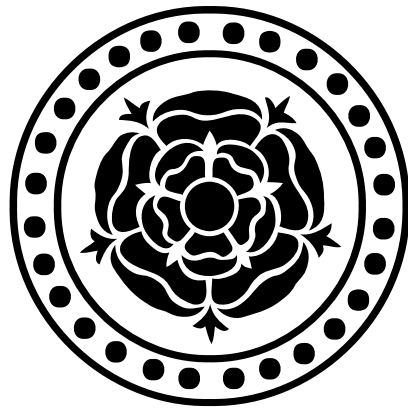
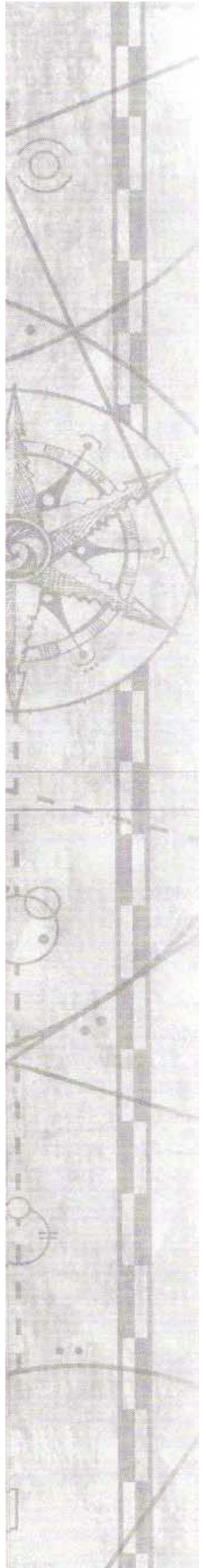




Chapitre IX



L'Âme Dorée



Ce que l'homme veut...

Charousse, 16 Octavus 1307 (15 heures)



Marc est inquiet, depuis trois jours, des nouvelles inquiétantes lui parviennent du reste de Théah. Lui, le novice, n'aurait même pas du être informé de telles choses, mais l'inquiétude est manifeste au sein de l'ordre.

Même le vieux Jérôme, le chevalier sergent de la maison, a perdu de son flegme. Il ne plaisante plus et se montre presque négligent dans l'entraînement des novices. Marc se pose des questions : que se passe t'il ? Qu'arrive t'il à ses frères ? Pourquoi sont-ils si nerveux ? Sont-ce les nouvelles apportées par cet étrange messager venu de Crieux ?

En tout cas, la maison est en effervescence, et ses supérieurs font bien des mystères. En compagnie de Thomas, il a tenté d'en apprendre plus mais c'est impossible. Les deux novices n'ont pu qu'entendre les rumeurs colportées par les marmitons et les domestiques. Il y aurait un conflit entre le roi Philippe IV et le Grand Maître. Le Roi de Montaigne, sous l'impulsion de à nez du Vaticine se serait attaqué à la maison de Crieux. Mais, comme le leur a fait remarquer un chevalier errant, l'Ordre est fort et même un Roi ne pourra l'abattre et que pourrait leur reprocher à nez ? ne sont t'ils pas les chevaliers du prophète...

Marc se remet donc au travail. Lui et Thomas doivent traduire un texte Théan...

Crieux, 16 Octavus 1307 (17 heures)

Philippe IV de Montaigne pénètre dans les décombres de ce qui fut la plus puissante maison des chevaliers du prophète. Le souverain jubile. Enfin ! Les trésors de l'Ordre sont en sa possession. Il pousse du pied le corps sans vie d'un de ces hérétiques et se dirige d'un pas altier vers la pièce centrale.

Entouré de sa garde personnelle, il s'approche de Jacques de Muguet. Le grand maître de l'Ordre est enchaîné tel un criminel. Le Roi le toise : "Cher ami, c'est toujours un plaisir de vous rencontrer. Vous voyez ? Vous auriez du m'écouter."

Jacques est blessé mais parvient à répondre : "Majesté, une telle bassesse ne pouvait venir que de vous. Avisez donc vos maîtres de Castille, le chien a bien travaillé..." Puis il s'évanouit sous les coups des sbires de Philippe...

Charousse, 2 Tertius 1308.

Marc se fend et plonge son épée sous la garde du soldat. Ce dernier hoquette et s'effondre en crachant son sang. A ses côtés, Thomas assène un violent coup de masse dans le ventre de son adversaire qui vacille et tombe. Le jeune avalonien se tourne vers Marc en souriant : "c'était le dernier, rejoignons Jérôme."

