que les futurs capitaines viennent apprendre ce qui leur sera utile pour leur avenir.

- *L'Ecole des Navigateurs Davidson :*

Ouverte en 1600, cette école a pour but de transmettre le savoir maritime accumulé par les habitants de Cardican. C'est la famille Davidson qui a pris à son compte l'organisation des cours. La mer est un univers hostile est le but principal de l'école est d'apprendre aux futurs capitaines tout ce permettra de garantir au mieux leur sécurité, celle de leurs hommes et de leur navire. On n'apprend pas à combattre les hommes à l'école Davidson, on apprend à lutter contre les éléments. Les membres de l'école Davidson sont des marins expérimentés et des meneurs d'hommes

exceptionnels. Ils connaissent parfaitement la mer et ses dangers. Tout équipage sous leurs ordres se sent en sécurité.

Pour intégrer l'école Davidson, il faut être avalonien et originaire de la province de Camlann. Les Davidson sont fiers de leurs racines et font en sorte que Cardican conserve son avance sur le reste du pays. Un personnage débutant doit payer 30PP pour intégrer l'école. Il gagne les avantages *Charge (Aspirant)* et *Stratège*. En contrepartie, il reçoit l'épée de Damoclès *Serment* d'une valeur de 3PP qui ne lui rapportera aucun point d'expérience pour représenter la promesse des membres de l'école : ne jamais révéler les techniques enseignées. Le régime de l'école Davidson est militaire et les élèves apprennent à obéir aux ordres.

**Apprentissages de base :** Marin ; Capitaine.

**Compétences :** Construction navale ; Piloter ; Navigation ; Galvaniser.

**Apprenti :** *Les apprentis apprennent d'abord à assurer leur sécurité. Ils gagnent ainsi une augmentation gratuite par rang de maîtrise à tous les jets de la spécialisation Marin.*

**Compagnon :** *Les compagnons sont officiers. Il ne se contentent plus d'être des marins exceptionnels, ils savent mener une troupe et gagner des batailles. A ce titre, Ils remplacent leur charge par Charge (Officier) et gagne une augmentation gratuite sur tous les jets de la spécialisation capitaine. De plus, ils peuvent ajouter leur rang dans la compétence Galvaniser à tous leurs jets sur la table d'abordage. Enfin, ils peuvent sur un jet d'esprit ND 20 repérer les défaut d'un navire et ainsi, leur bateau lance (rang dans la compétence construction navale du Compagnon) des supplémentaires sur ses jets de dégâts.*

**Maître :** *les maîtres sont en osmose avec la mer, la comprenant instinctivement. Un maître ne peut rater aucun jet simple en rapport avec la mer. S'il veut mettre des augmentations, il doit faire un jet mais même en cas d'échec, ce sera un succès simple. Leurs hommes leurs vouent donc un véritable culte et un navire commandé par un maître Davidson ne se mutinera jamais. Enfin, les maîtres gagnent automatiquement l'avantage Charge (Capitaine.)*

**Notes :** *Ces bonus ne sont valables que sur un bateau. Par ailleurs certaines compétences ne bénéficie pas de ces bonus : Sauter, Corruption et Guet-apens.*

- **Sir Laurence Davidson ; Patriarche (Héros) :**

Laurence est un célèbre officier au sein de la marine avalonienne. Il n'a jamais fait parti des chiens de mer mais est celui vers qui Berek se tourne en cas de soucis. A 55 ans, Laurence est à la retraite depuis 10 ans. Il ne se sentait plus capable de commander l'impressionnante flotte de son pays. Lors de l'assaut de l'armada castillane, il a vu qu'il valait mieux laisser sa place à quelqu'un de plus jeune. Il demanda donc à la Reine l'autorisation de se retirer pour se consacrer à l'exploration. Elaine accepta difficilement mais lui donna la charge de premier explorateurs des îles Glamour. Laurence pu donc revenir à Cardican. Depuis, il prépare et mène des expéditions vers l'Ouest. Ses talents de capitaine lui permettent de recruter les meilleurs équipages et d'obtenir d'excellents résultats.

Quand il ne navigue pas, il réside dans son manoir, enseigne au sein de l'école et participe aux réunions du conseil. Laurence est encore un bel homme. Ses cheveux grisonnants et son visage tanné par le soleil lui donnent un charme viril dont il joue à merveille. Il a eu cinq enfants et tous ont des responsabilités importantes à Cardican. Laurence peut ainsi continuer à naviguer en sachant que son patrimoine est bien géré. Il espère secrètement retrouver son vieil ami Philip Gosse et finir ses jours à ses côtés. Capitaine exigeant mais juste, il proche de ses hommes, les connaît tous et passe de longs moments avec eux pour entretenir leur confiance.

**Citation :** *(Debout à la barre, en pleine tempête) « En avant mes braves !! Ce n'est qu'un petit grain, en affalant légèrement le spi, nous passerons sans encombre. »*

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; Arcane : Borné ; Réputation : +45.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Charge (Capitaine) ; Docks personnels (Cardican) ; Feintes de pirate : *Pied marin, Tir éclair, Sabre au poing, A l'abordage !* ; Noble ; Pistolet exceptionnel ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montaginois, Vendelar (L/E) ; Stratège ; Tireur d'élite.  
**Ecole d'Escrime Rogers (Maître) :** Lier ( Escrime) 5 ; Désarmer (Escrime) 5 ; Corps à Corps 5 ; Faiblesses 5.

**Ecole des Navigateurs Davidson (Maître) :** Construction navale 5 ; Piloter 5 ; Navigation 5 ; Galvaniser 5.

**Métiers :** Courtisan 2 (Jouer 3) ; Espion 5 (Corruption 4, Code secret 3, Interrogatoire 4, Sincérité 3) ; Erudit 4 (Astronomie 5) ; Marin 5 (Cartographie 4, Connaissance de la mer 4, Nager 5, Perception du temps 4, Sauter 4) ; Professeur 3.

**Entraînements :** Armes à feu 5 (Recharger 5) ; Athlétisme 5 ; Capitaine 5 (Artillerie navale 4 ; Commander 5, Guet-apens 4, Logistique 4) ; Combat de rue 4 ; Escrime 5.

**Spécial :** *Laurence est vieux.*

- **Damien Davidson ; Capitaine de navire (Héros) :**

Fils aîné de Laurence et brillant élève de l'école familiale, Damien est à présent un capitaine aguerri. Membre des chiens de mer, il passe peu de temps à Cardican, ne revenant que pour rapporter à l'école les informations qu'il a pu glanées durant ses aventures en mer. Damien a beaucoup voyagé et connaît très bien les mers au nord de l'Avalon. Il possède son propre navire mais celui-ci fait partie de la flotte des chiens de mer.

Quand Damien revient à Cardican, on le rencontre souvent sur les docks. Aimant se ressourcer dans sa ville, c'est un visiteur assidu des pubs et tavernes. Il est très apprécié même si les habitants lui reprochent souvent son départ.

A trente ans, Damien est un homme au physique banal qui ne s'exprime pleinement que sur le pont d'un bateau. Il aime affronter la mer car il n'a encore jamais perdu. Il a donc tendance à oublier les grands principes de l'école : assurer sa sécurité et celle de ses hommes.

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Téméraire ; Réputation : +25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Chiens de mer ; Charge (Lieutenant) ; Noble ; Orateur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar ; Réflexes de combat ; Relation : Jeremiah Berek ; Stratège.

**Ecole des Navigateurs Davidson (Compagnon) :** Galvaniser 4 ; Navigation 4 ; Construction navale 4 ; Piloter 4.

**Métiers :** Courtisan 2 (Jouer 3) ; Criminel 4 (Tricher 3) ; Erudit 3 (Droit 2) ; Malandrin 4 ; Marin 5 (Connaissance de la mer 3, Cartographie 3, Sauter 3, Nager 3.)

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 4 ; Capitaine 4 (Logistique 3, Corruption 2, Commander 2, Guet-apens 2, Artillerie navale 2) ; Couteau 3 ; Escrime 4 ; Pugilat 3.

**Epée de Damoclès :**

*Serment (3) : Damien a fait le serment de ne jamais révéler les secrets de l'école.*

- **William Mason ; Directeur de l'Ecole (Vilain) :**

Ancien membre de l'équipage du patriarche, il a terminé sa carrière comme officier en second sur le navire principal de la flotte Davidson. Un boulet montaginois l'a forcé à prendre sa retraite à quarante ans. Laurence lui proposa donc la direction de l'Ecole. Il avait formé William et il lui faisait confiance. William dirige l'Académie depuis 5 ans.

Ce que Laurence ignore, c'est que William ne s'est jamais remis de son handicap. Le boulet a fait de lui un infirme et il n'accepte pas son état. Il en veut au monde entier et se venge sur certains étudiants. Avec le temps, ses penchants ont tourné à la folie. Il veut briser ses élèves afin de montrer son pouvoir. Sa dernière victime lui a pourtant laissé une trace cuisante. Lisbeth était une jeune

femme originaire des Embrumes qui avait un véritable don pour la navigation. William décida de la prendre sous son aile.

Peu à peu, il éprouva de l'attraction pour elle. Il ne désirait plus seulement la former, il voulait la posséder. Un soir, il l'invita dans son bureau et tenta de la violer. Lisbeth réagit, s'empara d'un coupe-papier et le frappa au visage. Il perdit l'œil droit et une énorme cicatrice marque désormais sa joue. Au lieu de le dénoncer, la jeune femme s'enfuit et William put mettre en place une histoire d'agression. Si Lisbeth avait accepté de témoigner, s'en aurait été fini de sa carrière mais il a réussi à passer pour la victime. Depuis, il la traque pour se venger.

William est un monstre. Son visage totalement défiguré effraie la plupart des gens, il boite sur sa jambe de bois et parle d'une voix cassée. C'est pourtant un professeur compétent qui ne s'aventure plus à harceler ses étudiantes. Il préfère reporter toute sa haine sur Lisbeth.

**Citation :** « *Vous n'êtes rien jeune homme. Ne vous avisez plus jamais de me manquer de respect.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 1 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 1 ; Arcane : Cruel ; Réputation : -35.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Expression inquiétante : Laid ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montagnois ; Protecteur : Laurence Davidson ; Volonté indomptable.

**Ecole des Navigateurs Davidson (Maître) :** Galvaniser 5 ; Piloter 5 ; Navigation 5 ; Construction navale 5.

**Métiers :** Erudit 4 (Droit 4) ; Espion 4 (Corruption 4, Falsification 4, Interrogatoire 5, Sincérité 5) ; Malandrin 4 ; Marin 5 (Connaissance de la mer 3) ; Professeur 4.

**Entraînements :** Armes à feu 4 ; Athlétisme 4 (Sauter 3) ; Couteau 5 ; Capitaine de navire 5 (Guet-apens 4, Logistique 4, Commander 4, Artillerie navale 4) ; Escrime 3.

**Epées de Damoclès :**

*Vendetta (3) : William a décidé de faire payer Lisbeth. Il la traque donc dans tout Cardican. Il a même prit contact avec les racketteurs pour que ceux-ci s'occupent du problème. Inutile de préciser que les vendelars en sont très heureux.*

**Spécial :**

*Les faibles scores de William en Dextérité et en Panache s'expliquent par sa jambe de bois. De plus, comme il est borgne, il garde un dé de moins sur tous les jets en rapport avec la vue.*

#### - **La Famille Johnson : Les militaires.**

Allister Johnson était le meilleur combattant de Cardican, un véritable phénomène avec une arme dans les mains. Ses descendants sont à son image : des forces de la nature habiles dans le maniement de toute sorte d'armes.

Les Johnson sont le bras armé de Cardican et lorsque la ville lève une armée, c'est toujours un Johnson qui la commande. La famille entretient une correspondance assidue avec de grandes académies militaires et invite souvent des maîtres d'armes à lui rendre visite.

Lors des réunions du conseil, leur avis est primordial pour tout ce qui concerne la sécurité. En tant que stratèges, ils sont les plus aptes à déceler un défaut dans les défenses et inspectent souvent les protection dont disposent Cardican. En cas de problème, ils anticipent.

On compte beaucoup de Johnson dans l'armée régulière de Camlann. Le Duc Garloise apprécie leur compétence et est très fier de disposer de tels commandants. Il ne faut pas s'y tromper, les Johnson ont juré de défendre Cardican mais ils savent où vont leurs intérêts.

Le manoir est à l'image de la famille : spartiate. Ce grand édifice se rapproche plus d'une caserne que de la demeure cossue d'un noble. Le jardin dispose d'un terrain d'entraînement et d'un petit hippodrome. Les Johnson sont rudes et une visite chez eux n'est jamais agréable car ils sont les garants de valeurs dérangeantes : la guerre, le combat ou la mort.

Récemment, la famille a ouvert une petite Académie militaire dans les Champs anciens. Ce bâtiment faisait office de guilde des spadassins. On y enseigne les rudiments des écoles Robertson,

Andrews, MacDonald et Eisenfaust mais aussi des tactiques militaires mises au point durant les guerres menées par l'Avalon. Depuis que les représentants légitimes de la Guilde sont en ville, ils tentent de reprendre la main et se heurtent aux Johnson.

- **Bryan Johnson ; Patriarche de la famille (Héros) :**

Bryan est un des meilleurs combattants de Cardican et le général des armées. C'est un homme sombre et sévère qui a passé l'essentiel de son temps sur les champs de bataille. Il a participé à la guerre de la Croix en tant que mercenaire pour les armées protestataires et a beaucoup appris en Eisen, en particulier au sein de l'Académie Unabwendbar. Bryan est un véritable maître de la stratégie.

A 40 ans, Bryan est dans la force de l'âge. Les années passées en Eisen ont fermé son esprit à la plupart des émotions. Il réagit donc en militaire et s'avère un bien piètre politicien. Lors des conseils, c'est un interlocuteur très moyen aux avis sont tranchés. Parler avec lui est un moment difficile car il est froid et toise son interlocuteur avec dédain. Il n'a pas de secrets. Personne ne prend le risque de le tromper car il a tendance à réagir de manière expéditive.

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : - ; Réputation : +41.*

**Avantages :** Académie militaire ; Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Charge (Commandant dans l'Armée d'Avalon) ; Dracheneisen (dague) ; Homme de volonté ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor (L/E) ; Vue aiguisée ; Stratège.

**Ecole d'Escrime Andrews (Maître) :** Fente en avant (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Faiblesses 5.

**Ecole d'Escrime Durchetzungburg (Maître) :** Marquer (Escrime) 5 ; Mur d'acier (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Faiblesses 5.

**Ecole de Stratégie Unabwendbar (Compagnon) :** Attaque de flanc 5 ; Charge 4 ; Enveloppement 4, Réception de charge 4, Repli 3, Retranchement 2.

**Métiers :** Courtisan 2 (Politique 1) ; Erudit 4 (Droit 3) ; Marin 3 (Nager 2.)

**Entraînements :** Armes lourdes 3 ; Athlétisme 4 (Pas de côté 3, Sauter 3) ; Commandement 5 (Commander 4, Galvaniser 3, Guet-apens 4, Logistique 3) ; Couteau 4 ; Escrime 5 ; Pugilat 4.

**Epée de Damoclès :**

*Héritier de Dracheneisen (3) : Lors de la guerre de la Croix, Bryan a servi sous les ordres d'un noble eisenor. Ce dernier appartenait à une famille au statut très élevé. Alors qu'il était mourant, il a confié sa dague à Bryan en lu faisant jurer de la garder et de ne la donner qu'à son petit-fils et seulement quand celui-ci aurait atteint sa majorité. Le problème, c'est que les autres descendants du noble aimeraient bien mettre la main sur cet objet.*

- **Stella Johnson ; Spadassin (Héroïne) :**

A seulement 22 ans, la fille aînée de Bryan est déjà un combattant accompli. Dès sa naissance, son père décida d'en faire une guerrière. Elle est née en Eisen pendant la guerre de la Croix d'une mère paysanne et protestataire que son père avait recueillie suite au sac de son village. La fermière réussit à émouvoir le général et ce dernier en tomba amoureux. Il lui fit deux enfants et quand il rentra en Avalon, il ramena sa petite famille avec lui.

A la différence de son frère, Stella est presque complètement eisenore. Physiquement d'abord, elle est grande et blonde avec de larges épaules et un visage sévère. Pragmatique, elle considère la vie comme une lutte et fait preuve d'une ténacité exemplaire.

Depuis qu'elle est en âge de porter une arme, elle a disposé des meilleurs maîtres. Bryan voulait que une fille apte à se défendre dans n'importe qu'elle situation. On peut dire qu'il a réussi. Stella est capable de tuer un homme de dizaines de façons différentes. C'est une combattante qui ne

s'embarrasse pas de fioritures. Le combat doit être rapide et direct sans s'encombrer de notions aussi désuètes que le panache.

Actuellement, elle réside à Cardican où elle se remet d'une blessure reçue en Castille alors qu'elle combattait pour les montagnais. A présent qu'elle est guérie, elle compte repartir sur le continent. Son père veut la faire entrer dans la milice mais elle préfère son indépendance.

**Citation :** « *Un combat n'a pas à être beau, il doit être court. Nous ne parlons pas d'amusement, nous parlons d'affaire de mort.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache : 2 ; Arcane : Fanatique ; Réputation : +20/-20.*

**Avantages :** Académie militaire ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Grande ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor ; Réflexes de combat.

**Ecole d'Escrime Eisenfaust (Compagne) :** Coup puissant (Armes lourdes) 5 ; Désarmer (Panzerfaust) 4 ; Lier (Panzerfaust) 4 ; Faiblesses 4.

**Ecole d'Escrime MacDonald (Compagne) :** Coup puissant (Armes lourdes) 5 ; Fente en avant (Armes lourdes) 4 ; Coup de pommeau (Armes lourdes) 4 ; Faiblesses 5.

**Métiers :** Courtisan 1 ; Erudite 1 ; Chasseuse 4 (Déplacement silencieux, Pister, survie, Guet-apens 3) ; Malandrin 3 ; Marin 3 (Nager 2.)

**Entraînements :** Arbalète 4 (Recharger 3) ; Armes lourdes 5 ; Athlétisme 4 (Pas de côté 3) ; Combat de rue 4 (Attaque (AI) 3, Coup à la gorge 3, Parade (AI) 2) ; Couteau 3 ; Escrime 4 ; Panzerfaust 4 (Uppercut 3) ; Equitation 3.

- **Stanley Johnson ; Duelliste ( Homme de main ) :**

Stanley est un pur duelliste. Il a un an de moins que Stella et contrairement à sa sœur, il a érigé le panache en mode de vie. Alors que Stella ne jure que par les combats rapides et expéditifs, Stanley préfère les duels. En bon pratiquant de l'école Valroux, il fait toujours passer la manière avant le résultat. Il subit les quolibets de sa sœur mais s'avère un redoutable combattant. A 21 ans, il est déjà compagnon dans son école et devrait bientôt passer maître.

Stanley est un jeune homme au visage avenant. On peut le croire efféminé mais il est surtout délicat. Ne supportant pas la violence gratuite, il répugne à participer à tout acte de guerre. Ses duels se déroulent toujours au premier sang et il n'a jamais tué. Seul membre de la famille à aimer les jeux de courtisans, il a passé un an en Montaigne et apprécie les joutes verbales. Bien sûr, son père et sa sœur désapprouvent cette attitude.

**Citation :** « *Venez donc prendre une leçon d'escrime, vous verrez que le panache est essentiel.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 4 ; Arcane : Présomptueux ; Réputation : +25/-5.*

**Avantages :** Académie militaire ; Accent de Camlann ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Gaucher ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor, Montagnais (L/E) ; Réflexes de combat ; Sens du spectacle.

**Ecole d'Escrime Valroux (Compagnon) :** Marquer 5 ; Feinte 5 ; Double Parade 5 ; Faiblesses 4.

**Métiers :** Courtisan 4 (Cancanier 3, Jouer 4, Diplomatie 3, Séduction 3, Sincérité 3) ; Erudit 3 (Politique 4) ; Espion 3 (Corruption 2) ; Marin 2 (Nager 3.)

**Entraînements :** Athlétisme 4 (Pas de côté 4, Sauter 3) ; Couteau 4 ; Escrime 5 ; Cavalier 4.

- **Antoine Dutilleul ; Duelliste (Homme de main) :**

Antoine est le soupirant de Stella depuis qu'ils ont combattu ensemble. Il a ramené la jeune fille blessée dans sa ville natale et a veillé sur elle dans l'espoir d'attirer son attention. Antoine se félicite de cette initiative. Même si Stella se montre très froide à son égard, il a échappé aux purges de la révolution. Ne pouvant plus rentrer à Crieux, il compte bien trouver du travail à Cardican.

Il s'entend très bien avec Stanley et Bryan lui est reconnaissant d'avoir sauvé sa fille. Tout serait pour le mieux s'il n'avait pas croisé Estelle Cooper. Celle-ci est une ancienne maîtresse et elle lui en veut beaucoup de l'avoir abandonné. Si Estelle le dénonce à Bryan, s'en est fini de ses chances avec Stella. Il cherche donc un moyen de faire taire la jeune femme. Il éprouve une véritable fascination pour Stella et la considère comme sa promise même si la jeune femme lui a déjà fait comprendre brusquement qu'il ne l'intéressait. Pourtant, lorsqu'il ne la regarde pas, le regard de Stella s'attarde longuement sur lui.

A 24 ans, Antoine est un beau jeune homme aux cheveux noirs et aux yeux verts. Une fine moustache le fait paraître plus mûr mais son sourire espiègle et son comportement audacieux rappellent son âge.

**Citation :** « *Mais non, Stella n'est pas un bloc de glace, c'est juste une jeune femme qui manque de confiance en elle. Elle ne le sait pas encore mais elle sera ma femme.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 4 ; Arcane : Borné ; Réputation : 21.*

**Avantages :** Accent montagnois du Nord ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Beauté du diable ; Botte de Nevers (*s'il réussit une parade et une attaque dans la même phase, il double les dommages infligés par l'attaque*) ; Gauche ; Lame du mystère (Bonne allonge) ; Petite noblesse ; Polyglotte : Avalonien, Montagnois (L/E) ; Réflexes de combat.

**Ecole d'Escrime de la Pointe au Cœur (Compagnon) :** Ballestra 4 (Escrime) ; Désarmer 4 ; Faiblesses 4 ; Marquer 4.

*L'Ecole de la pointe au cœur est une création de Pandore d'Angre et se trouve en téléchargement libre sur le site d'[Asmodée](#) à la rubrique secrets de la septième mer.*

**Métiers :** Courtisan 3 (Cancanier 1, Jouer 2, Pique-assiette 3, séduction 2) ; Criminel 3 (Guet-apens 2, Tricher 2) ; Malandrin 2 ; Erudit 1.

**Entraînements :** Athlétisme 3 (Acrobatie 3, amortir une chute 2, Nager 2, Pas de côté 1) ; Couteau 3 ; Cavalier 3 ; Escrime 4.

**Epée de Damoclès :**

*Amour perdu (2) : Estelle Cooper : Voir son histoire.*

- **La Famille Gates : Les artistes.**

Jim Gates était un poète dont la principale activité était de composer des odes aux plus belles filles de la ville. Ce jeune homme disgracieux n'avait aucune chance de les conquérir mais quand il écrivait un poème, aucune ne pouvait résister.

Les Gates sont des artistes et des rêveurs. Incapables de tenir une épée ou un discours, ils sont pourtant indispensables à l'équilibre de la cité. Ce sont des bardes et ils font ou défont les réputations aussi facilement qu'un courtisan. Leur domaine d'influence est évidemment l'art. Théâtre, peinture, poésie, ils touchent à tout et leurs œuvres sont connues dans tous l'Avalon.

Leur manoir est une petite bâtisse plantée dans un grand jardin. Les propriétaires flânent dans les allées en imaginant leurs prochaines compositions. Une troupe comptant se produire en ville ne peut le faire que s'ils sont d'accord.

Une visite chez les Gates est toujours un moment de bonheur. En tant qu'artistes, ils sont toujours en quête de l'inspiration et peuvent s'avérer de généreux mécènes.

- **William Gates ; Patriarche (Héros) :**

William est un artiste : il est dramaturge. Ses pièces sont jouées dans tout l'Avalon mais majoritairement dans la province de Camlann. William mêle comédie et drame et ses pièces touchent beaucoup le public. Sa dernière œuvre est l'histoire du fils d'un Jarl vesten dont la mère et l'oncle ont assassiné le père. L'œuvre rencontre le succès sur tout le continent même si la Ligue marchande l'a interdite à Kirk car elle évoque trop le conflit qui agite la nation.

William est un rêveur. Il passe de longs moments à se promener dans ses jardins pour trouver l'inspiration. Membre du conseil, les séances l'ennuient. Il préfère largement lire un bon livre. Il

attend donc avec impatience que son fils atteigne la majorité afin de lui confier les missions politiques. Il pourra alors se consacrer pleinement à son œuvre. Il a entendu parler d'un jeune couple de Casigula Rosa et il compte mettre leur histoire en scène. Hélas, le jeune Alvin le déçoit de jour en jour et William sent qu'il n'est pas prêt de se passer la main.

William a 45 ans. C'est un bel homme un peu distant qui ne prend pas particulièrement soin de son corps mais dégage une aura sympathique. C'est un érudit et il passe beaucoup de temps dans la bibliothèque. Pour cette raison, il est difficile d'obtenir une entrevue avec lui. Il a des cheveux noirs assez longs, une fine moustache et des yeux noirs chargés par la fatigue. Il s'habille sobrement et a toujours un livre vierge et un crayon noir. Il n'est pas rare de le voir ouvrir son carnet et griffonner quelques répliques sans aucun rapport avec la discussion qu'il mène. Les seuls instants où il sort un peu de son monde, c'est quand un jeune artiste vient le voir de la part de l'Académie. Dans ce cas, il se montre attentif et prévenant. Il s'efforce toujours de se montrer un guide éclairé pour ceux qui lui demande de l'aide.

**Citation :** « *Je crois avoir trouvé la réplique clef de ma prochaine pièce, il faudra qu'elle soit à la fois forte et émouvante. Quelque chose comme : « être ou ne pas être » devrait rajouter de l'intensité dramatique à l'œuvre.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 5 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Inspiré ; Réputation : +36.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Bibliothèque de recherche ; Etincelle de génie : Création littéraire ; Linguiste ; Orateur ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Ussuran (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Publié ; Relations ; Rêveur.

**Métiers :** Artiste : Création littéraire 5 (Composition 4) ; Barde 4 (Diplomatie 4) ; Courtisan 4 (Jouer 3, Séduction 2) ; Erudit 5 (Occultisme 2) ; Marchand : Calligraphie 5 (Ecrivain public 4, Evaluation 4) ; Marin 1 (Nager 1) ; Professeur 4.

**Entraînements :** Armes à feu 2 ; Athlétisme 2 ; Escrime 2.

• **Alvin Gates ; futur patriarche (Homme de main) :**

Le futur maître de la famille Gates est un gamin capricieux et instable. A 14 ans, Alvin n'éprouve aucun intérêt pour l'art. Il préfère participer à des chasses à courre ou à des bals. Cet adolescent immature doit normalement prendre la direction des affaires politique de la famille dans deux ans mais il cause beaucoup de soucis à son père. William considère que son statut de noble lui donne des privilèges qu'il compte bien utiliser. Il n'a que faire des préoccupations du peuple.

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache : 1 ; Arcane : Arrogant ; Réputation : -15.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Théan (L/E) ; Scélérat.

**Métiers :** Barde 2 ; Chasseur 4 (Déplacement silencieux, Pister, Survie, Piéger) ; Courtisan 2 ; Galopin 4 ; Malandrin 1 ; Marin 1.

**Entraînements :** Arc 2 ; Athlétisme 2 (Nager 1) ; Cavalier 2 ; Couteau 2.

**Epée de Damoclès :**

*Obnubilé (2) : le pouvoir : Alvin rêve de prendre le contrôle de la famille. S'il l'apprenait son père serait heureux. Le problème, c'est que les raisons du garçon sont mauvaises. Il ne vise que le pouvoir et la richesse.*

- ***La Famille Lower : Les fermiers.***

David Lower n'avait jamais imaginer devenir noble. Lui, le petit paysan, allait devenir un des personnages clefs de la cité. Il fut chargé de l'intendance de la ville. David travaillait au sein d'une

exploitation céréalière située non loin de Cardican. Grâce à la bénédiction d'Ellydion, il prit sa direction et sa famille devint le premier producteur de blé de la province. On le vit très rarement aux réunions du conseil

Les Lower, bien que nobles, n'ont que faire de la cour et des cercles mondains. Leur chef se rend au conseil lorsqu'une affaire urgente doit être réglée. Le reste du temps, il donne procuration aux Crawford. Les deux familles sont très liées, David Lower n'était qu'un petit paysan mais avait su gagner l'amitié de Richard Crawford et les descendants de celui-ci ont toujours aidé les Lower.

Le manoir Lower n'est pas aussi impressionnant que les autres. La famille y réside peu. Ils sont dans les champs la majorité du temps. Ils ne participent plus aux récoltes mais toutes leurs propriétés sont à l'extérieur de la ville et il faut bien veiller sur le travail des employés. Le manoir n'est donc occupé que par une dizaine de personnes, des domestiques chargés d'entretenir la vénérable demeure pour la plupart. Un grand verger entoure cette dernière, c'est ici que les Lower font pousser les fleurons de leur production : les pommes de Cardican. Ces fruits délicieux ne poussent que sur la colline des nobles et se vendent à prix d'or.

Les Lower ont un caractère bien affirmé. Ces gens pratiques érigent le bon sens et la raison comme valeurs principales. En ce sens, ils sont plus proches des highlanders que des avaloniens. Pour les Lower, chaque sou gagné l'a été à la sueur de leurs fronts et ils n'aiment pas gaspiller l'argent. Quand on parle avec eux, on a l'impression de discuter avec un ussuran. Si les Lower avaient l'occasion de discuter avec les protégés de Matushka, nul doute qu'ils trouveraient de nombreux points communs.

- **Harry Lower ; Patriarche (Héros) :**

Le patriarche de la famille est un homme dans la force de l'âge. Harry a pris la tête de la famille depuis peu mais il a été chargé pendant longtemps d'administrer la plus grosse ferme céréalière de la famille. Cette expérience lui a permis d'acquérir le recul nécessaire pour gouverner. Harry est conscient que la vie des habitants de Cardican dépend de lui. Comme son aïeul, il s'acquitte de sa tâche. Il n'a rien à faire des intrigues agitant la cité car, il sait que lui et sa famille sont indispensables.

Derrière le fermier se cache un redoutable politicien. Harry est bien plus qu'un simple paysan. Dans sa jeunesse, il a étudié les écrits des plus grands philosophes et il est parfaitement au courant des astuces nécessaires pour influencer un gouvernement. Lors de sa première arrivée au conseil, ses collègues pensaient avoir une nouvelle fois affaire à un fantoche, un homme plus préoccupé par ses récoltes que par l'avenir de la cité. Ils tombèrent de haut. Harry parle peu mais toujours à bon escient. Ses prises de positions sont toujours savamment amenées et on ne compte plus les débats où il a réussi à emporter la décision par deux ou trois phrases bien senties. Très proche de Paul Crawford, Harry le soutient sans vergogne. Il n'aime ni les vendelars ni les Cooper et prend un malin plaisir à les contrer.

Harry a les cheveux blonds et un visage rougeaud. Habillé pour entretenir son image de paysan mal dégrossi et tromper ses interlocuteurs, il est parfaitement capable de soutenir une conversation philosophique ou scientifique.

**Citation :** «*Ne négligez pas les paysans, ils peuvent vous apprendre bien des choses.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : Maître de soi ; Réputation : +31.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Dur à cuire ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar ; Résistant à la douleur.

**Métiers :** Chasseur 4 (Déplacement silencieux, Piéger, Survie, Tanner) ; Courtisan 4 (Jouer 3, Diplomatie 2, Intrigant 4, Politique 5, Sincérité 4) ; Erudit 3 (Philosophie 4, Droit 3) ; Marchand : Fermier 5 (Marchandage 4, Evaluation 3, Comptabilité 3) ; Marin 3 (Nager 2.)

**Entraînements :** Arc 3 ; Armes lourdes 3 ; Athlétisme 4 (Amortir une chute 2, Roulé-boulé 3, Soulever 3) ; Couteau 3 ; Cavalier (Dressage 2, Sauter en selle 2) ; Escrime 2 ; Pugilat 3.

• **Robin Lower ; Femme de tête (Héroïne) :**

Robin est une petite femme très connue à Cardican car on prétend qu'elle est le véritable chef de famille. On l'appelle d'ailleurs « *la Matriarche*. » A 40 ans, Robin est encore une très belle femme que son caractère volontaire pousse à prendre des initiatives et à refuser la fatalité. C'est elle qui gère les affaires de la famille et elle voyage de propriété en propriété afin de veiller au bon fonctionnement. On dit que Harry ne prend aucune décision sans avoir discuter avec Robin. Les employés l'adorent et il lui sont même plus fidèles qu'au patriarche.

Robin loge au manoir des Lower. Elle s'occupe de ses deux fils et veille sur les finances. Elle a souvent affaire aux vendelars car ces derniers veulent mettre la main sur le commerce du blé. Robin a eu plusieurs prise de bec avec Joris Kuyt et elle compte bien faire regretter son ambition à ce petit parvenu. Elle n'a pas conscience qu'il pense la même chose d'elle. Même si elle le savait, ça ne changerait rien, Robin n'a pas pour habitude de s'incliner devant les hommes. Elle aime son mari mais il est hors de question qu'un homme la domine. Cette attitude extrémiste lui a déjà valu quelques déconvenues mais a aussi attiré l'attention sur elle. Les Filles de Sophie songent à l'embaucher et Maëve ni Lughen a déjà tenté une approche.

**Citation :** « *L'agriculture et la politique seraient réservées aux hommes ? En voilà une idée.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 3 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Arcane : Volontaire ; Réputation : +32.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar ; Séduisante : Plus que la moyenne ; Troqueuse ; Volonté indomptable.

**Sorcellerie Glamour de sang pur (Adepté) :** Thomas 4 ; Jack 4 ; Meg de fer 4 ; L'Homme vert 5 ; Anne du vent 4.

**Métiers :** Barde 4 (Connaissance des herbes 2) ; Domestique 4 ( Comptabilité 3, Conduite d'attelage 3) ; Erudite 4 ; Marchande : Fermière 4 (Marchandage 3) ; Malandrin 3.

**Entraînements :** Athlétisme 3 (Nager 2) ; Cavalière 2 ; Couteau 3.

**Epée de Damoclès :**

*Ennemi intime (2) : Joris Kuyt : Robin déteste foncièrement le chef de la délégation vendelare. Et celui-ci le lui rend bien. Leurs disputes sont nombreuses et tous les deux profitent de la moindre occasion pour mettre l'autre dans l'embarras. Robin aime cette guerre d'influence mais là, elle s'est peut être attaquée à un partie trop fort.*

- ***La Famille Barnes : les forestiers.***

Jack Barnes emmenait ses amis à la chasse. Le jeune homme connaissait la forêt de Cardican comme sa poche et savait où trouver les proies. Lorsque le groupe entendit les bruits du combat, c'est lui qui leurs permis d'approcher discrètement. Jack accepta son titre mais regretta vite son passé de solitaire. Il allait devoir se consacrer à de plus grands projets. Pourtant, il n'abandonna jamais complètement sa garde des forêts.

Même s'ils sont parmi les plus fervents protecteurs de la ville, la fidélité des Barnes va avant tout aux bois entourant Cardican. Ils veillent avec amour sur cette forêt et traquent impitoyablement ceux qui la souillent. On trouve de nombreux druides parmi les Barnes. Ils aiment la nature et leurs principes s'accordent avec ceux de la Foi antique mais rares sont les Barnes à atteindre un haut statut dans la confrérie. Ils sont trop pris par leurs responsabilités.

Le manoir des Barnes est sur les contreforts nord de la colline. Il dispose d'un accès facile à la forêt. Après avoir franchi la grille, il faut marcher pendant un long moment sous les frondaisons pour l'atteindre. Le manoir n'est pas dans un clairière mais en plein milieu des bois. Une fois sur place, on est frappé par l'obscurité des lieux, seul un filet de lumière tombe sur une fenêtre du

dernier étage. Les Barnes aiment cette vie. Ils ne se sentent pas à l'aise en ville et l'augmentation de la population leur fait peur. Lorsqu'ils se rendent à une réception, on sent qu'ils ne sont pas à leur place. Ils portent des vêtements fonctionnels et ne cherchent pas à se mettre en valeur. Pourtant, chacun sait qu'ils sont indispensables à l'équilibre de la cité en veillant sur les coupes de bois indispensables à la construction des bateaux et en repoussant les horreurs qui pourraient sortir des bois.

Les Barnes sont liés avec des esprits sylvestres. Comme les MacCodrum des Highlands, ils sont alliés à une race particulière de Sidhes : les Dryades. Ce sont esprits gardiens des arbres, des êtres féeriques qui vivent et meurent au rythme des saisons. Un des ancêtres de la famille aurait sauvé une dryade et depuis, les Sidhes protègent les Barnes. Il n'est pas rare que les Barnes aient du sang sidhe mais leur sang est un peu particulier.

Les dryades ne sont pas tout à fait des ombres mais elles font appel à certains des mauvais aspects du Glamour. Ça se ressent sur le pouvoir qu'elles donnent à leur alliés humains. Ainsi les Barnes sont à la limite entre l'héroïsme et les actes répréhensibles. Certains de leurs actions feraient frémir d'horreur leurs concitoyens. Ils invoquent la nécessité de sécurité mais ne sont pas toujours convaincants. A force de vivre dans l'obscurité, celle-ci déteint.

***Nouvel Avantage : Héritage de la famille Barnes (7PP) :*** *Comme les MacCodrum, les Barnes entretiennent des rapports privilégiés avec une race de Sidhes : les dryades. A ce titre, Ils jouissent d'avantages uniques de sang Sidhe : Entraînement nocturne, Sens aiguisés, Marche dans les ombres, Enfant de la terre, Expression inquiétante, Vieillesse ralenti, Immunité aux maladies, Lié à la terre, Nocturne et Vulnérabilité au sel. De plus, un Barnes lance toujours un dé de moins sur tous se jets en automne, deux en hiver, un de plus au printemps et deux en Eté. Les dryades évoluent en fonction des saisons, tout comme leurs puissance et c'est pareil pour les Barnes...*

- **Andrew Barnes ; Patriarche (Scélérat) :**

A trente-deux ans, il vient d'accéder à la fonction de Patriarche car son père a disparu en forêt. C'est souvent que les plus vieux membres de la famille disparaissent. Ils vont retrouver les dryades et entrent dans une nouvelle vie sans contacts avec les humains.

Andrew est un chasseur et aime par-dessus tout explorer les bois pour trouver de nouvelles pistes. Solitaire, il est rarement présent au conseil. En fait, il est effrayé par la quantité de responsabilités qui lui sont tombées dessus et a peur de ne pas être à la hauteur. Pourtant, il en sait beaucoup. Sur Lord Drake, l'ennemi ancestral du seigneur Ellydion, qui est de retour dans la région ou sur les racketteurs dont il a repéré le manoir. Il hésite encore à en parler.

Andrew est d'une beauté ténébreuse et inquiétante. Sa peau pâle, ses longs cheveux noirs et son visage émacié fascinent et dérangent. Il n'a pas l'habitude de parler et s'exprime par phrases courtes et définitives. S'il prend la parole, c'est à contre-cœur et il le fait sentir.

***Citation :*** « *Il y a dans les bois des menaces bien pires que de simples humains, nous sommes ceux qui luttent contre ces dangers. Et dans ce genre de lutte, tous les moyens sont bon* »

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 5 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Impassible ; Réputation : +10/-25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Affinité animale ; Archer précis ; **Héritage de la famille Barnes** ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Réflexes de combat.

**Ecole d'Archer Robin des bois (Maître) :** Désarmer (Arc) 5 ; Faiblesses 5 ; Marquer (Arc) 5 ; Tir en cloche 5.

**Métiers :** Barde 2 (Connaissance des Sidhes 4, Connaissance des herbes 4) ; Chasseur 5 (Dressage 4, Guet-apens 5) ; Courtisan 1 ; Herboriste 4 ( Composé 3, Poison 3.)

**Entraînements :** Arc 5 (Tir monté 3, Tir instinctif 5) ; Athlétisme 4 (Acrobatie 3, Amortir une chute 4, Endurance 3, Roulé-boulé 2, Sauter 3) ; Couteau 4 ; Equitation 3 ; Escrime 3.

## **Epée de Damoclès :**

*Amant Sidhe (3) : Andrew est amoureux d'une belle Dame de la cour de lumière. Si les dryades venaient à l'apprendre, la famille aurait quelques problèmes.*

### • **John Barnes ; Druide (Homme de main) :**

Le petit frère d'Andrew est un élève de Douglas O'Callaghan. John aime passionnément les forêts mais contrairement à son frère, il a pu choisir sa voie et c'est donc tourner vers la Foi antique. Selon l'opinion publique, John doit être le patriarche de la famille car il est moins sombre que son frère et s'exprime mieux. Bien qu'étant doté du sang de la famille, John est beaucoup plus au fait de la politique. On le voit souvent à Cardican car il rend visite à Ada. Il considère la vieille herboriste comme sa grand-mère et elle aime parler avec ce beau jeune homme.

A 20 ans, John est un homme calme qui parle assez peu mais toujours à bon-escient. Il est mal à l'aise en société mais arrive à vaincre sa timidité pour venir parler aux gens. A ce titre, il est au courant des nombreuses affaires qui agitent la ville. Pour certains, il serait même un bourgmestre tout à fait convaincant en cas d'indisponibilité de Paul. John ne s'occupe pas de ça, il préfère méditer dans les cercles de pierre et poursuivre ses recherches. C'est l'avantage du troisième fils, il a toujours moins de responsabilités que ses frères.

**Citation :** « *Il faut savoir écouter. Les gens comme la nature. On en apprend tous les jours.* »

#### Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Réputation : +20.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Beauté du diable ; **Héritage de la famille Barnes** ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Théan (L/E), Volonté indomptable.

**Ecole des Druides (Apprenti) :** Lune 5 ; Printemps 3 ; Été 4 ; Automne 2 ; Hiver 1.

**Métiers :** Barde 4 (Connaissance des Sidhes 3, Connaissance des herbes 4, Diplomatie 4, Enigmes 4) ; Chasseur 4 (Guet-apens 3) ; Courtisan 2 ; Herboriste 3 (Composée 2, Poison 3)

**Entraînements :** Arc 2 ; Athlétisme 3 ; Couteau 3 ; Escrime 1 ; Equitation 2.

### • **Luther Barnes ; Chasseur (Vilain) :**

Luther est la preuve de l'influence néfaste du sang des Dryades. Littéralement possédé par le pouvoir de son sang, il laisse de plus en plus libre court à ses pulsions. Il est la face cachée de la famille Barnes. Celui dont personne n'ose parler car il est passé du mauvais côté.

Comme ses deux frères, Luther est né avec le sang des dryades. Mais au contraire de John et Andrew, il s'est servi de ses pouvoirs pour accomplir des actes impardonnables. Il fut donc banni par le patriarche et erre dans la forêt. Il a rencontré Lord Drake et s'est mis au service de l'Unseelie. Drake ne pouvait espérer un allié aussi précieux. Luther connaît parfaitement Cardican et n'aucun état d'âme à utiliser ses pouvoirs. Traqué par son frère, il attend avec impatience la confrontation.

A 27 ans, Luther est une force de la nature. Grâce à son pacte avec le seigneur noir, il a considérablement développé ses pouvoirs physique. C'est un psychopathe qui hante la forêt de Cardican et exécute ceux qu'il rencontre. Nul n'a vu son visage car il porte toujours un masque noir. Luther est attiré par le mal et essaiera toujours de s'associer aux projets maléfiques. Grâce à Lord Drake, il a pris connaissance des projets de Sean Blairwitch et compte bien lui proposer son aide.

**Citation :** « *Nous possédons un pouvoir millénaire, il serait dommage de ne pas s'en servir.* »

#### Profil :

*Gaillardise : 5 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 2 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : Fanatique ; Réputation : -50.*

**Avantages :** Allié Sidhe : Lord Drake ; Grand ; **Héritage de la famille Barnes** ; Gaucher ; Noble (déchu) ; Polyglotte : Avalonien ; Réflexes de combat ; Résistant à la douleur.

**Ecole d'Escrime MacDonald (Maître) :** Coup puissant 5 ; Coup de pommeau 5 ; Fente en avant 5 ; Faiblesses 5.

**Métiers :** Barde 1 (Connaissance des Sidhes 2) ; Chasseur 5 (Guet-apens 5) ; Malandrin 4.

**Entraînements :** Arc 4 ; Armes lourdes 5 ; Athlétisme 5 (Acrobatie 4, Amortir une chute 4, Endurance 4, Sauter 4 ; Soulever 4) ; Combat de rue 5 (Coup à la gorge 4) ; Equitation 3.

**Epées de Damoclès :**

*Ennemi intime (3) : Andrew Barnes : Le patriarche a juré de faire disparaître cette engeance. Les deux frères se haïssent et leur affrontement pourrait tourner au massacre.*

*Rivalité (3) : Devil : Luther veut être le plus infâme vilain d'Avalon. La présence de Devil est un problème. Luther rivalise donc de cruauté avec les racketteurs.*

- **Le manoir des Druides :**

Au détour d'un lacet, on peut tomber sur une grille recouverte de lierre. Derrière s'étend un gigantesque pré d'herbe verte avec au centre, un magnifique cercle de pierre. A Cardican, on prétend que ce cercle existait avant même la fondation de la ville et que ce jardin était jadis relié au grand parc. C'est un lieu de paix et de repos où tous peuvent venir se recueillir. Les animaux semblent d'ailleurs moins farouches ici. Des renards et des lièvres se croisent sur les pelouses tandis que de magnifiques cerfs viennent tourner autour du cercle. Quand la lune est pleine, de mystérieuses cérémonies s'y déroulent. Tout n'est que légende mais il est rassurant d'y croire un peu.

Au fond du jardin, presque dans les bois, on trouve une petite maison. Un filet de fumée s'échappe en permanence de la cheminée. C'est ici que l'Omladh de la province de Camlann réside. L'ordre des druides est très secret. Chaque province dispose d'un maître qui enseigne à tous ses habitants. Le refuge de Cardican date des premiers temps de la civilisation. Quand les hommes n'étaient qu'une petite centaine de pêcheurs vivant au bord de la baie des brumes. Avec le temps, le hameau est devenu une ville mais le manoir des druides est resté à la même place, dispensant aides et conseils aux gens dans le besoin.

Aujourd'hui encore, c'est un lieu chargé de mystères et de légendes. Les mythes de l'Avalon sont transmis ici selon la tradition orale de l'Ordre druidique. Chacun peut venir demander conseil mais les mises en garde sont nombreuses : il ne fait pas bon mécontenter les druides car leurs punitions peuvent être terribles.

