

Les données et traductions publiées ici sont issues du
supplément *Islands of Gold : Midnight Archipelago* publié par *AEG*.

Swashbuckling Adventures, 7th Sea & Les Secrets de la Septième Mer
sont des marques déposées par *AEG* et *Asmodée/Siroz*.

Le refuge des infidèles : L'île de Carlos

“Réjouissez-vous mes amis, car Théus vous aime et veille sur vous. Malgré les péchés, malgré les faiblesses, Il vous aime.”

Histoire

Il y a trois cents ans, un prêtre du nom de Padre Carlos de Rioja prêcha un sermon à sa petite congrégation, dans lequel il parlait de l'amour et où il déclarait que Théus avait une capacité infinie à aimer, quelles que soient les faiblesses de l'individu. Un noble local écoutait secrètement le discours ce jour-là et, impressionné par la foi et l'éloquence du prêtre, il parla de son sermon à la cour dans la semaine qui suivit. Entendant ces commentaires, un membre de l'Inquisition se rendit immédiatement à la petite paroisse et y arrêta le prêtre. On accusa Padre Carlos d'hérésie pour avoir développé l'idée que Théus pardonnait et aimait tous les pécheurs, y compris les sorciers. Le procès dura près d'un mois, au cours duquel les véritables croyances du prêtre furent enterrées sous des douzaines de faux rapports. L'Inquisition prétendit qu'il avait embrassé la Sorcellerie et la considérait comme une pratique normale pour les nobles, même si cela contredisait à la fois la théologie vaticane – et les propres opinions du Padre Carlos. Finalement, elle le reconnut coupable et le brûla pour hérésie.

Durant les siècles qui suivirent, un petit groupe d'individus vit le jour, suivant les enseignements du défunt prêtre. Ces sorciers souhaitaient en effet faire partie de la communauté de l'Église malgré leurs pouvoirs impies. Ils croyaient que l'amour pour son prochain et pour Théus était la plus grande des vertus et que la sorcellerie pouvait coexister avec une vie pieuse et saine. Et, bien que l'Inquisition les pourchassât comme des hérétiques, leur foi persévéra jusqu'en 1425, où un prêtre eisenör du nom de Heinrich Volstad réunit la plupart d'entre eux en Castille occidentale. Ensemble, ils décidèrent de coucher leurs souhaits par écrit pour obtenir l'aval de l'Église. Avec plus d'une centaine de membres en provenance de l'Eisen, la Montaigne, la Castille, la Vodacce et même le Vestenmannavnjar, ils pensaient pouvoir convaincre les autres de leur bon droit et convertir de nouveaux arrivants. Cependant, quand la réunion commença, Volstad les mit soudain en garde à propos d'une vision qu'il avait eue la nuit précédente. Il prétendait que l'Inquisition les avait

retrouvés et que leur seul espoir résidait dans une fuite vers le grand Ouest, où ils pourraient trouver une terre et y vivre en paix. Fort heureusement, le galion qui avait emmené Volstad depuis l'Eisen était encore à quai, rempli de provisions. Et, alors que les torches de l'Inquisition s'approchaient dans la nuit, ils partirent.

Le voyage fut long et difficile. La maladie frappa le vaisseau, tuant une grande partie de l'équipage et laissant les sorciers (pour la plupart des nobles sans aucune connaissance de la mer) voguer par eux-mêmes. Leur voyage se termina de manière abrupte lorsqu'ils s'échouèrent de nuit sur une île étrange et inconnue. Volstad déclara qu'ils avaient atteint là leur nouveau foyer. Les quelques membres d'équipage restants et les nobles utilisèrent alors les débris du vaisseau pour bâtir des abris et travailler la terre. Tout espoir de retourner sur Théah était vain mais la perspective d'établir une nouvelle colonie les maintint en vie. Nommant l'île “Carlos” d'après le prêtre qui avait initié leur mouvement – et se baptisant eux-mêmes “Carls” – les colons survécurent et prospérèrent sur cette simple île qui était désormais leur foyer.