Les deux jeunes gens plongent dans les égouts et commencent à courir le long des tunnels obscurs. Ils finissent par déboucher dans une grande salle. Les murs sont couverts de motifs étranges. Au milieu, un groupe d'hommes et de femmes. Tous portent le tabard de l'ordre des prophètes. Ils sont faibles, leurs visages sont émaciés et chacun d'eux est blessé plus ou moins sérieusement. Aucun n'a plus de 20 ans.

Jérôme se tient au milieu. Le vieux chevalier est en grande discussion avec un beau jeune homme au visage angélique. Marc le reconnaît de suite : Louis-Claude de Sillery, le chevalier légendaire, le meilleur combattant de l'ordre. A 25 ans, Louis-Claude est le dernier survivant du conseil des maîtres. Tous les autres ont été capturés par les hommes de Philippe le traître.

Jérôme semble en colère :

- Nous ne pouvons pas, il n'y a que des enfants ici, des jeunes sans expérience."
- Si vous ne le faites pas, c'est la fin de l'ordre. D'autres sont déjà partis."
- Oui, pour les Highlands, et vous pensez que c'est dans ces terres incultes que nous trouverons notre salut. Regardez-les Maître !!! Ils sont épuisés, la plupart savent à peine tenir une épée. C'est une chance que j'ai été là quand les soldats ont attaqué."

Marc observe le groupe, Ils sont moins d'une trentaine. Il en veut à Jérôme de les critiquer sur leurs talents martiaux mais doit se rendre à l'évidence. Lui et Thomas sont les plus âgés et encore, ils n'ont que deux ou trois ans de plus. Philippe a réussi, il ne reste rien de l'ordre.

- Ils sont là Jérôme !" S'emporte Louis-Claude. "Ils sont notre seul espoir, en eux survit Rosenkreuz."
- Je veux bien vous croire. Mais n'est-ce pas une utopie ?"

Les jeunes gens assistent à l'affrontement entre leur maître d'arme, presque leur père et celui qui est une légende. Jérôme est la voix de la raison mais le ton impérieux de Louis-Claude est de nature à emporter l'adhésion.

Une jeune fille se lève alors, "Rébecca", murmure Thomas. Marc a entendu parler de cette jeune eisenore. Combattante brillante, elle a toujours pêché par manque d'audace. Pourtant, elle parle avec assurance :

- Je vous crois Chevalier. Et je suis prête à vous suivre."

Louis-Claude sourit, se tourne vers Jérôme :

- Il y en a au moins une qui respecte ses vœux."
- Et elle n'est pas la seule !!!"

Thomas s'avance à son tour. Il est bientôt suivi par la plupart des jeunes gens. Jérôme se tourne vers Marc qui détourne le regard et s'avance à son tour. Bientôt, le vieux sergent est seul devant ses élèves. Il soupire et reprend :

- Et bien, puisque vous semblez décidés. Je vais vous suivre, vous aurez besoin d'un instructeur. Et je préfère ça à la mort dans cette fange."

Le chevalier sourit, donne rapidement quelques consignes, les jeunes gens ramassent leurs maigres possessions et le groupe s'enfonce bientôt dans les ténèbres.

Entour 16 Quartus 1308 (minuit)

Debout sur le quai, Marc observe la caravelle qui doit les mener dans les Marches. Le jeune homme se remémore leur évasion de Charousse, les combats, les poursuites et l'acharnement des hommes du roi. Bientôt, ils seront libres. A ses côtés, Thomas et Rébecca regardent le navire, main dans la main. Sur leurs visages se mêlent le soulagement et l'espoir. Louis-Claude est également là mais ne part pas avec eux, il a encore "quelques petites choses à faire en Montaigne"

Après un dernier regard vers sa terre natale, Marc emprunte la passerelle. En très peu de temps, les derniers vestiges de l'Ordre des chevaliers du Prophète sont tous à bord et le navire prend le large.

La Mer d'écume date indéterminée.

"Voilà plusieurs mois que nous naviguons sur cette maudite mer, je ne sais pas où nous allons mais il semble bien que la dernière tempête nous ait encore éloignés de notre but. J'ai perdu le décompte des jours, je ne sais plus en quelle année nous sommes.