• **Douglas O'Callaghan ; Omladh de Cardican (Héros) :**

Comme ses huit collègues de haut rang, Douglas est un saint homme. C'est aussi une véritable mine d'informations sur les légendes du pays. Nombreux sont ceux qui pensent qu'il devrait être Garant des légendes. Douglas ne s'occupe plus de ces affaires politiques. A 65 ans, il a passé l'âge de s'intéresser à des choses aussi banales, préférant méditer dans le cercle de pierre, composer des balades à la gloire des héros d'antan ou se rendre aux réunions de l'Ordre dans la province de Gaavane. A ce titre, les dernières allégations de Derwyddon l'ont plongé dans le doute. Le vieux druide est de plus en plus intrigué par le conseiller de la reine.

Douglas est un homme excentrique et mystérieux. Malgré son âge, il est toujours capable de réfléchir et de moucher vertement quiconque lui manque de respect. C'est un homme de grande taille à la musculature imposante et il se déplace toujours avec un lourd bâton de frêne et son luth sur l'épaule. Il se rend quelquefois aux réunions du conseil et calme les ardeurs de ses collègues. Ceux qui voudraient lui poser des questions seront peut être étonnés. Il répond toujours par une autre question et laisse ses interlocuteurs trouver la réponse eux même.

**Citation :** « *Que voulez vous savoir ? Etes vous sur de ne pas déjà le savoir ? La plupart des réponses à nos questions se trouvent en nous.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 5 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; Arcane : Perspicace ; Réputation : +65/-10.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Affinité animale ; Entraînement nocturne ; Grand ; Polyglotte : Avalonien ; Oreille musicale ; Os sensibles ; Volonté indomptable.

**Ecole des Druides (Maître) :** Printemps 5 ; Été 5 ; Automne 5 ; Hiver 5 ; Lune 5.

**Métiers :** Barde 5 (Connaissance des herbes 5, Connaissance des Sidhes 5, Diplomatie 5, Enigmes 5) ; Bateleur 5 (Mémoire 5, Narrer 5) ; Chasseur 5 (Déplacement silencieux, Pister, Survie, Piéger, Tanner, Pêche, Dressage, Guet-apens) ; Herboriste 4 (Composée 4, Poison 4) ; Médecin 4 (Chirurgie 4, Vétérinaire 5) ; Marin 4.

**Entraînements :** Arc 3 ; Armes d'hast 4 ; Athlétisme 4 (Nager 3) ; Cavalier 4 ; Pugilat 4.

**Spécial :** *Douglas est âgé.*

### **b) L'île aux héros :**

Cette petite île située en plein milieu de la Baie des brumes est perpétuellement battue par les vents et il est impossible d'y installer une construction. La seule chose qu'on trouve, c'est le grand cimetière des héros et la bibliothèque. C'est ici que sont enterrés tous les grands personnages de la ville. Ils peuvent ainsi veiller sur leur cité tout en surveillant la mer. Les premiers à avoir été inhumés ici sont les cinq compagnons de Richard Crawford. Bien qu'on ait oublié leurs noms, leurs tombes sont entretenues avec soin par le Garant des légendes.

Cette fonction honorifique est détenue par un noble de la ville. Il est chargé de veiller sur ses frères morts et a aussi la garde de la bibliothèque, une petite annexe renfermant les écrits les plus précieux de la ville. Une garnison de cinq miliciens l'assiste dans sa tâche.

L'île aux héros a plus une valeur symbolique que véritablement stratégique. Lorsque les montagnois envahirent la ville, ils ne se préoccupèrent absolument pas de ce bout de rocher battu par les vents. L'île servit donc de base à la résistance. Seuls les habitants de Cardican parvenaient à se diriger correctement dans le dédale de récifs. C'est une autre raison qui pousse les habitants à respecter l'île.

Enfin, non loin de l'île, il y a la grande fosse de Cardican. Cet abyme descend à plus de 5000 mètres de profondeur et personne n'a jamais vu le fond. Aucun moyen technologique n'est assez performant pour aller voir.

Et il ne vaut mieux pas car ici se terrent certaines des créatures bannies par le seigneur Ellydion. Ces syrnyths aquatiques survivent comme ils peuvent et préparent leur revanche. Un premier émissaire est sorti récemment. Une horreur sans nom (un Kraken.) Elle erre dans la fosse en préparant le retour de ses anciens maîtres.

### **c) Les Embrumes :**

Ce quartier est l'enclave coincée entre les deux collines de Cardican : la colline des nobles et la colline du phare. Les courants marins et la topographie des lieux plongent le quartier dans un brouillard humide et opaque. Le climat y est bien pire que n'importe où dans la ville.

Les Embrumes constituent un des plus vieux quartiers de Cardican. Aux origines, c'est là que vivaient les nécessiteux. A cause du climat particulier, les gens un peu fortunés se sont toujours débrouillés pour l'éviter. Ils préférèrent élire domicile dans le quartier plus confortable des Champs anciens. Les Embrumes sont un enchevêtrement de ruelles et de venelles à la propreté douteuse. C'est là que s'entasse la lie de la société cardicanienne : Jennys, Malandrins, Manouvriers et autres gens peu recommandables. Les bandes de gosses des rues arpentent le quartier à la recherche d'un petit boulot. Si le Glamour est puissant à Cardican, il semble avoir oublié les Embrumes. Même si le crime n'est pas fréquent dans cette ville, la misère existe, c'est un des revers de son nouveau statut. Les écarts se creusent entre les différentes couches de la population.

Pourtant, malgré leur dénuement, les « embrumés » font preuve d'une volonté et d'un optimisme peu communs. Aucun d'eux ne veut quitter ce quartier. Tout le monde se connaît et il constitue un abri fabuleux pour les criminels. Malgré quelques visites de la milice, les malandrins y sont tranquilles.

Le quartier compte quelques lieux notables comme le vieux cimetière, la Chapelle Saint George et les Maisons de Jennys.

Dans le quartier des Embrumes, il existe peu de traditions. La seule règle est « *tait toi donc avant qu'on te fasse taire.* » Les gens règlent leurs affaires entre eux et n'ont ni le besoin ni l'envie que ça change.

- **Le Jeu :**

Les jeux de cartes sont une institution en Avalon. Canasta, Black-jack, Gin, Poker ou Whist sont des standards des cercles de jeu du pays. Même si, comme sa sœur, Elaine désapprouve cette pratique, elle ne peut empêcher ses sujets de s'y adonner. Pendant longtemps, ces jeux constituaient une distraction pour la Noblesse mais les enjeux ont augmenté sous l'impulsion des guildes marchandes. L'Avalon est en train de devenir une grande puissance économique mais elle n'a pas encore les moyens suffisants pour lutter efficacement contre l'influence de ses deux puissants rivaux : Le Vendel et la Vodacce.

Cardican est, avec Charousse, Kirk ou Dionna, un des principaux centres du continent. Les joueurs professionnels affluent et on prête même à Paul l'intention de créer un casino officiel afin de mieux contrôler cet argent qui circule.

• **Axel Borg « The Gambler » ; Joueur professionnel (Scélérat) :**

Axel est le fils d'un marchand et d'une tisserande. Ce jeune homme de 25 ans est un véritable vendelar. Il n'a jamais été confronté à la crise de sa Nation et ne croit pas aux runes vivantes et autres « *idioties vestens.* » Pour autant, il n'est pas véritablement protestataire. Le seul dieu qu'Axel vénère, c'est le grand Tordu : l'Argent sous toutes ses formes. Axel est un joueur invétéré, il combine tout ce qui fait gagner : des nerfs d'acier, de l'argent à profusion et une chance insolente. Ça fait cinq ans qu'il écume les cercles de jeu théans et il a amassé des sommes considérables qui lui permettent de choisir ses adversaires.

Axel possède aussi deux qualités inhabituelles. C'est d'abord un tireur exceptionnel, un membre émérite de la toute nouvelle école Rasmussen. C'est aussi un bluffeur fabuleux, un magicien du visage. Personne n'arrive à distinguer une émotion sur ses traits et ça lui a valu de nombreuses victoires avec des jeux inférieurs en valeur.

Avec ses cheveux noirs coupés courts, ses yeux bleus et son corps élancé, Axel plait beaucoup aux femmes et, en bon hédoniste, il en profite largement. C'est un flambeur, un hâbleur et certains disent que sa morgue est de l'arrogance. Axel s'en fiche, il est jeune, riche et audacieux, a des ennemis et des débiteurs partout mais ses capacités lui permettent de se sortir de quasiment toutes les situations.

A Cardican, il loge dans un bouge miteux des Embrumes. Il sait sa tête mise à prix par des malandrins de Canguine et il préfère ne pas trop se montrer. Pourtant, les enjeux misés à Cardican sont si énormes qu'il ne peut se permettre de quitter la ville.

**Citation :** (au milieu d'une bagarre) « *Mes amis, ne laissons pas nos émotions personnelles nuirent à la qualité du jeu.* »

**Profil :**

*Gaillardise 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : Téméraire ; Réputation : -25/+12.*

**Avantages :** Accent Vendelar ; Appartenance : Guilde des marchands Vendelars ; Grand Buveur ; Pistolet exceptionnel (une paire) ; Polyglotte : Avalonien, Eisenor, Montaginois, Vendelar (L/E), Vodacci ; Réflexes de combat ; Scélérat ; Séduisant (+) ; Tireur d'élite ; Visage inexpressif (Nouvel avantage : voir au chapitre 4.)

**Ecole de Tir Rasmussen (Maître) :** Coup de pommeau 5 ; Faiblesses 5 ; Recharger 5 ; Tir d'adresse 5.

**Métiers :** Courtisan 4 (Diplomatie 3 ; Jouer 5 ; Pique-assiette 4 ; Séduction 4 ; Sincérité 5) ; Bateleur 2 (Eloquence 4, Danse 4, Comportementalisme 5) ; Criminel 3 (Parier 5, Guet-apens 2, Prestidigitation 5, Tricher 5) ; Espion 3 (Code secret 2, Dissimulation 3) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 3, Débrouillardise 2, Sens des affaires 1) ; Marchand 2 (Tisserand, Evaluation 2.)

**Entraînements :** Armes à feu 6 ; Athlétisme 4 (Nager 2, Roulé-boulé 2, Sauter 1) ; Cavalier 2 ; Combat de rue 4 ( Coup aux yeux, Attaque/Parade (AI) 3) ; Couteau 2.

**Epées de Damoclès :**

*Obligation (3) : A l'égard de l'Ecole Rasmussen.*

*Romance (2) : Avec Cécilia (voir la description de cette dernière.)*

- **Cécilia ; Courtisane (Scélérate) :**

Le prince Vestini a entamé une véritable guerre commerciale avec les Vendelars, un conflit où tous les coups sont permis. Le contrôle des cercles de jeu est devenu un élément capital dans cette lutte. Grâce aux casinos, les Vendelars font fructifier leur monnaie, blanchissent leur argent sale et peuvent faire chanter de puissants nobles. Marco a compris la dimension du problème et a donc mis en place une riposte fondée sur son meilleur atout : ses courtisanes.

Cécilia est entrée très jeune dans la Scuola Vestini. Elle fit rapidement preuve de talents étonnants en particulier pour décrypter le comportement des gens. Elle se forgea rapidement une solide réputation autour des tables de jeu du pays car nul n'arrivait à la duper et le prince lui-même subit une lourde défaite face à elle. Il avait trouvé son atout maître.

Marco convoqua Cécilia et lui exposa tous les détails de son plan et la place qu'il comptait lui donner. Cécilia fut enthousiasmée par cette idée, d'autant que le prince lui octroyait des crédits quasi illimités pour mener ses missions. La courtisane passa ainsi rapidement du statut de petite courtisane à la confidente d'un des hommes les plus puissants du pays. Certaines rumeurs courent sur la relation loin d'être platonique qu'entreprendrait Cécilia avec son prince mais nul élément n'est venu étayer cette histoire.

Cécilia voyagea de ville en ville et endigua nombre de projets vendelars grâce à ses talents. C'est à Charousse qu'elle rencontra Axel Borg pour la première fois. Le jeune homme travaillait pour les vendelars et devait mettre à genou un puissant général montagnois. Cécilia s'immisça dans la partie et contrecarra toutes les stratégies du Gambler. Axel était sidéré, jamais il n'avait rencontré un adversaire de cette valeur. Ils jouèrent sans discontinuer pendant deux jours et deux nuits. Mutuellement fascinés l'un par l'autre et s'efforçant de comprendre leur adversaire, ils finirent par passer la troisième nuit à philosopher sur les meilleurs stratagèmes et sur le conflit entre leurs deux nations.

Quand Axel a dû quitter Charousse pour Cardican, lui et Cécilia avaient passé deux semaines de rêve. Jamais la jeune femme n'avouera qu'elle est totalement amoureuse d'un vendelar mais il s'avéra que sans Axel, la vie à Charousse était nettement moins intéressante. Cécilia parla de Cardican à son Prince et ce dernier a reconnu l'importance stratégique de la cité portuaire. Il dépêcha donc Cécilia sur place. Celle-ci a réussi à cacher l'existence d'Axel à Vestini car elle subodore que si ce dernier l'apprenait, les jours d'Axel seraient comptés. Marco s'en doute mais il a tant d'estime pour sa courtisane qu'il lui passe ce petit caprice.

Une fois à Cardican, Cécilia s'installa à l'Ambassade vodacci. L'ambiance viciée finit par lui être insupportable. Elle apprit qu'Axel logeait dans les Embrumes et loua alors un appartement dans ce quartier. Les deux jeunes gens se retrouvèrent et recommencèrent leurs discussions et leurs parties enflammées. Aucun ne triche avec l'autre, ils respectent et n'en ont aucune envie. Ils ont tous les deux une mission et c'est un frein considérable à leurs tentations. Il sont indubitablement faits l'un pour l'autre mais le contexte politique et leurs rôles respectifs dans celui-ci empêchent cette romance d'aboutir.

Cécilia est une délicieuse jeune femme de 25 ans, très belle (évidemment) avec son visage aux traits doux, ses grands yeux noirs et ses cheveux châains coupés au carré. C'est une experte en

séduction. Son histoire avec Axel occupe son esprit en permanence et l'empêche de se concentrer au point que récemment, elle a perdu une grosse somme contre un adversaire incompetent. Elle se demande comment s'en sortir.

**Citation** : « *je vois que vous essayez de me mentir, ne tentez pas, c'est perdu d'avance.* »

**Profil** :

*Gaillardise* : 2 ; *Dextérité* : 2 ; *Esprit* : 4 ; *Détermination* : 4 ; *Panache* : 4 ; *Arcane* : *Psychologue* ; *Réputation* : -35/+25.

**Avantages** : Accent Vodacci de la Mantua ; Araignée dressée : Marque de porte ; Beauté du diable ; Petite ; Polyglotte : Avalonien, Castillan, Montagnois, Vodacci (L/E) ; Protecteur (Marco Edorado Vestini) ; Scarovese (rang 2) ; Séduisante(Eblouissante) ; Valet vodacci.

**Ecole de Courtisane Vestini (Compagne)** : Comportementalisme 6 ; Séduction 5 ; Déplacement silencieux 4 ; Poésie 4.

**Ecole d'Escrime Cappuntina (Apprentie)** : Epingler 2 ; Faiblesses 1 ; Lancer (Couteau) 4 ; Tir d'adresse 2.

**Métiers** : Bateleur 4 (Déguisement 2) ; Courtisan 4 (Jouer 5 ; Sincérité 4) ; Courtisane 4 (Discrétion, Jenny ; Dissimulation, Poison 2) ; Criminel 4 (Tricher 3, Crochetage 2) ; Erudite 2 ; Espionne 4 (Corruption 2) ; Faussaire 3 (Code secret 2) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 3.)

**Entraînements** : Athlétisme 2 ; Couteau 3.

**Epée de Damoclès** : *Romance (2) : Avec Axel Borg (cf. les amorces de Scénario.)*

**Note** : *L'école des courtisanes Vestini est une autre création non officielle de Fablyrr et Pandore. On peut la trouver sur le site [Cendres de Sphinx](#) ou leurs demandé des précisions sur le site [Parlons jdr](#). Encore merci à eux.*

- **Pipo Valet (Homme de main)** :

Pipo est le garde du corps de Cécilia. Secrètement amoureux d'elle, il voit d'un très mauvais œil sa relation avec Axel. Pipo cherche un moyen pour séparer les deux jeunes gens.

**Profil** :

*Gaillardise* : 2 ; *Dextérité* : 3 ; *Esprit* : 3 ; *Détermination* : 1 ; *Panache* : 3.

**Avantages** : Appartenance : Guilde des spadassins ; Gaucher ; Réflexes de combat.

**Ecole d'Escrime Ambrogia (Compagnon)** : Coup de pommeau 4 ; Faiblesses 4 ; Feinte 4 ; Riposte 4.

**Compétences** : Domestique 3 ; Criminel 3 (bases et avancées) ; Athlète 3 ; Combat de rue 3 (bases et avancées) ; Couteau 3 ; Escrime 3 ; Malandrin 2 (Bas-fonds 3.)

- ***Le vol*** :

Le vol est une autre solution pour amasser de l'argent. Le Glamour ne le désapprouve pas, il punit juste ceux qui manquent d'audace ou de talent. Les voleurs sont nombreux dans les Embrumes : pickpockets, cambrioleurs, escrocs, rogneurs de monnaie, tous les moyens sont bons pour faire des bénéfices. Un étranger se rendant dans le quartier aura sûrement maille à partir avec les membres de la très officieuse Guilde des voleurs. Le quartier général de cette dernière serait une grande maison située sur les contreforts de la colline du phare. Cet ancien orphelinat servirait de refuge à tous les malandrins du coin grâce à son système de passages secrets et de sorties dissimulées. On prétend qu'un Roi des voleurs règne sur les Embrumes. Une légende urbaine protégeant les faibles et veillant à ce qu'aucune exaction grave ne soit commise. Même les miliciens croient cette histoire.

- **Harry Rockwood Cambrioleur (Héros)**:

Harry est un voleur audacieux. On peut même considérer qu'il est le symbole de cette caste. Il a grandi dans les rues des Embrumes et a très vite appris à contourner la loi pour améliorer le quotidien. A la différence de ses collègues, il met un point d'honneur à signer ses exploits.

Fils illégitime d'un Blairwitch, Harry a hérité de quelques dons de Glamour qu'il a petit à petit développé. Au fil de ses exploits, il est devenu une légende : insaisissable, audacieux et irrévérencieux. Il fut contacté par la Guilde de la Libération, une mystérieuse société secrète regroupant les plus grands cambrioleurs de Théah. Il s'est alors spécialisé dans les coups réputés impossibles, cambriolant les manoirs des nobles, n'emportant qu'un seul objet et revenant une fois que la sécurité a été renforcée pour dérober un nouvel objet.

Pourtant, son dernier hold-up l'a mis dans une situation délicate. Quelque chose a mal tourné. Il avait décidé d'un coup chez les Blairwitch. Tout s'est bien déroulé jusqu'à ce qu'il se rende dans les sous-sols du manoir. Ce qu'il a vu l'empêche de dormir : l'horreur absolue. Les Blairwitch adorent Légion et sont allés très loin dans leurs rituels occultes. La pauvre jeune fille qu'il a vu se faire manipuler a du souffrir milles morts avant de devenir cette créature abominable. Harry hésite sur ce qu'il doit faire. Il ne sait pas si la cour secrète des Rilasciare fera confiance à un magicien et il n'a aucune envie de s'en charger lui-même.

Il ignore que les Blairwitch ont d'autres moyens que de simples gardes pour surveiller leur manoir. Les dons d'Harry ont empêché les mystérieux veilleurs de le reconnaître mais Sean Blairwitch sait qu'un intrus a assisté à la torture de Lydia. Il le recherche activement...

Harry va sur ses trente ans, ses traits juvéniles s'aguerrissent peu à peu et les premiers cheveux blancs apparaissent au milieu de son imposante crinière brune. Ses yeux ne pétillent plus autant qu'avant. Ce qu'il a vu dans les souterrains semble lui avoir ôté sa jeunesse et son insouciance. Le jeune homme enjoué est devenu cynique. Les jennys se s'interrogent. Harry est un de leurs clients préférés et Teresa Winter, la patronne de l'Auberge des milles plaisirs, est très inquiète. Toutes ont cependant appris à ne pas poser de questions, en particulier aux clients des Embrumes. Le vieil adage local est de mise parmi les jeunes femmes. Nul doute que si Harry trouvait une ou des personnes à qui parler, il n'hésiterait pas. Il est même en train de réfléchir pour en toucher un mot à sa victime préférée : Margaret Crawford. C'est dire !!!!

**Citation :** « *Cet objet vous appartient messire, vous l'aviez laissé tomber. Ha bon ? Il était dans votre coffre ? Quelle chance que je sois passer par-là!!* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 4 ; Arcane : Curieux ; Réputation : -5 /+30 (+60 en tenue.)*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Rilasciare (Guilde de la Libération) ; Centre de gravité ; Entraînement nocturne ; Manteau de Uppman (Rossignol) ; Polyglotte : Avalonien, Castillan ; Sens aiguisé : vue.

**Sorcellerie Glamour ½ sang (Apprenti) :** Sombrecape 4 ; Jack 2 ; Jack O'Bannon 2 ; Saint Rogers 1 ; Le Chevalier de pierre 1.

**Métiers :** Acrobate 4 (Acrobatie 4, Amortir une chute 4, Contorsion 4, Roulé-boulé 4, Sauter 4) ; Criminel 4 (Guet-apens 3, Crochetage 4) ; Galopin 4 (Dissimulation 3, Pickpocket 4) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 3) ; Marchand 3 (Joaillier, Evaluation) ; Receleur 3

**Entraînements :** Athlète 4 (Nager 2) ; Combat de rue 3 ; Couteau 3 ; Armes à feu 3.

**Epée de Damoclès :**

*Pourchassé (3) : Sean Blairwitch n'aime pas savoir que quelqu'un a été témoin de ce qu'il fait. Il cherche donc à supprimer ce gêneur. Et tous les moyens sont bons...*

• **Le Roi des Voleurs (Héros) :**

Le Roi est un personnage mythique de Cardican, une des légendes qui ont forgées sa réputation. Débutée voilà 80 ans, la légende a pris son essor quand Paul est arrivé au pouvoir.

Alors que Paul devenait bourgmestre, un curieux message fut retrouvé cloué sur la porte du manoir familial. Dans une écriture magnifique, on pouvait lire : « *tu te considères comme le roi et le maître mais sache que cette cité est déjà gouvernée par un tel homme, il ne tient qu'à toi que*

*celui-ci t'adoube.* » Paul, intrigué par cette missive, s'est toujours efforcé de se comporter honorablement.

Bientôt, les voleurs de la ville commencèrent à recevoir de curieux ultimatums. Un mystérieux roi leur proposait une alternative : s'allier avec lui ou s'exiler. Ceux qui refusèrent virent bientôt leurs affaires péricliter. A cause d'un étrange arlequin qui semblait connaître leurs projets avant eux. Bientôt, tout ce que la ville comptait de malandrins se rallia à la bannière de ce souverain. La vague de crime qui avait suivi l'invasion Vesten fut stoppée net. Paul apprécia le geste et tenta à plusieurs reprises de rencontrer son mystérieux allié. Ce dernier s'esquiva à chaque fois. Le roi se contentait de laisser des messages sibyllins du style : « *je suis enchanté de ta gestion, mais n'oublie pas ce que tu me dois mon frère.* » Paul prit cette boutade pour une taquinerie supplémentaire du Roi et abandonna ses tentatives.

L'histoire dure depuis 50 ans. Le Glamour s'en est emparé et le Roi est devenu une légende. Les jennys chantent ses louanges, les mendiants louent sa compassion quand les autres voleurs encensent son audace. Dès qu'une bande tente de commettre des actes répréhensibles, ils sont mis au pas sans que la milice intervienne. Les hommes du guet sont heureux, ils n'aiment pas patrouiller dans les Embrumes et le Roi leur évite cette corvée.

Le Roi est Jason Crawford, le frère jumeau de Paul. Celui-ci ignore son existence et personne, hormis sa mère et la vieille Ada, ne pourrait la lui apprendre. Jason fut le premier à naître. Le seigneur Ellydion récupéra aussitôt le nourrisson et promit aux deux femmes de veiller sur lui. Elles durent s'incliner devant le protecteur de la cité. Alice croyait ne jamais avoir d'enfants et le Sidhe avait exaucé ses prières à la condition que son aîné lui soit confié.

Ellydion amena le bébé dans un de ses repères à cheval entre monde féérique et Avalon. Là, il forma le garçonnet. Il avait besoin d'un agent permanent à Cardican. Sa position à la Cour de lumière l'obligeant à de fréquents voyages, il ne voulait pas laisser sa cité sans surveillance ni protection. Ainsi, depuis 50 ans, Jason veille sur la ville et sur son frère. Il a été tenté à plusieurs reprises de se dénoncer et il aime profondément sa petite-nièce. Mais jusqu'ici sa promesse est plus forte. Il sait qu'en s'y soustrayant, il deviendrait inutile et ferait même courir un grand danger à sa famille et à son seigneur.

Un problème est apparu récemment. Un problème face auquel Jason se sent impuissant. L'arrivée des vendelars a coïncidé avec l'apparition d'une nouvelle bande de malfaiteurs. Ces « *racketteurs* » l'inquiètent énormément car ils semblent immunisés à son Glamour. Ils n'ont que faire de ces menaces et continuent leurs exactions sans aucune pitié. A cause d'eux, le roi perd son aura. Jason se fait vieux et ne se sent plus assez fort pour lutter contre ces brigands. Il cherche des alliés mais ils ne doivent pas être natifs de Cardican car il sent qu'il sera obligé de leur révéler sa véritable identité.

Le roi est le portrait craché de Paul. Un puissant sang Sidhe coule aussi dans ses veines et le temps semble ne pas avoir prise sur lui. Quand il officie, il porte une tenue bariolée, qui rappelle l'Arlequin du Folklore Vodacci, et il cache son visage derrière un loup argenté. Ses gestes sont mêlés de grâce et de prestance. Il parle avec emphase et de manière hautaine. Les années passées auprès des Sidhes lui ont conféré une vigueur surnaturelle mais également une certaine condescendance à l'égard des humains « normaux. »

**Citation :** « *Inclinez vous devant le roi et il vous apportera son aide.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 5 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; Arcane : Charismatique ; Réputation : +65.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Allié Sidhe : Ellydion ; Gaucher ; Imitateur parfait ; Orateur ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Sang Sidhe : Bonne réputation, Enfant du ciel, Immunité aux maladies, Vieillesse ralentie, Lié à la Terre, Dons, Vulnérabilité au fer ; Séduisant (plus que la moyenne) ; Sens aiguisés.

**Sorcellerie Glamour de Sang pur (Maître) :** Anne du vent 5 ; Isaac Snaggs 5 ; Jack O'Bannon 5 ; L'Homme vert 5 ; Thomas 5.

**Métiers :** Acrobate 5 (Bases et avancées) ; Chasseur 5 (Bases et avancées) ; Courtisan 4 (Bases et avancées) ; Espion 5 (Bases et avancées) ; Criminel 5 (Bases et avancées.)

**Entraînements :** Athlétisme 5 (Bases et avancées) ; Commandement 5 (Bases et avancées) ; Escrime 5.

**Epées de Damoclès :** *Véritable identité (3) : Jason est le frère jumeau de Paul Crawford.*

**Spécial :** *Jason est vieux.*

#### - **Les Jennys :**

Dans une ville de marins, Ces femmes sont primordiales. La Guilde des jennys est très puissante et bien représentée à Cardican. Les Filles de Sophie lui donnent une grande importance dans le contrôle qu'elles souhaitent exercer sur la ville. La majorité des jennys de la cité n'appartient cependant pas à cette société, la plupart travaillant pour leur compte. Toutes bénéficient pourtant de la protection des Filles. Elles ne sont présentes que dans les Embrumes. Paul leur a interdit de travailler ailleurs car il veut que sa ville garde une image respectable. Les maisons de Jenny sont donc disséminées dans l'enclave et une rue est entièrement dévolue à elles. C'est la plus grande artère des Embrumes, l'axe principal du quartier et le lieu le plus connu. Les habitants l'appellent joliment *le boulevard des Plaisirs*. C'est là que se rendent la plupart des marins quand ils reviennent en ville.

Toutes les jennys se connaissent et se respectent. Il y a suffisamment de travail pour chacune et nul besoin de se livrer une guerre d'influence. Depuis l'arrivée de la bande des racketteurs, les temps ont changé, les jennys sont inquiètes. Les brigands tentent de faire main basse sur l'organisation et ne lésinent pas sur les moyens pour arriver à leurs fins.

Quatre filles ont déjà été défigurées au vitriol et trois autres ont tout bonnement disparues avant d'être retrouvées mortes dans une impasse du quartier. Les filles de joie ne savent plus à qui se vouer car même le Roi des voleurs est impuissant devant cette engeance.

#### • **Bridget Moonpas ; jenny (Homme de main) :**

Bridget est la tenancière de « *l'auberge du marin heureux* », qui fut ouverte voilà cinq cent ans quand les prostitués de la ville décidèrent de se réunir en association pour échapper à l'influence de leurs souteneurs.

L'auberge est une belle maison aux façades blanches qui tranche avec le reste du quartier par sa propreté et sa taille. En effet, au milieu des petites maisons, ce grand immeuble sur trois étages fait figure d'incongruité. C'est un autre facteur de sa célébrité. Ici, les filles sont belles, intelligentes et cultivées. Elles viennent des quatre coins de Théah et leur seul objectif est de rendre le client heureux. Bridget n'est pas une tortionnaire, elle embrasse pleinement les idées de la Guilde et se montre tolérante et protectrice à l'égard de ses pensionnaires. Si une d'elles souhaite passer la main, elle lui fournit même une bourse substantielle qui lui permettra de survivre quelques temps. Enfin, elle accueille toute fille dans le besoin.

A quarante ans, Bridget a encore un physique agréable même si elle n'exerce plus que par plaisir et en choisissant ses clients. C'est une ancienne locataire des lieux qui a su s'en éloigner au bon moment. A la mort de l'ancienne propriétaire, elle avait pu mettre suffisamment d'argent de côté pour racheter l'établissement. Elle est la gérante depuis cinq ans et a redonné une nouvelle jeunesse à la vénérable institution. En s'inspirant du modèle vodacci, elle en a fait un lieu convivial où les marins se sentent chez eux. On y joue des musiques traditionnelles en écoutant les mythes et légendes de la région et en savourant un ragoût local. Les clients affluent et le projet est une réussite telle que même Teresa Winter, tenancière de l'immense « *Auberge des milles plaisirs* », loue les qualités de l'établissement. Bridget et Teresa s'estiment bien que Bridget soupçonne sa collègue de se livrer à des activités secrètes.

Bridget est une femme affable et attentionnée qui considère ses clients comme les enfants qu'elle n'a jamais eus. Toute la ville la connaît et la respecte. On sait qu'on passe toujours un agréable moment en sa compagnie.

Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Réputation : -25/+35.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des Jennys ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar, Vodacci ; Scélérate ; Séduisante (Plus que la moyenne.)

**Métiers :** Courtisane (Danse 2, Jenny 4, Masseur 3, Pique-assiette 3, Séduction 3) ; Domestique 3 (Comptabilité 2) ; Malandrin 2 (Bas-fonds 1, Sens des affaires 3) ; Marchand 2 (Cuisinier, Service, Evaluation, Marchandage)

**Entraînement :** Athlète 1, Combat de rue 1, Couteau 1.

• **Luther ; Barde (Homme de main) :**

Luther travaille à *l'Auberge du marin heureux*. Quand Bridget est venu le voir et lui a expliqué son projet, il a commencé par refuser avant de changer d'avis devant l'opportunité de se faire connaître. Hélas pour lui, il n'a pas assez de talent et cinq ans après, il continue de ravir les visiteurs de l'Auberge en leurs narrant les plus belles histoires de la contrée. Il regrette d'être encore là mais malgré ses efforts, nul mécène ne l'a remarqué.

Luther est âgé de trente cinq ans. C'est un petit homme blond au teint pâle et aux yeux noirs. Musicien brillant, c'est aussi un poète fort compétent et une source d'information pour quiconque souhaitant connaître l'histoire de la ville.

Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Réputation : +10.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Sens du spectacle.

**Métiers :** Artiste (Musique (Luth) 4) ; Bateleur 3 (Narrer 2, Spectacle de rue 3) ; Courtisan 2 (Séduction 2) malandrin 2 (Bas-fonds 1) ; Marin 2.

**Entraînements :** Athlétisme 2 (Nager 1) ; Couteau 2.

• **Aliéna ; Domestique (Homme de main) :**

Aliéna est la dernière pensionnaire de *l'Auberge du marin heureux*. Cette jeune fille de 16 ans est arrivée voilà 6 mois. Totalement démunie et incapable de s'en sortir par elle-même, elle fut recueillie par le Roi des voleurs qui la confia à Bridget. La jeune femme semble détenir un lourd secret mais pour l'instant, elle n'a rien dit. Bridget lui demande de faire le service car il est hors de question pour la tenancière de la forcer à faire autre chose.

Aliéna est brune, ses yeux sont noirs et elle ne sourit jamais. Elle semble porter tout le poids du monde sur ses épaules mais nul n'a pu percer son secret.

Profil :

*Gaillardise : 1 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; Détermination : 1 ; Panache : 3 ; Réputation : 0.*

**Avantages :** Accent eisenor de Wische ; Beauté du Diable ; Polyglotte : Avalonien (N), Eisenor.

**Métiers :** Domestique 2 ; Galopin 1 ; Pilote fluvial 2 (Nager 1.)

**Entraînements :** Athlétisme 2 ; Couteau 3.

**Epée de Damoclès :**

*Orpheline (3) : Aliéna est eisenore. Nul ne sait comment elle s'est retrouvée à Cardican mais il semblerait qu'elle ait été victime d'un grave traumatisme. Elle est muette et très farouche. Nul doute que Sean Blairwitch saurait expliquer cette situation.*

• **Melinda ; Jenny (Homme de main) :**

A 21 ans, cette inish à la chevelure rousse, aux yeux noisette et au visage poupin parsemé de tâche de rousseur est la coqueluche des marins. Tous les célibataires rêvent d'une nuit avec elle. Elle travaille dans une petite auberge du *Boulevard des Plaisirs* mais les plus grandes maisons la

demandent. Gaie et naïve, elle profite de la vie et a le don pour se mettre dans des situations délicates. Redevable à Margaret Crawford, elle lui sert d'informatrice. Ca pourrait lui coûter cher si les Racketteurs l'apprenaient.

Profil :

*Gaillardise : 1 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Réputation : +20.*

**Avantages :** Beauté du Diable ; Polyglotte : Avalonien ; Sens du spectacle.

**Métiers :** Courtisane 3 (Comédie, Danse, Discrétion, Mode, Etiquette, Jenny 4, Masseur 4, Comportementalisme 2, Séduction 4) ; Domestique 3 (Cancanier 2) ; Espionne 2 (Lire sur les lèvres 2, Sincérité 1) ; Malandrin 4.

**Entraînements :** Athlétisme 1 ; Couteau 2.

• **Karima ; Jenny (Homme de main) :**

Esclave sur un des chebeks croissantins qui a fait escale à Cardican, elle a réussi à s'enfuir et s'est réfugiée dans les Embrumes. Rapidement, ses tortionnaires abandonnèrent la poursuite et la jeune femme se retrouva libre. Elle fut incapable de trouver un travail décent et s'est résolue à reprendre ses anciennes activités. Karima appartenait au Harem du sultan d'Iskandar. La jeune fille était même une favorite du maître. Elle a été capturée lors de l'attaque d'un convoi par des esclavagistes.

A Cardican, elle alla voir Bridget et lui proposa ses services. La tenancière accepta et Karima devint une des pensionnaires les plus recherchées de l'auberge.

Aujourd'hui, Karima a 25 ans. C'est une belle femme connaissant toutes les techniques permettant de rendre un homme heureux. Elle pense que le travail d'une jenny ne se restreint pas à une brève étreinte mais que l'homme doit passer un agréable moment du début à la fin. Karima compte échapper à cette situation mais elle est reconnaissante à Bridget et veut rembourser sa dette.

**Citation :** « *Installez vous. Que désirez vous ? Une pâtisserie, une histoire, un massage ? Je peux tout faire, mon seul but est votre bonheur.* »

Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache : 3 ; Réputation : +15.*

**Avantages :** Accent croissantin de Jadur'Rihab ; Appartenance : Guilde des Jennys ; Beauté du diable ; Polyglotte : Avalonien, Croissantin (L/E), Vodacci ; Sharkici.

**Métiers :** Bateleur 4 (Chant 5 ; Comportementalisme 3) ; Courtisane 4 (Danse, Discrétion 3, Etiquette, Jenny, Masseur, Mode, Dissimulation 2, Séduction 4) ; Malandrin 2 ; Rahib 3 (Calligraphie, Tâche domestiques, Philosophie, Diplomatie 2.)

**Entraînements :** Athlétisme 2 (Nager 1) ; Couteau 2.

**Note :** *Sharkici (Voir Empire du Croissant de Lune) : Karima est capable d'émouvoir n'importe qui avec sa voix. Lorsqu'elle chante, elle peut même affecter les créatures surnaturelles. En utilisant un dé d'héroïsme, elle fait un jet d'opposition de Détermination+Chant contre Détermination. Si elle l'emporte, la différence sur le jet est le nombre de blessures légères qu'encaisse la créature.*

• **Karen Borthwick ; Jenny désabusée et vengeresse (Vilaine) :**

Karen est une femme aigrie. Malgré une beauté piquante et un esprit affûté, elle n'a jamais réussi à se faire remarquer. Elle s'est toujours faite doubler par d'autres filles. Elle est devenue jalouse de ses consœurs et, l'âge aidant, c'est devenu une haine profonde et tenace. Après 10 ans de ce régime, elle a décidé de passer à l'acte. Son envie de vengeance avait atteint la folie obsessionnelle.

Puisque ces gourgandines jouaient de leurs charmes, Karen allait les en priver. Elle se fit la confidente et même l'amie des plus belles filles de joie de la ville. Dès que l'occasion se présentait, elle les défigurait au vitriol pour qu'elles ne rivalisent plus avec elle. Karen était insoupçonnable car elle agissait à visage caché et soutenait les malheureuses victimes.

Mais elle en voulait toujours plus. Un évènement bouleversa son quotidien. Sa dernière victime pu la reconnaître. La jeune femme la dénonça à la milice. Celle-ci n'avait aucune preuve mais la rumeur se propagea et Karen se retrouva isolée.

L'arrivée des vendelars fut une aubaine pour elle. Les racketteurs commencèrent à écumer le quartier et Karen proposa son aide. Elle et « Devil » s'entendirent tout de suite. Elle aide les malandrins à repérer les femmes et à s'orienter dans le dédale des Embrumes et jouit pleinement de cette situation. Les jennys l'ont bannie, elle revient plus forte et les exactions des racketteurs sont au-delà de tout ce qu'elle avait imaginé. De plus, si « Devil » n'est pas noble, il se révèle un amant passionné et une puissance émergente de la ville. Karen se satisfait de cette situation et donne quelquefois libre cour à ses pulsions en défigurant une pauvre fille. A trente huit ans elle n'avait jamais pensé atteindre une telle position. La seule ombre, c'est cette Melinda. Son amant ne semble pas indifférent à la beauté de la jeune Inish. Karen a peur de vivre une nouvelle mise à l'écart. Elle a décidé que Melinda allait subir une petite intervention au niveau du visage.

**Citation :** « *Voilà ma fille, tu comprends ta douleur maintenant...* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Arcane : Brillante ; Réputation : -40.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Beauté du Diable ; Connaissance des environs (Quartier des Embrumes) ; Polyglotte : Avalonien, Vendelar ; Réflexes de combat.

**Métiers :** Courtisane 3 (Comédie, Danse, Discrétion 4, Etiquette, Jenny 4, Mode, Dissimulation 4, Poison 4, Séduction 2) ; Erudite 2 ; Espionne 4 (Corruption 2, Interrogatoire 4) ; Malandrin 5 (Bass-fonds 5) ; Guet-apens 3.

**Entraînements :** Athlète 2 (Nager 2) ; Combat de rue 5 (Coup à la gorge) ; Couteau 3.

**Epée de Damoclès :**

*Obnubilé (3) : Sa vengeance contre les jennys lui occupe l'esprit et ça tourne à la folie.*

#### - **Les Racketteurs :**

Il s'agit de la plus puissante association de malfaiteurs de la ville. Ils sont apparus depuis un an et ont fait des Embrumes un lieu où la peur règne en maître.

La bande compte une cinquantaine de membres. Ce sont tous des hommes violents et sans pitié qui ont pour points communs d'aimer la violence et d'être d'excellent combattants. Ils ont su s'appuyer sur des traîtres locaux pour apprendre la géographie du quartier et dorénavant, ils agissent ouvertement, molestant les malheureux qui tardent à leur payer une taxe de protection et exécutant ceux qui se rebellent. Depuis leur arrivée, on peut mettre au moins une trentaine de morts sur leur ardoise. La milice essaye de les contrer mais ses effectifs sont trop faibles et pas assez entraînés pour lutter efficacement. En plus, quand on arrive à en neutraliser un, c'est deux nouveaux qui apparaissent.

Le chef des racketteurs est connu sous le nom de « Devil », lui et ses quatre lieutenants interviennent peu dans les affaires courantes, chacun gérant un domaine particulier.

Les racketteurs sont inféodés à la Ligue marchande de Vendel. Celle-ci avait besoin d'hommes compétents pour l'intimidation et la bagarre. Cardican est trop importante dans leur stratégie commerciale pour être laissée à la seule charge des diplomates et des marchands. Même si les avaloniens n'en ont aucune envie, ils seront bientôt un comptoir de la Ligue. Paul Crawford peut se démenager, les vendelars ne lâcheront pas prise. Les ordres des racketteurs sont simples : engendrer le désordre. Ils ont des fonds énormes et des primes pour ça. Val Mokka et les autres n'ont aucun état d'âme quant aux actes perpétrés par leurs poulains.

Nul ne sait vraiment où se situe le quartier général de la bande. Margaret et ses hommes le recherchent activement et payent cher toute information, même fantaisiste, à ce sujet. Les racketteurs occupent un manoir abandonné en plein cœur de la forêt à environ cinq kilomètres de la ville. C'est Karen Borthwick qui leurs a indiqué. Ils ne sont sous la coupe ni d'Ellydion, ni du Roi

voleur et surtout pas de leur magie puisqu'ils ne résident pas en ville. Le manoir en question dispose de nombreux passages secrets dont un, le plus intéressant, qui débouche dans un caveau du vieux cimetière, en plein cœur des Embrumes. Les racketteurs peuvent apparaître et disparaître rapidement et entretiennent leur sombre réputation.

Karen a découvert ce passage alors qu'elle était enfant. Elle et deux de ses compagnons de jeu tombèrent dessus un soir où ils exploraient Harmony Hill. La Jenny a dénoncé ses complices à Devil et ce dernier a fait en sorte de les faire taire définitivement. Ils furent les deux premières victimes du gang. La dernière personne à avoir entendu parler du passage est la vieille Ada mais elle n'a pas encore fait le rapprochement.

Le manoir en lui-même est un grand édifice de deux étages occupé en permanence par le comptable et une vingtaine de racketteurs. En plus, il est rare que Devil s'absente. Ceux qui voudraient le prendre d'assaut se heurteront à une grosse opposition.

Pourtant, la forêt inquiète les malandrins, trois des leurs ont disparu alors qu'ils allaient chercher du bois. On a retrouvé leurs corps décapités et il arrive qu'on entende des hurlements dans les sous-bois proches du manoir.

- **Bjorn Gustafson ; « Devil » (Vilain) :**

Bjorn appartient aux Jordsfolk et il parle parfaitement l'avalonien. Il fallait que le chef des racketteurs ne soit pas soupçonné d'acointances avec la Ligue. C'est pourquoi Val Mokka et Trel portèrent leur choix sur ce géant. Bjorn un homme parle leur langue, est suffisamment intelligent pour appliquer les consignes et assez effrayant pour instiller la peur dans les cœurs des crédules avaloniens, le parfait candidat à la légende Glamour.

Depuis son plus jeune âge, Bjorn fait preuve de cruauté. A 8 ans, il était la terreur des enfants de son village. A 12 ans, il mesurait un mètre soixante dix et à 14 ans, il tua son premier loup à mains nues. Cet acte précéda de peu le meurtre d'un homme, un guerrier qui importunait sa mère. A 18 ans, il fit le voyage sur le toit du monde et devint bearsack, un redoutable guerrier incarnation de Krieger et de Villskap. Les hommes de son village l'acclamèrent mais le craignaient car ses colères étaient redoutables et imprévisibles.

Il arma un Drakkar et commença à écumer la mer du commerce. La Ligue le recherchait activement et il rencontra son destin en la personne de Boli Collson. Il se retrouva face au renégat à la suite d'un assaut sur un navire vendelar. Il aurait dû tuer le traître mais fit l'erreur de l'écouter. Bien que Bjorn soit une force de la nature et un redoutable guerrier, il ne pouvait rien face aux talents oratoires de Boli. Le sorcier réussit à retourner complètement Bjorn grâce à ses beaux discours. Bientôt, le chef vesten considérait le mage comme son meilleur ami. Il devint le garde du corps de Boli, celui que tout assassin potentiel devait vaincre pour espérer l'approcher. Il apprit les rudiments de l'étiquette, de l'espionnage et même de l'occultisme.

Quand Val Mokka et Trel soumièrent à Boli leurs plans pour Cardican, ce dernier leur parla de Bjorn pour mener le projet. Le mage faisait coup double. Il rendait service à deux membres importants de la Ligue et il s'assurait un observateur sûr à Cardican. Même si Bjorn n'est pas au courant de l'existence du NOM, il est bien conscient que son «ami» appartient à un groupe secret. Le Vesten n'en a cure. Cette mission est l'occasion d'assouvir ses pulsions.

Bjorn est un géant (2 m12 pour 140 kilos) à la barbe noire et fournie et aux yeux gris injectés de sang. Les muscles roulent sous sa peau couturée de cicatrices rituelles ou simplement accidentelles. On prétend qu'il est capable de casser l'échine d'un homme d'un seul coup de poing. C'est certainement une légende mais sa première victime avait les reins brisés par un coup d'une rare violence. Il émane de lui une aura dérangeante, quelque chose d'indéfinissable mais qui met mal à l'aise au premier abord. C'est un chef compétent qui affirme son autorité par la terreur. Depuis qu'il sévit à Cardican, le Glamour s'est emparé de lui, en faisant une incarnation des peurs les plus primaires. Lorsqu'il « officie », il s'habille d'une tunique rouge et cache son visage derrière une cagoule. C'est sous ses atours qu'il est tristement célèbre.

Ses talents de Bearsack ont tout de même une contrepartie, il est impulsif et sans pitié. Ses hommes le craignent plus qu'ils ne le respectent et la seule personne apte à le tempérer est Karen Borthwick. Il a tué certains de ses sbires dans des accès de rage et les autres n'osent plus remettre en cause ses plans. Mais si quelqu'un leurs proposait un moyen d'échapper à son emprise...

**Citation :** « Mooooooort ! » (*En chargeant.*)

**Profil :**

*Gaillardise : 6 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; Arcane : Cruel ; Réputation : -55.*

**Avantages :** Accent vendelar de Jordsfolk ; Arme runique (Hache à deux mains : Villskap permanente) ; Bearsack ; Dur à cuire ; Expression inquiétante (niveau 3 quand il n'a pas sa cagoule) ; Grand ; Polyglotte : Avalonien, Vendelar ; Trait légendaire : Gaillardise.