Située au sud-est des îles Thalusiennes, Carlos a une forme grossièrement ovale et orientée est-ouest; seule la chance a empêché quiconque de remarquer que l'île était habitée. Un petit volcan et de nombreuses collines occupent le coin nord-ouest de l'île mais elles ne contiennent aucune veine de fer ou autre richesse. L'île possède également de nombreux arbres mais il n'y a aucun signe de vie sauvage ou même d'un quelconque animal. Avec pour seul métal celui qu'ils avaient pu récupérer du naufrage et aucun animal de ferme pour les aider, le travail avança lentement. Heureusement, le galion transportait des graines (à destination de l'Eisen) et les Carls purent planter de larges parcelles de terre avec du blé, de l'orge, de l'avoine, des tomates et d'autres légumes. Et, tandis qu'ils attendaient les premiers plants, les arbres fruitiers et l'abondante vie maritime leur fournirent de la nourriture.

Malheureusement, les coffres remplis de livres, d'encre et de parchemins furent perdus durant le naufrage. Sans ces éléments, ils étaient incapables de garder des traces précises de l'histoire de la colonie, une fois la première année passée. Peu à peu, les

colons devinrent de plus en plus dépendants de l'histoire orale, des récits allégoriques leur étant racontés pour qu'ils se rappellent les faits. Dans cette nouvelle terre et sans moyen correct de conserver l'information, les Carls retournèrent à une vie plus simple. Ils renoncèrent à leurs titres de noblesses et à leurs noms, préférant simplement utiliser leurs prénoms. Cela aida d'ailleurs à réduire les tensions entre les sorciers nobles et les marins qui possédaient les compétences de survie nécessaires. Ils abandonnèrent également leurs différentes langues et convinrent de parler théan en toute occasion. Ils bâtirent ainsi une culture commune où ils s'attachèrent à aimer leur prochain et à se comprendre les uns les autres. Les décisions courantes étaient prises par trois anciens, élus par les habitants. Quant aux questions délicates, elles étaient souvent discutées avec l'ensemble de la communauté.

Les années qui suivirent virent également l'interruption de la pratique du mariage. À la place, les couples pouvaient se former et se défaire à leur gré. Le village entier élevait les enfants. Et, à la puberté, chaque enfant devait choisir un talent pour lequel il était déjà doué, et continuer à le développer. Ainsi, l'apprentissage des adolescents devenait peu à peu leur style de vie et, au final, déterminait leur fonction dans la communauté. Ils pouvaient apprendre, expérimenter, se développer puis enseigner aux autres ce qu'ils avaient découvert. Ainsi, le fermage, la pêche, le montagnais, la création de cordes, la garde des enfants, la lecture, le tissage, la musique ou encore la poterie étaient-ils développés parmi de nombreux autres talents.

Le mélange des différentes lignées de sang sorcier devint un autre élément de la vie sur Carlos. À Théah, différents héritages coulaient dans les veines de la noblesse, permettant l'accès à la sorcellerie. Par exemple, les sorciers castillians possédaient la magie du feu tandis que les nobles montagnais pouvaient se téléporter à travers des passages sanglants. Les premières générations de Carls se marièrent avec des gens du même héritage, préservant les lignées. Cependant, leur nouvelle philosophie les mena bientôt à des liaisons entre couples différents, ce qui conduisit à un formidable mélange pour les générations qui suivirent. Certains craignaient que la sorcellerie ne s'assèche avec ces mélanges mais quelque chose d'inattendu se passa entre la cinquième et la sixième génération : des sorciers dotés d'étranges pouvoirs et de combinaisons de pouvoirs résultèrent de ces mariages mélangés. Puis, pour les générations qui suivirent, des sorciers aux dons entièrement nouveaux apparurent. Nul ne sait comment ces pouvoirs pouvaient exister, si ce n'est qu'ils apparaissaient dans les lignées où s'étaient mélangés au moins trois héritages. Des descendants des rares survivants de la famille von Drachen, qui possédaient la sorcellerie *Zetstörung*, manifestèrent ainsi d'étranges capacités.