Jérôme est mort hier soir. Les intempéries et la maladie ont eu raison de notre fier sergent. Je le regretterai. Il nous a sauvés, instruits et permis de grandir. Désormais, je suis le chef de cette bande de gamins. Thomas et Rébecca m'aident mais ils n'ont pas plus d'expérience que moi. Je me demande ce que nous allons devenir."

Marc ferme le manuscrit et se penche en arrière. Ses articulations craquent.

La Mer d'écume, date indéterminée.

"Je reprends ce journal aujourd'hui. Voilà bien deux ans que nous sommes sur cette damnée mer. Je ne sais pas où cette tempête nous a transportés mais visiblement, ce n'est plus Théah. Les marins parlent d'une mystérieuse septième mer. Nous arrivons à survivre mais c'est de plus en plus difficile. Hier encore, deux hommes sont morts. Nous ne sommes plus qu'une trentaine. Heureusement, nous sommes des chevaliers, notre entraînement nous permet de tenir.

Je commence à percevoir la puissance de nos vœux. Nous avons juré que nous trouverions la terre ferme et je crois que seule cette promesse nous maintient en vie.

Je me demande si ces pouvoirs ne nous sont pas donnés par Théus lui-même. Peut-être nous -t-il pardonné."

Marc pose sa plume. Son visage a mûri et une fine barbe blonde recouvre ses joues. Dans ses yeux brille une lueur surnaturelle : la détermination.

Continent inconnu, An 1

"Nous y sommes arrivés ! Après moult péripéties, nous avons enfin abordé une terre. Mais quelle terre ! Une terre foisonnante, recouverte de forêts luxuriantes. Nous y avons débarqué et avons installé un camp. La faune est étrange. Je découvre certaines espèces que je n'avais jamais vues auparavant en particulier des oiseaux magnifiques mais aussi des prédateurs redoutables comme ce gigantesque ours qui nous a attaqués hier.

Je vais appeler cette terre Amerind en souvenir de la fille de Thomas et Rébecca. Elle est morte sur le navire mais son nom restera gravé en nous. Nous avons décuplé nos pouvoirs, je sens désormais que quand je désire accomplir une action, rien ne peut m'arrêter. Désormais, je n'aurai plus besoin d'écrire car je sais que personne ne me lira."

Fermant le journal, Marc se dirige vers ses compagnons. Autour d'eux, une palissade et des cabanes. Sur le feu cuisent d'étranges oiseaux aux queues en corolle...

Amerind, An 1

Marc déclenche une série de manœuvres. Face à lui, une force de la nature à la peau rouge et au visage couvert de peintures étranges. Le jeune homme fait tourner son épée et taillade violemment son adversaire. Celui-ci s'écroule. Marc se sent libre, puissant. Il avait fait le vœu de sauver cette étrange jeune femme et a réussi à mettre seul six adversaires en déroute. Durant son enseignement, il avait entendu parler de ces chevaliers qui pouvaient accomplir des exploits retentissants par le simple pouvoir de leur volonté. Serait t'il devenu comme eux ?

Il s'approche de la jeune femme, lui sourit et lui tend la main. Celle-ci attrape le bras de Marc, sourit à son tour puis fait signe de la suivre. Après une longue marche dans la forêt, le jeune homme arrive enfin dans un village aux habitations étranges. Des tentes triangulaires entourent un énorme feu autour duquel s'amassent des hommes. Tous portent d'étranges vêtements en peau de bête et parlent un dialecte guttural. Leurs cheveux sont coiffés en crêtes et décorés à l'aide de plumes.

Marc est mené devant celui qui semble être leur chef. Il porte un magnifique collier d'os et de pierres précieuses et toise le jeune homme avec méfiance. La fille se lance alors dans une série de pantomimes et de phrases étranges et bientôt, le vieil homme change d'attitude, pose la main sur l'armure de Marc et l'invite à s'asseoir.

Un autre homme s'approche d'eux et tend une étrange pipe à Marc. La jeune femme sourit toujours, ses yeux brillent d'une lueur intense, ce que femme veut...



Amerind, An III

“Je reprends mon journal aujourd’hui. Après deux ans sur cette terre magnifique, il est temps de me remettre à écrire. Tout se passe pour le mieux. Surtout depuis que nous avons rencontré ce peuple étrange. Ils se font appeler Haudonosawnee et vénèrent les esprits de la nature. Étrangement, ils nous acceptent facilement. Il faut dire que j’ai sauvé la vie de la fille du chef.