**Ecole d'Escrime Leegstraa (Maître) :** Corps à corps 5 ; Fente en avant 5 ; Coup puissant 5 ; Faiblesses 5.

**Métiers :** Baleinier 5 (Nager 4, Sauter 4) ; Courtisan 1 ; Criminel 4 (Guet-apens 3) ; Malandrin 3 (Bas-fonds 3) ; Scalde 2 (Runes 1.)

**Entraînements :** Arc 4 (Tir d'adresse 2) ; Armes d'hast 4 (Réception de charge 2) ; Armes lourdes 5 ; Athlète 4 (Soulever 4) ; Capitaine (Commander 4, Galvaniser 4) ; Combat de rue 4 (Attaque (AI) 3, Coup à la gorge 2, Parade (AI) 2) ; Couteau 2 ; Lutte 5 (Toutes) ; Escrime 2.

**Epée de Damoclès :**

*Traître (3) : Tous les chefs Vestens ont entendu parler de la trahison de Bjorn et nombreux sont ceux qui veulent lui faire la peau. Ils le haïssent plus que Boli car il a trahi l'esprit des runes encore plus que le mage.*

**Spécial :** *Lorsqu'il porte sa tenue de « Devil », Bjorn est investi par le Glamour et il possède un niveau de peur de 4.*

- **Ruud Stern ; Comptable (Homme de main) :**

Tout groupe de malfaiteurs a besoin d'un homme faisant les comptes. D'autant plus s'il s'agit d'une bande dont le racket est la principale source de revenus. Ruud appartient à la Guilde des usuriers. Ce n'est ni un escroc, ni un criminel. Juste un homme qui n'est à l'aise que parmi les chiffres et les comptes. C'est un petit bonhomme au teint maladif et aux rares cheveux gris qui sort très peu. Si les forces de l'ordre mettaient la main sur lui, l'organisation serait en grand danger. Il connaît tout le monde et son carnet déborde de commissions occultes à divers notables de la ville. C'est le lien entre la bande et Ligue marchande Vendelare qui serait découvert. Son arrestation entraînerait alors un grand nettoyage et la fin de la présence des Vendelars à Cardican. Nul doute que si les vodacci apprenaient son identité...

C'est pour cette raison qu'il ne se déplace jamais seul. Il est toujours entouré par au moins trois rudes gaillards entièrement dévolus à sa protection. Pour plus de sécurité, son carnet est entièrement codé grâce à une étrange machine, un encodeur mis au point par un savant de la Ligue (voir le fonctionnement dans la guide du Collège invisible.)

**Profil :**

*Gaillardise 1 ; Dextérité : 1 ; Esprit : 4 ; Détermination : 2 ; Panache : 1 ; Réputation : 0.*

**Avantages :** Appartenance : Guilde des usuriers ; Chiffre (**nouvel avantage, voir chapitre 4**) ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar (L/E) ; Université.

**Métiers :** Courtisan 1 ; Domestique 3 (Comptabilité 5) ; Espion 1 (Code secret 4, Corruption 4, Falsification 3) ; Erudit 2 (Maths 4 ; Droit 2) ; Malandrin 2 (Sens des affaires 2) ; Marchand 3 (Calligraphie, Ecrivain public, Evaluation)

**Entraînements :** Couteau 1.

- **Sten Isaac Recruteur (Homme de main) :**

Les racketteurs ont un besoin permanent d'hommes de main et de brutes. Avec les efforts de la milice et du Roi des voleurs, les pertes sont nombreuses. Pour continuer à donner le change quant à leur nombre exact, la bande doit reconstituer ses effectifs rapidement.

Sten est eisenor, il a longtemps appartenu à l'armée de ce pays et a participé à la fin de la guerre de la Croix du côté protestataire. Il s'engagea ensuite dans le guet de Kirk. Il sait jauger un homme et repérer ceux qui feront des recrues décentes.

Sten est un robuste gaillard de trente-cinq ans. Il est calme, posé et élève rarement la voix. On l'a engagé pour remplir une mission et il s'en acquitte sans aucun état d'âme. Il se fiche royalement du destin des paysans et autres marginaux qu'il recrute en leur promettant monts et merveilles. Les seules choses qui comptent, c'est qu'ils soient costauds, suffisamment pauvres pour ne pas hésiter et compétents dans le domaine des armes.

Le seul moment où Sten perd un peu de sa morgue, c'est au combat. Quand il a la chance de revenir à Cardican, il est toujours heureux de participer aux opérations. Dans ces cas, ses talents de bretteurs apparaissent au grand jour et le malheureux adversaire ne peut que constater que la Guilde l'a bien formé. Ensuite, la rapière de Sten lui perce le cœur...

**Citation :** *« Si tu veux une vie de richesse et d'aventures, engage-toi donc. »*

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Réputation : -20.*

**Avantages :** Accent eisenor du Heilgrund ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Arme achetée : Lame Soldano ; Gaucher ; Grand Buveur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan, Eisenor (L/E), Vendelar.

**Ecole d'Escrime Aldana (Compagnon) :** Feinte 4 ; Faiblesses 4 ; Marquer 4 ; Riposte 4.

**Métiers :** Courtisan 3 (Diplomatie 2, Jouer 3) ; Entraîneur 4 (Commander 2, Galvaniser 2, Comportementalisme 3, Entraîner 2) ; Espion 3 (Corruption 2) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 3) ; Armurier 3 (Evaluation 2.)

**Entraînements :** Arbalète 4 (Recharger 3) ; Athlétisme 4 (Pas de côté 3, Nager 2) ; Commandement 2 (Guet-apens 1) ; Couteau 3 ; Equitation 3 ; Escrime 4.

- **Harald Metzervisse spadassin (Homme de main) :**

Harald est le stéréotype du combattant eisenor. Il est bon dans le maniement des armes, costaud et sans aucune pitié. Il part du principe que si on le paye, il doit faire son travail et si la paye est bonne, le boulot n'en sera que meilleur. Au sein des racketteurs, il est l'exécuteur des basses œuvres, celui vers qui on se tourne quand un « client » fait des difficultés. Si « Devil » est le chef, Harald est le bourreau. Il n'aime pas spécialement ça mais puisqu'on le paye pour le faire...

**Citation :** *« Je n'ai rien contre vous, c'est juste qu'un contrat, c'est un contrat. »*

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Réputation : -35.*

**Avantages :** Accent eisenor de Pösen ; Académie militaire ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Dur à cuire ; Grand ; Polyglotte : Avalonien, Eisenor, Vendelar.

**Ecole d'Escrime Eisenfaust (Maître) :** Désarmer 5 ; Lier 5 ; Coup puissant 5 ; Faiblesses 5.

**Ecole des chasseurs de monstres Gelingen (Compagnon) :** Goules 5 ; Sirènes 4 ; Loups 4 ; Kobolds 4 ; Ours 4 ; Donovan 3 ; Robertson 2 ; MacDonald 1.

**Métiers :** Chasseur 3 (Bases et avancées) ; Marin 2 (Nager 1) ; Criminel 3 ; Malandrin 2 ; Médecin 3 (Chirurgie 3.)

**Entraînements :** Arbalète 4 (Recharger 3) ; Armes lourdes 5 ; Athlétisme 4 (Sauter 3) ; Combat de rue (toutes les avancées à 3) ; Couteau 2 ; Panzerfaust 5 (Uppercut 3.)

- **Howard Jackson Mage noir (Vilain) :**

Pour devenir une légende, il faut être aidé. C'est le rôle de Howard. Les membres de la Ligue voulaient que « Devil » et sa bande prennent rapidement place dans l'imaginaire avalonien et que leurs noms soient associés à la terreur. Il leur fallait un barde Glamour.

A l'époque, Howard était un miséreux que des recherches sur le Glamour noir avaient mis au ban de la société, obligé de mendier pour se nourrir et de se cacher pour échapper aux milices. C'est dans les rues de Luton que les envoyés de la Ligue le découvrirent. Une fois encore, c'est grâce à Boli Collson. Celui-ci a mis sa puissante organisation sur le coup et ceux-ci dénichèrent Howard.

Collson le prit sous son aile et lui permit de développer ses pouvoirs latents. Une fois ceux-ci suffisamment puissants, le mage fut envoyé rejoindre les racketteurs. Ces derniers n'attendaient plus que lui pour commencer leurs exactions. Ils avaient minutieusement reconnu le terrain et purent ainsi frapper vite et fort. Leur réputation de bourreaux prit très vite de l'ampleur.

Howard se délecte des horreurs qu'ils commettent et dont il profite par procuration. Depuis qu'il a choisi le Glamour noir, c'est la première fois qu'il en touche la puissance. Et ça lui plaît beaucoup. A 55 ans, c'est un petit homme fluide au corps sec et noueux. Ses cheveux longs sont emmêlés et d'une propreté douteuse. Ses yeux sont en permanence injectés de sang et il irradie la folie. Mais attention, s'il n'est plus qu'une loque, ses formidables pouvoirs magiques pourraient le rendre très dangereux s'il se sentait acculé.

**Citation :** « Il y a deux manières de devenir une légende en sauvant la veuve et l'orphelin ou en les torturant, à vous de choisir. »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache : 1 ; Arcane : Paranoïaque ; réputation : -75.*

**Avantages :** Accent avalonien de Lovaine ; Entraînement nocturne ; Polyglotte : Avalonien, Vendelar ; Scélérat.

**Sorcellerie Glamour de Sang Pur (Maître) :** Thomas 5 ; Jack aux fers 5 ; Jenny aux dents vertes 5 ; Banshee 5 ; Isaac Snaggs 5.

**Compétences :** Barde 4 (Connaissance des Sidhes 3) ; Criminel 3 (Guet-apens 2) ; Erudit 2 (Occultisme 4) ; Galopin 3 (Débrouillardise 2) ; Couteau 5 ; Athlétisme 3.

**Notes :** *pour en savoir plus sur le Glamour, sachez juste qu'il s'agit d'une forme de sorcellerie non officielle créée par les membres du forum cendres sphinx. Vous trouverez toutes les informations dans le chapitre consacré aux aides de jeu.*

#### • **Les autres membres de la bande :**

Les racketteurs opèrent selon un modus operandi bien défini. Ils se déplacent toujours par bande de 6 : 1 homme de main et 5 brutes. Ils portent tous des cagoules intégrales et de grands manteaux noirs. Ils sont armés de longs coutelas ou de hachoirs tâchés de sang. Tous se caractérisent par leur brutalité et leur absence totale de sens de l'humour.

**Les hommes de main :** Gaillardise 3, Dextérité 3, Esprit 2, Détermination 2, Panache 3. Réflexes de combat et Grands. Compétences : Attaque/Parade 4, Criminel 3, Malandrin 3, Athlète 3.

**Les Brutes :** Niveau de menace : 3 ; ND pour être touché : 20 ; Armes : Coutelas (5), Hachoirs (7), sabre (8) ; Compétences : Jeu de jambes -1, Attaque -1, Orientation citadine +3, Niveau de peur de 1, Brutes Vestes (*cf. Flot de sang.*)

#### - ***Les Indépendants :***

Et puis il y a tous les autres. Les embrumés forment un ensemble hétéroclite et hétérogène de croquants aux grands cœurs, de galopins insaisissables, de métayers, manouvriers et autres fossoyeurs. En résumé, de tous ceux qui n'ont ni les moyens ni l'envie de vivre ailleurs. Tous se caractérisent par un profond attachement à leur enclave, à leur ville et à leur Bourgmestre. Il y a bien sûr quelques brebis galeuses mais elles sont rares et sont soit racketteurs, soit étrangers aux îles Glamour.

- **Félix Duval ; Faussaire (Homme de main) :**

Félix montagnois et est né à Crieux mais il a tout de l'avalonien. Il est aventureux, aime la bière brune très forte, croit dans les vieilles légendes et ment comme un arracheur de dents. Avec ses cheveux blonds, ses doux yeux bleus et son visage marqué de fossettes, il plaît beaucoup aux filles et est aussi très populaire parmi les contrebandiers.

En effet, Félix est un faussaire, le meilleur de la ville. Il n'a pas son pareil pour imiter un sceau ou une écriture. C'est un précieux auxiliaire pour tous ceux qui ont quelque chose à cacher et ils sont nombreux. Il tient une petite échoppe d'épicier dans les Embrumes et fournit les habitants en denrées alimentaires. Son arrière boutique est une encyclopédie de l'héraldique de Théah avec des sceaux de toutes les nations et même de certains nobles.

**Citation :** « *Regardez la marque, le Duc Garloise ne met jamais trois point dans sa signature.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 3 ; Réputation : -15.*

**Avantages :** Accent montagnois du nord ; Beauté du diable ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montagnois (L/E), Eisenor (L/E), Castillan (L/E), Vendelar (L/E) ; Relations ; Scélérat.

**Métiers :** Artiste (Dessin) 4 ; Espion 4 (Code secret 2, Corruption 2, Falsification 5, Séduction 2, Sincérité 3) ; Malandrin 4 (Bases et avancées) ; Marchand ( Boucher 2, Cuisinier 3, Calligraphie 5) ; Droit 4 ; Héraldique 3 ; Ecrivain public 4 ; Evaluation 3 ; Etiquette 2.

**Entraînements :** Athlétisme 2 ; Couteau 2.

- **John Stamford ; contrebandier (Scélérat) :**

Johnny a toujours vécu de la contrebande. John et sa bande trafiquent tout et n'importe quoi en faisant preuve d'audace et d'inventivité. John a 25 ans et vit de trafics depuis son plus jeune âge. Les membres de sa bande sont ses amis d'enfance et une profonde amitié les lie.

Récemment, ils ont rencontré un gros problème qui a coûté la vie à trois des leurs. Alors qu'ils canotaient non loin de la fosse de Cardican, ils furent attaqués par une créature ignoble et inconnue. Ils se souviennent juste de la jungle de tentacules, de l'œil fixe et du bec qui a coupé leurs compagnons en morceaux Si des gens importants savaient qu'un tel monstre rode dans les environs, les conséquences seraient graves. Hélas, John et les siens se méfient de l'autorité et n'ont rien dit..

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 3 ; Arcane : Courageux ; Réputation : -15/+10.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Centre de gravité ; Connaissance du terrain : Cardican ; Polyglotte : Avalonien, Vendelar ; Scélérat ; Troqueur ; Volonté indomptable.

**Métiers :** Bateleur 2 (Déguisement 3) ; Domestique 2 (Conduite d'attelage 3) ; Criminel 4 (Guet-apens 2, Crochetage 2) ; Malandrin 4 (Marchandage 4, Bas-fonds 3, Sens des affaires 3) ; Marin 3 (Piloter 3, Nager 2) ; Receleur 4.

**Entraînements :** Athlétisme 3 ; Combat de rue 3 (Coup aux yeux) ; Couteau 3.

- **Lisbeth ; Contrebandière (Héroïne) :**

Lisbeth et Johnny se connaissent depuis la toute petite enfance puisque leurs parents étaient voisins. Les deux enfants grandirent ensemble et vécurent toutes leurs expériences l'un avec l'autre. Leur amour est profond et indestructible.

C'est une jeune femme à la beauté énigmatique. Ancienne pensionnaire de l'école Davidson, elle a été obligée de partir suite aux avances poussées d'un des professeurs. Ce dernier la harcelait constamment et est désormais affublé d'une magnifique cicatrice à la joue droite. Depuis, la jeune femme fait la bande de ce qu'elle a appris au sein de l'Ecole.

Lisbeth fait souvent cet effet aux hommes, ceux-ci n'arrivent pas à se contrôler en sa présence. Cette malédiction remonte à sa naissance et est l'œuvre d'une Dame Sidhe mécontentée par sa

mère. La situation est source de désagréments pour Lisbeth et John mais a aussi de très bons côtés. Ainsi, son dernier protecteur n'est autre qu'un ecclésiastique de Cardican. Ce dernier veille sur elle et sur ses amis sans qu'ils ceux-ci s'en doutent.

Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Arcane : Distraite ; Réputation : +32.*

**Avantages :** Polyglotte : Avalonien, Vendelar ; Protecteur (Frère Bartholomew) ; Porte-poisse ; Séduisante (Eblouissante) ; Sang Sidhe : Enfant de la mer, Liée à la mer.

**Épée de Damoclès :** *Maudite (4) : tout homme en présence de Lisbeth doit faire un jet de volonté ND 25 pour résister à son charme magnétique. En cas d'échec, il tentera par tous les moyens d'abuser d'elle. Johnny est complètement immunisé de même que les membres de la bande.*

**Ecole des Navigateurs Davidson (Apprentie) :** (Cf. la section consacrée) : Navigation 2 ; Piloter 3 ; Construction navale 2 ; Galvaniser 3.

**Métiers :** Barde 2 (Connaissance des Sidhes 3) ; Bateleur 3 ; Criminelle 3 ; Capitaine de navire 3 (Commander 1, Logistique 2) ; Jenny 3 (Evaluation 2) ; Erudite 2 (Droit 1) ; Malandrin 4 (Marchandage 2) ; Marin 3 (Nager 2.)

**Entraînements :** Athlète 2 ; Couteau 2 ; Pugilat 2.

• **Tommy la fée ; Gosse des rues (Héros) :**

Les Embrumes représentent un paradis pour les enfants débrouillards. Paul n'est pas un impitoyable avec les orphelins. Il a mis en place un système de soupes populaires et de soins à domicile mais il ne cherche pas à tout prix à contrôler ces garnements. Ils sont d'ailleurs peu nombreux même si les incursions des Sidhes causent de nombreuses naissances non désirées. Tommy en est une.

La mère de Tommy est une couturière, une jeune femme qui a reçu la visite d'un beau jeune homme le jour de ses 14 ans. Le séducteur courtisa tant l'adolescente qu'elle craqua et qu'ils passèrent la nuit ensemble. Au petit matin, elle n'avait aucun souvenir de lui à part ses grands yeux noirs. 9 mois plus tard, elle donnait naissance à un magnifique bébé. Ses parents, fervents croyants, la chassèrent et elle dut user de combines pour qu'elle et son fils survivent.

Aujourd'hui, Tommy a douze ans. Les efforts de sa mère ont payé. C'est un adolescent espiègle et débrouillard qui connaît les Embrumes comme sa poche et trafique un peu pour aider sa mère à finir les mois. Celle-ci a repris son emploi de couturière mais certaines périodes sont difficiles et Tommy ne mange pas toujours à sa faim. Solitaire et malingre, il effraie ceux de son âge. On dit que lorsque la lune est pleine, ses yeux se mettent à briller d'une lueur étrange, qu'il peut circuler dans le noir le plus complet et que quand il a décidé de ne pas être vu, nul ne peut le remarquer.

Depuis quelques temps, Tommy passe de longs moments avec un être féérique, un grand jeune homme au visage avenant et aux yeux sombres. Tommy ignore qui il est mais il sent que cet être le protège et le guide. Le problème, c'est que ce Sidhe est Lord Drake, un membre de la cour des ombres. C'est un des rivaux historiques du seigneur Ellydion. Peut être le seul de la région qui puissent rivaliser avec le flamboyant. Tommy est son fils et le Lord prend à cœur ses devoirs de père. Il a d'ailleurs commencé à lui enseigner les secrets de son sang. Le garçon se doute que tout n'est pas très net dans cette histoire mais pour l'instant, il écoute. Si Lord Drake arrive à ses fins, nul doute que Cardican a du souci à se faire.

**Citation :** « *Quand il me parle, je sens qu'il me comprend* » (en parlant de Lord Drake.)

Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Téméraire ; Réputation : 0.*

**Avantages :** Connaissance des environs : Cardican ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Sang Sidhe : Beauté du diable, Enfant de la terre, Expression inquiétante, Immunité aux maladies, Vieillesse

ralenti, Marche dans les ombres, Les yeux de la nuit, Main de fer, Dons, Vulnérabilité au fer et au sel.

**Notes :** *Les avantages de sang Sidhe : Main de fer, les yeux de la nuit et Marche dans les ombres sont tirés de l'excellente aide de jeu de Farandar sur les avantages des ombres. Elle est parue dans le magazine sur le site [Cendre de Sphinx](#).*

**Sorcellerie Glamour** ½ sang (**Apprenti**) : Jack O'Bannon 2 ; Anne du vent 1 ; Thomas 1 ; Jack 1 ; Robert le noir 1.

**Spécial :** *Pour l'instant, Tommy ne sait se servir que de la compétence O'Bannon, il n'a même pas idée qu'il possède les autres.*

**Métiers :** Galopin 4 (Débrouillardise 3, Pickpocket 4, Sincérité 3) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 3, Marchandage 2) ; Bateleur 2 ; Barde 1.

**Entraînements :** Athlétisme 3 ; Couteau 3.

**Épée de Damoclès :** *Parents perdus (3) : Tommy ignore totalement qui est son père. Sa mère lui a raconté l'histoire du visiteur et le garçon est persuadé qu'il s'agit du seigneur Ellydion. Il est conscient que l'individu qui le guide est un Sidhe pense même que c'est un émissaire du seigneur tutélaire de la ville. Quelqu'un envoyé par son père pour le protéger et l'instruire. Les adolescents sont naïfs !!!*

**Note :** *Les joueurs pourraient être amenés à rencontrer Lord Drake s'ils s'intéressent un peu trop à Tommy (voir les amorces de scénario.). C'est un seigneur Sidhe noir. Inspirez-vous du juge dans le scénario du supplément Avalon.*

#### • **La vieille Ada ; Mémoire de la ville (Héroïne) :**

Ada Nicol est la plus vieille personne vivant à Cardican. Agée de cent vingt ans, ses cheveux sont blancs et son visage est fripé par les rides mais ses yeux noirs brillent comme des billes et saisissent ses interlocuteurs. Ada singe la sénilité mais est totalement saine d'esprit. Elle vieillit sereinement, l'âge ne semblant pas avoir de prise sur elle.

Ada tient une petite boutique d'herboristerie située dans une impasse des Embrumes. Son magasin est un lieu étrange où se mêlent les senteurs de milles herbes différentes. Un lieu hors du temps où les visiteurs se sentent à l'aise. Ada continue ses explorations forestières pour se procurer ses herbes, elle appelle ça sa sortie mensuelle. Personne ne l'accompagne jamais dans ces moments mais on prétend qu'elle va parler aux esprits de la forêt.

Ada sait que sa vie va s'achever. Quand elle fait le bilan, elle est heureuse. Jeune druide ratée, elle est devenue une personnalité incontournable de Cardican. Accoucheuse de toutes les femmes et grand-mère de tous les hommes, elle sait tout sur le dernier siècle de la ville. Elle a longuement parlé avec le seigneur Ellydion, a refusé les offres des filles de Sophie, est la marraine et la confidente de Paul Crawford et bien sûr, elle est celle vers qui les jeunes gens se tournent quand ils ont besoin d'un philtre ou d'un baume. Même les racketteurs ne lui font pas peur, elle a vu bien pire au cours de sa carrière.

Vieille femme espiègle, Ada pense que la patience est une vertu primordiale pour un homme. Lorsqu'elle se trouve face à un nouvel interlocuteur, elle va le pousser dans ses derniers retranchements. S'il sait se montrer compréhensif avec une pauvre vieille femme, elle l'aidera. Dans le cas contraire, il devra se débrouiller seul. Celui qui n'est pas capable d'attendre un peu ne mérite pas son aide !

#### **Profil :**

*Gaillardise 1 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 5 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; arcane : Psychologue ; Réputation : +50.*

**Avantages :** Âge et sagesse ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Théan (L/E) ; Volonté indomptable.

**Ecole des Druides (Apprentie) :** Lune 5 ; Printemps 1 ; Été 1 ; Automne 1 ; Hiver 1.

**Métiers :** Apothicaire 4 ; Barde 5 (Connaissance des Sidhes 4, Connaissance des herbes 5, Diplomatie 1, Enigmes 4) ; Bateleur 4 (Narrer 4 ; Mémoire 4 ; Comportementalisme 5) ; Chasseuse 2 ; Erudite 2 ; Herboriste 5 (Composée 5, Poison 4) ; Lire sur les lèvres 5 ; Sincérité 5.

**Entraînements :** Athlétisme 2 (Nager 1) ; Arc 3 ; Couteau 2.

• **Pietro Allegri ; Tueur en série (Vilain) :**

Pietro est au service de la famille Villanova depuis 5 ans. Enfin, il faut plutôt dire qu'il est au service EXCLUSIF de la famille Villanova depuis 5 ans. En effet, à trente-cinq ans, il a déjà travaillé pour tous les princes vodacci. Cependant, Giovanni a su s'attirer les services de ce redoutable assassin car il a appris ses véritables origines.

Pietro est le fils d'une paysanne de la famille Mondavi et cette dernière descendait des Serrano, les empoisonneurs Lorenzo (*Voir le supplément Vodacce.*) Un tel secret aurait pu lui coûter très cher mais Giovanni est un pragmatique. Il apprécie les gens compétents et Pietro est très bon dans son domaine, un véritable orfèvre de l'assassinat : poison, corps à corps ou tir, il sait tout faire, il suffit de demander. Il aurait été dommage de le perdre.

Pietro est venu à Cardican sur ordre de son Prince. Il est là pour surveiller les manigances des vendelars et des autres vodacci. Afin de rester discret, il a pris une chambre dans les Embrumes. Sa logeuse aime beaucoup cet homme poli qui n'hésite jamais à lui ramener une fleur ou à effectuer de petits travaux chez elle. Pietro est entré en contact avec les Cooper et assure le lien entre son prince et cette famille. Il a 5 hommes sous ses ordres. Ils sont venus avec l'ambassade vodacci et ce sont des professionnels (*Hommes de main compagnon Villanova avec 3 dans chaque trait.*) Pietro est aussi la seule personne des Embrumes que les racketteurs évitent. Il n'a eu maille à partir avec eux qu'une fois. Les six racketteurs ont été retrouvés égorgés dans une ruelle.

Pietro a un autre secret. Il aime les jeunes filles, les très jeunes filles (pas plus de 20 ans.) C'est le seul moment où il a du mal à garder le contrôle. Il les aime tant qu'il ne supporte pas quand ce n'est pas réciproque. Chacune de ses conquêtes est l'amour de sa vie. C'est pourquoi il les tue une fois qu'il les a séduites. Il est alors sûr qu'elles ne le trahiront pas. Trois jennys ont déjà été victime de sa folie. Elles n'ont pas été défigurées, on a juste retrouvé leurs corps dénudés dans une ruelle du quartier. Elles avaient été méticuleusement lavées, peignées et épilées comme si leur assassin voulait les figer dans leur beauté. La dernière proie de Pietro est Lisbeth la contrebandière. Il n'a pu résister au magnétisme de la jeune femme et espère l'ajouter à sa collection.

Pietro est un professionnel méticuleux et attentionné. Il aime son travail et s'efforce de le faire le mieux possible. Chacun de ses poisons est amoureuxment dosé, ses carreaux sont parfaitement équilibrés, sa rapière est impeccablement aiguisée de même que ses dagues et ses stylets. Il est brun avec un visage quelconque et séduit les femmes par son esprit acéré. Ce n'est pas à proprement parler un gai luron car il est trop réfléchi pour ça. C'est cette froideur qui effraie d'ailleurs le plus ses victimes. Lorsqu'il combat, il veille à ce que chaque coup soit appliqué pour faire le plus de dégâts. Inutile de frapper deux fois quand un seul coup et nécessaire, son arme pourrait s'abîmer.

**Citation :** « *L'important dans tout travail, c'est de le faire le mieux possible. Voyez, en me plaçant ici, mon carreau transpercera la gorge du client en lui tranchant les cordes vocales. Il n'aura donc pas l'occasion de crier et je pourrai quitter les lieux en toute tranquillité.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 5 ; Esprit : 5 ; Détermination 3 ; Panache : 4 ; Arcane : Récurrent ; Réputation : -65.*

**Avantages :** Accent vodacci de l'Arène Candide ; Billet du Seigneur Villanova ; Etincelle de génie : Poison ; Gaucher ; Immunité aux poisons : Larmes de Godiva, Epines aveuglantes, Venin d'araignée ; Laboratoire secret (en Vodacce) ; Lame épaissie : Rapière (trois dés) ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor, Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Réflexes de combat ; Scélérat ; Sens aiguisés : Goût et Odorat.

**Ecole d'Escrime Ambrogia (Maître) :** Coup de pommeau 5 ; Faiblesses 5 ; Feinte 5 ; Riposte 5.

**Ecole d'Arbalétrier Höpken (Compagnon) :** Recharger 5 ; Faiblesses 4 ; Tir en cloche 4 ; Tir d'adresse 5.

**Ecole d'œnologie Falisci (Bellini) (Maître)**

**Epées de Damoclès :**

*Lorenzo (3) : Pietro descend de l'infâme famille Serrano. A ce titre, il bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de Poison mais gare si quelqu'un l'apprend.*

*Obnubilé (3) : Les jeunes filles (voir sa description.)*

*Pourchassé (3) : Pietro a longuement étudié à Casigula Rosa auprès des œnologues Falisci. C'est en connaissant parfaitement un vin qu'on peut le mieux l'empoisonner. Depuis qu'ils ont appris l'utilisation qu'il faisait de leur art, les maîtres de l'Ecole ont mis sa tête à prix.*

**Métiers :** Courtisan 4 (Sincérité 4, Séduction 4, Diplomatie 2, Intrigant 2) ; Criminel 5 (Bases et avancées) ; Erudit 3 ; Espion 5 (Corruption 3, Poison 5, Dissimulation 5) ; Herboriste 4 (Composées 3, Sciences de la nature (Chimie) 4) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 3, Marchandage 3) ; Vigneron 6 (Parfumeur 4, Evaluation 3) ; Connaissance des Sidhes 3.

**Entraînements :** Athlète 4 (Pas de côté 4, Acrobatie 3, Nager 2) ; Arbalète 5 ; Combat de rue 5 (Coup à la gorge 3, Lancer (Dards) 4) ; Couteau 5 (Lancer 4) ; Equitation 4 ; Escrime 5.

**Notes :** *Pietro est un personnage récurrent de mes campagnes, un des ennemis préférés de mon groupe. Ses caractéristiques sont aussi dans le scénario « L'Anneau du Lépréchaun. » Celles qui sont présentés ici sont celles que je lui applique quand il rencontre mes joueurs. Si vous voulez vous intéresser de plus près à Pietro, sachez juste qu'il a déjà tué trente jeunes filles dans diverses villes de Théah (voir les amorces de scénario pour la suite.)*

*Merci encore à Pandore et Fablyrr pour leur excellente aide de jeu sur l'œnologie parue dans le fanzine Cendres de Sphinx.*

#### - **Le cimetière d'Harmony Hill.**

« *Harmony Hill* » est le vieux cimetière de Cardican. Ouvert au moment de l'occupation montagnaise de la ville, ses fosses communes ne tardèrent pas à se remplir suite aux purges de ces derniers. Depuis, le cimetière est un lieu maudit pour les habitants. On prétend même que les esprits des morts ne seront en paix que quand le dernier des disparus aura été identifié.

La colline de l'harmonie est la troisième colline de Cardican. Située au nord de la ville, elle en marque la limite septentrionale. Après la colline, il n'y a plus que des bois. Une grande forêt s'étend sur des dizaines de miles et n'est peuplée que de quelques bûcherons. C'est sa localisation et son histoire qui ont fait du cimetière un lieu à la réputation malsaine. Pourtant, il était situé dans un endroit plutôt agréable puisque la colline de l'Harmonie surplombe la Baie des brumes. Quand on se tient à côté de la statue rendant hommage aux marins disparus en mer, on a une vue superbe sur l'ensemble de la Baie. C'est ce que dit le gardien Jordan Exeter. Ce dernier fait tout ce qu'il peut pour redonner de l'attrait au cimetière. Il ne peut supporter de voir le lieu périclité. Hélas pour lui, les traditions et les légendes sont trop fortes. Seuls les plus pauvres acceptent de se faire enterrer ici.

Le cimetière est immense puisqu'il recouvre intégralement un des flancs de la colline. Les tombes alignées sur plusieurs niveaux sont accessibles par un système d'escaliers. Tous les monuments sont en granit recouvert de mousses et les allées sont encore bien dessinées. Jordan ne ménage pas sa peine mais il est seul dans sa lutte. Le vieil homme désespère encore plus depuis qu'on a appris que le cimetière est le lieu où les racketteurs apparaissent.

#### - **La Chapelle Saint George :**

Cette petite chapelle est le premier lieu de culte de Cardican. Anciennement réservé à la religion vaticine, elle est administrée depuis un siècle par un prêtre de l'Eglise d'Avalon. C'est un poste maudit dont personne ne veut à cause de la réputation du quartier. Pourtant, tous les prêtres qui ont été désignés y ont fini leur carrière. Comme si la Chapelle recelait des secrets et des trésors justifiant leur présence.

En fait, la chapelle est bien plus qu'un simple lieu de prières et de confessions. Ce petit édifice a été construit sur un sol sanctifié par les druides. A l'origine, il s'agissait pour les Vaticins de tordre le coup aux vieilles religions locales. Mais avec l'avènement de l'Eglise d'Avalon, les saints hommes ont pu reprendre leurs activités. Même le règne de la reine de fer ne les a pas freiné. Ils se réunissaient ici pour célébrer leurs rituels avec l'accord du prêtre local. Ils bénirent donc ce lieu en dirigeant les courants telluriques vers ses fondations et en apposant un Geiss majeur : « *Celui qui entrera dans la chapelle trouvera la paix et l'harmonie quelles que soient ses croyances, ses idées ou sa race.* »

Pour les gens des Embrumes, cette chapelle est un trésor. C'est peut-être même la raison principale de leur optimisme. Les habitants des autres quartiers préfèrent se rendre dans l'église historique de la ville (Sur les docks) mais les embrumés régénèrent leur joie en venant ici. Nombreux sont les ecclésiastiques à y avoir officié mais aucun n'a de prise sur la ferveur des gens. La Chapelle est leur refuge, leur béquille et ils font tout pour la garder en bon état.

Le bâtiment en lui-même est minuscule et situé au fond d'une ruelle non loin du cimetière. Ici, le ciel paraît plus bleu et les mauvaises odeurs s'estompent, ce qui est étonnant vu la proximité de la tannerie locale. A peine une vingtaine de personnes peuvent y tenir mais on s'y sent en paix. Sous le regard du protecteur de l'Avalon, on oublie ses soucis quotidiens. Derrière la sacristie, une porte donne sur un jardin entourant un petit cercle de pierre. C'est d'ici qu'émane toute l'énergie positive.

On dit que des racketteurs ont tenté de molester le prêtre actuel mais, dès qu'ils ont pénétré dans la chapelle, toute envie belliqueuse les a quittés. Depuis, ils ont démissionné.

#### • **Père Jacob Garlow (Héros) :**

« *Le petit père des pauvres* », c'est ainsi que les cardicaniens surnomment ce jeune trentenaire. Il est le premier à avoir demandé à être nommé ici. Lorsqu'il faisait son séminaire à Bedegrane, il avait entendu parler de la Chapelle en termes peu élogieux mais souhaitait s'installer à Cardican. Une fois sur place, il ressentit l'air bénéfique de l'édifice. Il se dévoue corps et âme à ses paroissiens, circulant inlassablement dans le quartier et soignant les maux du corps et de l'esprit. Il ne craint pas d'entrer dans une maison touchée par une maladie contagieuse et est prêt à passer des heures avec un malandrin regrettant ses péchés. C'est ce don de soi qui lui vaut sa réputation mais aussi la jalousie de certains...

**Citation :** « *Dans les embrumes, la misère est plus forte qu'ailleurs. C'est pourquoi la dévotion doit y être plus importante.* »

**Profil :**

**Gaillardise :** 2 ; **Dextérité :** 3 ; **Esprit :** 4 ; **Détermination :** 3 ; **Panache :** 3 ; **Arcane :** Dévoué ; **Réputation :** +34.

**Avantages :** Accent avalonien de Gaavane ; Héros local (les Embrumes) ; Ordonné (Eglise d'Avalon) ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E) ; Sang Sidhe : Vieillesse ralentie et Immunité aux maladies ; Université.

**Métiers :** Barde 4 (Connaissance des Sidhes 3, Diplomatie 4) ; Erudit 4 (Astronomie 2, Droit 3, Théologie 4) ; Malandrin 2 ; Médecin 4 (Chirurgie 4, Dentiste 2, Examiner 3) ; Prêtre 4.

**Entraînements :** Athlétisme 2 ; Equitation 2 ; Pugilat 2.

#### **d) La Halle des marchands :**

Plus grand quartier de la ville, la Halle est son centre névralgique. Depuis la découverte de nouvelles routes maritimes, Cardican est devenu un comptoir très important. C'est ici qu'affluent les marchandises en provenance de l'Archipel de minuit et des mystérieuses îles plus à l'ouest. On trouve toutes sortes de boutiques des plus excentriques aux plus classiques. La population du quartier est cosmopolite avec un mélange détonnant de nationalités différentes. Crawford a posé une seule condition à l'installation d'ambassades et de consulats étrangers : chacun doit mettre de côté ses divergences. Ce vœu pieu n'est pas toujours respecté et la milice a beaucoup de travail.

L'architecture de la Halle est typiquement avalonienne. Les maisons sont en bon état et il s'agit souvent d'appartements situés au-dessus des échoppes. Au nord du quartier, marquant la limite avec la colline des nobles, on peut voir le grand parc. Un lieu sans âge où les gens aiment venir se délasser. La grande place est située en plein centre de la ville. Avec ses arcades et ses éclairages inspirés de Kirk, elle jouit d'un standing inhabituel pour une ville de cette taille. Le quartier général de la milice donne sur cette place. C'est depuis ce bâtiment austère que Margaret Crawford et ses hommes planifient leurs missions.

L'ambiance générale du quartier est exubérante. Mille senteurs exotiques ravissent les narines du visiteur et les occupants des lieux rivalisent d'originalité pour attirer la clientèle.

#### - *L'Hôtel de Ville :*

Lorsque les nobles se réunissent pour décider de l'avenir de la ville, ils se retrouvent ici. En effet, aucun manoir n'est assez grand pour accueillir une séance du conseil. Et il vaut mieux choisir un endroit neutre afin de ménager les susceptibilités.

L'Hôtel de ville donne sur la grande place. C'est un grand bâtiment surmonté d'un beffroi. En cas d'attaque, c'est d'ici que le signal du ralliement est lancé. Le son de la cloche est un moment difficile pour les habitants car il ne se produit que quand la cité est en péril. Un système de miroirs permet au sonneur d'être en communication directe avec les gardiens du phare et ceux des tours de guet. Ainsi, il peut réagir rapidement.

Au premier étage se trouve la salle du conseil, une grande pièce dans laquelle trône une énorme table ronde. C'est ici que les nobles se retrouvent. En dessous se trouvent les services administratifs où sont enregistrés les contrats et les titres de propriétés. Les agents transfèrent les archives de l'église aux sous-sols.

Entièrement bâti en pierres locales, l'édifice semble remonté à la nuit des temps. Pourtant, il est de construction récente. Il fut érigé par les montagnois pour marquer leur domination. Les cloches résonnaient à chaque exécution. Comme pour marquer leur mépris, les dirigeants de Cardican décidèrent d'en prendre possession au départ des envahisseurs. Le Glamour a agi de sorte que le bâtiment s'est fondu dans le paysage. Il est quand même chargé d'ondes négatives et on se sent mal à l'aise quand on le regarde. Paul pense que c'est pour rappeler à ses concitoyens les dangers qui les guettent.

Une cinquantaine de personnes travaillent dans l'administration. Ils bénéficient d'une paye intéressante et d'un statut privilégié. Ils ont prononcé le serment de secret. Ces hommes et ces femmes sont conscients de l'importance de leur tâche. Cardican est entrée dans une phase de progrès et la ville doit pouvoir s'appuyer sur une administration rigoureuse.

#### • **Marc Terry ; Fonctionnaire (Homme de main) :**

Marc est un des cinquante fonctionnaires de l'Hôtel de ville. Ce petit homme bedonnant est même le secrétaire de séance des nobles. Au cours de ces réunions, il note tout ce qui est dit. Par la suite, il archive ces écrits dans une salle dont lui seul détient la clef. Ainsi, les membres du conseil peuvent se reporter à leurs séances précédentes. A quarante ans, Marc est un employé modèle et a la confiance des plus puissants de la ville.

Pourtant, il y a un problème. Marc est un client assidu des cercles de jeu et a récemment contracté d'énormes dettes envers un membre de la Ligue des marchands. L'homme a fait en sorte que Marc soit dans l'impossibilité de rembourser. Il ne réclame pas son argent mais en échange, le pauvre employé doit divulguer tout ce qu'il entend durant les réunions du conseil. Personne n'est au courant mais au sein du service, on commence à murmurer. Marc est apparu amaigri et irritable. Même sa femme ne sait rien. Marc est marié et père de deux petites filles et il a reçu récemment une visite d'un membre des racketteurs qui lui a fait comprendre qu'il avait intérêt à collaborer. Il est totalement sous contrôle et ignore comment s'en sortir.

**Citation :** « Seigneur Blairwitch, n'oubliez pas vos propos de la dernière séance. Vous étiez l'un des plus fervents défenseurs de ce projet. »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Réputation : +15.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Linguiste ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E.)

**Métiers :** Courtisan 2 (Lire sur les lèvres 2, Jouer 3, Sincérité 2) ; Domestique 3 (Cancanier 3, Comptabilité 3) ; Erudit 3 (Droit 3, Politique 2) ; Marchand (Calligraphie 4, Ecrivain public 4, Evaluation 2) ; Malandrin 3 ; Marin 1 (Nager 1.)

**Entraînements :** Athlète 1 ; Couteau 1.

**Epée de Damoclès :**

*Endetté (3) : Marc doit énormément d'argent aux vendelars. Il est complètement pris à la gorge et doit renier tous ses idéaux.*

• **Ryan O'Garlik ; Sonneur de cloche (Homme de main) :**

Ryan est chargé de veiller à l'entretien du beffroi. C'est un homme taciturne et impulsif et il ne vaut mieux pas se trouver sur son chemin pendant ses colères. Ryan est d'origine inish et il aime beaucoup la bagarre. Tous les prétextes sont bons mais c'est un adversaire loyal. Il prend son métiers très à cœur et passe l'essentiel de son temps en haut du beffroi. Il y a même fait aménager une chambre. Cet isolement a développé sa misanthropie. Il est sourd et comprend un mot sur deux. Ce qui peut entraîner de dangereux quiproquos pour ses interlocuteurs. Lorsqu'il n'est pas au sommet de sa tour, il écume les pubs des Embrumes.

**Citation :** « Quoi ? Vous m'insultez ? » (*Bruit de coups de poing.*)

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache : 2 ; réputation : -25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Dur à cuire ; Grand buveur ; Œil de faucon.

**Ecole d'Escrime Finnegan (Compagnon) :** Déplacement circulaire 4 ; Désarmer (Mains nues) 4 ; Corps à corps 4 ; Faiblesses 4.

**Métiers :** Acrobate 4 (Acrobatie 4, Sauter 3, Soulever 3) ; Criminel 3 (Guet-apens 2) ; Ingénieur 2 (Fonderie 3) ; Malandrin 3 (Bas-fonds 2) ; Marchand 3 (Forgeron 2) ; Marin 3 (Nager 2.)

**Entraînements :** Athlétisme 4 ; Combat de rue 4 (Coup aux yeux 3) ; Lutte 4 (Casser un membre 3, Etreinte 3, Se dégager 3) ; Pugilat 4 (Claque sur l'oreille 3, Uppercut 4.)

**Epée de Damoclès :**

*Faiblesse physique (2)(Nouvelle épée de Damoclès, cf. appendice 1) : Sourd : A cause des cloches, Ryan est presque complètement sourd. Il compense en utilisant sa vue mais ce handicap est quand même très lourd à porter.*

- ***L'Hôtel particulier des Vendelars :***

« Les vendelars se trouvent là où est l'argent. » Ce proverbe (édulcoré) est très en vogue chez les vestens et il décrit une réalité. Le but principal de la Ligue marchande n'est pas l'émancipation des hommes mais bien le profit. Comme toute organisation ultra-libérale, la Ligue est prête à tout pour accroître ses bénéfices. Bien sûr, tous les vendelars ne sont pas comme ça mais c'est un des principaux traits de la Nation.

Cardican est apparue comme une source de profits, c'est donc tout naturellement que les marchands ont investi la cité. Crawford a donné son autorisation pour que les vendelars installent un de leurs consulats sur les lieux. Il leur laisse une marge de manœuvre réduite mais ils sont opiniâtres et ont appris à se débrouiller. Les racketteurs sont un bon exemple.

Le bâtiment de la Ligue est un grand manoir aux façades rutilantes complété par une cour fortifiée où sont gardées les marchandises les plus coûteuses. Les vendelars disposent de deux étages pour se loger et du rez-de-chaussée pour recevoir leurs clients. Toutes les guildes y ont un

bureau mais les trois plus importantes sont la Guilde des marchands, celle des spadassins et bien sur la Guilde des marins. C'est Val Mokk et Alan Trel qui sont à l'origine du « *projet Cardican* » et c'est donc naturel que leurs organisations soient les mieux représentées. Les Vendelars assument eux-même leur sécurité. Ils ont amené leurs propres hommes et se sont proposés pour lutter contre les racketteurs. Ce système les prémunit de toute tentative d'espionnage mais engendre la suspicion.

A ce sujet, l'attitude de Crawford est équivoque. Il a accepté la présence de marchands étrangers dans sa ville mais favorise systématiquement les avaloniens lors de l'attribution d'offres. Pour les vendelars, c'est un partenariat de dupes, ils se rendent compte que Paul les a berné en jouant sur leur besoin de s'installer à Cardican. Il a utilisé leurs crédits mais ne leur permet pas de toucher les bénéfices. Tout ça pourrait finir par lui coûter cher.

- **Joris Kuyt directeur de la Guilde de Cardican (Vilain) :**

Joris est né à Kirk. Très jeune, il a touché aux affaires économiques et c'est naturellement qu'il a repris le magasin de son père. Là, ses visées libérales apparurent au grand jour. Ses parents tenaient une parfumerie familiale, il en révolutionna le concept. Il diversifia ses fournisseurs et ses marchandises pour accroître sa sphère d'influence. Il changea les contrats de travail de ses employés, leurs imposant des horaires plus lourds et des obligations de secret plus importantes. Enfin, il réussit à s'attacher les services des plus grands parfumeurs.

La petite entreprise familiale devint une énorme machine à faire de l'argent. Joris gagna ainsi l'estime de ses pairs mais aussi de solides inimités parmi ses confrères. Certains d'entre eux ne lui pardonnant pas son attitude acharnée et sans pitié. On murmure que Joris aurait même du sang sur les mains mais rien n'a été prouvé. Joris s'en fiche car il a autre chose à faire que de se lancer dans des débats économiques avec des rivaux en bout de course.

A 32 ans, il a gagné son siège à la Ligue et put commencer à viser une place au sein du conseil. Il lui fallait pour cela que les parfumeurs deviennent une guilde incontournable. Joris se débrouilla pour accaparer des marchés moins en rapport avec son domaine et diversifia ses activités. Cette ambition dévorante lui valut des ennemis au sein même du conseil. Quand Val Mokk mis en place le « projet Cardican », il sauta sur l'occasion pour se débarrasser de son jeune collègue aux dents longues en lui proposant le poste de chef des affaires de la Ligue dans la ville avalonienne. Cette fonction permettrait à Joris de faire ses armes.