Bien entendu, les Carls utilisèrent leur magie à sa pleine mesure. Des messages traversaient l'île à la vitesse des sorciers *Porté* et les sorciers d'*El Fuego Adentro* utilisaient le feu pour nettoyer les plants de terre à la fin de l'année, prévenir les autres ou amuser les enfants en créant des animaux dansants. Les sorcières de la destinée avaient un aperçu des conflits avant même qu'ils n'éclatent et agissaient en conséquence pour maintenir la paix sur l'île tandis que la magie *Zerstörung* permettait de creuser des puits et des tunnels dans les collines avec une facilité déconcertante, malgré le manque d'objets métalliques. Elle permit également d'utiliser des briques de pierre dans leurs constructions plutôt que du bois tandis que la magie *Laerdom*, si elle n'était jamais aussi puissante que les autres formes de sorcellerie, permettait d'apposer des runes sur de nombreux objets de l'île, les renforçant ou développant l'une de leurs propriétés.

Les pouvoirs nouveaux furent également massivement utilisés. Un Carl, qui possédait la capacité de créer de l'or à partir de l'air, passa des années à créer de splendides ornements pour chacun de ses compagnons. Un autre pouvait modifier une plante simplement en la touchant et, ce faisant, s'assurait qu'elle était purgée de toute maladie ou défaillance. Un troisième pouvait faire pleuvoir le sang depuis un ciel sans nuages, ce qui le rendit très populaire auprès des pêcheurs : après une rapide averse, ils pouvaient récupérer les nombreux poissons qui étaient venus à la surface se nourrir.

Cependant, ces pouvoirs extraordinaires eurent un prix. À partir de la sixième génération, les sorciers commencèrent à découvrir des problèmes; le plus souvent, des soucis physiques ou esthétiques. Par exemple, quand les sorciers *Porté* de Carlos utilisaient leur pouvoir, ils transpiraient du sang pendant plusieurs minutes. Les feux d'*El Fuego Adentro* produisaient d'étranges couleurs et sentaient le soufre; ceux qui les créaient étaient obsédés par une flamme tremblotante, ignorant tout autour d'eux. Les sorciers *Zerstörung* perdaient la mémoire quand ils utilisaient leurs pouvoirs et un jeune sorcier pouvait tout aussi bien oublier sa vie personnelle ou ses connaissances. Avec le temps, des caractéristiques plus terribles apparurent : membres déformés, perte de cheveux, troubles de la personnalité comme la démence, la catatonie, les personnalités multiples et la dépression. Tel était le lot commun de ceux qui possédaient la sorcellerie et des pouvoirs mystiques.

Plus que n'importe quoi d'autre, ces revers de sorcellerie furent le plus grand défi de la vie des Carls. Comme les déformations se développaient avec chaque génération, de nombreuses personnes se demandèrent si la sorcellerie était un cadeau de Théus ou une malédiction de Légion. Une telle question frappait le cœur de leurs croyances et devint le centre d'un féroce débat pour les années qui suivirent. La controverse atteignit son sommet en la personne de

Maria, une héritière de sorcellerie *Sorte* et Vesten qui avait la capacité de soigner les autres en transférant leurs blessures sur elle. Elle déclara que Théus l'avait bénie avec Son présent et que son défaut était lié à sa propre faiblesse. La foi de Maria et sa sincérité, alliées aux multiples années qu'elle avait sacrifiées pour soigner des douzaines de villageois à la suite d'une violente tempête, convainquirent les Carls que la sorcellerie était d'origine divine, peu importe combien elle devenait imparfaite lorsqu'elle passait par un "canal" humain. La part divine était trop forte, pensèrent-ils, pour fonctionner correctement avec des canaux humains imparfaits, et cette différence de puissance était à l'origine des difformités et problèmes mentaux. Ainsi, selon cette conception, même la plus grotesque des difformités ou des aberrations était une marque du pouvoir de Théus. Et plus grande était l'affliction, plus grande était la bénédiction de Théus. Cette croyance perdure encore aujourd'hui. De nombreux anciens ont totalement perdu la raison mais cela ne gêne pas les Carls : un tel défaut rapproche indubitablement ces anciens de Théus. Bien entendu, la plupart des étrangers regarderaient ces individus comme des monstres. Et, vu certains de leurs pouvoirs, ils n'en sont peut-être pas si éloignés que cela...

Géographie

La géographie tropicale de l'île est semblable au reste de l'archipel de Minuit. Elle ne contient aucune vie humaine indigène ni de ruines syrneth ou d'anciens secrets. Elle reste dissimulée à la fois aux explorateurs théans et aux natifs de l'archipel, laissant les Carls évoluer dans leur isolation la plus complète.