Mes hommes se plaisent ici et tous ont trouvé une raison de vivre. Moi-même suis en ménage avec Chiny, celle que j’ai sauvée. C’est une existence heureuse que nous menons. Pourtant, j’ai la sensation d’avoir trahi mon serment. Je me sens inutile et me demande ce que deviennent les autres. A commencer par le Chevalier de Sillery. Hélas, je n’ai aucun moyen de les rejoindre, ni de les contacter.

Parfois, il me semble être observé mais je ne saurais dire par qui. J’ignore qui nous a emmenés ici mais je pense que c’était dans un but bien précis. Nos pouvoirs se sont affinés au contact des indigènes. Nous avons combattu à leurs côtés, chassé selon leurs coutumes et pris femme parmi leur peuple.

Mais je me demande souvent si nous allons rentrer un jour. D’autant que Chiny est enceinte.”

Marc se tourne vers sa femme. Chiny le regarde. Dans ses yeux brille l’amour. Le jeune homme sent ses pouvoirs devenir encore plus forts et pense : “si l’ordre savait...”

Amerind An XIII

Marc est heureux. Il se trouve dans la clairière où il a rencontré Chiny. Mais aujourd’hui, il n’est pas avec sa femme, il est avec sa fillette au visage adorable et à la moue capricieuse.

- Continue.” dit t’il.
- C’est trop dur Papa, j’y arrive pas.”
- C’est juste une question de volonté Jena. Pense, désire-le vraiment et tu réussiras.”
- Papa, j’essaye, mais c’est pas possible.”
- Ne dis pas ça ma fille. Tout homme possède ce pouvoir au plus profond de lui. Il n’y a pas de raison que tu n’y parviennes pas.”
- Je suis trop petite.”
- Non !” Dans sa colère, il a crié. “Sais-tu quel âge avaient certains d’entre nous quand ils se sont embarqués. Ils n’étaient guère plus âgés que toi. Et regarde Loïc, il le fait.”
- Mais Loïc est le fils de Thomas et Rébecca papa ! C’est plus facile pour lui.”
- Ne te cherche pas d’excuses ma fille. L’homme devient ce qu’il veut devenir.”

A dix ans, la fille de Marc et Chiny est à peine sortie de l’enfance. Couvée par sa mère et les femmes de la tribu, elle a pris l’habitude de se laisser aller. C’est pour cette raison que Marc l’a emmenée avec lui aujourd’hui. Il est temps pour elle de connaître son héritage. Thomas vante souvent les talents martiaux de la gamine mais s’inquiète de sa mentalité. Il en a

donc parlé à son père et celui-ci a décidé d’agir. L’ordre n’est peut être qu’un lointain souvenir, mais il ne sera pas dit que sa propre fille en renie les principes.

- Réessaye !!!”
- D’accord.”

La petite fille ferme les yeux. Elle en a assez. Elle veut que cela cesse, elle veut vaincre. Une énergie nouvelle apparaît en elle. Elle voit son père entouré d’un halo doré. Il est temps ! Elle s’empare de son bâton et fonce. Elle le voit parer, se glisse sous l’arme et porte un violent coup de taille. Marc pousse un grognement et tombe. Jena ouvre les yeux, elle ne se rappelle pas les avoir fermés :

- Papa ! Pardon, je t’ai fait mal.”
- Ce n’est rien ma fille.” Il rie. “Tu as réussi, tu m’as touché.”
- Alors, c’est ça ? Ca fait pas mal, c’est même facile.”
- Tout est facile une fois qu’on le veut vraiment Jena...”

Le père enlace sa fille et tous les deux tombent dans l’herbe de la clairière. Leurs rires font fuir les oiseaux dans les arbres...

Amerind An XIV

Chiny pleure. Toute la tribu est rassemblée devant son tipi. A l’intérieur repose le corps de Marc, son amour, son inspiration. Il est mort. Thomas et Rébecca sont à ses côtés et entourent une jeune femme aux cheveux d’or mais aux traits caractéristiques des membres de la tribu. Elle porte une torche et son visage est couvert de larmes. Dans ses yeux brille la colère et la détermination quand elle s’approche de la tente et y met le feu.