Depuis qu'il est Cardican, Joris s'est rendu compte du stratagème de Mokk. Certes, il est entièrement libre de ses mouvements mais n'a aucune influence sur les affaires de la Ligue. Il se contente de faire des rapports réguliers et de mettre en place ses projets. Il est en contact fréquent avec Devil et a voit là un moyen de se venger de ses patrons. Le géant vesten est une arme à double tranchant mais Joris lui promet monts et merveilles s'il s'allie avec lui lors de son retour à Kirk.

Joris est âgé de trente quatre ans. Il a les cheveux blonds coupés en brosse. Ses yeux sont bleus comme la mer de son pays et son visage est avenant. Il s'habille avec goût, s'arrange toujours pour porter un bijou faisant ressortir sa réussite sociale et se parfume avec la meilleure production de son entreprise. Il est arrogant et condescendant à l'égard de ceux qui lui doivent quelque chose, ne respecte rien et pense que toute personne est corruptible. Sa rencontre avec Crawford et Maëve ni Lughen l'a fait changer d'idée. Il se demande comment manipuler ces deux là. En attendant, il échafaude des plans plus compliqués les uns que les autres pour prendre le contrôle de la Ligue.

**Citation :** « *Le pouvoir est à portée de main, il serait dommage de le laisser filer.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 5 ; Détermination : 3 ; Panache : 2 ; Arcane : Ambitieux ; Réputation : +10/-45.*

**Avantages :** Appartenance : Guilde des marchands vendelars (Parfumeur) ; Drago ; Gardes du corps vendelars ; Héritage ; Linguiste ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan, Eisenor, Montaginois (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci ; Protecteur marchand ; Siège à la Ligue.

**Métiers :** Courtisan 4 (Diplomatie 3, Jouer 3, Intrigant 4, Politique 4, Sincérité 4) ; Erudit 3 (Droit 4) ; Espion 2 (Corruption 4, Poison 1) ; Malandrin 4 (Sens des affaires 3, Marchandage 4) ; Parfumeur 4 (Evaluation 4, Comptabilité 4, Service 4) ; Marin 1.

**Entraînements :** Armes à feu 2 ; Athlétisme 1 (Nager 1) ; Escrime 2.

• **Elladio Ramirez ; Chef de la Guilde des spadassins (Héros) :**

Elladio est né dans une famille de métayers castillans. Il aurait pu rester dans cet environnement toute sa vie mais la chance a toujours pourvu à ses besoins. Un jour, il fut remarqué par un bretteur de passage dans la ferme. L'homme apprécia son agilité et sa témérité. Il avait besoin d'un écuyer et proposa donc le poste à Elladio. Les parents de ce dernier ne firent guère de difficultés devant la bourse que leur tendit le spadassin. Une bouche de moins à nourrir est un avantage d'autant qu'Elladio allait sur ses quinze ans et sa santé trop fragile lui interdisait les travaux des champs.

Le spadassin forma le jeune homme au métier des armes où Elladio se montra rapidement très doué. Ne pouvant se permettre de perdre du temps à cause de sa santé, il apprit à frapper vite et fort. Sa chance ne l'abandonna pas quand son maître et lui partirent pour le Vendel. Le jeune homme put intervenir dans plusieurs affaires où il n'avait rien à faire et se forgea vite une réputation de bretteur efficace et de garde du corps sûr. Dans la Guilde des spadassins, il apprit à rendre son style plus dangereux encore et finit par devenir une véritable fine lame. Hélas, sa santé défaillante ne lui permettait pas d'accéder au poste de Razor. Il ne pouvait se permettre de voyager fréquemment à cause de ses poumons malades.

Sa chance ne l'abandonna pas et il fut envoyé à Cardican. L'air marin et l'atmosphère particulière des îles Glamour lui conviennent parfaitement. Il aime Cardican et son ambiance si particulière. Quand il a le temps, il se promène sur les docks ou dans la Halle des marchands, sirotant une bière à la terrasse d'un estaminet et courtisant les belles avaloniennes.

Elladio a vingt six ans et un visage juvénile. Son teint pâle et maladif, ses cheveux blonds et ses yeux verts pourraient le faire passer pour un vendelar voire un eisenor. Mais quand il jure, c'est toujours en castillan, et il jure souvent !!! Il tousse aussi fréquemment, cachant sa bouche derrière un mouchoir de soie blanche. Un observateur attentif pourra reconnaître des marques de sang sur cette étoffe. Les crises le laissent épuisé et haletant. Il a conscience que la mort va venir le chercher bientôt et il cherche une solution pour s'en sortir. Il a entendu parler d'une vieille herboriste des Embrumes qui aurait la solution mais il ne connaît pas ce quartier de mécréants et les gens deviennent hermétiques quand il en parle.

**Citation :** « *En garde messire, je vais être obligé de vous faire rendre gorge rapidement...* » (Coupé par une quinte de toux.)

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 5 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 4 ; Arcane : Chanceux ; Réputation : -15/+32.*

**Avantages :** Accent castillan de Soldano ; Appartenance : Guilde des Spadassins ; Gaucher ; Polyglotte : Avalonien, Castillan (L/E), Eisenor, Vendelar (L/E) ; Réflexes de combat.

**Ecole d'Escrime Soldano (Grand maître) :** Double parade 5 ; Feinte 5 ; Marquer 5 ; Faiblesses 5.

**Ecole d'Escrime Aldana (Compagnon) :** Faiblesses 5 ; Feinte 5 ; Marquer 5 ; Riposte 5.

**Métiers :** Courtisan 4 (Jouer 3, Séduction 2) ; Galopin 3 ; Entraîneur 5 (Galvaniser 2, Entraîner 3) ; Domestique 2 ; Fermier 2.

**Entraînements :** Athlétisme 5 (Pas de côté 4, Acrobatie 2) ; Couteau 2 ; Equitation 4 (Sauter en selle 3, Voltige 3) ; Escrime 5.

**Epées de Damoclès :**

*Rivalité (3) : Elladio a eu plusieurs accrochages avec Lorenzo de Sanctis, un des spadassins vodacci. Pour l'instant, rien de grave, mais ça pourrait bien dégénérer.*

*Faiblesse Physique : Phtisie (3) : (voir chapitre 4) : Elladio est atteint de cette terrible maladie appelée tuberculose. Pour l'instant, il arrive à tenir mais les crises le touchent de plus en plus*

*fréquemment. Dès qu'il est sous tension, il doit faire un jet de Gaillardise ND 15 pour résister à la crise. En cas d'échec, il garde deux dés de moins sur toutes ses actions physiques. Si Lorenzo savait ça... La vieille Ada connaît un remède pour endiguer cette maladie (voir amorces de scénario.)*

- **Frank Arnesen Armateur (Vilain) :**

Frank appartient à la guilde des marins et cette dernière est la plus représentée en ville. C'est un des hommes de confiance de Maître Trel, celui qui est souvent chargé d'exécuter les bases œuvres du chef de la Guilde et le vendelar le plus influent de Cardican.

Frank est un marin avant tout. Constructeur naval, il n'a rien à faire des arcanes de la politique et de la diplomatie. Il est monté dans la hiérarchie de sa Guilde grâce à ses compétences et ne fait confiance qu'à celles-ci. Les hommes sont versatiles et on ne peut donc s'appuyer que sur ses talents propres. Telles est la manière de penser de Frank. Quand un subordonné fait preuve de trop de talent ou d'ambition, il se débrouille pour le licencier ou le faire disparaître. Ainsi, il est sûr d'avoir sous ses ordres une équipe docile et malléable. Le revers de la médaille, c'est qu'il est difficile pour son commerce de progresser. L'ambition et la curiosité sont des qualités quand elles permettent d'améliorer les choses déjà en place. Frank n'en a cure, il fabrique des navires solides et sans génie, capables de tenir la mer mais sans confort. Il n'est pas là pour faire dans l'esthétique.

Frank est en pleine guerre avec les compagnies avaloniennes. En particulier cette maudite famille Davidson qui s'obstine à refuser ses offres de partenariat. Il voudrait bien s'emparer des techniques avaloniennes de navigation mais les navigateurs opposent une fin de non-recevoir à toutes ses offres. Il a aussi essayé de mettre la main sur le musée océanographique mais le directeur des lieux s'avère fermé à la négociation. Frank veut mettre la main sur la carte des routes de l'Ouest et il utilisera tous les moyens pour ça. Même le meurtre.

A trente-cinq ans, Frank ne ressemble pas à l'image qu'on se fait du marchand vendelar. Ses mains sont couvertes de cals. Son visage disgracieux est tanné par le sel et le soleil. Il semble difficile de concevoir que cet homme frustré et direct soit le principal négociateur de la Ligue à Cardican. Mais lui aussi a du mal à s'y faire !!!

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Arcane : Paranoïaque ; Réputation : +10 / -35.*

**Avantages :** Accent vendelar ; Appartenance : Guilde des marchands Vendelars (Marins) ; Dur à cuire ; Expression inquiétante (Niveau 1) ; Feinte de Pirate ; Polyglotte : Avalonien, Vendelar (L/E) ; Protecteur (Alan Trel) ; Siège à la Ligue de Vendel ; Relations.

**Ecole d'Escrime Swanson (Apprenti) :** Dissimulation 3, Double Parade 2 ; Coup de pommeau 2 ; Faiblesses 2.

**Métiers :** Courtisan 1 (Jouer 3) ; Espion 3 (Corruption 2, Interrogatoire 2) ; Pilote fluvial 4 (Cartographie 3, Piloter 3, Nager 3) ; Constructeur naval 5 (Evaluation 4, Comptabilité 2, ; Marchandage 3) ; Malandrin 3 ; Marin 4 (Sauter 2, Navigation 4.)

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 3 ; Capitaine de navire 4 (Logistique 3) ; Combat de rue 4 ; Couteau 2 ; Escrime 4.

**Notes :** *Frank possède la feinte de pirate A l'abordage ! Il ajoute ou retranche 1 aux jets d'abordage de son navire (Cf. Flots de sang.)*

- **Jan Karr ; chef de la milice Vendelar (Homme de main) :**

Jan est un élève de Linnae Knute, c'est un remarquable combattant mais un bien piètre stratège. Il est chargé de surveiller les locaux vendelars. On pourrait s'étonner de la présence de cet homme pour une mission aussi délicate mais c'est un bretteur instinctif et le cousin de Val Mokka. Comme dit Margaret Crawford à son sujet : « *Si la Guilde ne nous envoie que des hommes comme lui, nous n'avons pas beaucoup de soucis à nous faire.* »

**Profil :**

*Gaillardise* : 4 ; *Dextérité* : 3 ; *Esprit* : 2 ; *Détermination* 4 ; *Panache* : 2 ; *Réputation* : -20.

**Avantages** : Appartenance : Guilde des spadassins ; Entraînement nocturne ; Grand ; Polyglotte : Avalonien (N), Vendelar ; Réflexes de combat.

**Ecole d'Escrime Larsen (Maître)** : Parade 5 ; Guet-apens 5 ; Feinte 5 ; Faiblesses 5.

**Métiers** : Criminel 4 ; Courtisan 1 ; Malandrin 4.

**Entraînements** : Armes à feu 4 ; Commander 4 ; Athlète 4 ; Escrime 5 ; Exploiter les faiblesses (Donovan) 4.

**Les brutes sous ses ordres :**

*Niveau de menace* : 4.

*ND pour être touchées* : 25.

*Armes* : Rapière (moyennes) ; Mousquets (armes à feu.)

*Compétences* : Attaque (Escrime) +3 ; Attaque (AF) +2 ; Guet-apens +2 ; Jeu de jambes -1 ; Parade (Escrime)-2.

*Spécial* : Toutes ont été dans le guet de Kirk et possèdent l'avantage *Entraînement nocturne*.

#### - **Les Vodacci :**

Les princes marchands ont eux aussi mis un pied à Cardican. Dans leur guerre commerciale avec le Vendel, le contrôle de Cardican et par là même occasion des routes de l'Ouest peut s'avérer décisif. Les princes tentent déjà de séduire la Reine Elaine et l'appui du président de la chambre des Lords peut être décisif.

Les Vodacci logent dans la Halle des marchands. Leur consulat donne sur la place du marché. C'est un grand bâtiment sur deux étages. Les murs sont en pierre blanche et derrière, on peut distinguer les vestiges de l'ancienne foire aux bestiaux de Cardican. Une solide palissade l'entoure et de hauts cyprès empêchent quiconque de regarder à l'intérieur. Les princes disposent aussi de quelques entrepôts disséminés dans la ville.

Les avaloniens surnomment l'endroit « *le nid aux araignées* » à cause de l'atmosphère viciée qui y règne. En plus de comploter contre les vendelars, les émissaires des princes rivalisent de trahison l'un d'entre eux de prendre l'ascendant. Personne ne fait confiance à son voisin et on déplore déjà deux morts par empoisonnement. Avec le coup d'état des Mondavi, l'envoyé de cette famille a vu son influence grandir. On retrouva bientôt son corps dans une impasse des Embrumes. La milice tente de faire la lumière sur ce crime mais se heurte à un mur de mensonges. Depuis ce drame, le Prince n'a pas envoyé d'autres émissaires.

#### • **Luciano Visconti Ambassadeur Vestini (Héros) :**

Courtisan et marchand, cet homme dans la force de l'âge est de facto le chef de la délégation vodacci à Cardican. Aucun de ses rivaux ne l'avouera mais il faut bien reconnaître qu'il a obtenu les garanties les plus significatives de la part du conseil. Bien sûr, il se garde bien de pavoiser. La malheureuse expérience de l'ambassadeur Mondavi lui a rappelé que même loin de ses terres, le grand jeu est impitoyable.

Nul ne conteste son charisme et grâce à lui, le prince Vestini fait des bénéfices. Sa dernière réussite est la signature d'un accord avec l'association des jennys locales. Des courtisanes de l'Ecole Vestini peuvent dorénavant exercer à Cardican sans risque de représailles. Inutile de dire que Madame Lorraine Weller en est toute retournée. Nombreux en ville sont ceux qui voudraient voir Luciano mort mais il semble indestructible. Il n'est jamais malade, toujours vigilant et rarement pris au dépourvu. De plus, sa sécurité est assurée par trois spadassins aguerris (*Compagnons de l'Ecole Rossini*.)

Luciano vit donc paisiblement avec sa femme (une jeune sorcière de la destinée) et ses deux garçons. Il aime profondément Cardican et la ville le lui rend bien. C'est un des seuls étrangers que les nobles acceptent de rencontrer hors des réunions du conseil et les commerçants locaux ont

toujours une nouvelle denrée à lui faire goûter. A quarante-cinq ans, la retraite approche et il se sent de mieux en mieux ici. Au point de s'y installer quand il aura fini sa mission ? Il y a des chances.

Luciano est un bel homme aux cheveux bruns et au visage agréable qui s'exprime avec classe et en regardant toujours son interlocuteurs de ses yeux noirs. Cultivé et excellent joueur, c'est un invité de choix pour les soirées car un moment en sa compagnie est un privilège recherché.

Sa femme est beaucoup plus jeune que lui et tous les deux s'estiment. Comme souvent en Vodacce, il s'agit d'un mariage arrangé. La jeune sorcière a vingt ans de moins que lui et lui a donné deux beaux garçons. Depuis, il la laisse vaquer à ses occupations.

**Citation :** « *La diplomatie est la meilleure des armes. Elle permet de gagner bien des batailles sans perdre d'hommes.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; Arcane : Béni des dieux ; Réputation : +50.*

**Avantages :** Accent vodacci de la Mantua ; Appartenance : Guilde des marchands vodacci (Maître) ; Diplomate ; Gardes du corps ; Gaucher ; Noble ; Orateur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor (L/E), Vodacci (L/E) ; Séduisant (plus que la moyenne.)

**Ecole d'Escrime Ambrogia (Apprenti) :** Coup de pommeau 2 ; Faiblesses 2 ; Feinte 1 ; Riposte 2.

**Métiers :** Ambassadeur 5 ; Courtisan 5 (Cancanier 4, Jouer 4, Politique 4, Séduction 2, Sincérité 5) ; Erudit 4 (Droit 4, Théologie 2) ; Espion 4 (Code secret 4, Corruption 3) ; Marchand : Papetier 5 (Calligraphie, Ecrivain public, Comptabilité 4, Service 4, Evaluation 3.)

**Entraînements :** Armes à feu 1 ; Combat de rue 1 ; Couteau 2 ; Escrime 2.

*Note : la spécialisation Ambassadeur est un création de Pandore et Fablyrr. Elle est parue dans l'aide de jeu sur Casigula Rosa (Fanzine cendre de sphinx), je la rappelle ici.*

*Compétences de base : Etiquette, Eloquence, Diplomatie, Comportementalisme.*

*Compétence avancées : Cancanier, Sincérité, Séduction, Déplacement silencieux, Pique-assiette, Code secret.*

• **Claudia Visconti ; Sorcière (Homme de main) :**

L'épouse du représentant Vestini est une jeune sorcière de la famille Lucani. Claudia avait 16 ans quand elle fut promise à Luciano. Lorsqu'elle fit la connaissance de son futur mari, elle découvrit un homme de 20 ans son aîné. Elle s'est rendue compte de l'enjeu diplomatique d'un tel mariage. Grâce à elle, les Lucani auraient une influence sur un des plus puissants amis du prince Vestini. Claudia avait été formée au grand jeu et elle comprit rapidement l'importance de sa place.

Par contre, elle n'avait pas prévu de tomber amoureuse de son époux. Luciano est un homme attentionné et cultivé. Il s'est toujours comporté honorablement à son égard et ne l'a jamais méprisé. Peu à peu, Claudia s'est éloigné de sa mission et a choisi son camp. Depuis, elle et Luciano forment un couple heureux.

A 24 ans, la petite sorcière est heureuse à Cardican. En tant que plus puissant Sorte de la ville, elle n'a plus à se préoccuper des projets de la *Tessatore*. Claudia peut donc tranquillement vaquer à ses occupations et élever les deux beaux garçons qu'elle a donnés à son mari. Dans ses moments de solitude, elle aime s'occuper de son petit élevage d'araignée ou travailler sur son métier à tisser.

**Citation :** « *Je vois que vous l'aimez mais si vous saviez ce qui vous attend.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 2 ; Réputation : +15.*

**Avantages :** Accent vodacci de l'Arène Candide ; Araignée dressée : Soie résistante ; Beauté du diable ; Immunité au poison : Venin d'araignée ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (N), Vodacci ; Relation : Maëve ni Lughen ; Volonté indomptable.

**Sorcellerie Sorte (Lachesis) :** Arcanes 4, Bâtons 4, Coupes 5, Epées 4, Deniers 4.

**Rituels Sortes :** *La main de denier, La main de coupe.*

**Métiers :** Courtisan 2 (Cancanier 1, Intrigant 3, Jouer 4, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 3) ; Eleveuse d'araignées 4 ( Soins des araignées 4, Poison 2, Dressage 3) ; Espionne 3 (Lire sur les lèvres) ; Marchande : Couturière 4 (Tisserande 4, Evaluation 3.)

**Entraînements :** Cavalier 2, Couteau 1, Fouet 2.

*Note : la spécialisation Éleveuse d'araignée est aussi issue de *Cendre de Sphinx sur Casigula Rosa*. La voilà :*

*Compétences de bases :* Survie, Premiers soins, Diagnostic.

*Compétences avancées :* Soins des araignées, Poison, Dressage.

- **Lucia ; Courtisane (Homme de main) :**

Lucia est née à Fontaine et n'a jamais mis les pieds sur l'île des Vestini. C'est pourtant une fervente sujette du prince. Élève de la prestigieuse *Scuola Vestini*, la jeune femme est une courtisane expérimentée et la preuve de la bonne entente entre les jennys de Cardican et la famille Vestini. Lucia est arrivée en ville il y a peu. Suite à l'accord passé entre Luciano Visconti et le conseil, les courtisanes ont désormais la possibilité d'exercer à Cardican. Les rudes avaloniens découvrent ainsi une nouvelle sorte de femme.

Lucia s'entend bien avec Bridget Moonpas. Elle conseille les jeunes pensionnaires de *l'auberge du marin heureux* et découvre un monde moins sordide que le grand jeu vodacci. On l'a même vu utiliser ses charmes dans l'auberge.

30 ans, Lucia a bien conscience qu'elle n'attire plus les hommes de son pays. Ces derniers préfèrent largement des filles plus fraîches. Pourtant, elle est encore très belle avec ses cheveux auburn encadrant un visage doux et mangé par de grands yeux verts. A Cardican, Lucia retrouve sa jeunesse. Les hommes d'ici apprécient son érudition et Lucia peut discuter avec Fatima la croissantine. Elle est heureuse.

**Citation :** « *Le grand jeu est impitoyable. La moindre faiblesse vous plonge dans l'oubli. Ici, les gens sont sains. Espérons que la présence massive de vodacci ne va pas les corrompre.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 3 ; Arcane : Hédoniste ; réputation : -15/+20.*

**Avantages :** Accent vodacci de la Mantua ; Beauté du diable ; Gauchère ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Croissantin (N), Montaginois, Vodacci (L/E) ; Relations.

**Ecole de Courtisane Vestini (Compagne) :** Comportementalisme 5 ; Séduction 5 ; Déplacement silencieux 5 ; Poésie 4.

**Ecole d'escrime Borgia (Compagne) (nouvelle école, voir aides de jeu) :** Dissimulation 4 ; Riposte (Eventail) 4 ; Feinte (Eventail) 4 ; Faiblesses 4.

**Métiers :** Courtisane 4 ; Entremetteuse 4 ; Erudite 4 ; Espionne 4 ; Malandrin 3.

**Entraînements :** Athlétisme 2 ; Couteau 4 (Lancer 3) ; Equitation 1.

*Note : Entremetteuse est la dernière spécialisation parue dans *Cendre de sphinx* :*

*Compétences de base :* Etiquette, Eloquence, Diplomatie, Cancanier.

*Compétences avancées :* sincérité, comportementalisme, Lire sur les lèvres, Séduction.

- **Guido Olympia ; Œnologue (Héros) :**

La bière et le whisky sont les boissons favorites des avaloniens qui ont mille façons de les fabriquer. La distillerie Lughen est à la pointe de la production du whisky. En tant que premiers producteurs vinicoles de Théah, les Falisci essayent de faire connaître leurs produits aux avaloniens. Guido a été officiellement mandaté par l'école d'œnologie afin d'échanger des techniques et signer des protocoles avec les Lughen.

Pour l'instant, les résultats sont mitigés. Les avaloniens n'ont pas une bonne image des vodacci et ils se méfient des véritables raisons qui poussent un œnologue à s'intéresser à leur production. Guido ne désespère pourtant pas d'arriver à un accord. Il faudrait qu'il rencontre le patriarche Lughen. Les brasseurs vendelars semblent ignorer ce commerce et les Falisci comptent en profiter.

Guido a une autre mission à accomplir, une mission bien plus dangereuse. Récemment, les maîtres de la tour ont appris l'existence d'un homme détournant leurs techniques ancestrales vers le meurtre. La situation est remontée jusqu'au prince Donello qui a décidé d'agir. Le traître doit être neutralisé à tout prix. Ses actes portent un lourd préjudice à la famille. Il faut l'arrêter avant qu'il ne

soit trop tard. Par le réseau d'informateurs de son frère, le prince a localisé le monstre à Cardican, dans l'attente d'un nouveau contrat. Guido doit le repérer.

L'œnologue a du sang montagninois et c'est un messager fiable et rapide. Il doit envoyer une ardoise à son maître dès qu'il aura repéré le traître. Pour l'instant, il n'a pas de pistes.

Guido est un jeune homme au teint olivâtre, aux yeux noirs et aux cheveux bruns et frisés. C'est un poète du vin, un passionné qui place l'œnologie au-dessus de tout. Ses métaphores sur le sujet sont un bonheur pour les oreilles et il n'a pas son pareil pour présenter une bonne bouteille. On ne compte plus les jeunes femmes tombées sous son charme en l'écoutant simplement parler. Affolé par l'ampleur de sa mission. Il aurait préféré rester à Casigula Rosa pour suivre les cours du vénérable Farnèse. Ses talents de sorcier lui jouent encore un mauvais tour. Il aimerait bien en être dépourvue, ça lui éviterait bien des désagréments.

**Citation** « *Regardez cette robe, c'est un véritable enchantement. On dirait que toutes les nuances de pourpre se sont réunies pour faire la fête. Un tel vin est un plaisir pour les yeux. Imaginez ce qu'il donnera dans votre bouche.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Distrait ; Réputation : +25.*

**Avantages :** Accent vodacci de l'Arène Candide ; Appartenance : Guilde des marchands vodacci (compagnon œnologue) ; Grand buveur ; Orateur ; Polyglotte : Avalonien (N), Montagninois, Vodacci (L/E) ; Sens aiguisés.

**Sorcellerie Porté ½ sang :** Ensanglanter 3 ; Harmonisation 2 ; Attirer 2 ; Poche 3.

**Ecole d'œnologie Falisci (Farnèse) (Compagnon)**

**Métiers :** Courtisan 4 (Diplomatie 3, Jouer 2, Sincérité 2) ; Erudit 3 (Politique 3, Droit 2, Occultisme 1) ; Espion 2 (Code secret 2) ; Vigneron 5 (Evaluation 4, Marchandage 4.)

**Entraînements :** Athlétisme 3 ; Couteau 2 ; Equitation 3 ; Escrime 3.

• **Guiseppe Caligari ; Chercheur d'artefacts (Vilain) :**

Quelle que soit la période, les Caligari sont présents à Cardican. Avant la chute de la famille, ils surveillent les explorateurs et explorent les mystérieuses îles de l'Ouest. Après la chute, leur prince encore vivant a demandé de tout faire pour découvrir un objet ou une formule lui permettant de retrouver son rang.

Guiseppe est un des nombreux petits-neveux de Vincenzo. C'est un être fourbe et sans scrupule même s'il hésite toujours à se salir les mains. Son apparence est sans ambages : de petits yeux noirs enfoncés dans leurs orbites, un bouc finement taillé et une bouche perpétuellement étirée par un sourire cynique.

A Cardican, il enquête sur toutes les découvertes pouvant permettre d'étendre ou de restaurer l'influence de sa famille. Il observe d'un œil particulièrement attentif le bazar de l'étrange et le musée de la mer.

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 3 ; Panache : 2 ; Arcane : Délicat ; Réputation : +10/-50.*

**Avantages :** Accent Vodacci de la Mantua ; Billet du seigneur Caligari ; Gaucher ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Rythme de sommeil régulier ; Scarovese ; Université.

**Ecole Ambrogia (Apprenti) :** Coup de pommeau 2 ; Faiblesses 1 ; Feinte 1 ; Riposte 1.

**Métiers :** Courtisan 4 (Sincérité 4, Jouer 3, Séduction 3, Intrigant 2) ; Joaillier 4 (Evaluation 3, Marchandage 2) ; Erudit 3 (Recherches 4, Occultisme 4) ; Guide 2 (Bases, Cartographie 2, Guet-apens 2) ; Receleur 3 (Bas-fonds 2.)

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlète 2 ; Couteau 2 ; Combat de rue 1 ; Escrime 4.

**Epées de Damoclès : Nouveauté.**

*Famille Caligari (3) : Cette épée n'est valable qu'après la chute de la famille. Les autres princes, et en particulier Villanova, ne considèrent plus les Caligari comme une famille régnante. Les PP investis dans cette épée représentent l'importance du lien avec Vincenzo, l'attitude du personnage face à la perte de son titre et bien sur les risques qu'il encourt.*

- **Lorenzo de Sanctis ; Spadassin (Vilain) :**

Lorenzo est le bras armé des Caligari de Cardican. Depuis la chute de la famille et bien qu'il reste fidèle à son prince, il se fait discret et ne revendique pas son appartenance. Au sein du consulat, il est chargé de la sécurité. En tant que plus fine lame vodacci, c'est lui qui règle les questions d'honneur. Ce poste est honorifique mais Lorenzo en est particulièrement fier.

Récemment, il s'est retrouvé face à plusieurs soucis majeurs. Tout d'abord, il a eu une violente altercation avec Elladio Ramirez, le chef de la Guilde des spadassins, à cause des beaux yeux d'une avalonienne. Les deux hommes en font une question d'honneur. Leurs positions respectives leurs interdisent de régler cette affaire par le sang mais rien n'empêche les provocations. Cette affaire empoisonne les relations déjà tendues entre les deux consulats. Lorenzo suppose qu'Elladio a quelques problèmes de santé et compte bien pousser son avantage. Scarovese est très clair « *il faut savoir profiter de la faiblesse d'un rival.* »

L'autre problème est Guiseppe. Le petit chercheur d'artefacts se pavane comme s'il appartenait à la plus puissante famille de Théah. Ces agissements vont finir par énerver les princes et Guiseppe pourrait avoir un problème. Lorenzo a été chargé de le protéger et ce parvenu multiplie les bévues, voilà qui est irritant.

Lorenzo est un géant à la chevelure blond-cendrée et aux yeux verts. Très rancunier, il n'oublie jamais une offense et obéit à des règles de vie très stricte. Il se rapproche des eisenors mais son caractère fourbe le classe définitivement parmi les habitants de la péninsule.

**Citation :** « *L'honneur est tout ce qui me reste depuis la chute de ma famille.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache 4 ; Arcane : Rancunier (Elladio Ramirez) ; Réputation : -50/+20.*

**Epée de Damoclès :** *Code de l'Honneur Vodacci (2) : La lame qui sort du fourreau doit goûter le sang ; Toujours regarder un homme dans les yeux.*

**Avantages :** Accent Vodacci de la Mantua ; Académie militaire (Atemlos) ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Grand ; Gaucher ; Homme de guerre ; Polyglotte : Avalonien, Eisenor (L/E), Vodacci (L/E) ; Réflexes de combat ; Scarovese.

**Ecole Ambrogia (Maître) :** Coup de pommeau 5 ; Faiblesses 5 ; Feinte5 ; Riposte 5.

**Ecole Durchetzungburg (Compagnon) :** Marquer 4 ; Mur d'acier 5 ; Riposte 5 ; Faiblesse 4.

**Métiers :** Courtisan 3 (Jouer 2, Séduction 1) ; Criminel 4 (Crochetage 2, Guet-apens 3 ; Tricher 3) ; Erudit 2 ; Malandrin 4 (Bas-fonds 2.)

**Entraînements :** Athlétisme 5 (Nager 2, Pas de côté 4) ; Armes à feu 4 (Recharger 4) ; Cavalier 4 ; Combat de rue 5 (Coup à la gorge 4) ; Couteau 5 (Lancer 4) ; Escrime 5.

- **Fra Honorius ; Prêtre Vatican (Vilain) :**

Honorius est installé à l'hôtel des vodacci. La grande piété de ces derniers les a poussés à emmener un confesseur avec eux. Honorius était employé dans le service clérical de Numa où son visage angélique et sa prétendue naïveté faisait beaucoup d'effet sur les Nobles. Ces derniers le trouvent manipulable et psychologue. Ils savent qu'il ne les trahira pas et lui confient donc quelques-uns de leurs secrets. Cependant, le grand jeu est cruel et les faveurs ne durent qu'un temps. Quand il fallut envoyer une délégation à Cardican, ils se débrouillèrent pour qu'Honorius en soit le prêtre. Ils se débarrassaient de lui tout en sachant où le trouver.

Depuis qu'il est à Cardican, Honorius fait profil bas. L'Avalon n'est pas une nation Vaticine et il vaut mieux qu'un prêtre ne provoque pas trop les locaux. Quand il accompagne les nobles dans une

soirée, il se retrouve rapidement au centre des quolibets. Le jeune homme baisse la tête et évite de répondre.

En fait, Honorius est un remarquable comédien car c'est un membre actif de l'Inquisition en Vodacce. Il devait espionner les Cardinaux de Numa et rapporter leurs faits et gestes à Verdugo. Ce dernier l'a dépêché à Cardican car il se méfie énormément de ce qui se trame dans la ville. Honorius doit rester très vigilant.

Avec ses grands yeux noirs et innocents, ses cheveux châains impeccablement coiffés et son visage pâle, Honorius ressemble à un premier communiant naïf. S'il n'avait fait vœu de chasteté, il passerait pour un Don-Juan. Nul ne se méfie de lui et il en joue avec talent.

**Citation :** « *parlez-moi donc de votre problème. Théus sait se montrer indulgent devant la franchise et le repentir.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 1 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 5 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : Fourbe (Naïf) ; Réputation : +39.*

**Avantages :** Appartenance : Inquisition ; Juste Courroux ; Membre du Clergé ; Ordonné ; Polyglotte : Avalonien, Castillan (L/E), Théan (L/E), Vendelar, Vodacci (L/E) ; Scarovese ; Scélérat ; Séduisant (+) ; Université.

**Métiers :** Courtisan 4 (Diplomatie 3, Intrigant 4, Lire sur les lèvres 4, Danse 1, Politique 2, Sincérité 5) ; Domestique 4 ; Erudit 4 (Droit 4, Occultisme 2, Théologie 4) ; Espion 3 (Code secret 4, Dissimulation 2, Interrogatoire 4) ; Malandrin 2.

#### - **Le Bazar de l'Etrange :**

En plein milieu de la place du marché se trouve un lieu unique : une boutique très connue dans la ville : le Bazar de l'étrange. Cette robuste bâtisse est un des derniers vestiges des premières heures de Cardican. A l'origine, il s'agissait de la maison communale. Elle dispose d'une énorme cave. Cardican a grandi mais ses habitants n'ont jamais voulu la détruire.

En 1650, un commerçant nommé Ryan Sullivan racheta la maison. Il avait présenté un projet original à Crawford, souhaitant faire de ce bâtiment historique la marque du dynamisme de la ville. Ainsi, il s'évertuerait à trouver les produits les plus originaux pour les vendre aux habitants et aux voyageurs. Aujourd'hui, le bazar continue sur ce concept.

- **Frank Sullivan ; Gérant du Bazar (Vilain) :**

A la mort de Ryan, en 1664, c'est son frère Frank qui prit la succession. Depuis son arrivée, la politique commerciale du magasin a changé. Les articles présentés sont plus rares et plus originaux mais surtout, les clients ont l'impression que c'est absolument ce dont ils ont besoin. Même si on rentre dans le bazar dans le but de regarder, il arrive que Frank propose justement l'objet dont on rêve : une rapière ayant appartenu au premier maître de l'école Aldana, le mouchoir d'une Dame Sidhe, un médaillon rare, l'élément manquant d'une collection... Les exemples sont innombrables.

Frank fait payer une somme modique pour de tels objets. La plupart du temps, il les offre et demande juste à l'acquéreur de faire une « *petite blague* » à quelqu'un et de signer une petite reconnaissance de dette. Pour l'instant, aucune plaisanterie n'a eu de réelles conséquences. Cependant, la discorde entre Elladio Ramirez et Lorenzo de Sanctis remonte à une blague de la petite serveuse. La jeune fille (Cindy) voulait absolument une bague ayant appartenu à une reine des temps anciens. Frank la lui dégota mais en échange, il lui demanda de souiller les vêtements du castillan. Elladio croit que le vodacci est le responsable et la discorde règne.

Tous les visiteurs ne reçoivent pas de tels cadeaux, le plus souvent, Frank se comporte comme un honnête commerçant. En fait, on peut remarquer que les gens à qui il fait des cadeaux sont souvent perdus ou pauvres. Ainsi, nul ne peut remonter jusqu'à lui.

En fait, Frank est un véritable monstre qui ne s'épanouit que dans la discorde. Ces blagues sont destinées à déstabiliser la ville pour favoriser le retour de son maître. Quand Frank reprit la

boutique, il explora la maison. Dans la cave, il découvrit un souterrain qui semblait avoir plusieurs siècles. Un escalier s'enfonçait dans les entrailles de la terre. Le vieux commerçant prit une lanterne et descendit. Après une longue marche, il tomba sur une salle remplie d'étranges objets translucides. Au centre, une sphère brillait d'une lueur malsaine. En s'approchant, il fut aspiré par l'aura de la sphère et s'évanouit. Quand il remonta, il était différent. Le vieux Frank Sullivan était mort. A la place de son âme, il y avait maintenant l'esprit d'une créature innommable et millénaire. Cette dernière est apparentée aux Surneths. Son seul don est l'envoûtement et elle est capable de faire croire n'importe quoi aux gens crédules ou sensibles. Cardican a été construite sur l'amitié et l'entraide entre ses habitants. Si la discorde s'installe, Le Glamour protégeant la ville perdra sa force et le monstre pourra réveiller ses maîtres (leurs âmes sont emprisonnées dans les objets translucides.) Pour l'instant, Frank recrute des réceptacles et alimente la zizanie. Quand celle-ci deviendra assez grande, il proposera un cadeau à ses clients : un objet permettant de voir l'avenir.

Frank a une tête d'honnête homme. Ses cheveux sont blancs et il arbore une magnifique moustache. Ses yeux sont particuliers car ils prennent toujours la couleur préférée de son interlocuteur. Il sourit toujours de toutes ses dents blanches et est l'affabilité personnifiée, celui à qui on n'hésite pas à se confier quand on a des problèmes...

**Citation :** « Vous semblez être un connaisseur. Voyez cette tunique, elle a appartenu à Robin des bois. Je vous l'offre mais en échange, j'aimerais que vous fassiez une petite blague à ce cher Bryan Johnson. Oh! Il s'agit de trois fois rien, juste une plaisanterie pour détendre l'atmosphère. Une fois que ce sera fait, la tunique sera à vous. »

**Profil :**

Gaillardise : 2 ; Dextérité 3 ; Esprit : 6 ; Détermination : 6 ; Panache : 1 ; Arcane : Trompeur ; Réputation : +20 / -75 (quand il sera révélé.)

**Avantages :** Âge et sagesse (++) ; Linguiste ; Orateur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Haut eisenor (L/E) ; Téodoran (L/E), Ussuran (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Séduisant (Eblouissant) ; Troqueur.

**Métiers :** Bateleur 5 (Comportementalisme 6, Déguisement 5) ; Domestique 3 (Cancanier 4, Comptabilité 4) ; Erudit 5 (Occultisme 6, Théologie 5) ; Espion 4 (Falsification 4, Poison 2, Séduction 2, Sincérité 6) ; Marchand 5 (Calligraphie, Joaillier, Parfumeur, Evaluation, Service, Marchandage 6) ; Receleur 5 (Bas-fonds 4, Sens des affaires 5.)

**Entraînements :** Athlétisme 1 ; Combat de rue 1 ; Couteau 2.

**Spécial :** Pour l'instant, Frank ne s'attaque qu'aux personnes fragiles (deux ou moins en Détermination) et quand elles sont seules. Il est très rusé et quand il repère une proie potentielle, il se débrouille toujours pour la faire revenir seule. Quand il souhaite envoûter, il fait un jet d'opposition secret de détermination avec sa victime. S'il l'emporte, son « client » croit tout ce qu'il lui dit et voit tout ce qu'il veut voir. Ainsi, une vieille lame rouillée lui paraîtra magnifique, un morceau de papier sera un magnifique parchemin et ainsi de suite. La victime ne peut plus se passer de l'objet, elle aura toujours besoin de l'avoir à portée de main et si elle le perd, elle lance et garde 1 dé de moins sur toutes ses actions plus un dé par augmentations mises par Frank sur son jet. Il va de soi que vu le score en détermination de ce dernier, il ne reste plus beaucoup de dés. De cette manière, sa victime ne peut se passer de l'objet. Si des compagnons de la victime voient l'objet, ils verront sa véritable forme.

Frank pourrait s'attaquer à n'importe qui mais il préfère la facilité. Ca lui donne un plus grand pouvoir. Il ne s'attaquera jamais à une personne possédant du sang Sidhe ni à quelqu'un doué de sorcellerie issue des négociateurs.

En terme de jeu, ce pouvoir peut avoir un impact énorme, utilisez-le donc à bon escient et en gardant toujours à l'esprit que Frank n'est qu'une créature servante. Il ne prendra jamais le risque de rater sa mission, préférant fuir toute confrontation et ne s'attaquant jamais à une personne sur laquelle il a déjà échoué.

*Si Frank est tué, toutes les personnes dans un rayon de 10 mètres doivent faire un jet de détermination ND 15. Celui qui rate le plus largement est possédé par l'entité mais n'en a pas encore conscience. Si tout le monde réussit, l'entité meurt.*

*Remerciements : Merci à Stephen King pour son excellent livre : Bazaar et à Donald Sutherland pour son interprétation dans le film éponyme (vous remarquerez d'ailleurs que Frank lui ressemble beaucoup.)*

#### - **Le temple de la protestation :**

La religion protestataire est capitale pour les vendelars. Quand ils s'installèrent à Cardican, ils sollicitèrent l'autorisation d'édifier un lieu de culte. Le conseil accepta à la seule condition que le temple n'empiète pas sur les prérogatives de l'Eglise d'Avalon et que son responsable soit originaire des îles Glamour. Les vendelars acceptèrent et bientôt la construction de l'édifice commençait. Pour l'ériger, les artisans vendelars firent appel à tout leur art. Ils utilisèrent du grès et du bois, matières plus légères et plus malléables, et finirent les travaux en huit mois. Le temple s'élève non loin du consulat vendelar. C'est un petit bâtiment à la façade impeccable et sans aucun ornement. On y célèbre le culte une fois par semaine et nombre de cardicaniens le visitent.

#### • **Angus McGonnagal ; Pasteur (Homme de main) :**

Highlander bourru et irascible, Angus appartenait à un clan mineur des Marches et semblait devoir embrasser la carrière de tous les hommes de sa famille : éleveur de moutons. Un événement inattendu a bouleversé ce destin et lui a révélé sa voie. A 20 ans, il faisait paître ses brebis sur une lande désolée du plateau surmontant son village. Tout à coup, un terrible orage s'abattit sur la région. Angus était bientôt séparé de son troupeau, trempé et perdu. Il découvrit une grotte à flanc de montagne. A l'intérieur, il rencontra un homme étrange qui le nourrit et le réchauffa. Angus resta dix jours dans la grotte. Quand il ressortit, il n'avait aucun souvenir de ces instants. Sa famille le trouva changé. Ses traits avaient perdu leur innocence et il ne cessait de parler d'un certain Théus qui l'aurait aidé quand il était dans le dénuement. Résolu à en savoir plus, il entra au séminaire de Kirkwall et fut ordonné pasteur.

Son premier poste ne fut pas de tout repos puisqu'il servit en Eisen comme aumônier militaire au sein d'une petite troupe de protestataire. Il passa ainsi les dix dernières années de la guerre de la Croix. A la fin du conflit, Angus ne croyait plus en rien. Seuls les souvenirs de la grotte maintenaient sa foi. Il demanda un poste plus calme et fut envoyé à Cardican.

Aujourd'hui, Angus a quarante-cinq ans. C'est un orateur brillant et un homme généreux. Cependant, l'âge aidant, il devient de plus en plus bougon et s'emporte pour un rien. Il ne parle jamais de son passé mais on sent qu'il a beaucoup souffert. Ses ouailles ne cherchent pas à en savoir plus, il les écoute et ça leurs suffit. Depuis cinq ans qu'il est ci, il a toujours fonctionné ainsi.

**Citation :** « *La Foi nécessite mesure et modestie. Il n'est pas nécessaire d'étaler sa richesse pour être un bon croyant.* »

#### **Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 3 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : Borné ; Réputation : -15/+35.*

**Avantages :** Académie militaire ; Charge : Sergent ; Foi ; Grand Buveur ; Ordonné ; Polyglotte ; Avalonien (L/E), Eisenor, Vendelar (L/E) ; Université ; Volonté indomptable.

#### **Epées de Damoclès :**

*Instant de grâce (3) : dans la grotte : La vision d'Angus est laissée à l'entière discrétion du MJ mais nul doute que ça l'a marqué.*

*Crise de Religion (3) : La guerre de la Croix a profondément marqué le Pasteur. Comment la religion peut-elle entraîner de tels massacres ?*

#### - **Les Commerçant et les employés :**

Toutes les professions sont représentées dans la ville. Les marchés ont lieu trois fois par semaine et sont l'occasion de grands moments. Chacun essaye de vendre ses produits en vantant leurs

mérites. Une fois par mois, une grande fête est organisée sur la grande place. Le thème est variable mais dépend énormément de l'humeur des habitants.

- **Sean MacFadden ; Usurier (Homme de main) :**

La fonction d'usurier n'est pas très gratifiante mais pourtant essentielle dans une ville qui brasse autant d'argent. Sean est highlander, prête et reprend l'argent et sait compter ! Pour lui, un sou et un sou, ce n'est pas à 55 ans qu'on va le lui expliquer !! Son échoppe est située sur la place du marché non loin du « *Retour au port.* »

**Citation :** « *Je n'ai que faire de vos ennuis familiaux, vous me devez 4 Shillings et c'est tout ce qui compte.* »

**Profil :**

**Gaillardise :** 2 ; **Dextérité :** 2 ; **Esprit :** 3 ; **Détermination :** 3 ; **Panache :** 2 ; **Réputation :** -25.

**Avantages :** Appartenance : Guilde des marchands ; Domestiques ; Gardes du corps (Voir notes) ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Volonté indomptable.

**Métiers :** Courtisan 2 ; Erudit 3 (Droit 2, Maths 4) ; Marchand 4 (Ecrivain public, Evaluation, Marchandage) ; Receleur 4.

**Entraînements :** Athlétisme 1 (Nager 1) ; Armes à feu 3 ; Armes lourdes 2.

**Notes :** *Sean ne plaisante pas quand il s'agit d'argent. Il a son service trois robustes gaillards (compagnons Finnegan) qui lui servent à convaincre les mauvais payeurs.*

- **Tom Lawrie ; Forgeron (Héros) :**

Honnête forgeron, Tom loge dans une modeste demeure du quartier des marchands et s'habille comme le plus simple des quidams. Il est pourtant un des hommes les plus riches de Cardican, de la province et peut-être même de tout l'Avalon. Sa voix est influente car les nobles lui passent commande et les armateurs ont besoin de lui.

Tout ça grâce à une seule découverte. En mêlant le fer de la région avec du charbon, Tom a réussi à produire un métal d'une solidité à toute épreuve. Grâce à son invention, les armes sont plus résistantes et mieux équilibrées, les portes sont plus solides et les canons plus précis. Pour l'instant, Tom ne le produit pas encore en masse. Il représente une formidable avancée technologique mais le forgeron a peur des tentations qu'il pourrait susciter. C'est un pacifiste et il n'a aucune envie que sa découverte tombe entre de mauvaises mains.

Tom a vingt-huit ans. Il est en permanence vêtu d'un gros tablier de cuir marron et ses mains sont toujours noircies par le charbon. C'est un opposant virulent à la présence des vendelars. Il s'inquiète énormément de leurs visées expansionnistes. Il n'a pas encore révélé son invention et s'en sert parcimonieusement dans ses créations, ce qui renforce leur solidité et accroît sa popularité. Il cherche à entrer en contact avec les Nibelung eisenors.