Le volcan

De nombreuses collines couvertes d'arbres fruitiers malingres occupent le coin nord-ouest de l'île avec, en son centre, un simple volcan, Mt. Carlos, qui couve encore. Les Carls qui possèdent *El Fuego Adentro* utilisent le cratère pour s'entraîner car seules des roches nues et des cendres occupent le terrain. Ils peuvent donc utiliser leurs pouvoirs à leur maximum sans craindre de blesser quelqu'un. Les observateurs pourront voir parfois des oiseaux géants et d'autres animaux créés à partir des flammes, ou alors des boules de feu géantes ou des brouillards de flammes. À l'origine, le volcan était éteint mais l'usage intensif d'une magie basée sur le feu l'a réveillé. Un maître de cette magie pourrait donc tout à fait réactiver le volcan et provoquer une éruption. En dehors de cela, le village utilise de nombreuses cavernes des collines comme zone de stockage de la nourriture durant l'hiver, et de bois pour le feu.

Les champs

Les champs sont composés de diverses variétés de légumes et entretenus par le village. Ce dernier manque toutefois d'engrais et de fer pour construire les outils adéquats. Les visiteurs de Théah, castillans en particulier, trouveront les champs bien entretenus mais sans intérêt. Les plantes sont chétives et manquent de la saveur qu'elles ont ailleurs.

Les forêts

Les arbres tropicaux couvrent toujours la majorité de l'île mais cela ne réduit pas la quantité de nourriture produite – la plupart sont en effet des arbres fruitiers. Les visiteurs trouveront la flore bouleversée et déformée d'une manière tout sauf naturelle. Une maladie s'est en effet répandue sur l'île il y a de nombreuses années et, si un Carl a utilisé sa sorcellerie pour soigner les arbres, ces derniers ont néanmoins continué à croître de manière torturée et malingre. Toutefois, tout comme les champs, les villageois prennent soin des arbres fruitiers et laissent un espace suffisant entre chaque arbre pour qu'ils puissent croître correctement.

Cependant, certaines zones de la forêt diffèrent radicalement du paysage environnant. La température y est toujours plus fraîche de quelques degrés et les ombres y paraissent plus profondes. Les gens ont même l'impression d'être observés par des yeux hostiles depuis l'obscurité. D'étranges incidents ont lieu ici, loin du regard des hommes : des trous *Portés* qui s'ouvrent sans raison, des voix mystérieuses chuchotant à la limite de l'audible, et des objets ou des animaux mourant ou pourrissant simplement le temps d'un souffle.

Le village

Un groupe de huttes de pierres au sud de l'île constitue le lieu de vie de la plupart des habitants. Les huttes, en granit avec des toits en tuiles d'argile, assurent une excellente protection contre les éléments. Elles se tiennent à 15 m d'une plage de sable, clairement visible pour les navires en mer. Quiconque s'approche de l'île pour la première fois peut aisément repérer le village à la fumée qui s'échappe de son centre (l'île reste inconnue par pure chance). Cependant, le spectacle qu'offrent les Carls ferait stopper même le plus expérimenté des explorateurs.

La plupart des villageois sont en effet atteints, que ce soit au niveau de l'esprit ou du corps, du métissage de leurs sangs et de leur usage extensif de la sorcellerie. À l'approche des visiteurs, des dizaines de trous *Portés* s'ouvriraient, permettant aux villageois de revenir des

champs, tandis que plusieurs énormes créatures de feu se dresseront dans le village. Pour les Carls, il s'agit d'un geste de bienvenue mais cela causera davantage la peur chez les marins à bord des navires. Puis les villageois se précipiteront sur le rivage et crieront des messages de bienvenue en ancien théan à l'adresse des vaisseaux arrivant. Et, s'ils ne portent jamais d'armes, nombre d'entre eux utilisent des outils qui semblent hostiles, telles des faux ou des faucilles. Enfin, leurs difformités physiques marqueront également l'arrivant : un homme de 2,70 m aux membres épais de 3 cm, une femme avec un troisième bras, plusieurs bossus et de nombreuses personnes couvertes de sang et de cicatrices.