**Citation :** « *Il va falloir équilibrer cette lame, vous voyez, la poignée est un peu trop lourde et vous empêche de développer toute votre puissance.* »

**Profil :**

**Gaillardise :** 3 ; **Dextérité :** 3 ; **Esprit :** 3 ; **Détermination :** 3 ; **Panache :** 3 ; **Arcane :** Intuitif ; **Réputation :** +25/-15.

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Brillant ; Habile ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor (L/E), Vendelar (L/E.)

**Métiers :** Bateleur 2 ; Courtisan 2 (Jouer 2) ; Erudit 3 (Sciences de la nature 4) ; Ingénieur 4 (Comptabilité 3) ; Forgeron 5 (Armurier 5, Bricoleur 5, Service 4.)

**Entraînements :** Armes lourdes 3 ; Athlétisme 3 (Nager 2) ; Pugilat 3.

- **Finn O'Rourke ; Bouilleur de crue (Homme de main.)**

Finn tient une petite échoppe non loin du consulat vodacci. Son magasin est un paradis pour ceux qui aiment les bons alcools. Une halte chez lui est toujours l'occasion de goûter un produit original.

Ses boissons ne sont pas faites pour les avortons car elles sont très fortes et montent rapidement à la tête. Ce n'est pas étonnant puisque Finn est le plus vieux et le meilleur bouilleur de crue de la ville. Les Lughen ont tenté plusieurs fois de l'engager ou de lui retirer son autorisation mais Finn est un ami de Paul Crawford et bénéficie de nombreux passe-droit.

Finn est aussi un grand conteur, de la race de ceux qui font revivre l'âge d'or. A Cardican, on dit que seul Douglas O'Callaghan est plus doué que lui. Une halte à « *L'alambic* » est toujours un moment privilégié et les habitants ne s'y trompent pas. Malgré la concurrence des Lughen, des Vodacci et des Vendelars, Finn a toujours une clientèle fidèle et nombreuse.

Finn est un vieil homme qui entre dans sa soixantième année. Ses cheveux commencent à grisonner et les rides marquent son visage. Pourtant, ses yeux bleus sont toujours aussi vifs. Il est gai et primesautier, n'hésitant jamais à moquer ceux qui se prennent trop au sérieux. La vie est faite de bonheurs simples et tente d'inculquer cet adage aux gens qui viennent chez lui.

**Citation :** « *Savourez donc cette liqueur de prune, elle permet de voir la vie autrement.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 4 ; Réputation : +25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Dur à cuire ; Grand buveur ; Orateur ; Polyglotte ; Avalonien (L/E.)

**Sorcellerie Glamour de Sang pur (Apprenti) :** Meg de Fer 2 ; Saint Rogers 1 ; Jack 2 ; Robin des bois 2 ; Le Chevalier de Pierre 4.

**Métiers :** Barde 4 (Connaissance des Sidhes 3, Connaissance des Herbes 4, Enigmes 2) ; Bateleur 4 ( Narrer 4, Mémoire 4) ; Domestique 3 (Comptabilité 3, Conduite d'attelage 2) ; Galopin 4 ; Herboriste 3 (Composée 2) ; Malandrin 2.

**Entraînements :** Arc 2 ; Athlétisme 3 ; Escrime 2 ; Pugilat 3.

#### • **Connor O'Leary ; Livreur à la distillerie Lughen (Vilain) :**

Jeune homme aux cheveux roux et aux yeux noirs, Connor parle avec un épouvantable accent inish et personne ne parvient à le comprendre. Il travaille depuis six mois à la distillerie et ses patrons n'ont rien à lui reprocher. Il est toujours à l'heure, n'hésite pas à rester un peu plus quand il y a du beaucoup de travail, ne se plaint que très rarement et ne semble avoir d'autres ambitions que draguer les charmantes serveuses dans les bars des docks. Ses collègues louent son abnégation et son contremaître pense le proposer comme chef d'équipe. S'ils savaient...

En fait, Connor est Don Luis Tenorio de Zepeda ou plus communément Frère Matthias, un des vingt-cinq chevaliers inquisiteurs de Verdugo. Il est là pour observer ces foyers d'hérésie que sont l'Avalon et plus particulièrement Cardican. Le Cardinal se méfie énormément de ce qui se passe dans cette nation offerte à une race impie et à une reine sorcière. L'Inquisition n'agit jamais à visage découvert mais elle ne laisse pas pour autant le pays sans surveillance.

Luis est un ancien membre de la Garde de l'Eglise qui a toujours été fasciné par les voies de Théus. Dès son enfance, il a reçu une éducation rigoriste basée sur les châtiments corporels, les textes sacrés et les pénitences. N'importe quel enfant « normal » aurait pu en souffrir mais pas Luis. Le garçon embrassa les principes de la Foi et devint un fervent Vatican. Il alla très loin dans la défense de son Eglise puisque à seize ans, il dénonçait son premier « déviant » : Le vieux guérisseur de son village. Le membre local de l'Inquisition, impressionné par cette dévotion, prit Luis sous sa protection et s'assura que l'adolescent recevait une éducation sérieuse. Petit à petit, l'inquisiteur inculqua à Luis les rudiments de l'espionnage. Le garçon fit preuve de dons spectaculaires pour l'imitation et le déguisement.

A l'âge de 17 ans, Luis était une véritable taupe. Il étudia à l'université et dénonça ses camarades révisionnistes. A 18 ans, il entra dans la prestigieuse école des Epées de Salomon. Après quelques temps passés à protéger les pontes de l'Eglise, son mentor le jugea apte à entrer dans l'Inquisition. A 25 ans, il était donc ordonné et intégrait le bras armé des Vaticins. 5 ans après, il a beaucoup changé, ses réflexes se sont affinés, sa force a augmenté et c'est un véritable maître de l'escrime.

Au fond de ses yeux brille une lumière malsaine, la lumière de la folie, l'étincelle de celui qui a vu des choses inhabituelles.

Luis est un bel homme d'une trentaine d'années. Quand il n'est pas déguisé, il a les cheveux noirs et la peau assez foncée. Normalement, il aime porter une fine moustache et coiffer ses cheveux à la brosse. C'est un homme froid et méthodique. Comme tous les chevaliers inquisiteurs, il n'a pas besoin de soulever les foules, il ne se préoccupe donc pas beaucoup de l'image qu'il dégage. C'est un bloc de volonté et de détermination. Lorsqu'il fixe sa victime, cette dernière se sent mise à nu. Il n'est pas sadique mais aime le travail bien fait. Sa seule petite faiblesse (si on peut appeler ça une faiblesse) est le goût de la traque et de la chasse. Dès qu'il a repéré une proie, il ne la lâche plus. A Cardican, il a repéré beaucoup de proies potentielles mais pour l'instant, il se contente d'observer. Verdugo ne lui a pas encore donné l'ordre d'agir. Mais quand il aura l'autorisation, sa première victime sera certainement le directeur du musée océanographique ou l'Omladh.

**Citation :** « *Repent toi hérétique ! Car la main de Théus est sur toi.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 4 ; Détermination : 5 ; Panache 4 ; Arcane : Ingénieux ; Réputation : +10 (Connor) / -75 (Frère Matthias) / -15 (Don Luis.)*

**Avantages :** Accent castillan de Zepeda ; Appartenance : Inquisition ; Cosmopolite (*Nouvel avantage voir au chapitre 4*) ; Education Castillane ; Foi ; Gaucher ; Grand maître : Déguisement ; Homme de volonté ; Imitateur parfait ; Juste Courroux ; Noble ; Ordonné ; Polyglotte : Avalonien, Castillan (L/E), Eisenor, Théan (L/E), Vendelar, Vodacci ; Réflexes de combat ; Relique sacrée (Masque de Saint Matthias) ; Université.

**Ecole d'Escrime des Epées de Salomon (Grand Maître) :** Attaque (Pavois) 5 ; Désarmer (Escrime) 5 ; Faiblesses 5 ; Lier (Pavois) 5.

**Ecole d'Escrime Aldana (Compagnon) :** Faiblesses 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Marquer (Escrime) 4 ; Riposte (Escrime) 5.

**Ecole de Boxe Finnegan (Apprenti) :** Corps à corps 2 ; Désarmer (Mains nues) 4 ; Déplacements circulaires 3 ; Faiblesses 2.

**Métiers :** Courtisan 2 (Etiquette 5, Lire sur les lèvres 4, Sincérité 5) ; Bateleur 2 (Comédie 5, Déguisement 6, Comportementalisme 4) ; Erudit 4 (Droit 4, Occultisme 4, Théologie 4) ; Espion 4 (Code secret 2, Dissimulation 4, Interrogatoire 5) ; Guide 4 (Déplacement silencieux, Equitation, Pister, Orientation citadine, Survie, Guet-apens) ; Distillateur 1.

**Entraînements :** Arbalète 3 (Recharger 2) ; Armes à feu 3 ; Athlétisme 5 (Acrobatie 3, Nager 2, Pas de côté 4, Sauter 3) ; Cavalier 4 (Sauter en selle 3) ; Couteau 4 ; Escrime 5 ; Lutte 2 (Casser un membre 3, Etreinte 2) ; Pavois 5 ; Pugilat 3 (Uppercut 2.)

**Equipement spécial :** *Une épée de Salomon (+5 à tous ses jets d'escrime) ; le masque de saint Matthias (Niveau de peur de 3 quand il le porte.)*

**Epée de Damoclès :** *Véritable identité (3) : Voir son histoire. Personne n'est au courant. Sauf Moly la vendeuse de poisson. Elle a eu une aventure avec Connor et a découvert certains de ses secrets. Comment un simple livreur peut t'il posséder une si belle lame ?*

- **L'auberge casino :** « *Le Retour au port.* »

C'est le lieu auquel tous les marins pensent quand ils sont en mer. Elle fait office d'hôtel, de restaurant, de bar et depuis peu de cercle de jeu. C'est un bâtiment de grande taille, situé non loin de la grande place. Sur trois étages, tout est consacré aux plaisirs du client. Le troisième étage sert de résidence au patron et à ses employés, le rez-de-chaussée fait office de bar, de restaurant et de lieu d'accueil pour les voyageurs. On compte même une salle commune où les gens peu fortunés peuvent dormir. Le premier étage regroupe les cercles de jeu. Une salle est entièrement prévue pour les jeux d'argent avec un bar réservé aux joueurs. Le deuxième étage est composé de chambres confortables pour les nobles de passage en ville.

Cette auberge a été fondée pour servir de lieu de retrouvailles aux marins de retour en ville. C'est le plus ancien édifice de ce type à Cardican. Les premiers propriétaires souhaitaient donner aux habitants un lieu où se retrouver entre eux. Pendant l'invasion montagnaise, c'est dans les caves et les sous-sols que les résistants se réunissaient pour fomenter leurs actions. De cette période trouble, il reste deux passages secrets creusés pour permettre une fuite rapide. Un des passages débouche dans la forêt et l'autre donnait accès aux docks mais fut découvert et détruit par les envahisseurs. L'auberge symbolise la résistance, l'opiniâtreté et le courage des habitants. Aujourd'hui encore, alors que les vendelars et les vodacci tentent de prendre le contrôle de Cardican, c'est ici que les Nobles et les Notables se réunissent. Les étrangers sont les bienvenues mais aucun d'eux ne peut espérer un aussi bon accueil qu'un Crawford, un Lughen ou un Blairwitch. Le seul qui soit accepté facilement, c'est Guido Olympia, le représentant de la famille Falisci. En effet, la direction souhaite donner les meilleurs produits à sa clientèle et le vin des Falisci est le meilleur. De plus, Guido est un œnologue reconnu. On voit également beaucoup Axel Borg ou Cécilia, surtout au premier étage. Les joueurs viennent ici pour plumer la noblesse.

- **Tom Worlington ; Tenancier (Héros) :**

Directeur de l'établissement depuis cinq ans, Tom a su profiter de l'essor conjugué de l'Avalon et de Cardican. Avec l'arrivée des vendelars, l'argent circule beaucoup et il est hors de question de laisser passer une telle occasion. Ami de longue date de Crawford, Tom a demandé à ce dernier l'autorisation officielle de créer un cercle de jeu dans son auberge. Le Bourgmestre a accepté et depuis, l'établissement a des comptes florissants. Certes, il ne peut rien faire quant aux sommes perdues ou gagnées par les joueurs mais c'est bien connu, quand on joue, on consomme. Et Tom fait en sorte que les gens jouent beaucoup. Au bar du cercle, les prix sont prohibitifs. Ainsi, le « *Retour au port* » bénéficie de la chance de ses clients.

Grâce à ses relations avec la noblesse, Tom peut inviter n'importe qui. Il savoure cette situation florissante. Lui, l'ancien apprenti cuisinier est devenu un personnage influent de la ville. L'argent lui brûle les doigts et il en veut toujours plus. L'offre des vendelars est tentante mais il a peur de trahir Paul en l'acceptant.

Tom est un gros bonhomme au visage honnête, à la voix tonitruante et au ventre rebondi. Ses rares cheveux sont gris et il arbore fièrement une magnifique moustache. Il n'a que trente-cinq ans mais en fait dix de plus. C'est un bon-vivant et un psychologue. Il n'a pas son pareil pour éviter qu'une situation s'envenime. Les marins parlent tous de lui et l'aiment beaucoup. Si Bridget Moonpas est leur mère, alors Tom est leur père. On ne peut pas le détester, il est impossible de ne pas estimer un homme comme lui.

**Citation :** « *Bienvenue au retour au port ; que puis-je vous offrir ?* »

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Arcane : Cupide ; Réputation : +42.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des marchands avaloniens ; Bonne-poigne ; Dur à cuire ; Grand buveur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar, Vodacci ; Relations (Noblesse.)

**Métiers :** Barde 2 ; Domestique 4 (Cancanier 3, Comptabilité 4, Majordome 4, Valet 3) ; Aubergiste 5 (Brasseur 2, Boucher 3, Cuisinier 2, Evaluation 3, Marchandage 4, Service 5) ; Jouer 3 ; Malandrin 3 ; Marin 1.

**Entraînements :** Athlétisme 2 (Nager 2, Soulever 3) ; Pugilat 4.

**Épée de Damoclès :** *Obligation (3) : Récemment, Tom est tombé dans un piège, il a perdu beaucoup d'argent et n'a du son salut qu'à la Ligue marchande vendelar. Ceux-ci pourraient lui demander un retour sur investissement. Tom se demande comment s'en sortir.*

- **Lucy Swan ; Serveuse (Homme de main) :**

La nièce de Tom est une jeune campagnarde arrivée récemment à Cardican. Elle s'est rapidement faite connaître pour son franc-parler et son impétuosité. En ville, on dit que seule Margaret Crawford est plus enflammée qu'elle. A l'auberge, on ne compte plus les clients un peu entreprenants qu'elle a remis en place. Lucy cherche le grand amour avec Axel Borg. Mais celui-ci n'est pas au courant. Elle se contente de le dévorer des yeux en maudissant Cécilia. Cette gourde n'a pas conscience de sa chance.

Lucy a 17 ans, les cheveux blonds et de grands yeux bleus. Son visage délicat est constellé de tâches de rousseur. Son amour pour Borg et son aversion pour Cécilia pourrait l'amener à commettre des choses graves. Pour l'instant, elle n'a rien tenté mais on l'a vu à plusieurs reprises dans les Embrumes.

Profil :

*Gaillardise : 1 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; détermination : 3 ; Panache : 3 ; Réputation : +10/-10.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Beauté du Diable ; Polyglotte : Avalonien.

**Métiers :** Domestique 3 (Valet 3, Majordome 2) ; Berger 3 (Cuisinière 2, Service 3) ; Courtisane 2 (Eloquence, Séduction 3, Jenny, Danse 3) ; Malandrin 2 ; Marin 2.

**Entraînements :** Athlétisme 2 ; Couteau 2.

- *L'Hôtel de la milice :*

Cette grande bâtisse à l'aspect austère est située à la jonction de la Halle des marchands et des docks. Ainsi, les miliciens peuvent avoir un œil sur les deux quartiers les plus sensibles de la ville (à part bien sur les Embrumes.) L'Hôtel fait tâche au milieu des petites maisons cossues du quartier des marchands mais les gens s'en accommodent.

La milice est une institution à Cardican. Depuis huit cents ans, il y a toujours eu une garde armée pour veiller à ce que les marins et les voyageurs ne posent pas problème. A l'inverse de nombreuses villes, il ne s'agit pas d'un poste inutile. Les miliciens sont très fiers d'exercer cette mission. Ils sont tous volontaires et veillent à la sécurité de leurs concitoyens. Bien sûr, il existe quelques brebis galeuses mais dans l'ensemble, ce sont des hommes et des femmes d'honneur. Ils n'obéissent qu'au bourgmestre et au représentant des chevaliers d'Elaine. On s'engage pour deux ans dans la milice et la ville paye le gîte et le couvert à ses 50 membres. Tous sont assermentés et font office d'officiers en cas de levée de troupes. Ils portent de magnifiques tabards bleu-marine marqués du sceau de Cardican (un bateau et un phare.)

Avec les événements actuels, les miliciens jugent qu'ils ne sont pas assez nombreux pour monter une garde efficace. Hélas, la tradition est bien ancrée dans les mémoires et il semble impossible de changer les mentalités. Ils doivent rester cinquante. Ce contre-temps a engendré un formidable esprit de corps au sein du Guet. Tous ses membres considèrent les autres comme leur deuxième famille. Depuis l'arrivée du nouveau capitaine, cet état d'esprit s'est encore renforcé.

• **Henry Carson ; Lieutenant de la milice (Héros) :**

Henry est à la milice ce que Paul Crawford est à Cardican : une institution. Nul ne sait depuis combien de temps il exerce au sein de la glorieuse confrérie mais il est sans aucun doute le membre le plus ancien. Il est devenu milicien à l'âge de vingt ans suite à un drame personnel.

Henry était fiancé à une jolie fille du nom de Geneviève. Les deux jeunes gens devaient convoler au retour d'Henry car ce dernier exerçait comme marin dans la flottille du vieux Davidson. Hélas, à son retour, Henry apprit la terrible nouvelle : Geneviève avait été enlevée et violée par un gang des Embrumes. Le jeune homme fut effondré, les brigands avaient été arrêtés et condamnés à mort mais personne ne pouvait lui ramener la femme qu'il aimait. Après une longue dépression, il décida de lutter à sa manière. Il s'engagea dans la milice et devint le plus impitoyable des traqueurs, un homme incorruptible qui ne lâchait jamais prise. Son efficacité lui valut bientôt la tête de la milice de la ville. A l'époque, il s'agissait d'un petit corps de garde qui perdait peu à peu son prestige. Henry en fit un groupe redoutable, il ne pouvait accepter que des quartiers entiers soient livrés aux malfaiteurs. Grâce à un mélange d'audace et de ruse, il obtint des résultats extraordinaires. Il y a un

an, il a demandé à Paul de le relever de ses fonctions devant les exactions des racketteurs, il ne se sentait plus assez fort pour diriger le service. Il apprit avec joie la nomination de Margaret et s'efforce de l'aider et de la former.

A quarante-cinq ans, Henry est encore un bel homme avec ses cheveux grisonnants et son visage taillé à la serpe. Ses yeux noirs brillent toujours d'une lueur de triomphe quand il coince un malfaiteur. C'est un homme calme et pondéré qui semble cacher un lourd secret. Tout le monde sait qu'il ne vaut mieux pas lui parler quand il contemple le médaillon qu'il porte autour du cou.

**Citation :** « *La loi est la base de toute civilisation. Nul ne peut s'y soustraire.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : Altruiste ; Réputation : +45/-25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des spadassins, Milice de Cardican ; Charge (Lieutenant) ; Connaissance des environs (Cardican) ; Dur à cuire ; Médaillon Glamour (voir règle spéciale) ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar ; Réflexes de combat ; Relations (Seigneur Ellydion, Le Roi des voleurs, Paul Crawford) ; Sang Sidhe (Détection du Glamour) ; Volonté indomptable.

**Ecole d'Escrime Andrews (Maître) :** Fente en avant (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Faiblesses 5.

**Métiers :** Courtisan 1 ; Erudit 3 (Droit 5, Politique 2) ; Entraîneur 3 (Commander 4, Comportementalisme 4, Entraîner 4, Galvaniser 3) ; Espion 4 (Interrogatoire 4) ; Galopin 4 (Sincérité 3) ; Guide 4 (Guet-apens 3, Sens de l'orientation 3) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 3) ; Marin 4 (Nager 2, Piloter 3, Sauter 3.)

**Entraînements :** Athlétisme 5 (Acrobatie 3) ; Armes à feu 4 ; Combat de rue 3 ; Commandement 4 ; Couteau 3 ; Equitation 3 ; Escrime 5 ; Pugilat 4 (Claque sur l'oreille 3.)

**Epées de Damoclès :**

*Serment (3) : Sur la tombe de Geneviève, Henry a fait le serment de protéger ses concitoyens des criminels et des vauriens. La bande des Racketteurs est son dernier défi.*

**Spécial :** *Le collier d'Henry est chargé de Magie Glamour. Ellydion a été ému par son serment et sa dévotion à sa fiancée défunte. Il a donc enchanté l'objet. Henry peut utiliser les trois niveaux du sort Le Chevalier de Pierre.*

#### • **Spencer Davidson ; Sergent et Enquêteur (Vilain) :**

Spencer est le côté obscur de la milice, celui qui se salit les mains quand l'héroïsme et le panache ne suffisent plus. Il utilise des méthodes assez « douteuses » pour arriver à ses fins. Intimidation ou violence physique, il n'hésite pas quand la sécurité de la ville est en jeu. Il jouit d'une réputation terrible parmi les criminels et le petit peuple. Pourtant, Henry et Margaret le conservent dans leur effectif. Il est des cas où son intervention est nécessaire et Spencer fait office de bourreau en cas de condamnation à mort.

Spencer est âgé d'une trentaine d'année. Fils de paysans, il est venu à Cardican dans l'espoir de trouver un travail où sa force brute serait utile. Il s'est engagé dans la milice voilà 5 ans. Avec ses longs cheveux noirs et ses yeux gris, il n'est pas considéré comme un bel homme mais est redouté. Brutal et impétueux, il ne fait confiance qu'à la force. Il agit sans aucun état d'âme et sa dévotion tourne presque au fanatisme. Certains prétendent qu'il aurait sa place au sein de l'Inquisition.

**Citation :** *(En giflant un malandrin) « Tu sais, tu es seul avec moi, tu vas donc parler sinon, je te briserai les membres un par un. »*

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache 3 ; Arcane : Egaré ; Réputation : +20/-35.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Milice de Cardican, Guilde des spadassins ; Charge (Sergent) ; Grand ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Réflexes de combat ; Scélérat.

**Ecole d'Escrime Andrews (Compagnon) :** Fente en avant 4 ; Feinte 4 ; Riposte 4 ; Faiblesses 4.

**Ecole d'Escrime Finnegan (Compagnon) :** Corps à Corps 5 ; Déplacements circulaires 4 ; Désarmer 4 ; Faiblesses 4 ;

**Métiers :** Courtisan 1 ; Erudit 1 (Droit 2) ; Espion 4 (Interrogatoire 5) ; Guide 4 (Guet-apens 4) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 5) ; Marin 2.

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 5 (Nager 3, Sauter 2) ; Combat de rue 4 (Coup à la gorge 4, Coup aux yeux 3, Coup de pied 3) ; Commandement 1 (Commander 2) ; Escrime 5 ; Lutte 4 (Casser un membre 4, Etreinte 4, Se dégager 4) ; Pugilat 5 (Uppercut 4.)

**Epée de Damoclès :**

*Rivalité (2) : Avec Larry Underwood et Evan Cartwright (cf. la description de ce dernier.)*

- **Evan Cartwright ; Sergent et Enquêteur (Héros) :**

Evan entame son troisième mandat dans la milice. Comme Spencer, il occupe un poste de sergent enquêteur. Ses méthodes sont pourtant très différentes car Evan utilise le charme et la psychologie pour arriver à ses fins. C'est un bel homme et il le sait. Séducteur impénitent, il est incapable de résister aux beaux yeux d'une dame. Il charme ces dernières afin d'obtenir le maximum d'informations. Toutes les jennys le connaissent et se l'arrachent. Il n'est pas marié et compte bien profiter de la vie tant qu'il le pourra. C'est ce qu'il appris en Montaigne auprès de son maître d'arme : La fameuse Camille de Basconne. Celle-ci ne cessait de répéter que le panache fait tout et Evan lui obéit.

Quand il travaille, il se transforme complètement. C'est un limier redoutable, de ceux qui ne lâchent jamais une affaire. Amoureux de Margaret, il comprend bien l'impossibilité d'une aventure avec son capitaine. En attendant, il se consacre à son travail et à sa dernière enquête. Le corps d'une jeune fille a été retrouvé au pied du phare.

Evan est brun avec de grands yeux bleus. Il s'habille avec goût et son visage est toujours souriant car il pense que sa position de milicien ne le dispense pas de la plus élémentaire courtoisie. C'est un homme galant et plein d'esprit, l'incarnation des miliciens dans l'esprit des habitants de la ville : jeune, beau et flamboyant. Quand on le rencontre dans les bars, il est souvent en train de jouer du luth pour les beaux yeux d'une demoiselle. C'est un excellent musicien et nombreux sont ceux qui pensent qu'il finira barde.

**Citation :** « *Madame, je ne peux croire qu'une aussi jolie femme puisse mentir.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 4 ; Arcane : Hédoniste ; Réputation : +35.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des spadassins, Milice de Cardican ; Beauté du diable ; Charge (Sergent) ; Gaucher ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montagnois ; Sens du spectacle.

**Ecole d'Escrime de la pointe au cœur (Compagnon) :** Ballestra (Escrime) 5 ; Désarmer 4 ; Faiblesses 4 ; Marquer 5.

**Métiers :** Artiste 4 (Chant, Composition, Musique) ; Courtisan 4 (Diplomatie 3, Jouer 3, Séduction 4, Sincérité 4) ; Erudit 2 (Droit 4) ; Espion 4 (Corruption 3, Interrogatoire 2) ; Guide 4 (Equitation, Pister, Survie, Guet-apens 4) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 2) ; Marin 2.

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 4 (Acrobatie 4, Pas de côté 3) ; Combat de rue 3 ; Commandement 3 (Commander 2, Galvaniser 3) ; Escrime 4.

**Epée de Damoclès :**

*Romance (2) : Evan est amoureux de Margaret Crawford. Celle-ci s'en doute mais le jeune homme ne tente rien pour l'instant. Il a trop d'honneur pour mettre son capitaine dans une situation inconfortable mais il a de plus en plus de mal à résister.*

*Rivalité (2) : Evan n'est pas le seul à être amoureux de son supérieur, les deux autres enquêteurs éprouvent aussi des sentiments pour la jeune femme. Les trois jeunes gens se défient sans cesse et cela ne fait qu'accroître leur efficacité. Mais un jour, l'un des trois pourrait aller trop loin.*

- **Larry Underwood ; Sergent et enquêteur (Héros) :**

Appartenant à une branche mineure de la famille Underwood, ce jeune homme blasé a intégré la milice grâce aux relations de son oncle. Le vieux patriarche en avait assez de voir son neveu s'enfoncer dans une vie d'oisiveté, il voulait que Larry fasse quelque chose d'utile et s'aguerrisse. A son arrivée dans la milice, il s'est heurté à la méfiance de ses collègues. Tous venaient de familles modestes et voyaient la milice comme un moyen de se faire connaître. Ils ne comprenaient pas que ce jeune parvenu intègre le corps prestigieux sans avoir eu à se plier aux redoutables tests du capitaine Carson. Pourtant, il se fit rapidement une place au sein du groupe.

Sous ses airs d'hédoniste et de profiteur, Larry est un enquêteur efficace, un homme méthodique qui examine chaque élément avec la plus grande attention. Après deux premiers mois difficiles, il s'est plongé dans l'étude des textes de lois et des méthodes d'enquête et est devenu un professionnel. Il s'est mis à aimer la milice comme sa propre famille. Ses compagnons apprécient son sens de l'honneur et son implication. Bien que noble, Larry n'hésite jamais à aider un camarade dans le besoin. Au sein de la milice, ça compte...

Actuellement, il est chargé de l'enquête sur l'assassin des jeunes filles (Voir Pietro Allegri), il avance mais se heurte à la méticulosité de son adversaire. Ce dernier ne laisse aucune trace et Larry se demande comment faire progresser son enquête.

Larry a 26 ans et fait parti de la milice depuis trois ans. Il y est entré en tant que sergent, ce qui explique son poste d'enquêteur alors qu'il n'est théoriquement pas assez ancien. Il est bruns avec de beaux yeux noirs et un visage aux traits réguliers. Comme tous les Underwood, c'est un courtisan émérite et il n'a aucun problème pour interroger les nobles et les notables. Il s'est découvert une vocation et compte bien faire carrière. Bien sur, si ça peut lui permettre d'intégrer les chevaliers d'Elaine. Larry est un maniaque, un homme consciencieux qui ne fait confiance qu'aux méthodes dûment éprouvées. Il collecte patiemment chaque indice et chaque témoignage, recoupe le tout et délivre son verdict. Son intelligence affûtée fonctionne à merveille dans ces moments là. Ce n'est pas un spadassin accompli comme ses collègues, il a plus tendance à faire confiance à l'esprit qu'aux armes. Son bureau est impeccablement rangé, de nombreuses étagères croulant sous les rapports d'enquête, les manuels de droits et les comptes-rendus de procès. Il correspond beaucoup avec les autres polices de Théah, son don pour les langues et son statut lui permettant de demander des informations à nombre de ses collègues étrangers.

**Citation :** « *L'assassin a fait une erreur, il a marché dans une flaque de boue et on ne trouve cette boue que dans le quartier des Embrumes, non loin de la tannerie pour être exact. C'est donc là qu'il faut chercher, c'est scientifiquement prouvé.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : Concentré, ; Réputation : +20.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Milice de Cardican ; Charge (Sergent) ; Connaissance des environs : Cardican ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Rythme de sommeil régulier ; Sens aiguisés.

**Sorcellerie Glamour de sang pur (apprenti) :** Meg de fer 2 ; Anne du vent 2 ; Jack 3 ; Le Chevalier de pierre 2 ; Thomas 3.

**Métiers :** Courtisan 5 (Cancanier 4, Diplomatie 2, Pique-assiette 3, Lire sur les lèvres 2, Sincérité 4) ; Erudit 3 (Recherches 5, Droit 5, Occultisme 3, Sciences de la nature 2) ; Espion 4 (Code secret 3, Interrogatoire 3, Poison 2) ; Guide 4 (Orientation citadine, Pister, Survie, Guet-apens 3, Nager 2) ; Malandrin 4 ; Marchand 3 (Calligraphie, Evaluation) ; Marin 1.

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 3 ; Cavalier 2 ; Combat de rue 2 ; Escrime 3.

**Epée de Damoclès :**

*Rivalité (2) : Avec Spencer Davidson et Evan Cartwright.*

• **Lucy Night ; Scientifique (Héroïne) :**

Quand Margaret a pris la tête de la milice, sa première décision fut de se doter d'un expert en médecine. Dans la plupart des affaires de crime, l'examen du corps de la victime est primordial. Lucy était un jeune médecin du quartier des marchands. La jeune femme a étudié à l'université de Bedegrane mais, au sein de cette profession très masculine, elle n'est jamais parvenue à s'imposer. Elle a rencontré Margaret au cours d'une soirée. Les deux femmes devinrent vite d'excellentes amies. Margaret demandait bientôt à Lucy de la rejoindre au sein de la milice. Là, les talents du jeune médecin trouvèrent leur utilité. Lucy mis toute son expérience au service de la justice. Elle trouva en Larry Underwood un allié de poids et ils travaillent de concert pour élucider les affaires les plus sordides. Désormais, Lucy dispose d'un laboratoire spécialement aménagé dans les sous-sols de l'hôtel. Là, elle peut pratiquer des autopsies, analyser des poisons et des armes et même poursuivre ses recherches sur le corps humain. Car Lucy a un secret, elle appartient au collège invisible depuis sa rencontre avec Ravenild Hibbot. Les deux femmes se sont vues pour la première fois lors d'une réunion à Carléon et Lucy a été fascinée par les travaux de Ravenild sur la transfusion sanguine. Les deux amies correspondent beaucoup et Lucy utilise les informations de sa prestigieuse consœur dans ses enquêtes. Depuis, quelques temps, elle dispose d'un microscope pour faire ses analyses. Seul Larry est au courant, il reste dubitatif mais apprécie l'aide apportée.

Lucy est un petit bout de femme pleine d'énergie. Elle a de longs cheveux noirs qu'elle attache en un gros chignon et de grands yeux noisettes. Elle pourrait être belle mais elle ne sait absolument pas se mettre en valeur. Elle parle d'une voix aiguë et ne se sent à l'aise qu'au milieu de ses cornues et de ses alambics. Timide et réservée, elle ne retrouve son assurance que quand elle pratique une expérience scientifique ou qu'elle autopsie un corps. Elle a conscience que cette pratique peut lui valoir les foudres de l'église mais elle pense que c'est un moyen efficace d'élucider des enquêtes. Lucy habite dans un petit appartement non loin de l'hôtel de la milice. Sa demeure est meublée de manière spartiate car elle n'y passe que peu de temps. Elle a installé un lit de camp dans son laboratoire. Elle est secrètement amoureuse de Larry Underwood et passe de plus en plus de temps en sa présence. Ce n'est pas la première fois que ça lui arrive. Elle a toujours eu le chic pour tomber amoureuse des mauvaises personnes au mauvais moment. Elle sent que Larry éprouve quelque chose pour elle. Hélas, la présence de Margaret entrave cette relation. Lucy est trop reconnaissante à son amie pour lui en vouloir mais une pointe de jalousie commence à piquer son cœur.

**Citation :** « *Voyez l'angle de la blessure, l'assassin a utiliser un couteau et il est gaucher.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 5 ; Détermination : 2 ; Panache : 3 ; Arcane : Amour impossible ; Réputation : +5.*

**Avantages :** Accent avalonien de Lovaine ; Appartenance : Collège invisible, Milice de Cardican ; Charge (Caporal) ; Etincelle de génie : Chirurgie ; Laboratoire secret ; Petite ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Théan (L/E) ; Université.

**Métiers :** Erudite 5 (Droit 3, Occultisme 3, Sciences de la nature 5) ; Herboriste 5 (Composée 4, Poison 4) ; Guide 3 (Orientation citadine, Signes de piste, Pister) ; Marchande : Armurier 4 (Evaluation 4) ; Médecin 5 (Chirurgie 5, Dentiste 4, Examiner 5, Vétérinaire 4) ; Professeur 2 (Recherches 5, Bricoleur 4.)

**Entraînements :** Armes à feu 3, Athlétisme 2, Couteau 2.

### **Epée de Damoclès :**

*Théorie contentieuse (3) : Lucy est une adepte de la transfusion sanguine et de l'étude du corps humain. Elle n'a encore rien publié sur ce sujet mais elle est en train d'écrire un livre dessus. Si l'Inquisition l'apprenait, nul doute qu'elle serait en grand danger.*

#### • **Les autres miliciens (Hommes de mains) :**

Tous les miliciens de Cardican ne sont pas identiques mais portent avec fierté le tabard bleu de leur confrérie. Ce sont des hommes droits et honnêtes qui ont jurés de garantir la sécurité de leurs concitoyens. En cela, ils sont totalement différents des miliciens plus « classiques » des autres villes de Théah. Ils sont quarante-quatre en tout. Chacun peut être personnalisé à votre idée mais il faut juste savoir que Henry et Margaret ne recrutent que des hommes honnêtes et déterminés. Voici un profil type :

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Réputation : +20.*

**Avantages :** Appartenance : Milice de gardien ; Charge (Caporal) ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Un au choix parmi : Gaucher, Dur à cuire, Grand ou Réflexes de combat.

**Ecole d'Escrime (Apprenti) :** Une au choix parmi : Donovan, Andrews, Robertson ou Robin des bois avec toutes les compétences à 3.

**Métiers :** Courtisan 1 ; Erudit 2 (Droit 2-3) ; Espion 3 (Interrogatoire 2-3) ; Guide (trois bases à 4, Guet-apens 2-3) ; Malandrin 3.

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlète 3 ; Combat de rue 3 ; Une arme de corps à corps à 3.

#### - ***Le Grand Parc de Cardican :***

Au nord de la Halle des marchands, on trouve le cœur même de Cardican. Marquant la frontière entre le quartier et la Colline des Nobles, le grand parc est un lieu sans âge où les habitants aiment venir se promener. Ici, tout paraît plus ancien. Le Grand parc n'a pas de gardien mais chaque habitant l'entretient à sa manière. Tous veillent à ce que les allées soient préservées ou que les fontaines soient nettoyées. C'est une tradition de la ville, nul n'a la responsabilité du parc car il appartient à tous.

Le parc est un modèle d'anarchisme. Aucune organisation ne semble avoir présidé à son agencement. Les bouleaux côtoient les conifères et les fleurs poussent librement. Au centre, on trouve un grand lac au bord duquel les habitants aiment venir se délasser ou assister aux joutes marines. On ne trouve aucun quai donnant sur ce lac. Comme dans le reste du parc, c'est le désordre qui règne. Toute personne ayant tenté d'organiser le lieu s'est retrouvé face à une cabale des éléments. Les arbres coupés ont repoussé dans la nuit, les quais ont été démolis par une mystérieuse lame de fond. Le seul signe de civilisation, ce sont les quatre barques sur une des rives du lac. Selon la légende, elles permettent de se rendre au centre afin de contacter le seigneur Ellydion.

En fait, le seul lieu où l'on puisse contacter le seigneur sidhe, c'est au fond d'un bosquet de hêtres. Là, une petite fontaine est masquée par les frondaisons. Mais tout érudit vous le dira, c'est ici que le seigneur sidhe tient assemblée.

Le parc semble vivre hors du temps. Alors que Cardican entre dans la modernité, il reste le vestige des temps anciens.

#### - ***La Distillerie Lughen :***

Les Lughen sont des commerçants et ils vendent donc toute sorte de produits. Cependant, ils sont réussis à se faire connaître grâce à leur production d'alcool. La distillerie est le fleuron de la famille. C'est là qu'est produit son chef d'œuvre : le « *Royal Lughen* », un alcool fort s'approchant du whisky.

C'est en mélangeant des plantes locales avec de l'orge et du malt que les Lughen ont obtenu ce breuvage amer et fort. Le seul endroit où on en produit est la distillerie. Une bouteille de 20 ans

d'âge peut se vendre jusqu'à 5000 Guilders et nombreux sont ceux qui veulent mettre la main sur la recette.

La distillerie est une grand bâtisse aux murs gris. Elle dispose de nombreux entrepôts où les Lughen font vieillir leur merveille. L'ensemble s'étend sur un pâté de maison et symbolise la réussite de la famille. Seuls quelques initiés peuvent pénétrer dans les laboratoires. Ils sont rares à savoir préparer le Royal et le secret ne doit pas être éventé. C'est pour cette raison que les Lughen n'ont pas ouvert d'école et ne sont pas affiliés à la Guilde des brasseurs. Ils craignent de devoir dévoiler leur secret à des étrangers. Les maîtres distillateurs préfèrent repérer un jeune au fort potentiel et le former patiemment jusqu'à ce qu'il soit apte à prendre sa place dans la chaîne. Comme il doit y avoir trois maîtres, il existe trois sortes de Royal.

- **Angus Lughen ; Directeur de la Distillerie (Homme de main) :**

Le troisième fils de la famille Lughen est le responsable de la distillerie. Angus ne connaît pas la recette du Royal car il est trop exposé. Il se charge des relations publiques de l'entreprise. Ce jeune homme malingre aime son travail par-dessus tout. Il peut goûter les nouvelles production avant tout le monde et veiller au bon fonctionnement de l'usine. C'est un patron ambitieux et exigeant mais aussi un remarquable comptable. Grâce à lui, la distillerie fait d'incroyables bénéfices et la famille s'enrichit. Il a récemment pris contact avec le représentant Falisci. Il apprécie le jeune œnologue et pense même signer un partenariat. Hélas, son père s'y oppose. C'est le premier désaccord entre Angus et le vieil homme mais il a débouché sur une violente dispute. Angus a compris que son père gardait la main sur les affaires de la famille et il en a assez. Il compte bien faire en sorte que cela ne se reproduise plus. Il a commencé à maquiller quelques documents pour induire son père en erreur.

Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Arcane : Envieux ; Réputation : +15.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Grand Buveur ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Relation : Guido Olympia ; Université.

**Métiers :** Courtisan 3 (Cancanier 2, Jouer 3, Sincérité 2) ; Espion 2 (Corruption 3, Poison 2, Falsification 3, Dissimulation 2) ; Marchand : Distillateur 2 (Calligraphie 4, Comptabilité 4, Service 3, Evaluation 3, Marchandage 3) ; Malandrin 2.

**Entraînements :** Athlétisme 2 (nager 1) ; Couteau 1.

- **Elias Lughen ; Maître Distillateur (Héros) :**

L'oncle d'Angus est le véritable maître de la Distillerie. Le petit frère du patriarche a été initié alors qu'il n'avait que 20 ans. Il en 50 et c'est devenu un maître de l'alcool. Il a littéralement révolutionné les produits par son audace et son goût. Depuis qu'il est à la tête des créateurs, les productions de Royal sont les meilleures que la famille a produit.

Elias est un artiste, il dose amoureusement chaque produit et teste attentivement chaque saveur avant de passer à l'étape suivante. Il aime se retrouver seul dans son laboratoire. Là, il peut donner libre cour à son inspiration et créer des merveilles. Il n'a d'autres ambitions que le plaisir. Il aime le succès de ses alcools mais c'est surtout leur fabrication qui lui plait. Elias cherche secrètement à reproduire la boisson des Sidhes mais pour l'instant, c'est un échec.

**Citation :** « *Voyons, si je rajoute deux doses de gentiane et une once de sauge je devrais pouvoir corser un peu le goût... »*

Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 4 ; Détermination : 2 ; Panache : 3 ; Arcane : Distrait ; Réputation : 21.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Grand Buveur ; Grand Maître : Distillateur ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Théan (L/E) ; Sens aiguisés : Goût, Odorat ; Université.

**Métiers :** Courtisan 3 ; Erudit 4 (Sciences de la nature 4) ; Herboriste 4 (Composée 4) ; Marchand : Distillateur 6 (Brasseur 4, Evaluation 3) ; Marin 1.

**Entraînements :** Armes à feu 2.

- **Roméo Castelen ; Espion (Scélérat) :**

Ce n'est pas parce que la Guilde des Brasseurs n'est pas présente en ville que les vendelars ne cherchent pas à connaître le secret des Lughen. Le maître Skaard étant trop occupé par ses relations avec les Vestens, Val Mokk a décidé d'employer d'autres moyens. Il a embauché un jeune membre de la guilde et l'a envoyé à Cardican. La mission de Roméo est très simple. Il doit sympathiser avec les distillateurs et essayer de percer leurs secrets. Le jeune homme n'a pas eu le choix car Val sait se montrer très persuasif, mais il met du cœur à l'ouvrage. Il veut absolument progresser au sein de sa guilde et ses talents de brasseur lui laissent peu d'espoir. S'il parvient à ramener la recette du Royal à Kirk, sa fortune est faite.

Roméo est un petit brun au visage anguleux et aux yeux gris. Il peut passer sans problème pour un avalonien et il a d'ailleurs réussi à se lier avec quelques employés. Angus apprécie son travail et lui a proposé un poste à ses côtés. Roméo ne compte pas laisser filer cette chance.

**Citation :** « Vous dites qu'il y a de la sauge ? Mais encore... »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; esprit : 4 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Curieux ; Réputation : -10.*

**Avantages :** Accent vendelar ; Appartenance : Guilde des marchands (Brasseur), Guilde des spadassins ; Gaucher ; Grand buveur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar (L/E) ; Réflexes de combat ; Scélérat ; Séduisant : Plus que la moyenne.

**Ecole d'Escrime Swanson (Compagnon) :** Dissimulation 4 ; Double Parade (Canne épée / Fourreau) 4 ; Coup de pommeau 4 ; Faiblesses 4.

**Métiers :** Courtisan 3 (Jouer 2, Sincérité 4, Séduction 3) ; Criminel 4 (Crochetage 3, Guet-apens 2) ; Domestique 3 ; Erudit 2 ; Espion 4 (Corruption 2) ; Malandrin 4 ; Marchand : Brasseur 2 (Distillateur 2, Evaluation 3.)

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 3 (Pas de côté 2, Sauter 2) ; Combat de rue 4 ; Escrime 4.

**Epée de Damoclès :**

*Véritable identité (3) : Elias Lughen est peut être déconnecté du monde, il commence à se poser beaucoup de questions sur ce jeune employé un peu trop curieux. Roméo va devoir agir vite (Amorces de scénario.)*

**e) Les docks :**

Les docks englobent toute la Baie des brumes depuis le pied de la colline du phare au nord jusqu'à l'entrée de la route de Bedegrane au sud. Ils font vivre l'ensemble de la population. Tout le long, on trouve des hangars, des entrepôts, des tavernes et des quais. Peu de personnes vivent ici en permanence. Les gens logent plutôt dans les Embrumes ou dans les Champs anciens mais certains passent l'essentiel de leur temps ici.

L'ambiance des docks est effervescente. Il y règne une activité permanente. On trouve toujours un navire qui décharge ou un autre qui se prépare à partir. Chaque armateur possède un emplacement à son nom, depuis le simple pêcheur jusqu'au plus puissant membre de la famille Davidson. Le soir, le quartier n'est pas bien fréquenté, Cardican est une cité d'accueil pour les navires étrangers et pour les pirates et les bars sont bondés d'individus douteux. Malgré tout, l'ambiance est la même que dans le reste de la ville. Les gens sont chaleureux et avenants. Bien sur, ils seront méfiants si vous n'êtes pas originaire des îles Glamour.

Paul a fait en sorte de réguler au maximum le trafic maritime. La baie des brumes est d'une taille confortable mais n'est pas extensible. Avec l'accroissement des voyages vers l'Ouest, la population

portuaire a quasiment quadruplé en un an. Il fallait donc anticiper. Un système strict a été mis en place. Aucun navire ne peut mouiller en ville plus de trois jours. Ainsi, on évite l'engorgement. Cette loi ne s'applique pas aux navires de la famille Davidson. Cette dernière bénéficie de la meilleure portion de la baie et a pu installer ses chantiers en toute quiétude. Les vendelars se battent pour faire annuler cette loi. Pour l'instant, c'est un fiasco...

#### - **La Capitainerie :**

La capitainerie est le poumon de la ville. Les hommes qui travaillent ici sont tous volontaires. Ce sont d'anciens marins qui ont dû abandonner la navigation pour diverses raisons. Au lieu de les mettre à la retraite, Paul a décidé d'exploiter leurs connaissances. Ils sont désormais la police du port. Indépendants de la milice, ils veillent au bon fonctionnement du trafic portuaire. Grâce à leur vigilance, Cardican n'étouffe pas. Ils assurent la sécurité des navires à quai, patrouillent le long des docks et gèrent le temps passé par les navires de passage. La durée limite est de trois jours. Si un capitaine dépasse ce délai, il doit payer une lourde taxe.