S'ils sont attaqués, les Carls se regroupent au village et utilisent leurs pouvoirs contre leurs ennemis. Ils combattront du mieux que leur permettent leurs maigres capacités tandis que des maîtres *Porté* utiliseront leurs talents pour faire se replier le groupe au sein du volcan. Quelques heures plus tard, la défense des Carls s'organisera de manière plus efficace. Ils éviteront de passer à l'offensive ou d'attaquer leurs ennemis aussi longtemps que possible, essayant de convaincre les envahisseurs de leurs bonnes intentions et de la possibilité d'une paix. Même quand des douzaines d'entre eux seront morts, ils continueront de chercher le bon côté des envahisseurs et d'œuvrer à une solution pacifique.

Le village en lui-même contient plusieurs douzaines de huttes, bien que la plupart d'entre elles ne servent quasiment jamais. Elles sont utilisées par qui en ressent le besoin et le village dans son ensemble s'assure du nettoyage et du soin des bâtiments. Quand un couple ou une personne souhaite être seule, elle choisit une cabane différente et le groupe respecte ses volontés.

De grands débats ou des réunions ont lieu à l'extérieur des cabanes, habituellement autour d'un large cercle de pierres à bûcher qui sert de centre au village. Deux bâtiments, légèrement plus grands et proches des huttes de pierre, regroupent la nourriture et les outils. Ils ne sont pas gardés et les personnes peuvent y prendre et y laisser les objets à leur convenance. La plupart des objets sont fabriqués de manière plutôt brute, les Carls perdant peu à peu la connaissance des talents les plus civilisés.

Les demeures isolées

En parallèle, il existe plusieurs cabanes à l'extérieur du village, elles aussi en pierre. Elles se trouvent plus loin du rivage, au milieu des arbres. Ces cabanes servent aux personnes qui ont un besoin plus grand de solitude ou d'isolement. Ces gens ne sont pas des exilés et sont toujours les bienvenus, mais ils évitent généralement les autres jusqu'à ce qu'ils aient résolu le dilemme qui les a éloignés d'une communauté aussi

soudée. Le seul habitant régulier de ces huttes se nomme Pierce, l'un des rares insulaires qui doute du merveilleux futur qui les attend.

Culture et théologie

La théologie des Carls trouve ses racines dans leurs plus grands obstacles. La société qu'ils ont fuie a clairement établi que la sorcellerie était un affront envers Théus. La connaissance était pure et bonne tandis que la sorcellerie était une force de corruption. Qui plus est, nombreux sont ceux qui croyaient que les sorciers étaient intrinsèquement mauvais. Les ancêtres des Carls avaient du sang sorcier mais ne croyaient pas qu'ils étaient maudits de ce simple fait. Ils ont ainsi développé un système de croyances où l'amour de Théus pour Sa création dépasse les accidents de la naissance, où tout péché peut être pardonné, même la sorcellerie. Quand leurs descendants se trouvèrent coupés de tous les textes et écrits qui codifiaient la croyance anti-sorcellerie, ils justifèrent leurs capacités jusqu'à ce que leurs descendants croient finalement qu'il s'agissait d'une bénédiction de leur créateur bien-aimé. La sorcellerie qui leur donnait leurs pouvoirs a également corrompu leurs esprits et leurs corps. Cependant, plutôt que de considérer cela comme un avertissement, les Carls ont vu ces changements comme de simples signes de leur imperfection en tant que "canal" de cadeaux divins.

Toutefois, tout étranger à l'île de Carlos verra le problème sous un autre angle. Les Carls possèdent des capacités surprenantes mais la preuve du désaveu de Théus est claire. Ceux qui utilisent la sorcellerie transpirent du sang, se blessent trop facilement, ou font intervenir l'apocalypse de Légion lui-même. Les croyances religieuses théanes vont donc inciter Vaticins et Protestataires à condamner cette société hérétique. Par ailleurs, de nombreuses sociétés secrètes ont voué leur existence à la destruction de ceux qui possèdent la sorcellerie. Ils ne reculeront devant rien pour s'assurer que les formes perverses de sorcellerie découvertes sur l'île ne la quittent jamais. Au mieux, même les explorateurs les plus ouverts considéreront ces mutations et ces changements comme résultant du sang dérangé des Carls.

La nature du Destin

Le futur de Carlos est incroyablement versatile. D'un côté, l'identité du peuple qui découvrira cette île aura une extraordinaire influence sur son futur. Ainsi, un groupe d'explorateurs ou de marchands vendelars pourrait les trouver agréables et les aider à entrer en contact avec Théah; les implications religieuses ne devraient pas constituer un problème pour eux. Cependant, si des Castillans, des Eisenörs ou l'Église du Vatican découvre cette île en premier, le résultat sera certainement une guerre ouverte entre une force très bien équipée et un groupe de sorciers désespérés. Ceux qui connaissent les dangers de la sorcellerie ne laisseront pas cette menace se développer impunément.

Secrets du MJ et idées d'aventures

- Quelqu'un doit découvrir les gens de l'île en premier et il s'agira probablement des PJ. Ils seront les premiers à rencontrer la sorcellerie corrompue et la théologie de l'île, et décideront si certains Carls doivent quitter l'île... et qui est au courant.
- Des héros plus portés sur l'épée sont amenés à combattre les événements improbables auxquels l'île doit faire face. Peut-être le groupe découvre-t-il une attaque potentielle de l'Inquisition sur une île de l'archipel et essaye naturellement de sauver les innocents qui s'y trouvent. Et ce n'est que lorsqu'ils arrivent qu'ils comprennent que l'Inquisition n'est pas toujours totalement dans le faux. Si les héros se trouvent incapables de supporter Carlos mais ne souhaitent pas partir, la méfiance de Pierce à l'égard des étrangers pourrait l'inciter à les chasser.
- Un observateur de l'île pourra aisément constater que chaque personne porte au moins quelques bijoux en or. Le style est assez grossier mais le métal très pur. Si on leur demande, les Carls expliquent qu'il s'agit d'un cadeau de Théus et offrent très facilement une partie de leur or. Si on les presse, ils refusent tout accès ultérieur à cet or. En fait, cet or a été créé par un Carl mort depuis très longtemps mais il est peu probable qu'un vilain au cœur de glace croie un tel conte. Pas quand il peut torturer les villageois pour découvrir la vérité. Il pourrait même prendre des Carls comme esclaves et les forcer à utiliser leurs pouvoirs impies sur ses ennemis... Comme les PJ.
- Heinrich Volstad est le prêtre qui, à l'origine, a rassemblé les Carls et les a emmenés sur cette île. Cependant, il travaillait en fait pour un groupe mystérieux qui souhaitait précisément créer les conditions existantes sur l'île. Et il ne travaillait pas

seul. À chaque génération, une ou deux personnes étaient informées de la véritable histoire de l'île et apprenaient les secrets de la manipulation, de la dissimulation et du contrôle. Ces *Volstads*, comme ils s'appellent, sont les vrais chefs de l'île. Au moins l'un des anciens appartient à ce groupe d'élite qui dirige par la manipulation et les chemins de traverse. Personne en dehors de leur groupe ne sait qu'ils existent, pas même Pierce. Certains d'entre eux sont mauvais et apprécient le pouvoir que leur procure cette position tandis que d'autres sont des hommes et des femmes comme les autres qui œuvrent pour le développement de leur société. Ils savent que le groupe qui a créé les Carls pourrait exister à l'extérieur de l'île et ils connaissent un mouvement de la main très spécifique que les membres utilisent pour se reconnaître. Mais ils ignorent les buts de ce groupe ou leurs plans pour les Carls.

Quelle que soit l'identité du groupe, leurs efforts sur l'île peuvent facilement inclure vos joueurs. Il peut s'agir des Kreuzritter ou de la Rilasciare qui a tenté de couler le navire de Volstad et n'a maintenant aucun scrupule pour finir le travail. Il peut s'agir de Thalusiens qui ont traversé la barrière et souhaitent maintenant créer une brèche permanente en confinant la sorcellerie à une petite zone. Ou il peut s'agir d'une organisation secrète – peut-être orchestrée par Alvaro Arciniega, qui souhaite observer les effets de la combinaison des lignées de sorcellerie. Tout personnage qui s'oppose à ces groupes peut un jour entrer en contact avec des informations sur cette île. À moins que leurs expériences avec les Carls ne les amènent à se dresser contre la sombre force qui leur a donné naissance.