Le bâtiment en lui-même est situé en plein milieu des docks, sur un ponton. Ainsi, les hommes ont une vision optimale sur l'ensemble du trafic. Quatre rapides bateaux stationnent en permanence à côté du ponton. Grâce à eux, les gardes-côtes peuvent surveiller la baie et arraisonner rapidement les navires plus lourds. Une cinquantaine d'hommes travaillent dans ce service. Ils sont toujours au moins dix dans la capitainerie et font office de police, de pompiers et même de réparateurs pour les navires endommagés. Entre eux et les miliciens existe une saine rivalité sagement entretenue par les édiles. Si les deux services se considèrent comme concurrents, ils n'en seront que plus efficaces.

#### • **Peter Hightmore ; Chef de la Capitainerie (Héros) :**

Lorsqu'il était enfant, Peter se voyait capitaine d'un navire explorant les mers du Sud et rapportant en Avalon des richesses incommensurables. Dès qu'il le put, il s'engagea comme mousse sur un bateau de pêche. En parallèle, il commençait à suivre les cours de l'Académie Davidson. Le jeune homme fit preuve d'une affinité particulière avec la mer. A 20 ans, il était déjà quartier-maître tous lui prédisaient une immense carrière. Hélas, une hache vint mettre fin à ses espoirs.

Lors d'un voyage dans le Nord, son navire subit l'assaut d'un drakkar. Durant l'attaque, Peter combattit comme un diable mais fut gravement blessé à la jambe gauche. Emprisonné par les pirates, il s'attendait à finir comme esclave de ces barbares quand il réussit à s'échapper. Hélas pour lui, la blessure avait été trop profonde et on dut l'amputer à hauteur du genou. Peter ne pouvait plus naviguer. Il revint donc à Cardican et tomba dans l'alcoolisme. C'est Laurence Davidson qui le sortit de sa dépression. Le patriarche avait une proposition à lui soumettre. La ville avait besoin d'hommes compétents pour gérer son port et il avait pensé à lui. En tant qu'ancien élève de l'école Davidson, Peter connaissait tous les secrets de la navigation. Il se vit donc proposer le poste de responsable de la capitainerie. Ces nouvelles responsabilités transformèrent l'ivrogne. Il s'investit dans sa tâche et assura un contrôle strict et rigoureux. En s'entourant d'hommes compétents, il réussit à mettre au point un service fiable et un véritable contrôle du port. Bien sûr, les accrochages avec la milice sont fréquents mais Peter les apprécie. Ils lui font ressentir son influence.

Aujourd'hui, Peter a 35 ans. L'alcool et la dépression ont marqué ses traits et il paraît dix ans de plus. Ses cheveux bruns grisonnent déjà et les rides commencent à marquer son visage. Il se déplace à l'aide d'une béquille et évoque rarement les circonstances de son handicap. Cependant, ses yeux noirs brillent car il se sent de nouveau utile. Il parle d'une voix forte et peu de gens peuvent soutenir son regard. Ses hommes l'adorent car il est très proche d'eux. En effet, il a subi les mêmes tourments qu'eux avant de rentrer dans ce service. Il est le seul à véritablement les comprendre car, comme eux, il aime la mer mais ne peut plus la dompter.

**Citation :** « *Non mon cher, vous ne pouvez rester ici, Cardican n'est pas une planque pour vous. Vous pouvez refaire vos réserves d'eau mais nous ne désirons pas vous compter parmi nos résidents. C'est juste une question de loi. Il n'y a aucun rapport avec votre pavillon noir* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 1 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Fier ; Réputation : +20/-25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Charge ; Grand Buveur ; Os sensibles ; Polyglotte ; Avalonien (L/E), Vendelar (L/E) ; Résistant à la douleur ; Volonté indomptable.

**Sorcellerie Glamour ½ sang (Apprenti) :** Saint Rogers 4 ; L'Homme vert 2 ; Isaac Snaggs 2 ; Anne du vent 3 ; Le Chasseur Cornu 3.

**Ecole des Navigateurs Davidson (Compagnon) :** Navigation 4 ; Construction navale 4 ; Piloter 4 ; Galvaniser 4.

**Métiers :** Courtisan 2 (Jouer 4) ; Criminel 3 (Tricher 2) ; Erudit 2 (Droit 4) ; Espion 3 (Corruption 2, Interrogatoire 2) ; Malandrin 2 ; Marin 5 (Connaissance de la mer 3, Perception du temps 3, Nager 3, Sauter 3.)

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 4 (Endurance 3, Soulever 2) ; Combat de rue 4 (Attaque (AI) 3, Coup aux yeux 3, Parade (AI) 2) ; Couteau 3 ; Capitaine de navire 4 (Artillerie navale 4, Commander 3, Guet-apens 2, Logistique 3) ; Escrime 3.

**Epée de Damoclès :**

*Vendetta (3) : Peter rêve de se venger des vestens. C'est pourquoi ces derniers sont interdit de séjour à Cardican. Un vesten souffrira des attentions du patron de la Capitainerie*

**Spécial :** *Peter est unijambiste, ce qui explique son faible score en Dextérité ; Les Hommes de Peter sont des brutes niveau 3 ou des hommes de mains du même style que les miliciens.*

**- L'église de Cardican :**

L'église de Cardican est un bâtiment à l'architecture audacieuse construit en granit sur les vestiges de l'ancien cloître. Il se trouve au pied de la colline du Phare et domine les docks et les chantiers navals. Pendant longtemps, le cloître a été occupé par un groupe d'hommes mi-prêtres, mi-druides. Cette congrégation avait des buts assez abscons mais il semble qu'ils désiraient lier les croyances ancestrales du pays avec les principales bases de la foi vaticine. A la mort du dernier membre de la confrérie (en 1620), l'Eglise d'Avalon en prit possession et le réaménagea à sa convenance. Une nef fut élevée et en 1660, la première messe avait lieu.

La confrérie avait d'autres rôles au sein de la cité et même le nouveau statut du cloître n'a pas réussi à les changer. Dans les caves de l'église, on trouve encore le cadastre, des actes de mariage. L'administration de l'hôtel de ville rapatrie petit à petit ce monceau de documents dans ses caves.

On trouve aussi une mystérieuse porte faite d'un métal étrange et très solide. La porte est scellée de telle manière que personne n'a réussi à pénétrer dans la pièce qu'elle protège. Sur le panneau, un symbole étrange et pastoral, mêlant gui et rose. Derrière se trouvent tous les résultats de la confrérie, une mine d'informations et de propositions de réforme des cultes.

Vingt personnes travaillent en permanence dans l'église, ils bénéficient des anciens locaux du cloître pour dormir et se nourrir. L'église est un lieu de pèlerinage important pour les habitants des îles et nombreux sont ceux qui viennent examiner la fameuse porte. Toute personne de confession avalonienne peut l'observer mais l'Evêque est très clair, aucun étranger n'a le droit de descendre dans les caves.

**• William Paterson ; Evêque de Cardican (Héros) :**

William est le régisseur de ce petit royaume. A la tête de l'institution depuis 20 ans, il a d'abord supervisé les travaux de construction avant d'en prendre le commandement spirituel. Il est né et a fait ses études à Cardican avant de partir à Kierkenwood pour son séminaire. Après avoir progressé linéairement dans la hiérarchie, il prit la direction du diocèse de Camlann a 35 ans. Son premier travail a été de veiller à l'achèvement de la nef. Une fois celle-ci terminée, il put se dévouer à ses ouailles. Il se plaît beaucoup ici, est membre du conseil et peut poursuivre ses recherches. Son seul

soucis, c'est cette porte dans ses sous-sols. Dernièrement, il a vu l'Omladh pour discuter d'une enquête plus poussée.

A cinquante ans, William est un homme heureux. Son visage honnête et son angélisme lui garantissent une grande popularité. Il n'a d'autres buts que la médiation et la prière. Certains le qualifient de naïf mais c'est surtout un fin diplomate et un fervent pacifiste. L'arrivée massive d'étrangers l'inquiète. D'une part, ils emmènent leurs croyances avec eux et d'autre part, les troubles en ville se multiplient.

**Citation :** « *Nous sommes tous égaux sous le regard de Théus.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 5 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; Arcane : Dévoué ; Réputation : 52.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Eglise d'Avalon ; Diplomate ; Faiseur de miracle (1 dé) ; Foi ; Ordonné ; Membre du clergé ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Relique sacrée (Chapelet de saint Thomas Crammer) ; Université.

**Métiers :** Courtisan 3 (Cancanier 2, Sincérité 3) ; Erudit 4 (Astronomie 3, Droit 4, Politique 4, Occultisme 2) ; Prêtre 4 (Théologie 5, Diplomatie 4) ; Marin 1 (Nager 1.)

**Entraînements :** Athlétisme 2, Equitation 2, Pugilat 2.

#### • **Frère Bartholomew ; Chef des novices (Homme de main) :**

Bartholomew est un homme pieux. A trente ans, il a voué sa vie à la religion. Avec ses beaux cheveux noirs, son visage paisible, ses yeux bleus et son corps athlétique, il fait un missionnaire tout à fait présentable. Hélas, il souffre d'une tare rédhibitoire : sa malchance. Il se retrouve toujours dans des situations détestables. Jusqu'ici, ses talents pour le combat à mains nues lui permis de s'en sortir mais il a fini par comprendre que malgré son indubitable vocation, il devait se cantonner à une église. Il est donc venu s'installer à Cardican.

Au cloître, il reprend confiance en lui en secondant efficacement l'évêque et en formant les novices. Ces derniers ne s'ennuient pas avec un tel chaperon et le budget consacré aux réparations a fortement augmenté depuis son arrivée. On voit souvent Bartholomew dans les Embrumes, il est encore tombé amoureux de la mauvaise personne. Il s'agit d'une femme nommée Lisbeth, contrebandière de son état. Le prêtre pense tout le temps à elle et s'efforce de l'aider du mieux qu'il peut.

**Citation :** « *Bien mes fils...(Grand fracas d'une chute.) Tiens ? Je ne savais pas que cette dalle était si instable. Reprenons voulez-vous.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Malchanceux ; Réputation : +25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Lovaine ; Ange gardien ; Appartenance : Eglise d'Avalon ; Dur à cuire ; Foi ; Orateur ; Ordonné ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Théan (L/E) ; Réflexes de combat.

**Ecole de Combat des Frères de la Croix (Compagnon) :** Attaque (Armes improvisées) ; Corps à Corps 4 ; Coup puissant 4 ; Désarmer 4 ; Faiblesses 4.

**Métiers :** Chasseur 3 (Déplacement silencieux, Pister, Pêche, Guet-apens 2) ; Domestique 3 ; Erudit 4 (Droit 2, Théologie 4) ; Malandrin 3 (Bas-fonds 2) ; Missionnaire 4 (Diplomatie 3, Comportementalisme 3) ; Professeur 2.

**Entraînements :** Athlétisme 3 (Nager 2) ; Combat de rue 4 (Coup aux yeux 4, Parade (Armes improvisées) 4) ; Pugilat 4 (Claque sur l'oreille 3, Uppercut 3.)

**Epée de Damoclès :**

*Obnubilé (3) : Lisbeth. Depuis qu'il a croisé la jeune contrebandière, Bartholomew a de plus en plus de mal à dormir et à se concentrer. L'évêque lui a déjà fait quelques remontrances mais rien n'y fait. Il faudra bien qu'il se décide un jour à avouer son amour.*

- **La taverne de l'assoiffé :**

Haut lieu de la ville, ce bar est situé en plein milieu des docks et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne paye pas de mine. C'est un petit bâtiment aux façades salies par les embruns. Un panneau décrépi annonce juste sa présence. Comme dans tous les pubs, il s'agit d'une enseigne en bois accrochée à une barre de fer rouillé. Dessus, on peut deviner un bras tatoué tenant une chope de bière. L'intérieur est à l'image de l'extérieur : une petite pièce à la propreté douteuse remplie de tables et de chaises avec au fond, un bar défoncé. C'est un endroit glauque, mal éclairée et empestant la bière. Tous les soirs, on trouve une soixantaine de personnes pressées les unes contre les autres et buvant le breuvage national. La taverne ressemblerait à n'importe quel pub un peu louche de la ville s'il n'y avait pas la peinture.

En effet, au-dessus du bar se trouve une magnifique toile. Il s'agit de la représentation d'un énorme navire de guerre, entouré d'éclairs et pris dans une tempête. Ce navire est effrayant car sa proue semble entièrement faite d'ossements. Selon la légende, il s'agirait de l'unique représentation du terrifiant vaisseau fantôme. Nul ne sait depuis combien de temps la peinture est ici. On ne sait même pas qui en est l'auteur car la signature est illisible.

Ce qui est certain, c'est que les marins craignent le vaisseau fantôme. Venir observer cette toile et invectiver le navire, c'est conjurer le mauvais sort avant de prendre la mer. Les avaloniens sont très superstitieux et jusqu'ici, la tradition a été respectée. Rares sont les ceux qui ont disparus en mer et les malheureux ne s'étaient pas recueillis devant la peinture.

Quand les chiens de mer s'arrêtent à Cardican, ils descendent toujours dans cette taverne. Elle leur rappelle un peu Canguine et beaucoup d'entre eux sont originaire de Cardican. Ainsi, la taverne est devenue un lieu où on raconte des histoires, les clients écoutent passionnément les récits d'aventures de leurs glorieux concitoyens tout en éclusant quelques bières.

• **Hank Olson ; Patron du Pub (Homme de main) :**

Hank est un ancien chien de mer et a toujours beaucoup de plaisir à accueillir ses vieux compagnons. Il a navigué pendant plus de vingt ans sur les six mers connues et prétend même avoir croisé la septième mer. C'est un homme fort, presque chauve et dont l'unique œil est bleu comme la mer. Il a beaucoup donné à celle-ci puisque ça lui a coûté son œil droit (perdu contre des croissantins) et sa jambe gauche (emportée par une bordée de canons montaginois) mais il est nostalgique de ces temps bénis où il naviguait au côté de certains des plus grands capitaines du pays. Il n'a été membre des chiens de mer que deux ans. Avant, il faisait partie de l'équipage d'un glorieux pirate : Lord Boone, un gentilhomme et un grand capitaine qui fut capturé puis exécuté par les Castillans. Hank les déteste vraiment, il ne les sert jamais, par respect pour son ancien mentor.

Hank est un homme affable qui ne paie pas de mine. Il est à l'image de son pub : décrépi mais toujours solide. C'est un fort caractère qui n'hésite pas à sortir lui-même les mauvais payeurs et les ivrognes. Il n'a rien contre l'alcoolisme mais déteste l'alcool agressif. Et quand Hank déteste quelque chose, il peut devenir méchant. Il garde en permanence un solide sabre d'abordage sous son comptoir et un pistolet chargé est accroché dans son dos.

**Citation :** « *Comme je vous le disais, le capitaine Berek vient souvent ici. Ce cher Jeremiah aime beaucoup ma bière.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 3 ; Panache : 2 ; Arcane : - ; Réputation : -25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Chiens de mer (à la retraite) ; Dur à cuire ; Feintes de pirate (Embrasse le bastingage, Pied marin, Tir éclair, Tiens bon la bière) ; Grand Buveur ; Polyglotte : Avalonien, Castillan (N), Eisenor (N), Montaginois, Vodacci (P) ; Réflexes de combat ; Spécialité : Artillerie navale.

**Ecole d'Escrime Rogers (Maître) :** Corps à Corps 5 ; Lier 5 ; Désarmer 5 ; Faiblesses 5.

**Métiers :** Barde 1 ; Criminel 4 (Crochetage 2, Guet-apens 2, Tricher 4) ; Marchand (Aubergiste 4, Brasseur 3, Cuisinier 2) ; Marin 5 (Cartographie 3, Connaissance de la mer 4, Nager 3, Navigation 3, Perception du temps 2, Piloter 3, Sauter 4.)

**Entraînements :** Armes à feu 4 ; Athlétisme 4 (Acrobatie 2, Soulever 3) ; Combat de rue 5 (Attaque/Parade (AI) 4, Coup à la gorge 4, Coup de pied 4, Coup aux yeux 4) ; Couteau 3 ; Escrime 5 ; Pugilat 3 ; Artillerie navale 3.

**Spécial :** *Hank est mûr (il garde un dé de moins sur ses actions physiques et un de plus sur ses actions mentales.)*

#### - **Le Musée Océanographique :**

Le musée est pour beaucoup dans la réputation de Cardican. Comme on l'a vu dans l'historique de la ville, c'est là que les résistants regroupèrent toutes leurs trouvailles. On y expose d'ailleurs encore les plus beaux fleurons de la mer. Toutes les découvertes des marins cardicaniens sont entreposées ici. Ainsi, les habitants peuvent admirer la réussite de leurs concitoyens.

Le Musée en lui-même est une solide bâtisse. Il compte trois étages et chaque salle est dédiée à un domaine de la mer. Au sous-sol, les gérants ont installés un aquarium où on peut observer les espèces peuplant la baie des brumes. Le rez-de-chaussée est dédiée à la construction navale. On y trouve des peintures des plus grandes réalisations de la famille Davidson ou des portraits des plus prestigieux capitaines. Le premier étage se consacre à l'exploration, des vestiges originaires des îles sont exposés sur des socles. Enfin, le deuxième étage contient des archives et des journaux écrits par les plus célèbres héros de la ville. Le dernier étage est réservé aux laboratoires. C'est là que les scientifiques font leurs recherches et préparent les prochaines expositions.

Le musée est situé juste à côté des chantiers navals. Tout le monde peut le visiter et les guides sont toujours heureux de dispenser leur savoir. Les vendelars tentent de conclure un partenariat avec la direction car ils ont bien conscience de l'importance des découvertes faites ici. Hélas, le directeur est un ami de Crawford et n'a aucune envie de traiter avec eux.

#### • **Liam Gregan ; Guide (Homme de main) :**

Liam n'est pas le directeur du musée mais il est son âme. Ce jeune barde est le principal guide des lieux. Ses connaissances encyclopédiques sont un régal pour les visiteurs. Il aime passionnément le musée et fait tout pour le rendre plus populaire.

Liam est un ancien étudiant d'Abraham Colson. Lorsque son maître lui a proposé de venir travailler avec lui, le jeune homme accepta avec joie. Il avait toujours apprécié les cours d'Abraham et il ne pouvait laisser passer une telle occasion. Le jeune géographe s'est donc retrouvé plongé dans cette aventure.

Liam a 25 ans, c'est un jeune homme un peu étrange. Il semble toujours écrasé par le poids de ses responsabilités, ne fait pas attention à son apparence et consacre sa vie au musée.

**Citation :** « *Cette quille ? Oui, elle fut inventer par James Morgan, un fameux capitaine celui-là. Saviez vous qu'il a été le premier à tenter de rallier la Vodacce par le sud ?* »

#### **Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 4 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Arcane : - ; Réputation : +15.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Bibliothèque de recherche ; Orateur ; Polyglotte ; Avalonien (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E) ; Protecteur : Abraham Colson ; Université.

**Métiers :** Courtisan 2 (Eloquence 4, Pique-assiette 2, Séduction 2) ; Erudit 4 (Astronomie 3, Droit 2, Géographie 4) ; Marin 2 (Cartographie 3, Nager 2.)

**Entraînements :** Armes à feu 1 ; Athlétisme 1 ; Couteau 1.

#### - **Les Chantiers navals :**

Au nord de la baie, dominés par la colline du phare, se situent les chantiers navals de la famille Davidson. C'est ici que sont fabriqués les navires de la flotte de Cardican. Depuis le début du siècle, la ville se spécialise dans les bateaux de commerce, les bâtiments militaires étant fabriqués ailleurs. Les Davidson le déplorent mais ne peuvent se soustraire à un édit royal. Pourtant, l'attaque des Vestens a prouvé que Cardican avait besoin d'une flotte et les productions des chantiers sont donc tout à fait aptes à tenir face à un navire de guerre.

Comme on l'a vu, Cardican a rapidement été en pointe de la technologie maritime. Les Davidson sont des artistes et ils font en sorte que leurs bateaux soient fiables et solides. En utilisant des techniques personnelles, ils arrivent à produire une quantité importante de bateaux. Grâce à eux, Cardican produit plus de 50 navires par an. La plupart sont de petites pièces mais leur dernière œuvre a été faite pour la Reine elle-même.

Le Chantier emploie plus de 500 personnes et travaillent sur 10 projets en même temps. La forêt fournit les matières premières et on entend en permanence le bruit des scieries. Les employés sont fiers d'appartenir à cette glorieuse institution. Ils savent que sans eux, la ville ne serait qu'un village de pêcheurs.

Depuis peu, on assiste souvent à des bagarres entre les avaloniens et les membres de la guilde des marins. Les vendelars tentent de s'approprier certains marchés et veulent mettre la main sur les nouvelles technologies.

- **Gary Davidson ; Contremaître général (Scélérat) :**

Gary est le directeur des chantiers. Il a toujours vécu ici. Dès son plus jeune âge, on le trouvait au milieu des charpentiers et des bâtisseurs. Le patriarche de la famille a donc décidé de lui en confier la direction quand il aurait fini ses études et découvert la mer. Gary parti d'abord à Bedegrane afin d'apprendre les bases du droit et de la comptabilité. Par la suite, il suivit les cours de l'école des Navigateurs pour comprendre le fonctionnement d'un navire. Enfin, il fit une longue expédition en compagnie de son père pour se familiariser avec les dangers auxquels un navire pouvait être confronté. A son retour, il était prêt.

A 28 ans, Gary est le directeur depuis 5 ans. Il n'a pas apporté de grands changements dans la fabrication des bateaux. Il fait confiance au talents des artisans. Par contre, il a révolutionné la gestion. C'est grâce à lui que la manufacture a repris sa place en Avalon. En insistant sur la communication, il est parvenu au quasi-monopole sur la fabrication des navires de plaisance ou de commerce. La réussite de l'entreprise rejaillit sur Gary, il est devenu un notable. Son ventre s'est arrondi et il s'habille de riches tissus. Il aime de plus en plus faire ressortir sa puissance et sa richesse.

Il sera peut-être le début de la déchéance de Cardican. En effet, alors que les nobles s'opposent vigoureusement aux menées vendelares, il discute souvent avec eux. Bien sur, son père est le chef pour tout ce qui concerne les affaires de la famille, mais Gary a déjà signé quelques accords secrets avec Frank Arnesen. Quelques secrets de fabrications ont déjà été transmis aux vendelars et Gary a touché de grosses commissions. Personne ne s'en doute mais le jeune homme est en train de démanteler les chantiers. Les vendelars connaissent de mieux en mieux le droit avalonien et grâce à Gary, ils sont en train de prendre possession de toute la technologie. Pour l'instant, on n'en est qu'au début. Mais nul doute que dans un an ou deux, les chantiers navals seront la propriété de Kirk si personne n'arrête Gary.

**Citation :** « Pourquoi continuer à vivre dans le passé, l'avenir nous tend les bras et ce ne sont pas quelques croyances désuètes qui vont m'arrêter. Il faut savoir prendre l'argent où il se trouve. »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Arrogant ; Réputation : +20 / -28.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des marchands ; Arme achetée : Lame Aldana ; Etincelle de génie : Comptabilité ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E) ; Relation : Frank Arnesen ; Scélérat ; Stratège ; Université.

**Ecole d'Escrime Andrews (Apprenti) :** Fente en avant 3 ; Feinte 2 ; Faiblesses 2 ; Riposte 2.

**Ecole des navigateurs Davidson (Compagnon) :** Galvaniser 4 ; Construction navale 5 ; Piloter 4 ; Navigation 4.

**Métiers :** Courtisan 4 (Intrigant 4, Jouer 5, Séduction 3, Sincérité 4) ; Erudit 3 (Droit 4, Politique 3) ; Espion 4 (Corruption 4, Falsification 4, Poison 3) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 3, Marchandage 4, Sens des affaires 2) ; Marchand : Calligraphie 4 (Charpentier 2, Tisserand 3, Comptabilité 5, Evaluation 2, Service 4) ; Marin 3 (Cartographie 1, Nager 2.)

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 3 (Sauter 2) ; Capitaine de navire 4 (Artillerie navale 2, Commander 1, Guet-apens 2, Logistique 4) ; Escrime 3.

#### **Epée de Damoclès :**

*Traître (3) : envers sa famille : Contrevenant aux instruction de son père, Gary a passé de nombreux accord avec les vendelars. En échange d'argent il est en train de vendre petit à petit les secrets de la famille.*

- **Andrew Walker ; Maître artisan (Homme de main) :**

Andrew est un des principaux maîtres d'œuvres des chantiers. Ce petit homme dans la cinquantaine travaille depuis plus de trente ans dans la manufacture. Il est maintenant le chef du service des charpentiers. C'est lui qui dessine la plupart des plans de navires. Le jeune forestier est devenu un excellent ingénieur et détient tous les secrets de fabrication de la famille. Cet honnête homme soupçonne son patron de se livrer à certains trafic mais il a trop de respect pour la noblesse pour le dénoncer. Pourtant, il se doute qu'il y a un problème. Les hommes sont de plus en plus nerveux et les vendelars de plus en plus entreprenants.

**Citation :** « *Il nous faut une poutre maîtresse en chêne. Sinon, le navire ne tiendra pas dans les tempêtes.* »

#### **Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Arcane : Critique ; Réputation : +10.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Guilde des marchands ; Citation ; Grand ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Sens aiguïté : vue.

**Métiers :** Chasseur 4 (Déplacement silencieux, Pêche, Survie) ; Erudit 2 ; Ingénieur 3 (Comptabilité 1, Fonderie 2) ; Malandrin 3 (Bas-fonds 2) ; Marchand : Charpentier 5 (Construction navale 4) ; Marin 3 (Nager 2.)

**Entraînements :** Athlétisme 3 (Soulever 3) ; Pugilat 4.

#### **- *La Criée aux poissons :***

Dans une ville portuaire, le poisson est omniprésent. En tant que premier port de pêche du pays, Cardican est un peu le baromètre des prix. Un bâtiment fait office de bourse au poisson. Il s'agit d'un hangar situé à l'extrême sud des docks, non loin de la sortie de la ville. C'est par-là que toute la production de la cité part pour le reste de l'Avalon. De nombreux marchands viennent se fournir ici car on ne trouve certaines espèces que dans la fosse et à ce titre, elles sont très recherchées et donc très chères.

La Criée est un lieu en constante ébullition. Ici se décident les prix de toutes les espèces. En fonction des prises de la semaine, ces prix peuvent fluctuer énormément. Tous les pêcheurs et les marchands locaux crient afin d'emporter le marché. Quand les temps sont durs, ça peut dégénérer mais depuis l'arrivée au pouvoir de Paul, ce n'est plus arrivé.

La Criée est aussi un lieu où les rumeurs vont bon train. A cause de l'affluence, toutes les histoires de la ville y transitent. La milice vient souvent collecter ces informations sur place. Les

seuls qui ne soient pas acceptés à bras ouverts sont les vendelars. La politique agressive de la Guilde des marins a entraîné la ruine de quelques exploitants. Et s'il y a bien quelque chose que les pêcheurs détestent, c'est de voir un des leurs dans le dénuement.

- **Moly MacCoy ; Marchande de poisson (Héroïne) :**

Au petit jeu de l'offre et de la demande, Moly est la plus forte. Sa grande voix domine toutes les autres. Dans ce milieu masculin, nul ne sait comment elle a pu s'imposer. Cependant, ce minuscule bout de femme, presque une enfant au milieu de ces grands gaillards, a réussi à gagner le respect.

Moly est âgée d'une petite vingtaine d'année. Son visage aux contours délicats est mangé par de grands yeux noirs et encadré par une magnifique chevelure auburn. C'est une petite femme au dynamisme inaltérable. Impertinente et sans scrupule, elle ne craint personne.

Pourtant, Moly a quelques secrets. D'une part, elle a été l'amante de Connor O'Leary, un homme inquiétant résidant en ville depuis quelques temps. Elle a découvert nombre de ses secrets en particulier ses projets à l'égard de l'Omladh. D'autre part, elle a récemment remarqué qu'elle avait certaines affinités avec le feu. En particulier, la dernière fois qu'elle s'est renversé une bougie sur le bras, elle n'a rien senti. D'ailleurs, elle ne se souvient pas s'être déjà brûlée. Depuis quelques semaines, elle a vu qu'elle pouvait contrôler certains foyers et même les éteindre par un simple regard. Elle suppose que son père n'était pas le preux marin disparu en mer dont sa mère lui contait les aventures mais plutôt ce castillan qui visitait leur maison quand Moly était petite. Un homme inquiétant aux yeux brillants.

**Citation :** « *Qui veut mon poisson ? C'est le meilleur, le plus frais et le plus beau. Regardez le ! Il n'attend que vous !* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache : 4 ; Arcane : Volontaire ; Réputation : +22/-12.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Beauté du diable ; Feinte de pirate (Tir éclair) ; Gauchère ; Petite ; Polyglotte : Avalonien, Castillan (N), Vendelar (N) ; Sens aiguisés ; Sens du spectacle ; Spécialité : Séduction ; Volonté indomptable ; Troqueuse.

**Sorcellerie El Fuego Adentro (Apprentie) :** Combustion 1 ; Concentration 1 ; Extinction 3 ; Portée 1 ; Allumer un feu 1.

**Métiers :** Bateleur 4 (Comportementalisme 2) ; Galopin 4 (Débrouillardise 2, Sincérité 3) ; Malandrin 3 (Bas-fonds 2, Marchandage 4) ; Marin 3 (Nager 2, Pêche 3) ; Séduction 4.

**Entraînements :** Athlétisme 3 (Amortir une chute 2, Sauter 2) ; Combat de rue 5 (Coup aux yeux 3) ; Couteau 4.

- ***Marins, Flibustiers, Pirates ou Corsaires :***

Dans cette section, on va décrire quelques uns des personnages pittoresques que l'on peut croiser sur les docks ou dans les pubs. Il s'agit de personnages qui donnent un peu de couleur au port. La plupart sont issus de ma campagne *Flot de sang* et sont membres d'équipage sur le navire des joueurs.

- **Abraham Grey ; Baleinier (Homme de main.) :**

32 ans, les cheveux roux, les yeux verts, le visage parsemé de marques de sel, la musculature imposante, sans peur sur la mer, grand buveur d'alcool, combattant inconscient. Il se vante d'avoir survécu à une attaque de Léviathan et est d'ailleurs une véritable encyclopédie sur ces monstres.

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Réputation : -5.*

**Avantages :** Accoutumance au froid ; Dur à cuire ; Grand buveur ; Polyglotte : Avalonien, Vendelar (N) ; Résistant à la douleur.

**Métiers :** Baleinier 4 (Nager 4, Sauter 3, Poison 2) ; Marin 4 (Piloter 2, Connaissance de la mer 3, Perception du temps 2) ; Chasseur (Survie 3, Pêche 4, Tanner 4, Déplacement silencieux 3, Pister 2) ; Criminel 3 (Tricher 2) ; Connaissance (Baleines, Cachalots, Léviathans) 3.

**Entraînements :** Armes lourdes 3 ; Armes d'hast 4 ; Athlétisme 3 (Escalade 4 ; Soulever 3) ; Pugilat 4 ; Connaissance (Baleines, Cachalots, Léviathans) 3.

• **Douglas O'Connel ; Marin (Héros) :**

Homme assez jeune (27 ans), les cheveux roux, les yeux verts, le visage parsemé de taches de rousseur, le regard rieur, la carrure musclée, Dragueur et charmeur, plaît beaucoup aux femmes, joyeux compagnon car dédramatise tout. Il a longtemps navigué sur les mers du Nord à bord d'un navire Vesten.

Profil :

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Arcane : Victorieux ; Réputation : 15.*

**Avantages :** Accent Inish de Tara ; Ambidextre ; Beauté du diable ; Dur à cuire ; Polyglotte : Avalonien, Vendelar, Castillan ; Réflexes de combat ; Spécialité : Séduction.

**Epées de Damoclès :**

*Amante Sidhe (3) : Douglas est parvenu à séduire une membre de la cour féerique, celle-ci appartient à une famille pas très tolérante...*

*Vendetta (3) : Douglas et Kenyon étaient tous les deux amoureux de la même femme. Hélas, Kenyon perdit la partie et pour se venger, il la tua. Douglas a juré de le retrouver.*

**Ecole de Boxeur Finnegan (Compagnon) :** Déplacement circulaire 5 ; Désarmer 4 ; Corps à corps 4 ; Faiblesses 4.

**Métiers :** Barde 3 (Connaissance des Sidhes 2, Diplomatie 1) ; Chasseur (Survie 3, Pêche 4, Piéger 4, Pister 2, Guet-apens 2) ; Criminel 3 ; Marin 4 (Nager 3, Piloter 1, Navigation 2, Sauter 3) ; Séduction 3.

**Entraînements :** Athlétisme 4 (Acrobatie 2) ; Pugilat 4 (Claque sur l'oreille 3, Uppercut 4) ; Lutte 4 (Casser un membre 3, Etreinte 2, Coup de tête 2, Se dégager 3.)

• **Zug la bête Guerrier (Homme de main) :**

Un colosse de 2m25 pour 160 kilos de muscles. Pas d'âge apparent. Des cheveux longs et gras, un corps couturé de cicatrices. N'écoute que Momo. Pourtant, il s'est socialisé depuis son entrée dans l'équipage et désormais, il sait reconnaître ses compagnons de voyage. Il ne les tape qu'amicalement mais ça reste suffisant pour les casser en deux. Zug en est désolé et s'excuse à sa manière (en les serrant contre lui.) Lorsqu'il débarque à terre, il est toujours accompagné de Momo, le cuisinier du navire. Un petit croissantin qui n'a pas son pareil pour provoquer des bagarres. La police du port est au courant et surveille attentivement Zug.

Profil :

*Gaillardise : 6 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 1 ; Détermination : 4 ; Panache : 1 ; Réputation : -50.*

**Avantages :** Grand ; Dur à cuire ; Résistant à la douleur ; Polyglotte : Castillan (N), Avalonien (N.)

**Métiers :** Marin 1.

**Entraînements :** Combat de rue 5 (Attaque (AI) 4, Parade (AI) 1, Coup de pied 2) ; Pugilat 4 (Direct 2, Uppercut 3) ; Lutte 5 (Toutes à 5) ; Athlétisme 3 (Nager 2, Sauter 3, Soulever 5.)

**Epée de Damoclès :**

*Maudit (Matuschka 4) : Zug était en fait un boïar de la Vèche. Hélas pour lui, il était si égoïste et cruel avec ses muzziks et les animaux que Matuschka le maudit. Il devint cet être horrible, mélange d'ours et d'homme et ne peut rien faire d'autre. Seule la grand-mère hiver peut ôter cette malédiction.*

**Spécial :** Niveau de peur de 1. Zug a été poignardé par un redoutable assassin à la solde des villanova. Le poison employé aurait dû le tuer mais sa constitution l'a sauvé. En revanche, il a une blessure grave en permanence. Celle-ci est impossible à soigner.

• **Mohamed Abdulhah dit « Momo » ; Cuisinier (Scélérat) :**

Assez jeune (25 ans), cheveux noirs mi-longs, yeux noirs mais dans le vague à cause du Kiff. Momo s'est beaucoup endurci depuis qu'il voyage sur le vif argent. Le gosse des rues au teint maladif est devenu un homme. Il a mis en place plusieurs trafics dans les divers ports d'attache du navire. Bien sur, il évite de mettre les pieds dans l'Empire du Croissant. Ses diverses malversations lui ont valu une condamnation à mort là bas.

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 1 ; Panache : 4 ; Réputation : + 21/-10 ; Arcane : Cupide (Distrait /Impassible.)*

**Avantages :** Accent Croissantin de Ruzgar'hala ; Entraînement nocturne ; Feinte de pirate : porté par la dague ; Œil de faucon ; Polyglotte : Castillan, Croissantin, Vodacce, Avalonien ; Scélérat ; Troqueur.

**Epée de Damoclès :**

*Dépendant au Kiff (2) : Momo est un toxicomane, il doit prendre une dose de Kiff par jour sinon, il garde un dé de moins sur toutes ses actions par jour de sevrage. Le Kiff est une drogue se rapprochant du cannabis. Quand on est sous son influence, on ignore les effets de la peur.*

**Ecole Marrik (Apprenti) :** Double Attaque 2 ; Faiblesses 2 ; Tourbillon 2 ; Fente en avant 2.

**Métiers :** Criminel 4 (Prestidigitation 4, Tricher 4) ; Herboriste 1 (Cuisinier 4, Flore 4, Composée 4, Poison 3) ; Acrobate 3 ; Marin 3 ; Malandrin 3 (Sens des affaires 3, Marchandage 3.)

**Entraînements :** Couteau 3 (Lancer 4) ; Athlétisme 3 (Sauter 4, Acrobatie 4, Nager1) ; Combat de rue 3 (Attaque/Parade (AI) 1, Coup à la gorge 2, Coup de pied 3.)

**Spécial :** Il a été touché par les Sidhes, ce qui explique qu'il ait les arcanes Distrait et Impassible en plus de son arcane habituelle.

**f) Les Champs anciens :**

On donne ce nom au quartier car c'est ici qu'eurent lieu toutes les batailles opposants les Sidhes aux Surneths. La terre fut creusée sur plusieurs centaines d'hectares. Quand les hommes commencèrent à s'installer dans la région, tous ceux qui pouvaient se le permettre construisirent leurs logements ici. Le lieu est moins propice aux nappes de brouillards qui recouvrent fréquemment la cité. C'est là que loge l'essentiel de la classe moyenne. L'atmosphère est agréable car personne n'est véritablement dans le besoin. Quelques commerces de proximité permettent aux habitants de se ravitailler mais comme la plupart des gens travaillent dans les autres enclaves de la ville, on ne trouve pas de pubs ou de magasins plus spécialisés.

Au sud du quartier débute la grande route de Bedegrane. Un fortin tenu par une dizaine de miliciens garde la piste et évite ainsi toute attaque. Un miroir surplombe le fortin et permet à la garde d'alerter le reste de la ville. C'est aussi le seul quartier qui soit fortifié. En effet, alors que le reste de la ville est entouré par de denses forêts, les champs anciens donnent sur une grande plaine, idéale pour une attaque. C'est pour cette raison qu'une solide palissade fut construite. Des balistes et des canons sont disséminés sur tout le pourtour des remparts et servent à repousser l'envahisseur éventuel. Ils furent très utiles durant la guerre civile. Comme Crawford était un soutien de la reine Elaine, Cardican subit de nombreux assauts. Aucun ne fut productif. En raison de cette histoire mouvementée, les habitants du quartier sont souvent armés et vont suivre des cours à l'Académie Johnson. Ainsi, ils pourront se défendre en cas d'attaque.

- ***Le Théâtre de Cardican :***

Les Champs anciens sont aussi le quartier des arts. C'est ici que les Gates ont implanté les bâtiments culturels. Le niveau intellectuel de la population est assez élevé et les nobles pensent que c'est dans ce quartier que leurs œuvres seront reconnues. Le plus beau fleuron culturel est le théâtre. L'actuel patriarche Gates est un célèbre dramaturge et il avait besoin d'un lieu en rapport avec son art. La famille a donc dépensé de grosses sommes pour rénover la vieille scène de Cardican. C'est désormais un bel édifice à l'architecture un peu pompeuse mais au charme indéniable. On y joue toute sorte de pièces et le niveau est excellent. Une école de Théâtre la garantit.

Paul sait toute l'importance des comédiens dans la diffusion du Glamour et il a fait en sorte que les acteurs cardicaniens soient les meilleurs d'Avalon. Son pays est en plein essor culturel et il faut donc que l'art avalonien puisse rivaliser. L'école de théâtre ne recrute que des élèves originaires des trois îles. La formation est entièrement basée sur l'improvisation. Un élève de cette école doit être capable de jouer n'importe quelle pièce, qu'il s'agisse du plus triste des drames ou de la plus piquante des comédies. La formation est donc éclectique mais très complète. De plus, ces acteurs s'avèrent d'excellents espions car à un haut niveau, ils sont capables de jouer n'importe quel rôle. Bien sur, cette facette de l'école n'est connue que de quelques initiés. Depuis vingt ans qu'elle existe, Paul est le Lord le mieux informé de tout l'Avalon. 4 professeurs enseignent ici, trois d'entre eux sont des avaloniens et le dernier est un vodacci rencontré par Paul lors de sa quête pour la Dame du lac

#### - **Ecole des Comédiens Gates.**

Pour accéder à l'école Gates, il faut être de nationalité avalonienne et bénéficier d'une faveur de Paul Crawford, William Gates ou Douglas O'Callaghan. Dans ce cas, le personnage débutant devra dépenser 30 PP. Il gagne *Protecteur : William Gates* et *Imitateur parfait*. En contrepartie, il gagne aussi l'épée de Damoclès *Obligation* à 3PP pour représenter la fidélité qui le lie à Paul Crawford. L'acteur est un espion et Paul saura faire appel en cas de besoin. Cette épée de Damoclès ne rapporte aucun point d'expérience.

**Apprentissages de base :** Bateleur ; Espion.

**Compétences de base :** Comédie ; Sincérité ; Déguisement ; Mémoire.

**Apprenti :** *La première chose qu'on apprend à un élève, c'est le sens de la répartie et de l'improvisation. Un membre de l'école Gates doit être capable d'endosser n'importe quel rôle, du plus simple au plus compliqué. Ainsi, l'élève gagne une augmentation gratuite par niveau de maîtrise à ses jets de Comédie. De plus, il maîtrise parfaitement un rôle bien déterminé et quand il le joue, celui qui tente de le percer à jour doit réussir un jet d'Esprit + Comportementalisme) contre (Détermination + Comédie) de l'acteur. Le ND de ce jet est augmenté de 5 par niveau de maîtrise du comédien.*

**Compagnon :** *On dit que les acteurs de la troupe Gates sont capables d'émouvoir le plus blasé des soldats. A ce stade, l'acteur fait véritablement vivre ses rôles. Le Glamour s'est emparé de lui et il « devient » son personnage. Le compagnon gagne 1 rang en Comédie (il peut désormais atteindre 6) et l'avantage Sens du spectacle. De plus, il connaît parfaitement deux rôles de plus.*

**Maître :** *Un Maître de l'école Gates peut imiter n'importe qui. Il connaît deux rôles supplémentaires. En plus, il lui suffit de passer 1 heure avec quelqu'un ou à lire un livre concernant un héros pour le cerner totalement. S'il réussit par la suite un jet d'Esprit + Mémoire contre un ND de 25, il pourra ajouter cette personne à ses rôles connus. Le ND est abaissé de 5 par heure supplémentaire passée avec la personne (Minimum 5), par contre le maître ne peut connaître plus de (rang dans la compétence mémoire) \* 5 rôles. S'il dépasse ce quota, il « oublie » son rôle le plus ancien et devra le réapprendre. C'est le problème du Glamour, au fil du temps, on oublie son passé. C'est pour cette raison que les espions de la famille Gates ne restent pas souvent au même endroit et qu'ils ont toujours un registre décrivant leurs rôles.*

- **Rupert Gates ; Directeur de l'école de Comédiens (héros) :**

Rupert est le frère du patriarche Gates. Alors que son William est un remarquable dramaturge, Rupert est l'acteur qui met les pièces en valeur. A quarante ans, c'est un bel homme à la chevelure grisonnante et aux yeux gris. Une fine moustache orne sa lèvre supérieure et son visage peut prendre toute sorte d'expression. En tant que directeur de l'école, Rupert est un professeur exigeant et un acteur phénoménal. Quand il endosse un rôle, le public a l'impression de se retrouver face au personnage. Il a joué dans les plus grandes cours de Théah et peut se targuer de connaître les plus puissants personnages du continent.

Rupert n'est pas un espion, il n'a voyagé que pour populariser l'art théâtral de son pays et n'a jamais manqué de respect envers un des ses prestigieux hôtes. Bien sur, il lui est arrivé de se déguiser pour accéder à des lieux secrets mais dans ces cas là, il change d'identité.

Voilà cinq ans que Rupert n'a plus quitté Cardican. Son frère et le bourgmestre lui ont demandé de revenir pour former plus de comédiens. Lorenzo se fait vieux et les leçons d'espionnage ne sont plus aussi performantes qu'avant. Rupert a donc pris la relève.

**Citation :** « *La Comédie est la base de la politique. Tout le monde joue plus ou moins bien un rôle. Nous en jouons juste parfaitement plusieurs.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 5 ; Détermination : 4 ; Panache : 5 ; Arcane : Exemplaire ; Réputation : +52.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Entraînement nocturne ; Imitateur parfait ; Linguiste ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Protecteur : William Gates ; Séduisant (plus que la moyenne.)

**Ecole Gates (Maître) :** Comédie 6 ; Déguisement 5 ; Mémoire 5 ; Sincérité 5.

**Ecole Boucher (Compagnon) :** Coup puissant 4 ; Double parade 4 ; Faiblesses 4 ; Riposte 4.

**Métiers :** Bateleur 5 (Comportementalisme 5, Compère 5, Narrer 5, Spectacle de rue 5) ; Courtisan 5 (Langage des signes 3, Lire sur les lèvres 4), Domestique 5 (Comptabilité 3) ; Erudit 5 ; Espion 5 (Corruption 3) ; Professeur 4 ; Barde 4 ; Criminel 2 (Crochetage 3, Pickpocket 2, Guet-apens 2) ; Marin 1 (Nager 1.)

**Entraînements :** Athlétisme 3 ; Couteau 4.

#### • **Lorenzo Lupo ; Professeur (Scélérat) :**

Lorenzo a rencontré Paul voilà 50 ans, lorsque le jeune barde était venu sur l'île Gorivari pour y dérober un mystérieux artefact. Le vodacci avait à peine seize ans mais il s'avéra un soutien précieux. Il connaissait parfaitement les règles du grand jeu ainsi que l'île. Une fois sa mission remplie et sa ville sauvée, Paul n'oublia pas sa promesse. Pour remercier Lorenzo, il l'invita à venir à Cardican. L'adolescent était devenu un adulte spécialisé dans les missions d'espionnage. Paul et lui discutèrent des avantages que représentaient un bon réseau d'espions. Lorenzo a convaincu Paul et créa la première Académie d'espions avaloniens.

Bientôt, Paul décida de la dissimuler sous une banale école de comédiens dont il donna la charge au patriarche de la famille Gates. Lorenzo devint le premier maître de cette étrange école et il n'a plus quitter l'Avalon depuis.

Lorenzo est maintenant un vieil homme. Il continue à enseigner mais son ouïe déficiente et ses trous de mémoire ne lui permettent plus d'être le professeur référent de l'école. Il se contente de cours d'espionnage et d'étiquette pour les jeunes rustres que sont ses élèves. En tant qu'ancien billet Lucani, il est parfaitement au courant des us et coutumes en vigueur dans une cour et les enseigne à ses élèves pour qu'ils ne commettent pas de faux-pas.

**Citation :** « *L'espionnage est un art difficile, il faut inspirer confiance tout en trahissant.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 5 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Arcane : Psychologue ; Réputation : +15/-25.*

**Avantages :** Accent vodacci de l'Arène Candide ; Appartenance : Billet du seigneur Lucani (démissionné) ; Gaucher ; Grand maître : Sincérité ; Imitateur parfait ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vodacci (L/E) ; Protecteur : Paul Crawford ; Scarovese ; Scélérat ; Université.