- Les “zones d'ombres” de la forêt contiennent l'une des plus grandes menaces de l'île. Il existe en effet une Barrière invisible qui couvre le monde entier et le protège de terribles créatures. Cependant, la sorcellerie déchire peu à peu la Barrière et des générations d'usage intensif de la magie sur Carlos l'ont affaiblie de sorte qu'elle fonctionne à peine. Certaines créatures de derrière peuvent être passées à travers et infestent maintenant les mers de l'archipel de Minuit. D'autres attendent patiemment d'affaiblir la Barrière. Les étranges événements sont en fait des manifestations des faiblesses de la Barrière qui deviennent de plus en plus communes au fil du temps. Lorsque la Barrière sera suffisamment faible, les êtres d'au-delà l'attaqueront avec force pour tenter de la déchirer, libérant les leurs et les autres sur le monde. Si cela arrive, tout Théah sera en proie à l'invasion. Die Kreuzritter, la Rilasciare, les Filles de Sophie, les Chevaliers de la Rose et la Croix et l'Inquisition feraient tout pour empêcher un tel événement et envoyer les joueurs pour renverser l'invasion avant qu'il ne soit trop tard. Si plusieurs groupes envoient des émissaires sur l'île, le chaos et la violence pourraient en résulter. Les personnages de chaque groupe pourront-ils s'unir pour lutter contre leur véritable ennemi ?

Personnages

Pierce

Rejeton de lignées *Sorte* et *Porté*, Pierce est né il y a trente ans et a hérité des pouvoirs de ses deux parents. De son père, il a obtenu la capacité de voir les images situées à proximité des toiles d'araignée (environ 9 m). De sa mère, il a acquis la possibilité de se téléporter à volonté à travers l'île. Grâce à son exacte connaissance de l'île, il peut faire cela sans même avoir besoin d'ensanglanter les endroits. Alors qu'il exploitait ses capacités *Porté* dans sa jeunesse, il se retrouva dans une grotte et découvrit un journal caché dans une petite crevasse. Ce dernier était si bien dissimulé et préservé qu'un frisson lui parcourut l'échine. Pierce garda donc le journal secret et apprit à lire le Vodacci jusqu'à ce qu'il puisse comprendre ce qu'il avait découvert.

Il s'agissait du journal d'Heinrich Volstad et des premières années de l'île. Y était détaillé le voyage jusqu'à Carlos et le soin pris par Volstad dans l'établissement de cette colonie. En fait, Volstad n'était pas un prêtre; il appartenait à une organisation qui avait pris les mesures nécessaires pour faire de Carlos un martyr. Un siècle plus tôt, ils avaient informé l'Inquisition du sermon du père Carlos et s'étaient assurés que les fanatiques avaient faussé le message. Ils avaient alors gardé un œil discret sur les hérétiques, désigné Volstad comme chef et les avaient réunis avant de révéler leur position à l'Inquisition. Le but était de rassembler le plus de sorciers possibles et de les forcer ensuite à faire route vers l'archipel de Minuit.

La trahison de Volstad grandit lorsqu'il empoisonna l'équipage et fit échouer le navire sur l'île. Ses employeurs promirent de venir le sauver mais, à la fin de sa vie, Volstad réalisa qu'ils l'avaient abandonné à son propre sort. Dans les dernières pages, Volstad s'interroge sur les véritables buts de ce groupe secret. Voulaient-ils que les sorciers meurent ? Souhaitaient-ils observer les effets qu'aurait le mélange de lignées de sorciers ? Cherchaient-ils à se servir des Carls comme des pions ou bien désiraient-ils simplement les détruire ?

Après la lecture du journal, Pierce changea. Il devint froid et distant et, quand le temps fut venu de déclarer le talent auquel il allait se consacrer, il déclara simplement "la défense". Les autres ne comprenaient pas ce qu'il voulait dire mais le laissèrent suivre sa voie. Depuis ce jour, Pierce a passé tout son temps à apprendre comment se battre et se défendre, lui et tout son peuple. Si ce groupe mystérieux cherche à les détruire ou à les réduire en esclavage, il a bien l'intention de les arrêter. Il parle peu mais les autres

écoutent attentivement ses propos. Pierce sera le chef de toute défense que les Carls pourront établir et combattront les envahisseurs jusqu'à son dernier souffle.