**Ecole Ambrogia (Apprenti) :** Riposte 4 ; Feinte 3 ; Coup de pommeau 3 ; Faiblesses 4.

**Métiers :** Bateleur 4 (Comportementalisme 3, Mémoire 4) ; Courtisan 5 (Jouer 3 ; Sincérité 6, Politique 3) ; Domestique 4 ; Erudit 4 (Droit 4) ; Espion 5 (Corruption 4, Poison 4, Séduction 4) ; Malandrin 5 (Bas-fonds 4) ; Marin 3 (Nager 2.)

**Entraînements :** Couteau 4 ; Escrime 4 ; Combat de rue 4 ; Athlétisme 3 ; Equitation 2.

• **Rose MacGowan ; Comédienne (Homme de main) :**

Cette jeune fille enjoué est la dernière merveille de l'Académie Gates. A l'origine, elle est fille de paysans. C'est un des professeurs de l'école qui la remarqua alors qu'elle se produisait durant la fête de son village. Ebahi par son talent, le vieil homme la prit sous son aile et la ramena à Cardican. Au sein de l'Ecole, elle s'est rapidement faite une réputation de fille naïve mais aussi d'actrice sur qui on peut compter. Ainsi, elle a régulièrement le rôle titre lors des représentations. Cette rapide ascension a attisé les jalousies de nombre de ses condisciples mais Rose n'en a cure, elle est heureuse de perfectionner son art. Les maîtres ne lui ont pas encore révélé le véritable but de l'Académie mais vu son talent, ça ne saurait tarder.

Rose a 18 ans, c'est une femme un peu forte mais au visage absolument magnifique. Elle n'a pas encore perdu toutes ses manières de paysanne et est perpétuellement émerveillée de se retrouver dans une si grande ville. C'est la raison pour laquelle ses maîtres ne lui ont encore rien révélé. Si elle est béate d'admiration devant Cardican, qu'en sera t'il à Charousse ou Freiburg ? Ils ne peuvent se permettre de gaspiller un tel talent.

**Citation :** « Avez-vous vu la beauté de cette dame ? J'aimerais tant devenir comme elle. »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 3 ; Arcane : Altruiste ; Réputation : +15.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Imitatrice parfaite ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Vendelar ; Protecteur : William Gates ; Résistante à la douleur ; Séduisante (plus que la moyenne) ; Sens du spectacle ; Volonté indomptable.

**Ecole Gates (Apprentie) :** Comédie 5 ; Déguisement 5 ; Mémoire 2 ; Sincérité 4.

**Métiers :** Bateleur 4 (Comportementalisme 3, Compère 3, Spectacle de rue 3) ; Courtisan 2 ; Erudite 3 ; Espionne 2 ; Marchande : Fermière 3 (Cuisinière 2) ; Marin 2 (Nager 1.)

**Entraînements :** Couteau 3 ; Athlétisme 3 ; Pugilat 3 ; Equitation 2.

- ***Le Cercle des Nobles :***

Voilà le haut lieu de la mode et du luxe cardicanien. Ce petit hôtel particulier est tenu par un montagnois qui s'est réfugié à Cardican suite à une sombre affaire de cour. Le jeune homme a importé le goût de ses concitoyens pour les belles choses. Les nobles de Cardican furent d'abord surpris par ce manoir mais bientôt, ils ne pouvaient plus se passer des conseils du propriétaire. Désormais, le cercle est très populaire. C'est ici que tous les riches viennent s'habiller et trouver les produits les plus rares. Hélas, depuis la révolution, la source semble se tarir et seules les soirées à thème drainent encore un peu de monde.

• **Gontran Allais de Crioux ; animateur du cercle ( Scélérat) :**

Gontran a fuit la Montaigne en 1666. Une vieille histoire de mœurs avec une ancienne favorite de l'Empereur lui a coûté sa réputation. Gontran se croyait invulnérable et Léon n'aime pas que quelqu'un lui fasse de l'ombre. Il a donc profité de l'occasion.

Gontran ne pouvait décemment rester en Montaigne. Le Duc de Crioux se débrouilla pour lui trouver une place factice d'ambassadeur de Montaigne à Cardican. Une fonction totalement

obsolète mais qui lui assurait une petite rente. Après le strass de Charousse, Cardican apparut comme un trou perdu au jeune homme.

Mais Gontran a des ressources, il acheta un petit hôtel particulier dans les champs anciens. Grâce à l'argent venue de Montaigne, il réussit à faire de cette demeure vétuste un haut lieu de la mode. Ses relations auprès du cercle de la mode du lac lui permirent d'importer les vêtements les plus coûteux et de se faire un nom. Très vite, la noblesse de Cardican se pressait à ses soirées et il retrouva un semblant de dignité. Hélas, avec les événements qui agitent la Montaigne, c'est la fin de la rente. Il a donc du se tourner vers les usuriers. Il doit de plus en plus d'argent, ne fait plus aucun bénéfice et le vieux MacFadden n'est pas tendre en affaire !!!!

Gontran est âgé de trente ans, il a les cheveux blonds et porte souvent une perruque. Sa moustache finement taillée et ses vêtements choisis avec goût font de lui le parfait gentilhomme.

**Citation :** « *Mettez donc cette veste avec ses chausses. Les couleurs vont parfaitement ensemble et rehaussent votre stature.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 3 ; Détermination : 2 ; Panache : 4 ; Arcane : Inspiré ; Réputation : -15/+10.*

**Avantages :** Accent montagnois du Nord ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Domestique montagnois (Bertrand) ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Vendelar (L/E) ; Porte-poisse ; Réflexes de combat ; Université.

**Ecole Valroux (Compagnon) :** Double Parade 4 ; Faiblesses 4 ; Feinte 4 ; Marquer 4.

**Métiers :** Courtisan 4 (Mode 5, Cancanier 3, Jouer 3, Intrigant 2, Pique-assiette 4, Séduction 3, Sincérité 3) ; Erudit 3 (Droit 2, Politique 3) ; Malandrin 3 (Marchandage 2.)

**Entraînements :** Athlétisme 4 (Pas de côté 2) ; Cavalier 3 ; Couteau 4 ; Escrime 4.

**Epées de Damoclès :**

*Défait (3) : Gontran a subit une telle désillusion à la cour de Charousse qu'il est toujours prompt à paniquer quand la situation lui échappe. Et c'est le cas actuellement...*

*Endetté (2) : Gontran doit énormément d'argent à plusieurs usuriers de la ville.*

*Carte au trésor (4) : Avant de quitter la Montaigne, Gontran a mis la main sur une étrange carte au trésor. Cette dernière indique précisément la localisation d'un trésor indigène sur une des îles de l'Archipel de minuit. Il cherche à monter une expédition mais n'a aucune envie d'impliquer des avaloniens. Il cherche donc un groupe indépendant.*

• **Bertrand ; Domestique Montagnois (Héros) :**

Bertrand est le jumeau de Gontran mais pas de la même mère. La père de Gontran aimait courir la gueuse. Le hasard fit que le fruit de ses infidélités naquit le même jour que son fils légitime. Il fit élever les deux enfants ensemble mais n'avait pas prévu que Bertrand hérite de son don de sorcier. Il décida d'en faire le domestique et le protecteur de Gontran.

Bertrand est un très bel homme. Sa prestance et son charisme le font sans problème passer pour un noble. Lorsqu'il est à côté de Gontran, on ne peut nier leur lien de parenté et on se demande parfois lequel est le plus noble. Bertrand aime profondément son frère et fera tout pour l'aider.

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 2 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Arcane : Altruiste ; Réputation : -10/+10.*

**Avantages :** Accent montagnois du Nord ; Beauté du diable ; Polyglotte : Avalonien ; Montagnois (L/E) ; Sens aiguisés.

**Sorcellerie Porté ½ sang :** Ensangler 4 ; Harmonisation 4 ; Attirer 4 ; Poche 4.

**Métiers :** Courtisan 2 ; Domestique 4 (Cancanier 2, Majordome 3, Valet 4) ; Erudit 1 (Occultisme 2) ; Espion 4 (Corruption 3, Lire sur les lèvres 1) ; Guide 3.

**Entraînements :** Armes à feu 2 ; Athlétisme 3 ; Couteau 3 ; Escrime 3.

- **L'Académie des arts :**

C'est la deuxième création de la famille Gates. Les nobles artistes ont ouvert cette école récemment. Ils voulaient disposer d'un lieu où exposer leurs toiles, sculptures et autres œuvres. C'est un moyen pour eux de dispenser un peu de culture aux habitants de la ville et de la province. Rapidement, la popularité de l'Académie a augmenté. Au point que nombre de jeunes avaloniens viennent bénéficier des lumières des professeurs. On y entre grâce à un concours et tous les arts sont enseignés. C'est un lieu de beauté et d'esthétisme.

- **L'école des arts de Cardican :**

Ouverte en 1660, cette école a pour but de promouvoir l'art avalonien. Les élèves reçoivent une formation très complète dans tous les domaines. Pour y entrer, il suffit d'être de nationalité avalonienne, de bénéficier de la recommandation d'un artiste connu et de réussir l'exigeant concours d'admission. Une fois ces trois conditions remplies, l'élève s'engage pour un cursus de trois ans qui fera de lui un artiste reconnu. Un personnage débutant doit payer 20PP pour devenir membre. En outre, il reçoit l'avantage *Rêveur* car les membres de cette école ont tendance à vivre hors du temps. L'élève reçoit aussi l'Épée de Damoclès *Théorie contentieuse* car les professeurs encouragent les futurs artistes à aller de l'avant même en faisant preuve d'irrévérence à l'égard de la religion.

**Apprentissages de base :** Artiste (2 compétences à 2) ; Erudit.

**Compétences :** Architecture ; Histoire de l'art ; Composition ; Une compétence d'artiste.

*Histoire de l'art :* cette compétence représente une amélioration de la compétence *Histoire*. On l'utilise pour tous les jets en rapport avec l'art.

*Apprenti :* Les apprentis de cette école commencent à discipliner leur art. Ils reçoivent une augmentation gratuite par rang de maîtresse sur tous les jets en rapport avec leur art (musique, peinture, sculpture, poésie.) De plus, ils apprennent à lire et à écrire le Théan qui est la langue des artistes.

*Compagnon :* Pour devenir compagnon, il faut créer sa propre œuvre qui sera exposée dans le musée de l'Académie après avoir été jugée par les maîtres de l'école. La réputation du compagnon augmente automatiquement de 10 et il gagne un rang gratuitement dans sa compétence artistique (peut atteindre 6.) Un compagnon possède souvent un mécène et gagne l'avantage protecteur d'une valeur de 4PP. Selon les règles de l'école, le compagnon doit voyager pour découvrir ce protecteur. C'est la condition pour devenir maître.

*Maître :* Les maîtres sont de véritables encyclopédies pour tout ce qui concerne l'art Théan. Un maître est capable de réaliser n'importe quelle œuvre en rapport avec sa spécialité. Sa perception de l'art est phénoménale et il maîtrise tous les secrets d'une œuvre réussie. Ils voyagent beaucoup et leur avis est très demandé. Le maître gagne gratuitement +1 en Esprit (il peut atteindre 6 dans ce trait voire 7 s'il a l'avantage Trait légendaire.)

• **Isabelle Gates ; directrice de l'Académie (Héroïne) :**

La cousine de William est une très grande musicienne et une passionnée de l'art. Totalement déconnectée de la réalité, cette belle femme ne vit que pour la musique et l'esthétisme. Quand son cousin lui a proposé la direction de l'Académie, elle a sauté sur l'occasion. Elle avait enfin l'opportunité de faire partager sa passion à de nombreux élèves. Isabelle s'est avérée une gestionnaire avisée et un remarquable professeur. Ses élèves sont surpris par ses manières brusques mais ils l'estiment.

Isabelle n'a aucun secret. Elle est simplement heureuse de faire ce qu'elle aime. On la voit souvent dans le Grand parc, en train de composer une mélodie sur son Luth. Dans ces moments, le parc semble en totale harmonie et même les mouettes se taisent.

**Citation :** « Jeune homme, insistez plus sur vos appoggiatures, elles sont trop marquées. »

**Profil :**

*Gaillardise : 1 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 5 ; Détermination : 3 ; Panache : 4 ; Arcane : Distraite ; Réputation : +35.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Oreille musicale ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E) ; Protecteur : Duc Marc Garloise ; Rêveuse ; Séduisante (plus que la moyenne) ; Université.

**Ecole des arts de Cardican : Musique (Maîtresse) :** Architecture 5 ; Histoire de l'art 5 ; Composition 5 ; Musique (Luth) 6.

**Métiers :** Artiste 5 (Chant, Création littéraire 4) ; Barde 4 (Diplomatie 3) ; Courtisan 4 (Séduction 3, Sincérité 2) ; Erudite 5 (Astronomie 4 ; Théologie 5) ; Professeur 4.

**Entraînements :** Couteau 2.

• **Phileas Cole ; Professeur (Vilain) :**

Phileas est le meilleur peintre de Théah. C'est en tout cas ce qu'il prétend. Ce petit homme disgracieux est certes très doué mais il est loin d'égaliser les maîtres vodacci ou castillans. C'est un homme tyrannique et injuste avec ses étudiants. Il les harcèle sous prétexte de les endurcir. En fait, il jalouse ceux qui ont du talent car ils risquent de lui faire de l'ombre.

Phileas est un faussaire, la moitié de ses « œuvres » n'est pas de lui, il s'est contenté de copier avec talent les tableaux de maîtres numains. Phileas rêve de prendre le contrôle de l'école. Pour cela, il dispose d'appuis et compte bien exposer ses peintures militaires sur tous les murs de l'Académie. Le dernier obstacle est Isabelle. Il va de la faire disparaître.

**Citation :** « *Admirer cette scène de bataille, c'est ma plus belle œuvre. Mais non, vous ne pouvez l'avoir vu à Numa, je l'ai terminée avant hier.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 5 ; Détermination : 2 ; Panache : 2 ; Arcane : Mégalomaniaque ; Réputation : -34.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Petit ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Protecteur : Roi Piram ; Scélérat ; Université ; Volonté indomptable.

**Ecole des arts de Cardican : Peinture (Maître) :** Architecture 5 ; Histoire de l'art 5 ; Composition 5 ; Peinture (Militaire) 6.

**Métiers :** Artiste 4 (Dessin, Sculpture) ; Courtisan 5 (Cancanier 4, Intrigant 5, Pique-assiette 4, Sincérité 3) ; Erudit 5 (Politique 4, Théologie 3) ; Espion 4 (Corruption 4, Falsification 5, Interrogatoire 4, Poison 4) ; Malandrin 4 ; Professeur 4.

**Entraînements :** Armes à feu 2, Couteau 2.

• **Rébecca Gardiner ; Professeur (Homme de main) :**

Rébecca est une mercenaire qui s'est découverte des talents artistiques. Alors qu'elle servait dans l'armée d'Avalon, on vantait son don pour la sculpture. Elle arrivait à faire de véritables miracles avec un peu d'argile. Ecœurée par la violence des combats, elle a décidé de se reconvertir quand elle entendit parler de l'école des arts. Elle y entra à 25 ans et 5 ans après, c'est un des maîtres. Ses sculptures semblent vivantes et sa plus belle œuvre orne la place du marché de Cardican.

Rébecca est heureuse dans l'école. L'étude de l'art lui a permis de voir la vie autrement. Elle est très liée avec Isabelle et ses élèves l'apprécient. D'une part, Rébecca est une beauté, il lui arrive de poser pour ses élèves et ceux-ci rêvent de devenir comme elle ou de partager une de ses nuits. D'autre part, c'est un professeur compétent, bien que sévère, elle est toujours juste et sait reconnaître les mérites de chacun.

**Citation :** « *N'hésitez jamais, faites ce qui vous semble le mieux pour vous. Mais dans ce cas, donnez le maximum.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 4 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Inspirée ; Réputation : +25.*

**Avantages :** Accent avalonien de Lothian ; Appartenance : Guilde des spadassins ; Beauté du diable ; Dure à cuire ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Théan (L/E) ; Protecteur : Paul Crawford ; Réflexes de combat ; Rêveuse.

**Ecole d'Escrime Donovan (Apprentie) :** Lier 4 ; Désarmer 3 ; Riposte 3 ; Faiblesses 2.

**Ecole des arts de Cardican : Sculpture (Maîtresse) :** Architecture 5 ; Histoire de l'art 5 ; Composition 5 ; Sculpture 6.

**Métiers :** Artiste 4 (Dessin, Création littéraire) ; Courtisan 2 ; Erudite 5 (Droit 3) ; Marin 3 ; Professeur 4.

**Entraînements :** Athlétisme 3 ; Bouclier 3 ; Commandement 3 ; Equitation 3 ; Escrime 3.

**Epée de Damoclès :**

*Défaite (2) : Rébecca a pris sa décision à la suite d'un combat particulièrement sanglant au cours duquel la totalité de son unité fut annihilée. Depuis ce jour, elle ne veut plus combattre. Elle refuse de sortir une épée ou même de se défendre en cas d'attaque.*

- **Les quartiers résidentiels :**

C'est ici que loge la majorité des cardicanien. En tout cas, la population de classe moyenne. C'est un ensemble de grandes rues bien éclairées, bordées par de petites maisons individuelles. L'ambiance y est agréable même si les habitants sont méfiants de nature. La proximité des remparts leur a appris à se tenir sur le qui-vive.

**g) La colline du phare :**

C'est la deuxième colline de Cardican. Au sommet, le phare principal de la ville illumine toute la baie. Cinq hommes sont chargés de l'entretenir et prennent cette mission très au sérieux. Il n'est pas nécessaire de s'étendre plus ici car toutes les informations utiles seront données dans le chapitre consacré au veilleur du phare (Voir les sociétés secrètes.)

**h) Les sociétés secrètes :**

- **La Société des explorateurs :**

Les explorateurs ne s'y sont pas trompés et ont installé une grande maison dans la ville. Avec la découverte des nouvelles routes vers l'Occident, ils se trouvent face à une ère fabuleuse et Cardican constitue un port d'attache idéal.

La maison est située sur les docks. Toute une partie de ceux-ci est consacrée au mouillage de leurs navires. En effet, c'est à Cardican qu'est stationnée la majorité de la flotte de la société. Selon Brendan Stafford, il n'existe pas d'endroit plus propice. Bien sur, la loi est contraignante mais les explorateurs sont riches et acceptent volontiers de payer un tribut.

Il y a toujours une petite centaine d'explorateurs à Cardican. La plupart sont étudiants ou marins mais il existe quelques personnalités notables. Ils partent pour de longues missions vers l'Ouest mais commencent à s'intéresser à la fosse de Cardican. Ils ont entendu parler d'un scaphandre de plongée et aimeraient bien mettre la main dessus pour aller voir au fond de la fosse.

Depuis quelques temps, une malédiction semble toucher la société. Les deux derniers directeurs d'expédition ont disparu alors qu'ils avaient annoncé de grandes découvertes. La maison mère s'inquiète...

• **Reginald Coleson ; Premier explorateur et Directeur de la maison de Cardican (Héros) :**

L'histoire de Reginald est donnée à la page 34 de *la Croix d'Erèbe*. Grâce à ses efforts, l'explorateur a obtenu le droit de diriger une maison implantée dans sa ville natale : Cardican. Reginald est ainsi plus proche de son frère Abraham qui dirige le musée océanographique. A Cardican, Reginald est dans son élément, il ne cesse de s'agiter pour trouver des fonds et convaincre

les édiles du bien fondé de ses expéditions. Il n'a pas eu l'occasion de partir vers l'Ouest mais il est tenté par le prochain voyage.

Profil :

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 4 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Concentré ; Réputation : +40.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Société des explorateurs ; Artefact Syrnych : Bille qui se dirige toujours vers le nord ; Linguiste ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E) ; Protecteur (4PP) ; Sens aiguisés ; Université.

**Métiers :** Courtisan 2 (Pique-assiette 4, Sincérité 2) ; Erudit 4 (Recherches 5, Droit 2, Occultisme 3, Sciences de la nature 2) ; Archéologue 3 (Connaissance des pièges 1, Connaissance des Syrnychs 3, Examen d'artefact 2) ; Marin 3 (Cartographie 3, Nager 2.)

**Entraînements :** Athlétisme 3 (Amortir une chute 2, Roulé-boulé 2, Sauter 3) ; Armes à feu 2 ; Couteau 3 ; Pugilat 3.

• **Hélène Bisset de Verrier ; Erudite (Héroïne) :**

Petite montaginoise aux cheveux châtain et aux grands yeux noirs, Hélène s'exprime avec emphase et une légère pointe d'arrogance. Sans être vraiment belle, elle a ce port de tête altier et cette prestance caractéristiques de la noblesse de son pays.

Hélène est la cousine de Paulette Bisset de Verrier, la chroniqueuse de la cour de l'Empereur. Très jeune, elle fit preuve de dons remarquables pour les études. Son père désespérait de lui trouver un mari car elle passait des heures dans la bibliothèque familiale. Elle suivit des études de lettres à l'école de Charousse et s'avéra vite une brillante étudiante. Pourtant, son statut noble lui interdisait tout espoir de carrière universitaire. Elle devait subir les interminables bals donnés par sa famille et se faire courtiser par une foule de jeunes prétentieux.

Quand elle rencontra Hermione Deneuve de Surly, cette dernière lui parla de la société des explorateurs. Bientôt, Hélène rêvait de partir sur les mers du Sud afin de découvrir des objets disparus depuis des siècles. Son père ne pouvant cautionner une telle décision, Hélène a du fuir. Elle se retrouva en Avalon où elle intégra la société des explorateurs.

Son père la fait rechercher. Avant la révolution, il a les phénoménaux moyens financiers de la famille Bisset à sa disposition. Après, il a réussi à survivre à la terreur et depuis l'Eisen, il envoie des missions de recherche dans tout Théah.

**Citation :** « *Ce livre est une pure merveille, il permet de comprendre bien des choses. Il faut absolument que vous le lisiez. Il n'est pas long, il ne fait que huit cents pages.* »

Profil :

*Gaillardise : 1 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 4 ; Détermination : 3 ; Panache : 3 ; Arcane : Perspicace ; Réputation : +5.*

**Avantages :** Accent montaginois de l'Ouest ; Appartenance : Société des explorateurs ; Linguiste ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenor (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vendelar, Vodacci (L/E) ; Séduisante (+) ; Université.

**Métiers :** Archéologue 4 (Connaissance des syrnychs 3) ; Courtisan 2 (Sincérité 3) ; Domestique 2 (Discrétion 4) ; Erudite 4 (Occultisme 4, Astronomie 4, Droit 4) ; Création littéraire 4 ; Marin 1.

**Entraînements :** Armes à feu 2 ; Athlétisme 2 ; Couteau 1 ; Equitation 2 ; Escrime 3.

**Epée de Damoclès :** *Pourchassée (3) : Son père veut absolument la retrouver, des hommes à lui vont bientôt arriver à Cardican. Ils feront tout pour la ramener (voir amorce de scénario.)*

• **Allister MacFarlane ; Pavois (Homme de main) :**

Allister est un homme de grande taille à la musculature puissante. Il a les cheveux blonds et des yeux noirs. C'est un highlander de pure souche et il s'habille en conséquence. C'est aussi un excellent combattant qui a longtemps monnayé ses services comme garde du corps. Il a rejoint les

explorateurs après avoir protégé Reginald lors d'une mission dans le Nord. Il aime beaucoup l'état d'esprit de la société. Même s'il fait office de Pavois, on le surprend parfois en train de lire un livre.

Profil :

*Gaillardise : 4 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 2 ; Détermination : 4 ; Panache : 2 ; Arcane : Curieux ; Réputation : +15.*

**Avantages :** Appartenance : Guilde des spadassins, Société des explorateurs, Arme du clan MacEachern : Dague ; Dur à cuire ; Grand ; Polyglotte : Avalonien.

**Ecole MacDonald (Compagnon) :** Coup puissant 4 ; Fente en avant 4 ; Coup de pommeau 4 ; Faiblesses 4.

**Métiers :** Baleinier 3 (Poison 2, Nager 3, Connaissance de la mer 2) ; Chasseur 3 (Survie, Pister, Tanner, Guet-apens) ; Criminel 2 ; Malandrin 1.

**Entraînements :** Armes lourdes 4 ; Athlétisme 4 (Pas de côté 3, Acrobatie 1, Roulé-boulé 3, Sauter 1) ; Couteau 3 (Lancer 3) ; Escrime 2 ; Combat de rue 2.

- ***La Rilasciare :***

Jusqu'en 1667, il existait une petite cellule à Cardican. Hélas, elle était apparentée à l'Alliance de la guérilla et fut la cible des hommes de Bors MacAllister. Aujourd'hui, on ne compte plus aucun membre des libres penseurs. Même si certains commerçants et intellectuels approuvent les idées de la Société de la libre pensée, aucun n'est intéressé par la création d'une cellule. Cependant, certains étrangers appartiennent à la Rilasciare

• **Guillaume de Bougainvillier ; Esprit éclairé (Héros) :**

Erudit, philosophe, scientifique ou explorateur, Guillaume est un homme de son temps. Originaire de Pau, il est célèbre sur tout le continent. Ses travaux couvrant tous les domaines, il a publié de nombreux ouvrages où il expose l'idée qu'il se fait d'un monde réussi. Bien sûr, tout le monde n'est pas d'accord avec lui, mais Guillaume est toujours parvenu à se sortir de situations délicates. Il a eu très peur lors de la dernière. Les révolutionnaires montagnois voulaient lui raccourcir la tête et il n'a du sa survie qu'à un message d'une jeune milicienne amoureuse de ses grands yeux verts. Guillaume a jugé que la Montaigne ne lui convenait plus. Il a aimé vivre à la cour de l'Empereur et se faire entretenir par les vieilles marquises mais le nouveau régime montagnois est trop intolérant.

L'étonnant, c'est qu'il partage les idées de Maximilien de Charousse et Hubert Saint Michel de Glavène. Il fut même un membre actif de leur cellule Rilasciare. Hélas, Guillaume appartenait au parti non violent de l'assemblée. Après les événements sanglants qui coûtèrent la vie à Aristide Devereux et Eugène Suchet de Crieux, le conseil de sept radicalisa son action. Guillaume s'opposa violemment aux décisions de Maximilien et ça lui coûta une condamnation à mort pour haute trahison. Il a donc quitté la Montaigne pour l'Avalon.

A Cardican, Guillaume retrouve une ville libre. Il aime l'ambiance régnant ici. La cité est en plein essor culturel et le philosophe à nouveau exprimer ses idées. Bien sûr, il n'approuve pas le conseil des nobles ni la domination des Sidhes, mais La cité portuaire regorge de mystère. Pour l'instant, Guillaume observe. Il loge dans les Champs anciens et profite de la vente de ses œuvres. Cependant, il attend son heure. Il a bien observé la ville et a quelques idées à soumettre au Bourgmestre.

A 30 ans, Guillaume est toujours bel homme. Il est capable de tenir des discours enflammés sur n'importe quel sujet mais se retient pour le moment. Il ne sait pas encore si les cardicaniens sont prêts à entendre ses thèses. Pourtant, sa réputation lui cause du tort, de plus de gens l'ont reconnu et il a peur que le conseil des sept se lance sur sa trace.

**Citation :** « *Le libre arbitre est primordial en toute chose. Les hommes devraient pouvoir choisir leur mode de vie sans aucune contrainte. Voyez la nature. »*

Profil :

*Gaillardise* : 3 ; *Dextérité* : 4 ; *Esprit* : 5 ; *Détermination* : 3 ; *Panache* : 4 ; *Arcane* : *Charismatique* ; *Réputation* : +75.

**Avantages** : Accent montagnois de Pau ; Appartenance : Rilasciare (Société de la libre pensée) ; Brillant ; Beauté du diable ; Etincelle de génie : Création littéraire ; Grand Buveur ; Petite Noblesse ; Polyglotte : Avalonien, Castillan (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E) ; Publié ; Séduisant : Eblouissant ; Université.

**Métiers** : Artiste : Dessin 5 ( Création littéraire 5) ; Chasseur 3 (Déplacement silencieux, Pister, Piéger, Survie, Guet-apens 2) ; Courtisan 4 (Cancanier 3, Diplomatie 4, Jouer 3, Pique-assiette 4, Séduction 4, Sincérité 4) ; Erudit 5 (Astronomie 3, Droit 2, Occultisme 3, Politique 4, Sciences de la nature 3) ; Espion 2 ; Malandrin 4 ; Marin 3 (Cartographie 4.)

**Entraînements** : Armes à feu 4 ; Athlétisme 4 (Acrobatie 3, Amortir une chute 3, Nager 3, Sauter 4) ; Escrime 4 ; Equitation 4.

#### - *Les Chevaliers de la Rose et la Croix* :

En 1615, les chevaliers se dévoilèrent au grand jour et des maisons apparurent dans les plus grandes villes de Théah. Cardican ne fit pas exception mais sa maison était ridiculement petite en comparaison des demeures de Carléon ou de Charousse.

Pourtant, avec l'essor économique de la ville, la « *Maison du port* » voit son influence augmenter significativement. Les deux chevaliers présents à l'origine ont été rejoints par une dizaine d'autres membres. Le travail de manque pas, l'arrivée massive d'étrangers a créé de nombreuses tensions et les chevaliers s'efforcent d'intervenir pour calmer les échauffourées. Les miliciens mettent aussi un point d'honneur à accomplir leur travail et les chevaliers voient leurs missions entravées par l'intervention des hommes du guet. Le maître du chapitre a tenté de négocier avec le conseil de la ville mais toutes ses réclamations restent lettre morte.

La maison de la Rose et la Croix est de petite taille. Elle compte dix chevaliers dont les trois membres cités ci-après. Située sur les docks et mitoyenne de la capitainerie, c'est un petit manoir à l'aspect et à l'intérieur austères. Inutile de préciser que les chevaliers de passage ne s'y attardent pas. Elle n'a aucun secret particulier.

#### • Harry Underwood, Maître du chapitre :

Plus ancien membre de l'ordre présent à Cardican, Harry a toujours à la société d'implanter une maison plus grande dans sa ville natale car il subodorait les événements récents. Ses vœux ont été exaucés mais il n'avait pas prévu l'arrivée d'un doyen de la carrure de Michael O'Connell. Harry déteste ce petit Inish teigneux à peine sorti de sa bergerie. Pourtant, il ne peut que s'incliner devant sa compétence. Il tente par tous les moyens de garder son influence sur les chevaliers du chapitre et il en découle de gros problèmes d'organisation.

Harry est plus un courtisan qu'un. Membre mineur d'une des puissantes familles de la ville, il n'avait aucune chance de percer dans les rudes cercles mondains de Cardican. Il partit donc pour Carléon pour ses études. C'est là-bas qu'il intégra l'ordre. Devenu chevalier errant, il consacra ses efforts à Cardican et à Camlann. Ses exploits ne furent pas retentissants mais il a toujours su s'attribuer le mérite des autres. Déjà lorsqu'il était à l'université, il était major de promotion malgré des compétences moindres, juste grâce à d'excellents rapports avec ses professeurs. Depuis qu'il est chevalier, il fonctionne de la même manière et peu de novices souhaitent l'avoir pour maître car ils savent qu'ils n'ont aucune chance de progression. Le dernier est Cowan Dalbert et étrangement, il semble heureux de bénéficier d'un tel maître.

A 45 ans, Harry est encore très séduisant avec ses cheveux noirs qui commencent à grisonner, son visage bien dessiné et ses yeux gris. Il porte une barbe finement taillée et s'habille toujours de vêtements coûteux et sur mesure. C'est un des partis les plus courus de la cité. Son caractère est fuyant, tantôt effacé, tantôt grandiloquent. Il ne s'investit dans une affaire que s'il peut y trouver

son compte. Il veut gravir les échelons sociaux et est prêt à tout pour ça, même à supprimer les gêneurs. Il l'a déjà fait.

**Citation :** « *Je me souviens très bien de votre visage mon ami. Ne vous ai-je pas aidé quand vous aviez un problème ? Il est temps de payer votre dette.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 4 ; Détermination : 3 ; Panache : 2 ; Arcane : Ambitieux ; Réputation : -45 / +55.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Ordre de la Rose et la Croix ; Beauté du Diable ; Citation ; Noble ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar ; Relations ; Sens du spectacle ; Université.

**Ecole Desaix (Apprenti) :** Double Parade 3 ; Faiblesses 2 ; Feinte 2 ; Fente en avant 2.

**Métiers :** Calligraphie 4 (Marchandage 3, Comptabilité 2) ; Courtisan 5 (Diplomatie 5, Pique-assiette 5, Sincérité 5, Séduction 4, Jouer 2, Intrigant 4, Politique 4) ; Espion 4 (Corruption 4, Interrogatoire 2, Falsification 3) ; Erudit 3 (Droit 2) ; Marin 1 (Nager 2) ; Malandrin 2.

**Entraînements :** Athlétisme 3 (Sauter 2) ; Couteau 3 ; Equitation 3 ; Escrime 3.

**Épée de Damoclès : Obnubilé (3) :** *Harry est un joueur compulsif. Il a perdu d'énormes sommes d'argent dans les divers cercles de jeu de la ville en particulier avec Axel Borg le Gambler. Il détourne les finances du chapitre pour se refaire et pour le moment, tout se passe pour le mieux. Le doyen ne s'en est pas encore rendu compte. Pas encore...*

- **Michael O'Connell, Doyen de la Maison du Port (Héros) :**

Alors qu'Harry est un parvenu, Michael est un véritable chevalier qui a intégré l'Ordre très jeune et a gravi les échelons un par un. Pendant longtemps, il fut membre de la maison de Kirkwall où il côtoya Michel Valroux de Martise. C'est d'ailleurs un des rares membres de l'Ordre à connaître l'emplacement de la tombe de Rozenkreutz.

L'Ordre fut une bouée de sauvetage pour lui. Il était un de nombreux orphelins qui arpentent les rues de Tara. Ses parents moururent lors d'une des grandes famines qui frappèrent l'Inismore au milieu du siècle. Le jeune garçon se retrouva seul et démuné à l'âge de 6 ans. Nul ne sait comment il survécut mais nombres de chevaliers évoquent les circonstances de son recrutement avec un sourire aux lèvres.

Jim MacLaine (Maître actuel de la maison de Kirkwall) était chevalier errant. Il arpentait les rues de Tara quand il fut bousculé par un galopin. Une fois ses esprits retrouvés, il constata la perte de sa bourse. Après une épique course poursuite, il mit la main sur le voleur. Ce dernier était un adolescent rachitique aux muscles secs et noueux. Sous la saleté repoussante, Jim pouvait distinguer deux yeux noirs, brillants et espiègles. Après une légère remontrance, le chevalier laissa filer le garnement et s'en retourna à son hôtel.

Le lendemain, il trouva sa fenêtre ouverte, sa bourse également et un mot mal écrit et bourré de fautes sur sa table de nuit : « *Messire, je n'ai pas voulu vous réveiller, vous dormiez si bien, j'avais juste besoin de deux sous pour manger et d'un couteau pour me défendre, je me suis donc servi. Votre serviteur Michael.* » Estomaqué par tant d'audace, Jim se lança sur les traces du garçon. Après une laborieuse quête, il finit par le trouver. Cependant, au lieu de le mener à la milice locale, il lui proposa de devenir son novice au sein de la Rose et la Croix. Michael suivit Jim dans les Highlands et s'avéra un élève doué. Il resta pendant dix ans dans la maison de Kirkwall avant que Martise ne lui propose la place de doyen de Cardican. Le doyen de l'Ordre soupçonnait le maître du Chapitre et avait besoin d'un homme de confiance sur place. Michael accepta et depuis, il se heurte à Harry. Il le soupçonne lui-aussi mais n'a trouvé aucune preuve de sa duplicité.

Michael a trente ans, n'est pas spécialement beau mais c'est un homme assuré et un chef compétent. Il a les cheveux blonds filasses et une barbe bien taillée à la mode avalonienne. Ses yeux sont son principal atout : noirs, brillants, intenses, ils saisissent littéralement son interlocuteur. Sa jeunesse tumultueuse ne le destinait pas à un rôle de courtisan et ça n'a pas changé. Il est franc,

direct et ne se gêne pas pour affirmer ses idées. Rien ne vaut un bon combat et il y excelle. Dans ce sens, il est très proche de Margaret Crawford. Leurs relations sont orageuses mais Michael et la jeune fille s'efforcent de se voir le plus souvent possible...

**Citation :** *(A ses chevaliers) « L'essence même de notre ordre est la panache. Souvenez vous en au moment d'agir. »*

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 3 ; Détermination : 4 ; Panache : 5 ; Arcane : Courageux ; Réputation : -20 / +55.*

**Avantages :** Appartenance : La Rose et la Croix, Guilde des Spadassins ; Dur à cuire ; Epée de Dietrich ; Gaucher ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montagnois (L/E) ; Réflexes de combat ; Secret de la Rose et la Croix ; Volonté indomptable ; Vœux de la Rose et la Croix.

**Ecole Desaix (Maître) :** Double Parade 5 ; Faiblesses 5, Feinte 5 ; Fente en avant 5.

**Ecole Scarron (Compagnon) :** Corps à corps 5 ; Double Parade 5 Faiblesses 4 ; Marquer 4.

**Métiers :** Bateleur 2 (Déguisement 3) ; Chasseur 5 (Déplacement silencieux, Pister, Survie, Guet-apens 3) ; Courtisan 1 ; Erudit 3 (Droit 3) ; Galopin 5 (Pickpocket 5, Crochetage 4, Débrouillardise 5) ; Espion 5 (Interrogatoire 2, Dissimulation 2) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 4) ; Marin 2 (Equilibre 4, Nager 2.)

**Entraînements :** Arc 3 (Tir instinctif 3) ; Athlétisme 5 (Sauter 5, Acrobatie 4, Pas de côté 4, Amortir une chute 3) ; Cavalier 4 (Sauter en selle 3) ; Combat de rue 4 (Attaque (AI) 4, Parade (AI) 4) ; Commandement 4 (Logistique 2, Galvaniser 3) ; Couteau 5 ; Escrime 5.

#### • **Cowan Dalbert ; Chevalier errant (Homme de main) :**

La vie de Cowan est liée à celle de Harry. Il a participé à toutes les machinations de son maître, a assisté et même participé aux meurtres commis par Harry. Cowan se sent coupable mais a trop peu de détermination pour agir. Depuis l'arrivée du nouveau doyen, il sent le courage revenir. Il hésite....

Cowan a 25 ans, c'est une force de la nature mais il n'est ni très intelligent, ni très courageux. Il se contente d'obéir.

**Citation :** *« Je préfère attendre la décision du maître. »*

**Profil :**

*Gaillardise : 4 ; Dextérité 4 ; Esprit : 2 ; Détermination : 2 ; Panache 3 ; Réputation : -29 / +40.*

**Avantages :** Appartenance : Ordre de la Rose et la Croix ; Grand ; Polyglotte : Avalonien (L/E) ; Résistant à la douleur.

**Ecole d'Escrime de MacDonald (Compagnon) :** Coup de pommeau 4 ; Coup puissant 4 ; Faiblesses 4 ; Fente en avant 4.

**Métiers :** Courtisan 2 ; Domestique 3 ; Espion 3 ; Marin 2 (Nager 2.)

**Entraînements :** Armes lourdes 4 ; Athlétisme 4 (Sauter 3) ; Escrime 3 ; Lutte (Toutes à 3) ; Pugilat 4.

#### - ***Le Collège invisible :***

L'Avalon étant un solide bastion de cette société, Cardican ne fait pas exception. De par sa position privilégiée par rapport aux îles et aux terres de l'Ouest, il semble tout naturel que le collège s'y soit installé. C'est même un des grands maîtres de la société qui y réside.

C'est dans le musée océanographique que les érudits ont installé leur refuge. Grâce aux dons des marins et aux visites, le musée prospère et les membres du collège n'ont aucun problème pour subsister. Les scientifiques profitent aussi de toutes les découvertes en provenance de l'Ouest pour faire évoluer leurs travaux. Le repère en lui-même compte une sortie secrète donnant dans la forêt, une bibliothèque de recherche conséquente, deux assistants (étudiants du maître des lieux) et un castillan ayant fui les purges de l'Inquisition (Salvador Ontiveros de Gallegos, professeur de biologie à l'université de San Cristobal.)

- **Abraham Colson ; Directeur du Musée océanographique (Héros) :**

Chez les Colson, la science et les découvertes ont toujours tenu une place prépondérante. Le père, membre imminent de la Confrérie royale des esprits scientifiques et proche de Jeremy Cook, a donné des résultats décisifs à la théorie des ondes et en particulier à l'étude des rayons lumineux. Sa femme était un membre émérite de l'Ecole des Druides et ses recherches en histoire font encore autorité à l'université de Bedegrane. Les deux enfants du couple ne font pas exception. Très jeunes, ils se distinguèrent par un esprit vif.

En 1640, un drame secoua la famille. Le vénérable Angus et sa femme disparurent au cours d'une expédition dans le Miroir. Selon la rumeur, ils furent la cible de pirates croissantins. On n'en sait pas plus mais Abraham et Reginald se retrouvèrent orphelins et grandirent dans les refuges de Luton. Leur belle ville de Cardican leur manquait mais les deux garçons étaient trop jeunes pour vivre seuls. Abraham a donc dû protéger son petit frère pendant les huit ans qu'ils passèrent dans les orphelinats de la capitale.

Ils ne perdirent pas leur temps car ils se plongèrent dans les études où leurs remarquables capacités de déduction et d'écriture leurs valurent éloges et récompenses. Ils devinrent bientôt des érudits reconnus, tous deux spécialisés en géographie. A sa majorité, Reginald rejoignit la société des explorateurs. Le jeune homme avait été particulièrement marqué par la mort de ses parents et il voyait dans la société une bonne solution pour en savoir plus.

Abraham devint enseignant à l'Université de Bedegrane en 1656. Il fut approché par la société de son père et par Jeremy Cook, accepta l'offre et devint un des éléments les plus actifs de l'île. La mort de Cook ne fit que renforcer sa détermination. Il prit la place de son maître dans la chaîne du savoir. Ses talents de cartographe et de géographe lui permirent de mettre au point deux objets qui pourraient être décisifs : le sextant et le repérage (latitude et longitude.) Grâce à ces découvertes, la navigation va devenir plus fiable et on déplorera moins de pertes parmi les marins. Le sextant n'est pas encore terminé mais il constituera sans doute une avancée fabuleuse. Pour l'instant, les navigateurs se contentent des étoiles pour repérer leur position mais avec cette invention, ils pourront déterminer précisément leur position.

Abraham est revenu à Cardican en 1662. Avec l'ouverture des routes de l'Ouest, c'est toute une série de découvertes qui s'annonce. Reginald et les explorateurs commencent à s'agiter et il n'est pas dit qu'Abraham ne se fasse pas damner le pion par son frère.

A 38 ans, Abraham n'est plus un jeune homme. La maturité commence à marquer ses traits. Il se remet moins rapidement des longs voyages en bateau ou des soirées de beuverie en compagnie de ses amis d'enfance. Il continue d'enseigner à Bedegrane mais c'est au musée de la mer qu'il consacre l'essentiel de son temps. Lorsque Paul Crawford lui en a proposé la direction, il a sauté sur l'occasion, voyant là une formidable opportunité de poursuivre ses recherches dans un environnement favorable. Il aime le musée comme l'enfant qu'il n'a jamais eu, il fait tout pour le rendre encore plus célèbre. A ce titre, les visées des Vendelars lui causent des sueurs froides.

Abraham a les cheveux blonds, des yeux verts cerclés de lorgnons et un visage fin. Il ne ressemble pas à proprement parler à un scientifique car sa spécialité l'a obligé à visiter des lieux peu communs pour un professeur émérite des universités avaloniennes. Son corps est donc plus endurci que celui de ses collègues. En public, c'est un homme doux au visage avenant et au rire facile. Lorsqu'il explique une notion complexe, il est captivant et tout semble couler de source. Pour ses étudiants, c'est une référence et pour ses collègues, un expert sur qui on peut compter. Abraham n'a aucun secret, aucun vice connu et il est simplement un homme de son temps.

**Citation :** « *La géographie est une merveille. Qu'est ce qui est plus important que connaître le monde dans lequel on vit ?* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 5 ; Détermination : 4 ; Panache : 3 ; Arcane : Inspiré ; Réputation : +65.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Collège invisible ; Brillant ; Dur à cuire ; Etincelle de génie : Géographie ; Grand maître : Cartographie ; Habile ; Orateur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Montagnois, Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E) ; Publié ; Relations (Paul Crawford, Société des explorateurs) ; Titulaire (Bedegrane) ; Université.

**Epées de Damoclès :**

*Rivalité (2) : Avec son frère.*

*Orphelin (3) : Ses parents sont esclaves dans l'Empire du Croissant. Nul doute que si Abraham l'apprenait, il fera tout pour les libérer.*

**Métiers :** Erudit 5 (Géographie 5, Astronomie 4, Droit 3, Occultisme 2) ; Professeur 5 (Bricoleur 4, Sciences de la nature 3) ; Courtisan 4 (Diplomatie 2) ; Marin 4 ( Cartographie 6, Navigation 3, Piloter 2, Nager 2.) ; Domestique 3 (Comptabilité 3.)

**Entraînements :** Armes à feu 2 ; Athlétisme 3 (Amortir une chute 2, Roulé-boulé 2, Acrobatie 1) ; Equitation 3 ; Escrime 2.

- **Les Kreuzritters :**

De par sa position stratégique et les secrets qui pourraient y être révélés, Cardican représente une source potentielle de graves ennuis. Nul ne sait ce qui se trouve à l'Ouest mais il ne fait aucun doute que les explorateurs doivent être attentivement surveillés. L'Ordre a donc dépêché un membre pour s'occuper de cette mission.

• **Stanley Robertson, Veilleur Kreuzritter (Héros) :**

Le phare de Cardican est un lieu essentiel et un monument historique de la ville. Il fut le premier bâtiment de ce type en Avalon. Sa position et son histoire imposent une vigilance constante. Gardien du phare est un titre recherché et seuls les meilleurs miliciens peuvent y prétendre. Paul s'est débrouillé pour que le responsable soit un homme de confiance, un membre de la milice récompensé pour services exceptionnels. C'est le cas de Stanley.

A trente cinq ans (dont 15 passés dans la milice locale), c'est un proche ami des Crawford et il est gardien depuis quatre ans. Ses talents de bretteur et d'intendant ne sont plus à démontrer et nul ne songe à remettre sa position en question. Avec lui, le phare est assurément entre de bonnes mains, il délègue judicieusement des responsabilités à ses hommes et en échange, ces derniers lui sont entièrement dévoués. Incorruptibles, les cinq hommes sont à l'origine d'un proverbe de la ville : « *il y a plus de chance d'obtenir une passe gratuite d'une jenny que d'acheter un gardien du phare.* »

Stanley a les cheveux bruns, le teint tanné par le soleil et les embruns et son visage glabre dégage une aura de confiance.

Il est également membre actif des Croix noires. Il fut contacté alors qu'il faisait encore partie de la milice et l'Ordre a grandement contribué à son ascension sociale et militaire. Stanley est fanatiquement dévoué aux Croix noires et à leurs idéaux. C'est un fervent Vaticin et un défenseur de la veuve et de l'orphelin. Il est le seul membre présent en ville mais il peut s'appuyer sur deux compagnons des croix noires : le marchand Sven Lündin et le marin Harry Graham. A eux trois, ils assurent la surveillance de la cité et de ses habitants. Stanley s'en veut de trahir Paul et il est conscient que si Margaret l'apprenait, elle ne serait pas.

Pourtant, l'impératif de sécurité prime sur tout le reste y compris l'amitié ou l'amour. Grâce à cet état d'esprit, le veilleur a découvert plusieurs secrets urbains. Pour l'instant, il les garde pour lui mais nul doute que si ses frères lui donnent la consigne, il agira sans aucun remord. Les Blairwitch auront alors du souci à se faire...

Les quatre compagnons de Stanley ne sont pas au courant des accointances de leur chef. Celui-ci les a personnellement choisis en fonction de leurs talents et il cherche un successeur parmi eux. (*En*

*terme de caractéristiques, tous sont des hommes de mains avec une moyenne de 3 dans les traits et un rang de compagnon dans l'une des écoles d'escrime avalonienne.)*

**Citation :** « *Le phare est le symbole de la ville. Il doit donc être magnifique. C'est là toute la difficulté de notre mission.* »

Profil :

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache 3 ; Arcane : Baroudeur ; Réputation : -25/+35.*

**Avantages :** Appartenance : Guilde des spadassins, Kreuzritter (Veilleur), Milice de Cardican ; Bénédiction ; Charge ; Citation ; Lame d'ombre ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Eisenor (L/E), Théan (L/E) ; Réflexes de combat ; Résistant à la douleur ; Séduisant (plus que la moyenne) ; Sens aguisés ; Volonté indomptable.

**Ecole Donovan (Maître) :** Désarmer 5 ; Faiblesses 5 ; Lier (Bouclier) 5 ; Riposte 5.

**Métiers :** Chasseur 4 (Déplacement silencieux, Piéger, Pister, Signes de piste, Survie, Guet-apens) ; Criminel 4 (Crochetage 2) ; Espion 4 (Sincérité 4, Dissimulation 4, Code secret 4) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 4) ; Marin 4 (Piloter 3, Perception du temps 3, Nager 2.)

**Entraînements :** Arbalète 4 (Recharger 3) ; Athlétisme 4 (Pas de côté 3) ; Bouclier 5 (Attaque 5) ; Commandement 4 (Logistique 4, Commander 5) ; Couteau 4 ; Escrime 5.

Les compagnons de l'Ordre :

**Sven Lündin (Esprit 4, Marchandage 5, Contacts 5, ND : 20) :**

Svèn est arrivé à Cardican en même temps que la plupart des vendelars. Ce marchand est un véritable artiste quand il s'agit de dénicher un objet rare ou essentiel pour les besoins d'une quête. Propriétaire d'une échoppe dans le quartier des marchands, il est en contact avec un nombre incalculable de fournisseurs. Avec lui, les Croix noires sont sûres d'avoir toujours l'objet essentiel et adéquat au bon moment.

**Harry Graham (Dextérité 4, Esprit 4, Marin 4, Sincérité 4, Filature 5 ND 25) :**

L'espionnage est la seconde profession d'Harry. Curieux et indiscret, il a su mettre ses talents de comédien et de marin au service de l'Ordre. Sa mission est risquée puisqu'il s'infiltré dans les équipages pour vérifier que tout se passe bien en mer et que nul artefact ne peut être ramener à terre sans que l'Ordre soit au courant. Stanley a toujours pu intervenir à temps.

- **Les Filles de Sophie :**

Ellydion est un Fils de Lugh. En tant que descendant direct de la Dame du Lac, le seigneur Sidhe a tout naturellement embrassé la croyance de son aïeule. Celle-ci avait besoin d'alliés de confiance au sein du peuple féérique et Ellydion est un de ceux en qui elle croit le plus. Plus âgé que Lugh, il respecte énormément son demi-frère au contact duquel il a développé une sensibilité et une compassion qui le rendent si proche des habitants de Cardican.

Les autres membres de l'Ordre présents en ville sont plus « classiques » si on peut parler de classicisme pour de telles femmes. Elles sont trois mais ont longtemps été quatre. La dernière a disparu alors qu'elle enquêtait sur les Blairwitch. Les filles surveillent les explorateurs et le Collège invisible. Théus sait ce que ces illuminés peuvent ramener de leurs périples !!!

L'Oracle a vu les terribles Krakens et les rivages du nouveau monde. Le futur n'est pas attrayant. Elle a aussi et surtout vu le fond de la fosse de Cardican, un abyme d'où pourrait sortir les pires cauchemars des îles Glamour voire de Théah, des créatures méphitiques bannies voilà des millénaires et qui attendent la moindre occasion pour refaire parler d'elles.

Le couvent local est une maison de Jennys située dans les Embrumes. Le bâtiment est connu pour la qualité des services dispensés. Les filles reçoivent toutes sortes d'informations pertinentes de la part de leurs clients. Elles peuvent ainsi anticiper les machinations.

Actuellement, les visées des familles Cooper et Blairwitch sont au cœur de leurs préoccupations. Le rapprochement des premiers avec Giovanni Villanova et les recherches des seconds pourraient bientôt pousser les filles à agir. La disparition de Lydia en est la preuve, il se trame des choses graves. Les Embrumes elles-même ne sont plus sûres. Une bande sans pitié y sévit depuis quelques temps et l'Ordre déplore la perte de trois jennys.

- **Maëve Ni Lughen ; mère supérieure de Cardican (Héroïne) :**

Maëve est la fille aînée du patriarche. C'est une courtisane aguerrie qui n'a rien à envier aux spécialistes montagnoises ou vodacci. Elle a beaucoup voyagé avant de revenir dans sa ville natale et depuis, elle siège au conseil des Nobles en remplacement de son père malade. Elle admire beaucoup Crawford. Il est juste, sensé et respecte à la fois le passé et le présent. Il pourrait jouer au dictateur en raison de sa popularité mais il sait manier la diplomatie et la négociation mieux que quiconque. C'est Maëve qui fait office de délégué aux affaires étrangères. Elle discute ainsi beaucoup avec les représentants étrangers.

Maëve est heureuse de son influence et de sa position, tant au sein de la cité que dans l'Ordre. Elle a repris la charge de sa mère parmi les filles et sait que la vieille femme serait fière d'elle. Grâce à sa présence au conseil, elle garde le contrôle sur les actes des notables et peut endiguer les demandes pressantes des explorateurs et des vendelars. La disparition de Lydia alors qu'elle enquêtait sur les Blairwitch a été un rude coup pour elle, les deux femmes se connaissant depuis leur enfance. Maëve soupçonne la famille de pratiquer d'étranges rituels et compte bien reprendre l'enquête de sa sœur.

Mais cette fois, elle n'impliquera pas l'Ordre. La mort d'une sœur est un prix trop élevé. Elle compte donc engager un groupe de jeunes gens compétents et quand ces derniers auront mis à jour les projets des Blairwitch, elle coupera définitivement la branche pourrie.

Maëve a trente ans mais en paraît dix de moins. Elle a les cheveux bruns, de grands yeux verts et un sourire mutin. Son visage angélique, son intelligence aiguisée et sa parfaite connaissance des règles de l'étiquette en font une redoutable interlocutrice et une femme irrésistible. On ne compte plus les hommes qui se damneraient pour un simple sourire.

Carléon, Charousse ou Casigula Rosa seraient des cadres bien plus adéquats pour une femme de son rang et nombreux sont les visiteurs étrangers à l'avoir demandée en mariage. Maëve a toujours refusé. Quand on l'évoque, elle rit et reprend sa surveillance.

**Citation :** « *Pourquoi quitterai-je Cardican ? Je suis née ici, j'y ai tous mes amis et tout le monde me respecte. Je n'ai pas la moindre envie de finir dans un sinistre manoir vodacci.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 2 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 5 ; Détermination : 4 ; Panache : 4 ; Arcane : Psychologue ; Réputation : -15/+68.*

**Avantages :** Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Filles de Sophie ; Beauté du Diable ; Linguiste ; Noble ; Oiseau chanteur ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Montagnois (L/E), Théan (L/E), Vendelar, Vodacci (L/E) ; Sang Sidhe : Vieillesse ralentie, Immunité aux maladies, Enfant de la terre, Dons ; Séduisante (éblouissante) ; Volonté indomptable.

**Métiers :** Barde 5 (Connaissance des Sidhes 4, Diplomatie 5) ; Bateleur 5 (Mémoire 5, Comportementalisme 5) ; Courtisane 5 (Danse, Discrétion, Mode, cancanier, Pique-assiette 4, Poison 4, Politique 4, Séduction 5, Sincérité 5) ; Erudite 3 (Histoire 5, Occultisme 4) ; Espionne 4 (Code secret 4, Falsification 4, Lire sur les lèvres 4) ; Marchand (Distillerie 3, Calligraphie 4, Evaluation 3, Marchandage 3) ; Marin 1 (Nager 1) ; Politicienne 5.

**Entraînements :** Couteau 2 ; Athlète 1.

- **Teresa Winter ; Jenny et Intendante du couvent (Scélérate)**

Chacune des maisons de Jennys de Cardican est financée de manière discrète par Maëve. Toutes n'ont pas la même clientèle et grâce à ce système, la mère supérieure dispose d'informations

variées. Les locataires ne sont pas membres des Filles, certaines ne soupçonnant même pas l'existence de la société, mais toutes considèrent que la collecte d'informations est une contrepartie bien mince en échange des largesses de la famille Lughen.

Teresa dirige « *L'Auberge des milles plaisirs* », la plus grande maison de la ville. La jeune femme est une élève de Lorraine Weller. Elle a rejoint Cardican en même temps que les vendelars. Teresa n'était qu'une gosse des rues avant que Lorraine ne la recueille. Son père était Vesten mais la jeune fille avait une affinité particulière avec l'eau. Teresa est la fille adoptive d'un Scalde qui l'a découverte lors d'une nuit sans lune sur le pas de sa porte. Veuf et sans enfant, il éleva l'enfant comme sa propre fille et lui enseigna les rudiments du métier. L'homme était âgé et ne put achever la formation.

Lorsqu'elle avait treize ans, il s'éteignit paisiblement assuré d'avoir trouvé quelqu'un pour gérer son petit domaine. Les vendelars usèrent de machinations juridiques pour le lui soutirer et la laisser totalement démunie. Teresa avait quatorze ans et elle ne put que se prostituer pour gagner sa maigre pitance. Elle en conçut une haine malade à l'encontre des marchands. Cependant, elle était assez intelligente pour comprendre que la violence ne la mènerait à rien. C'est par la ruse qu'elle accomplirait sa vengeance. Elle se rendit donc à Kirk et fut bientôt recueillie par une grande et belle femme : Lorraine Weller. Celle-ci la prit sous son aile et lui enseigna tout ce qu'elle savait. L'adolescente devint bientôt extrêmement talentueuse. Elle réussit à passer outre un physique quelconque pour se concentrer sur d'autres aspects de la séduction et aiguisa son intelligence jusqu'à devenir une source inépuisable de distraction pour les gros marchands de Kirk.

Le choix de Lorraine n'était pas fortuit. Elle avait reçu des consignes précises de l'Oracle. Teresa avait été identifiée dès sa naissance comme une porteuse de coiffe bleue. Elle deviendrait une puissante enchantresse Mixtio. Il lui fallait juste un enseignement solide en ésotérisme. C'est pourquoi elle avait été confiée au vieux Winterson..

Teresa n'est pas spécialement belle. Son nez est trop allongé et son corps n'a rien d'exceptionnel. Depuis qu'elle est arrivée à Cardican, elle n'exerce plus. Elle se « contente » de gérer les affaires de la Guilde dans la ville, de recueillir les informations glanées par les jennys et de les coder. C'est une petite femme aux cheveux ailes de corbeau et aux yeux gris. Malgré son sang Sidhe, elle est myope et obligée de porter une épaisse paire de lorgnons pour combler ce handicap. Pour cette raison, elle ressemble à une petite chouette. Malgré tout, son ouïe peu commune et ses talents de Mixtio lui permettent de contrecarrer ce défaut. A 29 ans, c'est une véritable puissance en terme de magie de l'eau. L'Oracle ne s'est pas trompé. La petite paysanne vesten est devenue une des expertes de l'Ordre. Elle mène ses expériences dans le petit laboratoire situé sous l'hôtel. De temps en temps, quand une information vitale doit être récupérée, elle donne de son corps. Dans ces moments là, ses clients se souviennent juste d'une magnifique jeune femme à la beauté angélique. Quand ils reviennent à l'auberge, la belle inconnue n'est plus là et seule la petite logeuse myope les accueille.

**Citation :** « *Bienvenue à l'Auberge des milles plaisirs. Oubliez vos soucis, nos filles sont là pour vous.* »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 2 ; Esprit : 4 ; Détermination : 5 ; Panache 3 ; Arcane : Concentrée ; Réputation : -25/+10.*

**Avantages :** Appartenance : Filles de Sophie, Guilde des jennys ; Guérisseur sympathique ; Petite ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Castillan, Théan (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci ; Sang Sidhe : Détection du Glamour ; Sens aiguisés : Ouïe, Odorat.

**Epée de Damoclès :**

*Assassin (3) : Teresa a eu plusieurs fois maille à partir avec les racketteurs. Ces derniers ont défiguré quatre de ses protégés. Ils savent que c'est elle la maîtresse des jennys de Cardican et ils comptent bien se débarrasser du problème.*

*Faiblesse physique (2) (nouvelle épée de Damoclès voir chapitre 4) : Teresa est myope et quand elle ne porte pas ses lorgnons qui divisent les pénalités par deux, elle garde deux dés de moins sur tous ses jets en rapport avec la vue.*

**Sorcellerie Mixtio de sang pur (Adepté) :** Hydromancie 5 ; Fausse potion 5 ; Huile d'amour parfumé 5 ; Baume de guérison 5 ; Elixir de chance 2 ; Elixir de Velme 4 ; Vapeur d'oubli 4 ; Philtre d'invisibilité 3 ; Fumée de sommeil 4 ; Philtre des champions 2.

**Métiers :** Alchimiste 4 (Poison 3, Occultisme 4, Sciences de la nature 3) ; Bateleuse 4 (Déguisement 4, Comportementalisme 4) ; Courtisane 4 (Discrétion, Etiquette, jenny, Sincérité 4, Séduction 3) ; Domestique 4 (Comptabilité 4, Marchandage 4) ; Espionne 4 (Code secret 4) ; Malandrin 4 (Bas-fonds 2) ; Scalde 4 (Connaissance des runes 3.)

**Entraînements :** Armes à feu 3 ; Athlétisme 2 ; Couteau 3.

- **Jane Caldwell ; Assassin (Héroïne) :**

Chez les Caldwell, on est marin de père en fils. Aussi, quand le vieux Caldwell eut sa sixième fille, il désespérait de jamais trouver un successeur pour son entreprise de convoyage de marchandises. Ses cinq premières filles étant trop vieilles, il décida de faire de celle-ci un marin. Quelles que soient les convenances et les traditions, Jane serait sur un navire. Le vieil homme n'en démordit jamais. Il prit donc sur lui de la former, subit les quolibets et les sarcasmes de ses collègues ainsi que les remontrances de sa femme et les pleurs de la fillette.

Pourtant, celle-ci finit par aimer cette vie nautique. Elle suivait son père partout, en Vodacce, en Castille, en Montaigne et même dans la lointaine Ussura. Bientôt, elle en savait autant si ce n'est plus que lui. Elle devint une véritable fille de la mer. A Cardican, on commença à l'appeler « *la Selkie* » en référence au peuple de la mer.

Lorsque son père fut trop vieux pour naviguer, il lui confia son équipage. Jane avait vingt ans, une audace phénoménale et l'envie farouche de découvrir le monde. Son caractère enjoué et ses compétences séduisirent les hommes d'équipage et tous partirent pour un long périple.

Personne ne les revit pendant dix ans. Peu à peu, les marins qui l'accompagnaient revenaient au port mais aucun ne savait où se trouvait leur capitaine. Tous parlaient d'une tempête gigantesque aux abords de l'Empire du Croissant, du courage de Jane qui tint la barre au plus fort du grain et du naufrage. Son père en conçut un tel chagrin qu'il mourut peu de temps après le retour du premier marin, laissant sa famille dans le chagrin et la ruine.

Au bout de dix ans, Jane revint à Cardican. La jeune fille innocente et enjouée avait disparu, remplacée par une femme froide et cynique. Pourtant, si dix ans avaient passé, on n'en voyait aucune trace sur son visage. Le seul témoignage de cette éclipse était un étrange tatouage bleu sur son bras. Jane s'engagea au sein de la société des explorateurs où ses compétences en combat et en navigation firent rapidement leurs preuves au point de la conduire à accompagner les missions les plus dangereuses. Elle a mauvaise réputation au sein de la société, deux chefs d'expéditions qu'elle accompagnait sont morts mystérieusement et on commence à parler de porte-poisse. Elle doit repartir en mission avec Reginald Colson et tous s'inquiètent de ce qui pourrait arriver.

En fait, Jane a été prise dans une étrange tempête lors de son passage aux abords de L'Empire du Croissant. Son navire dériva pendant deux mois avant d'échouer misérablement sur les rives d'une contrée désertique et battue par les vents. Là, elle et ses hommes furent attaqués par une tribu d'hommes vêtus de Djellabas. Elle fut séparée de ses compagnons et amenée à la cour du sultan. Elle venait d'être capturée par des croissantins et ces derniers en firent une esclave. Ses hommes furent raccompagnés à la frontière et tous purent regagner Cardican avec le souvenir d'une épouvantable tempête.

Dans le harem, Jane fit la connaissance de Jazhani Binte Noura qui lui permit de ne pas sombrer dans la dépression. Bientôt elles furent les meilleures amies du monde. Jazhani parlait à Jane d'une étrange société de femmes dont le but était la protection de Théah. Jane fut enthousiasmée. Quand

Jazhani lui proposa de rejoindre cette société, elle accepta avec joie. La croissantine la fit évader et lui permit de rejoindre un couvent situé à Jesalute.

Jane rencontrait enfin son destin, celui qui lui avait été prédit par sa mère quand elle n'était qu'un nourrisson et qu'une coiffe rouge était apparue autour de sa tête. Après trois ans de formation, elle devint le bras armé de l'Ordre. Le Harem avait fait d'elle une séductrice brillante, le couvent la transforma en femme fatale, un assassin sans pitié, prête à accomplir n'importe quelle mission pour les filles. Une fois sa formation terminée, elle fut renvoyée à Cardican avec ordre d'intégrer la société des explorateurs et de veiller à ce que ces derniers ne déterrent pas trop de secrets inavouables. Jusqu'ici, Jane s'est parfaitement acquittée de son objectif.

A trente ans, elle a de longs cheveux noirs si soyeux qu'ils semblent presque vivants. Ses yeux verts sont une invite à l'amour et aux confidences. Son visage est délicatement halé par la mer et sa peau est plus douce que celle d'une pêche. Dans le harem, elle a appris à faire de son corps un objet de désirs. Elle est toujours habillée de vêtements moulants mettant en valeur ses courbes parfaites. Quand elle porte une robe, c'est un ravissement pour les yeux. Pourtant, un bémol demeure : elle ne sourit jamais. C'est pour cette raison que si les hommes la courtisent pour conquérir son corps, aucun d'eux n'ose aller plus loin. Jane s'en accommode, elle n'aime pas s'attacher à ses conquêtes surtout lorsqu'elle doit les éliminer.

**Citation :** « Les hommes sont comme les bateaux, une fois qu'on connaît la technique, on les dirige facilement. »

**Profil :**

*Gaillardise : 3 ; Dextérité : 4 ; Esprit : 4 ; Détermination : 4 ; Panache : 5 ; Arcane : Présomptueuse ; Réputation : -15/+35.*

**Avantages :** Académie militaire ; Accent avalonien de Camlann ; Appartenance : Filles de Sophie, Société des explorateurs ; Ambidextre ; Arme en acier trempé (Dague et Sabre) ; Beauté du Diable ; Feintes de Pirate (Sabre au poing, Portée par la dague) ; Immunité aux poisons (Tous) ; Polyglotte : Avalonien (L/E), Croissantin (L/E), Vodacci (L/E) ; Réflexes de combat ; Sang Sidhe : Enfant de la mer, Immunité aux maladies, Vieillesse ralenti/Cœur de pierre, Vulnérabilité au fer ; Séduisante (éblouissante) ; Volonté indomptable.

**Ecole Rogers (Compagne) :** Corps à corps 5 ; Désarmer 5 ; Faiblesses 4 ; Lier 4.

**Ecole Cappuntina (Maîtresse) :** Epingleur 5 ; Faiblesses 5 ; Lancer 5 ; Tir d'adresse 5.

**Ecole Necare (Maîtresse) :** Corps à corps 5 ; Dissimulation 6 ; Faiblesses 5 ; Poison 5.

**Métiers :** Archéologue 3 (Connaissance des pièges 3, Connaissance des Synchrones 3, Examen d'artefacts 2) ; Bateleur 2 ; Chasseur 4 (Piéger, Pister, Survie, Guet-apens) ; Courtisane 3 (Comédie, Danse, Discrétion 4, Etiquette, Jenny 4, Masseur 4, Mode, Séduction 4, Sincérité 5) ; Espionne 5 (Code secret 4) ; Marin 5 (Nager 4, Piloter 4, Sauter 4, Navigation 2.)

**Entraînements :** Arbalète 2 (Recharger 2) ; Athlétisme 4 (Escalade 5, Acrobatie 3, Roulé-boulé 2, Pas de côté 4) ; Combat de rue 4 (Coup à la gorge 3, Attaque/Parade (AI) 1) ; Couteau 5 ; Capitaine de navire 2 (Commander 3, Artillerie navale 2) ; Escrime 5 ; Fronde 2.

## **4) Appendice 1 : Nouveaux avantages, épées de Damoclès et écoles.**

### **a) Avantages :**

**Appartenance : Milice de Cardican (4PP) :** La milice est l'organisation chargée de faire respecter la Loi à Cardican. C'est un corps prestigieux et très ancien. On dit même-que ces sont eux qui furent les premiers à se révolter contre l'envahisseur montagnois. Un personnage originaire de Cardican peut décider d'en faire partie. Il doit satisfaire les conditions suivantes :

- Minimum de 3 en Dextérité et en Panache.
- Au moins 10 PP dépensés dans la spécialisation *Guide*.
- Au moins trois entraînements dont *Combat de rue*.

En contrepartie, la milice donne les avantages :

- +20 en réputation à Cardican quand il porte l'uniforme, +10 dans la province de Camlann et +5 en Avalon. (Les miliciens de Cardican sont une institution connue jusque dans la capitale.)
- Le gîte, le couvert et l'entraide sont garantis par l'appartenance à la milice. De plus, le personnage bénéficie des mêmes avantages financiers que s'il avait pris l'avantage  
*Charge : Caporal.*
- Le personnage est habilité à rendre la justice à Cardican.

**Chiffre (2PP ; le personnage doit avoir un minimum de 2 en Esprit) :** Le personnage est doté d'un véritable don pour le maniement des chiffres. Il calcule à une vitesse prodigieuse et raisonne de manière entièrement logique. Par contre, cette rigueur lui fait perdre de vue les joies de l'existence. La vie est beaucoup moins trépidante quand on la voit comme une succession de nombres et d'éventualités.

*Le personnage gagne +1g0 à tous ses jets de Mathématiques et de Comptabilité et une augmentation gratuite sur ses jets de Code secret. En contrepartie, le ND de toute action où l'imagination entre en compte est augmenté de 5.*

**Cosmopolite (1, 2 ou 5PP) :** Vous êtes à l'aise partout et on parvient très rarement à vous surprendre avec les us et coutumes d'une ville. Quelle que soit la cité où vous vous trouvez, vous en saisissez rapidement les concepts et les traditions.

*Lorsqu'il arrive dans une ville où il n'est jamais venu, le personnage fait un jet d'Esprit contre un ND de 25 (-5 s'il s'est documenté, -1 par heures passées dans la ville), en cas de réussite :*

- -1g0 aux malus sur les jets de contacts, d'étiquette, de connaissance des Bas-fonds etc.... (1PP.)
- -2g0 aux malus (2PP.)
- Pas besoin de jet et jamais de malus (5PP.)

**Note :** Je ne sais pas si vous attachez beaucoup d'importance à cette règle mais je me suis rendu compte qu'elle était la source de pas mal d'ennuis pour mes joueurs. C'est pour cette raison que j'ai créé cet avantage.

**Visage Impassible(4PP) :** Vous êtes né avec un don. Votre visage est impossible à décrypter. Qu'il s'agisse d'un front bas, d'un regard inexpressif ou de l'absence de toute sudation, vous arrivez toujours à cacher vos sentiments. Bien sûr, en cas d'intimidation ou d'interrogatoire poussé, ça ne sera pas d'une grande utilité mais au jeu, c'est un avantage redoutable.

*Le joueur reçoit deux augmentations gratuites quand il tente de bluffer dans le cadre du système de répartition et +1g0 à tous ses jets de Sincérité ou de Jouer. Cet avantage est absolument inutile si vous souhaitez résister à un interrogatoire ou si la personne se méfie trop de vous. Il n'est vraiment utile qu'autour d'une table de Jeu !!*

**Système de répartition : Bluffer :**

*Dans tous les jeux d'argent, le bluff a une importance capitale. Il est important de faire croire à l'autre ce que l'on veut. Bluffer fonctionne comme Séduire. On fait un jet d'opposition entre Esprit+Jouer contre Détermination+Comportementalisme.*

#### **b) Epées de Damoclès.**

**Faiblesse pathologique :** Nul ne sait pourquoi mais vous êtes très faible dans un attribut physique. Il peut s'agir d'une myopie persistante, d'un gros problème d'asthme ou bien de scoliose. Toujours est-il que vous en souffrez énormément. La faiblesse physique de certains héros n'a fait que renforcer leur légende, mais dans la vie courante, c'est un calvaire.

*Vous faites tous vos jets en rapport avec votre handicap en gardant deux dés de moins. Si vous réussissez malgré tout ou si vous trouvez un moyen original de contourner votre handicap, vous gagnez les points d'expérience correspondants.*

**Phobie :** le joueur est saisi d'une crainte irraisonnée quand il est mis en présence de la cause de sa phobie.

*En terme de jeu, le joueur doit faire un jet de détermination ND (10\* Nombre de PP investis) quand il est en présence de sa phobie. S'il échoue, il ne peut rien faire, en cas de succès, il lance (nombre de PP) dés en moins sur tous ses jets.*

### **c) Ecole d'escrime :**

#### ***L'école Borgia :***

Cette école a été mise au point par une femme. Monica Borgia était une courtisane de la famille Vestini. Maîtresse dans le style Cappuntina, la courtisane regrettait le peu d'impact offensif de son école. Elle voulait que les femmes puissent se défendre aussi efficacement que les hommes. En se basant sur l'éventail de ses consœurs, elle mit donc au point un style redoutable fondée sur le maniement d'un éventail garni de lames rétractables. Un objet et un style idéaux pour les soirées mondaines risquant de dégénérer.

La principale arme d'une femme est sa supposée fragilité. Un homme ne se méfiera jamais assez d'une courtisane seule. Surtout si celle-ci cache son visage derrière un éventail. L'école Borgia enseigne à ses élèves une série de passes destinées à neutraliser rapidement n'importe quel adversaire en le frappant sur ses points faibles. Les pratiquantes de cette école sont donc très rapides et frappent toujours précisément ; On enseigne aux élèves que la précision est plus importante que la force. Celles-ci frappent donc vite en visant les endroits sensibles. Il est rare qu'une élève tue son adversaire mais celui-ci se retrouve rapidement couvert de sang à cause de la multitude de coupures infligées.

C'est aussi la principale faiblesse du style. Face à un adversaire résistant, une élève se retrouvera vite acculée car ses coups précis ne peuvent faire suffisamment de dégâts.

**Origines :** *Vodacce (femmes uniquement) ; l'école coûte 25 PP à la création et 20 PP si le personnage possède déjà l'école Cappuntina.*

**Spécialisations :** *Couteau ; Courtisane.*

**Compétences :** *Dissimulation ; Riposte (Eventail) ; Feinte (Eventail) ; Exploiter les Faiblesses (Borgia)*

**Apprentie :** *L'élève apprend d'abord à manier un éventail. L'apprentie reçoit une augmentation gratuite à tous ses jets avec un éventail de guerre. De plus, à la fin de chaque combat, l'adversaire subit (Rang de maîtrise) blessures légères supplémentaires par attaque ayant causé des dommages. Les lames de l'éventails sont parfaitement aiguisées et les coupures sont bien plus profondes qu'elles en ont l'air.*

**Compagne :** *On apprend ensuite à agir vite et bien. Au début de chaque tour, la compagne peut faire un jet d'opposition d'Esprit+Feinte contre Esprit+Guet-apens de son adversaire. En cas de succès, elle gagne une attaque gratuite en phase 1. L'adversaire est surpris et à un ND de 5 sur cette attaque.*

**Maîtresse :** *Les maîtresses de ce style sont sidérantes de précision. Elle gagne +1 en Esprit et utilise leur esprit à la place de leur gaillardise pour le calcul des dommages. Un éventail n'est pas une arme puissante, il suffit juste de savoir où frapper.*

**Nouvel Equipement : Eventail :** *C'est un arme de corps à corps composée de petites lames rétractables. Un éventail n'est pas fait pour frapper fort mais pour frapper vite. Il cause des dommages de 2g1 et on gagne une augmentation gratuite pour le dissimuler*

### **d) Sorcellerie : Le Glamour Noir (Aide de jeu parue sur le site cendre de sphinx)**

Cette contrepartie méconnue du Glamour ne puise pas son énergie des héros légendaires du Triple Royaume, mais de leurs ennemis. Cette magie est généralement obtenue par une alliance (volontaire ou non) avec un Sidhe d'ombre, par une ascendance peu recommandable ou par un simple désir de pouvoir. C'est au joueur de déterminer comment il a eu connaissance, obtenu et décidé d'exploiter ce potentiel, en accord avec son MJ. On imaginera tout à fait un Mage

Glamour avec une seule compétence, et cherchant à se racheter (Epées de Damoclès de Quête, de Malédiction, d'Obligation... : à la discrétion du MJ.)

La Magie fonctionne exactement comme le Glamour plus traditionnel (voir à ce sujet le Guide du Joueur et le supplément Avalon.) Cependant, bien que n'importe quel mage Glamour puisse faire appel à ces aspects plus noirs des légendes, les gens ont tendance à moins faire confiance aux "Héros" qui utilisent les pouvoirs que les Vilains peuvent accorder.

Pour chaque niveau de maîtrise qu'un mage possède dans une compétence de Glamour noir il perd 5 points de réputation. Son maximum de points de réputation, normalement de 130, est diminué de 5 points. Cette limitation existe essentiellement pour rappeler au Mage que plus il développe son côté ombrageux, plus il aura de mal à trouver grâce aux yeux des gens.

De plus, à chaque utilisation d'une de ces compétences, les gains de Réputation normalement engendrés par l'action sont minorés d'un point (minimum de 1) : On accorde aux Mages Noirs de pouvoir faire le bien, mais leurs victoires ont toujours un arrière goût amer...

Enfin, à partir de la 3ème compétence de Glamour noir, le Personnage gagne automatiquement l'Epée de Damoclès *Recherché*. Cela représente l'aversion et le combat que mènent les Mages Glamour traditionnels contre les représentants de l'infamie que sont les Mages noirs.

Exemple 1 : Un Mage Glamour qui possède 3 rangs de Jack aux Fers ne pourra jamais atteindre un score de réputation supérieur à  $130 - 3 \times 5 = 115$  points. S'il passe à 4 dans cette compétence, il perd 5 points de réputation immédiatement, et ne pourra pas atteindre un score de réputation de plus de 110 points.

Exemple 2 : Un Mage Glamour qui, à la création, maîtrise au Rang 1 les compétences du Roi Milige, du Gancanagh et de Jenny aux Dents Vertes ne pourra jamais dépasser les 115 points de réputation. De plus il "gagne" gratuitement l'épée de Damoclès "Recherché" à un point.

Exemple 3 : Un Mage qui possède 5 légendes de Glamour noir au Rang 5 ne pourra pas dépasser un score de Réputation de  $130 - 5 \times 5 = 5$  points et il "bénéficie" de l'Epée de Damoclès "Recherché" à 3 points. S'il veut utiliser ses pouvoirs, un maître Glamour noir sera au mieux un Scélérat...

**Jack aux Fers (Gaillardise)** : La force de Jack aux Fers (légende apparaissant dans le supplément Avalon) et les dégâts qu'il peut provoquer en font bien évidemment un adversaire redoutable.

Apprenti : Permet d'ajouter le rang de compétence à un jet de dommages.

Adeptes : lance (sans les garder) un nombre de dés égal à deux fois sa gaillardise pour un jet de dommages. (Un personnage avec une Gaillardise de 2 utilisant une épée lance 6g2 au lieu de 4g2.)

Maître : Augmente la Gaillardise d'un Rang pour une Scène entière (ignore les limites normales, la Gaillardise peut donc monter à jusqu'à 7 avec l'avantage Trait Légendaire, 8 si le mage dispose également de l'Arcane Concentré et qu'il en fait usage)

**Jenny aux Dents vertes (Dextérité)** : Une version de cette légende apparaît dans le supplément Avalon. Dans de nombreuses versions de cette légende, il est dit que Jenny aux Dents vertes attaque ses proies rapidement. Ses longs bras et ses doigts tentaculaires rendent ses attaques difficiles à éviter.

Apprenti : A ce niveau, le mage peut dépenser un dé d'Héroïsme pour ajouter deux fois son rang dans la compétence Jenny aux Dents Vertes à n'importe quel jet d'attaque. Ce bonus monte à 3 fois le rang pour les jets utilisant la compétence Attaque (lutte.)

Adeptes : Permet de soustraire à la Défense Active de l'adversaire un nombre de dés égal à la compétence.

Maître : +1 Dextérité pour le reste de la scène.

**Roi Milige (Esprit)** : Milige était un stratège né, selon les légendes d'Inismore. Il parvint à duper le Roi d'Inismore (très certainement avant l'avènement du O'Bannon), le persuadant de miser son épouse sur une partie d'échec. Quand le Ard'Ri assiégea le château de Milige, tout les dégâts infligés aux fortifications disparaissaient durant la nuit, et ce jusqu'à ce que le Haut roi sale les zones détruites.

Apprenti : En dépensant un dé d'héroïsme, vous pouvez ajouter deux fois votre rang de cette compétence à tous vos jets de la compétence avancée "Commandement".

Adeptes : Dépensez un dé d'Héroïsme pour "soigner" une blessure grave à la fortification que vous défendez.

Maître : Le Mage Glamour, qui doit être le général de l'armée à laquelle il appartient, lance avant la bataille un Défi que le général adverse ne peut refuser par aucun moyen (la puissance du Glamour favorise ce genre de chose.) Ce défi ne résout pas par les armes, mais autour d'un jeu d'échecs enchanté qui déterminera (ou du moins influera grandement) l'issue de la bataille.

Joueurs et MJ ont plusieurs options :

- La partie est jouée normalement et le perdant de la bataille est celui qui se retrouve échec et mat
- La partie est jouée normalement et les points des prises de chaque camp sont comptabilisés. Prendre un pion rapporte un point, un cavalier, 2 points, tour et fou, 3 points, la reine, 5 points, la mise en échec du roi, 5 points, la mise en mat, 10 points.

*Le vainqueur peut ajouter à tous ses jets de Stratégie l'écart de points entre lui et son adversaire.*

*Une autre méthode, plus rapide, consiste à faire des jets de dés contestés en Esprit + Stratégie pour déterminer le vainqueur de la partie (avec la possibilité pour le Maître Glamour d'utiliser sa compétence "Jeu" à la place de sa compétence Stratégie) Le vainqueur de la partie d'échecs peut alors ajouter l'écart de points entre lui et son adversaire, plus 5 points par augmentation, à tous ses jets de Stratégie pour la bataille à venir. Une fois encore, si le Maître Glamour est vainqueur, il pourra utiliser sa compétence "Jeu" en lieu place de "Stratégie".*

**Francis Doom (Esprit) :** Francis Doom était un dandy de la Cour d'Avalon qui brillait par son esprit et sa répartie. Il semblait toujours se tirer des pires situations par un bon mot. Même à la suite de duels où il était gravement blessé, il ré-apparaissait quelques jours, voire quelques heures après, frais et dispos. C'était par ailleurs un grand amateur d'art dont la collection était admirée de tous. La réputation de cette dernière atteint un tel point qu'un voleur déroba la plus précieuse oeuvre détenue par Francis. Celui-ci la chercha désespérément pendant plusieurs jours. Malheureusement, le voleur périt dans l'incendie de l'auberge où il s'était caché. On ne sait pas ce qu'il advint de Francis Doom.  
Remarque : le Mage qui prend cette compétence gagne automatiquement le travers Hédoniste. Il remplace toute vertu ou trait précédemment acheté. L'activation de ces pouvoirs est automatique, mais à chaque utilisation, elle donne au MJ un dé d'héroïsme qu'il pourra utiliser pour activer le travers du Mage (par utilisation de pouvoir, on entend soit un jet isolé pour résister aux dégâts d'une chute ou d'un combat.)

Apprenti : Le Mage Glamour fait ses jets de blessures sous Esprit, et non plus sous Gaillardise.

Adepte : Permet de lier son âme à une représentation de soi (sculpture, peinture...) Plus la représentation est réussie, plus elle peut encaisser de blessures à la place du Mage Glamour : à raison d'une Blessure Dramatique par Augmentation

annoncée par l'artiste.

La représentation a besoin d'une journée pour "guérir" ses Blessures. Au-delà du nombre de blessures encaissables par la représentation, le Mage subit les effets normaux des Blessures Dramatiques qu'il reçoit. Il est bon de noter :

- Que la représentation ne saurait EN AUCUN CAS être réalisée par le Mage.
- Que la représentation, une fois créée, ne peut être refaite sans sacrifier un point dans la compétence.
- Que la représentation, si elle guérit de ses blessures, reste marquée par les cicatrices, membres brisés, et autres brûlures.

Maître : Arrivé à ce stade le lien entre le Mage et sa représentation est tellement fort que les outrages du temps et les agressions extérieures n'affectent plus le Mage. Celui-ci cesse de vieillir (les années qui devraient marquer le Mage affectent la représentation.) Il devient également invulnérable à toute forme de blessure, d'empoisonnement ou de maladie.

Il ne peut cependant contempler sa représentation sans encaisser instantanément la totalité des blessures emmagasinées par celle-ci depuis sa création (autant dire que la Mage meurt instantanément, à moins d'un usage plus que parcimonieux.) A l'attention des MJs : gardez trace des tourments évités par le Mage et endossés par la statue tant que cela reste dans des proportions non létales, à tout hasard. Passé la quinzaine de Blessures Dramatiques, considérez que le vision de la représentation par le Mage est instantanément mortelle.

**Reis (Détermination) :** L'infâme pirate Reis est connu sur toutes les mers. Il a réussi à inspirer la crainte à tous ceux qui entendent son nom et sa réputation dans les milieux les moins recommandables n'est plus à faire. C'est un combattant féroce, difficilement, pour ne pas dire jamais, impressionnable, qui n'abandonne jamais sa proie. Un adversaire féroce. Un exemple pour certains.

Apprenti : Permet d'ajouter le rang de compétence en dés lancés non gardés aux jets d'Intimidation.

Adepte : Le Mage Glamour ignore les effets de la Peur durant une scène.

Maître : ne peut être vaincu durant ce combat. Il ignore l'état "K.O." s'il devait l'atteindre (mais tombe effectivement inconscient à la fin du combat s'il a encaissé suffisamment de blessures graves.) Attention, le Maître ne gagnera pas forcément le combat (son adversaire peut s'échapper, les deux belligérants peuvent interrompre le combat...), simplement il ne sera pas vaincu. Ses talents de combattants doivent faire le reste...

**Le marionnettiste :** Le Marionnettiste était un terrible maître chanteur dont l'histoire n'a pas retenu le nom. Il obtenait de ses victimes tout et n'importe quoi, poussant au suicide de nombreux infortunés qui voyaient leur monde s'écrouler suite aux révélations faites au monde par leur tortionnaire sur leurs secrets les plus intimes.

Remarque: Pour cette compétence, les malus de Réputation sont doublés : les gains de réputation sont minorés de deux (minimum de 0.) La perte de points de réputation est de 10 points par Rang acquis, et la baisse du maximum de réputation est de 10 points par Rang acquis.

Apprenti : Permet d'ajouter 3 x son Rang à tous ses jets de : Lire les détails physiques, Psychologie. Les informations apprises de la sorte révéleront de préférence les mauvaises habitudes et défauts de la cible (s'il se ronge les ongles, s'il a peur des chats, s'il a un penchant pour la bouteille), ou au contraire les points sur lesquels il ne saurait tolérer d'être attaqué (son honneur familial, ses enfants, son épée...).

**Adepté :** Permet de connaître le plus grand secret d'une personne. Cette information sera heureusement combinée avec celle(s) obtenue(s) grâce au rang précédent.

**Maître :** Permet de faire faire ses 4 volontés à une cible donnée en se servant de ses faiblesses, ses secrets, ses peurs, connues grâce aux rangs précédents ("donne-moi tout ton argent ou je révèle au monde de quelle basse extraction tu es issue réellement"). La victime est soumise durant Rang de Détermination heures. Elle est persuadée qu'elle n'a aucune issue, et que même la violence n'aura aucun recours ("si je disparaissais, certains de mes amis ont pour consigne d'ouvrir un coffre où j'ai tout consigné... muhaha").

**Banshee (Détermination) :** Il existe de nombreuses légendes autour de la Banshee. Une version intéressante de cette légende est présentée dans le supplément sur Avalon. Quelque soit les faits présentés, ceux qui entendent son cri sont frappés de peur au plus profond de leur être.

**Apprenti :** Gagne un Rang de Peur égal au Rang dans cette compétence pour le restant de la scène.

**Adepté :** Comme pour Apprenti, si ce n'est que la dépense d'un Dé d'Héroïsme n'est plus nécessaire. Un Mage Glamour qui possède la compétence "Banshee" peut déclencher automatiquement et à volonté son Rang de Peur.

En contre-partie, le Mage Glamour souffre en permanence d'un ND augmenté de 10 points à tous ses jets sociaux visant à autre chose qu'inspirer la crainte.

**Maître :** Ce pouvoir nécessite la dépense de (Rang de Détermination de l'adversaire) dés d'Héroïsme. Empêche un adversaire, Héros ou Vilain, d'utiliser ses dés d'Héroïsme.

**Gancanagh (Panache) :** Le Gancanagh ou Beau Parleur (également connu sous le nom de Gaconnier) est un Rake et un scélérat de la pire espèce. Parcourant la nuit à la recherche de jeunes femmes solitaires, il prend l'apparence de l'amant de leurs rêves, les séduit, avant de les abandonner à l'opprobre. Rares sont ses victimes qui survivent longtemps après avoir eu le cœur brisé de la sorte.

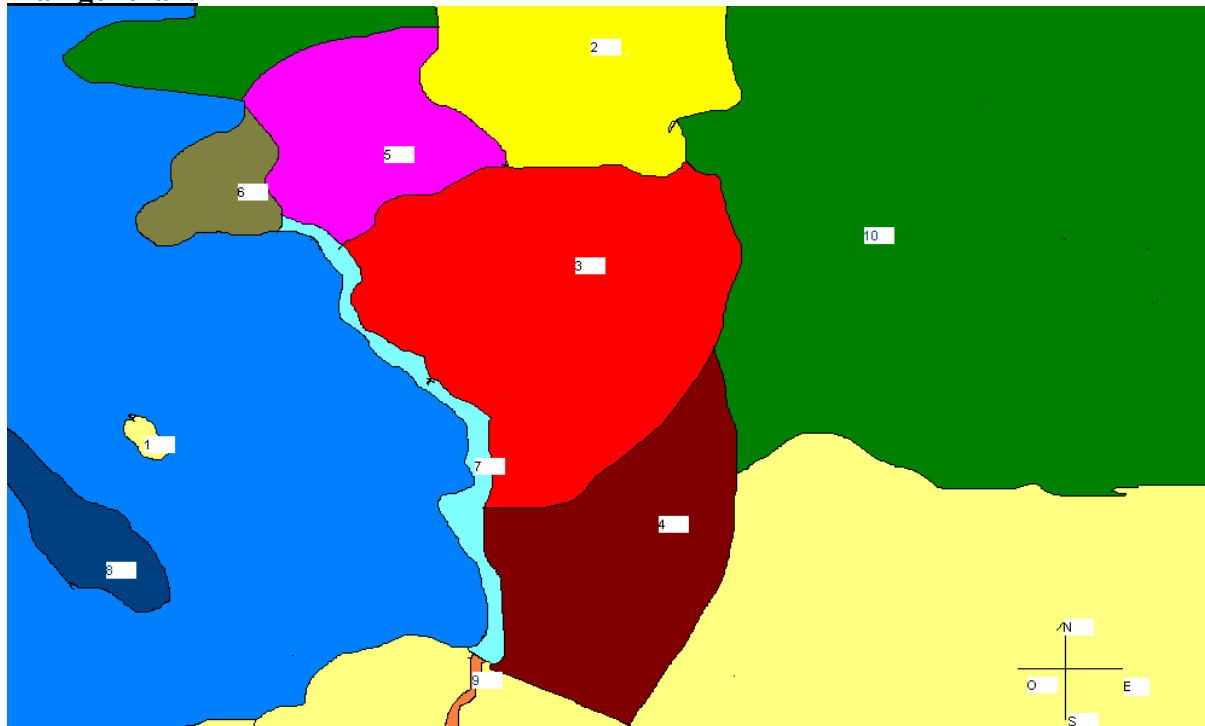
**Apprenti :** Permet d'ajouter 3 fois le Rang de cette compétence à tous les jets de Compétences du métier "Courtisan". Ce bonus est valable pour les Compétences d'autres métiers que l'on retrouve dans le métier "Courtisan".

**Adepté :** Permet d'ajouter autant de dés gardés aux jets de Réparties faisant appel à la Séduction que de Rang dans cette compétence.

**Maître :** Quand un Héros affronte un Maître Glamour possédant les dons du Gancanagh, il doit dépenser deux dés d'héroïsme pour empêcher l'activation de son Travers. L'utilisation de ce pouvoir ne demande pas de dé d'Héroïsme. L'activation du Travers par le mage Glamour en demande en revanche toujours un.

## **5) Appendice 2 : Plans de la ville :**

### **Plan général :**



- 1) L'île aux héros.
- 2) La Colline des nobles.

- 3) La Halle des marchands.
- 4) Les Champs anciens.
- 5) Les Embrumes.
- 6) La Colline du phare.
- 7) Les Docks.
- 8) La Fosse de Cardican.
- 9) La Route de Bedegrane.
- 10) La grande Forêt.

## **6) Amorces de scénario :**

Chacun des PNJs a une histoire des secrets et des ennemis. Les amorces de scénario sont dans leurs description. Les joueurs pourraient être amener à travailler ou à s'opposer à chacun. Je vous laisse le soin de mettre au point vos propres aventures.

J'en rajouterai sur :

<http://farandarts.free.fr/jdrmania/>

Et venez donc raconter vos parties sur :

<http://parlonsjdr.drakbb.com/>

Bien sur, ce jeu n'existera pas sans la bienveillance de ses créateurs et distributeurs.

Les secrets de la septième mer est un jeu créé par [AEG](#) et traduit en Français par [Asmodée](#).