Pierce – Héros

Gaillardise 3, Dextérité 3, Esprit 3, Détermination 3, Panache 3

Réputation : 1

Épées de Damoclès : –

Arcane : Obstiné

Avantages : Théan

Chasseur : Déplacement silencieux 4, Guet-apens 2, Pêche 2, Piéger 2, Pister 1, Survie 4

Érudit : Histoire 3, Mathématiques 2, Philosophie 2, Recherches 1, Théologie 2

Porté (Maître) : Marcher 5, Ensanglanter 5, Harmonisation 5, Attraper 5, Poche 5

Athlétisme : Amortir une chute 2, Escalade 3, Jeu de jambes 3, Sauter 2, Soulever 2, Roulé-boulé 2, Pas de côté 2, Course de vitesse 3, Nager 2, Lancer 2

Couteau : Attaque (couteau) 3, Parade (couteau) 3, Lancer (couteau) 3

Giselle

Il y a huit ans, les Carls durent faire face à un autre défi. On demanda à la plus puissante sorcière de la destinée de l'île, Gabrielle, de prédire le futur d'un nouveau-né. À la place, Gabrielle déclara qu'il s'agirait du dernier bébé né sur l'île. La communauté réagit avec exaltation, croyant qu'elle avait prédit leur retour tant attendu sur la terre de leurs ancêtres. Après la mort de Gabrielle, et sans aucun signe de sauvetage, quelques-uns ont commencé à croire qu'un désastre naturel les détruira tous. Aucun autre enfant n'a vu le jour depuis mais le temps file. Deux jeunes personnes, Frederick et Tessa, se sont avoué leur amour et Tessa est enceinte. L'enfant devrait arriver avant la fin de la saison et il n'y a toujours aucun signe de désastre ou de sauvetage. Quant aux autres mages *Sortes*, si elles ne peuvent voir la destinée plus d'un mois dans le futur, elles doutent de la pertinence des prédictions de Gabrielle.

La fille de Gabrielle, Giselle, est l'une des jeunes filles les plus importantes de Carlos. Grande et belle jeune femme, Giselle est connue pour ses dessins et son intelligence plus que pour sa sorcellerie. Tandis que son héritage prend sa source dans les magies *vestenmannavnjar*, *Zerstörung* et *Sorte*, elle ne possède aucun talent connu de sorcellerie. Elle sera parmi les émissaires du village si des étrangers arrivent. Les villageois espèrent en effet que sa voix calme et son sourire charmeur empêcheront les incompréhensions et les prises à parti.

Cependant, Giselle possède un pouvoir que les autres ignorent. Chaque dessin qu'elle établit devient une réalité. Une fois, elle a essayé de se convaincre du contraire en peignant une scène ridicule où un vieux villageois nommé Bernard embrassait un poisson. Par une série d'événements improbables, Bernard perdit un pari amical avec Jeziah et, en paiement, dut embrasser un poisson. Giselle n'a jamais fait part de ce pouvoir à quiconque, notamment parce qu'elle dessina une scène l'année dernière où elle se trouvait sur un bateau avec un groupe d'étrangers, en train de quitter un village en ruine.

Giselle aime son peuple mais elle cherche d'abord à se sauver, elle. Elle fera n'importe quoi pour assurer sa survie mais, si jamais sa vision vient à s'avérer, cela détruira une partie d'elle-même. Ce jour, elle réclamera vengeance de ceux qui ont blessé son peuple et sa volonté de vouloir s'en sortir à tout prix la rendra folle.

Giselle – Vilain

Gaillardise 2, Dextérité 2, Esprit 3, Détermination 4, Panache 2

Réputation : 5

Épée de Damoclès : –

Arcane : Indécise

Avantages : Théan, Montagnois, Vodacci, Apparence (au-dessus de la moyenne)

Artiste : Dessin 4, Peinture 4

Courtisan : Cancanier 3, Danse 1, Diplomatie 1, Éloquence 1, Étiquette 3, Mode 2, Séduction 2, Sincérité 2

Domestique : Agriculture 3, Cancanier 3, Discrétion 2, Étiquette 3, Mode 2, Tâches domestiques 3