“Père, je te vengerai.” Au loin, on entend le bruit des tambours de guerre hurons. La tente s’embrase, emportant avec elle le corps du chevalier. Il est temps de partir en guerre. Loïc tente de poser la main sur l’épaule de Jena mais celle-ci se détourne. “Laisse-moi, il est temps.”

Amerind An XIV

Jena fait tournoyer sa lourde épée à deux mains. Le huron s’effondre, décapité. La jeune femme ne prend pas le temps de souffler. Elle repart à l’assaut. Face à elle, un colosse, derrière elle, l’ensemble de la tribu.

Thomas et Rébecca forment un ballet meurtrier. Leurs lames pourfendent les hurons tandis que le reste des guerriers s’enfonce dans les rangs des adversaires avec une facilité déconcertante. Cette bataille devait avoir lieu depuis des éons mais c’est aujourd’hui qu’elle arrive à son terme. Les deux tribus se sont toujours haïes, mais il a fallu la mort de Marc pour qu’enfin elles passent aux actes.

Loïc est là lui aussi, le jeune homme manie une lourde lance à la pointe de pierre. D’un coup, ses yeux se mettent à briller. Il se lance dans une série de passes d’arme. Les trois hurons qui lui faisaient face s’effondrent, tués en un seul coup. Le jeune homme s’arrête un instant, haletant. Décidément, quand on veut vraiment réaliser quelque chose. Le jeune homme rie malgré la

situation dramatique et c'est toujours goguenard qu'il se lance vers de nouveaux adversaires...

Face à Jena, un colosse : le chef des hurons. Ce n'est plus un homme, presque un ours. Son torse couvert de poils noirs et son visage rougi par le sang lui donnent un aspect sauvage. Laissant libre cour à ses pulsions, il accule Jena contre un arbre. La jeune femme sait que s'il tombe, les hurons seront défaits. Elle sait aussi qu'il utilise des pouvoirs étranges. On dit que les hurons ont passé un pacte avec une puissance maléfique et certains d'entre eux peuvent devenir des bêtes. C'est le cas de celui-ci.

Soudain, l'épée large vole, arrachée de ses mains par un revers de la lourde hache. Jena est désarmée. Son ennemi sourit cruellement et se prépare au coup de grâce. "Ce n'est pas possible, pas comme ça, pas maintenant." enrage-t-elle.

Elle sent alors son corps devenir plus fort et voit le coup venir, comme au ralenti. Elle sait où il va frapper, elle esquivé, prend son poignard, passe sous la garde du guerrier et l'égorge prestement. L'homme écarquille les yeux, porte la main à son cou, tentant d'endiguer le flot de sang. Finalement son regard se voile et il s'effondre.

Jena n'en revient pas. Un instant, elle a senti son énergie décuplée. Le fameux pouvoir dont parlait son père ! Et il l'a sauvé. Elle se jette dans la mêlée. Pas besoin d'épée, son corps est son arme. Elle aussi rie pendant qu'elle lutte. Après tout, ce n'est qu'une question de volonté...

Bientôt, le dernier huron s'enfuit, une flèche se fiche dans son dos, la victoire est totale...

Jena se tourne, les autres la regardent avec étonnement et admiration puis s'inclinent. Thomas et Rébecca sourient : "tu es bien la fille de Marc" reprend son maître d'arme...

Amerind, An XX

"Je reprends ici le journal de mon père. Moi Jena, fille de Marc Allais de Crieux et de Chiny cheveux de feu de la tribu des Haudonosawnees.

Comme j'en ai fait la promesse à mon père, j'ai remporté la victoire sur les hurons. Ils ne nous causeront plus de malheurs. Les anciens disent que je suis une élue des dieux car j'ai réussi à concilier le sang de mes deux parents. J'ai la peau blanche et les cheveux de mon père mais la constitution et le visage de ma mère. Je maîtrise les armes et la langue de nos deux peuples. Et en moi coule le pouvoir. Par ma simple volonté, je peux vaincre l'ours, rattraper le cheval ou dompter le loup. D'autres enfants ont ce pouvoir mais je suis la seule à l'avoir poussé aussi loin...

je sens que ma place n'est pas ici, le sorcier l'a dit, il l'a vu, je dois finir la mission de mon père...

Thomas et Rébecca me parlent souvent d'un étrange continent appelé Théah. Ils disent que là bas, on trouve d'autres hommes comme mon père. Ils m'ont aussi parlé d'un ordre mystérieux auquel ils appartenaient, comme mon père...

J'aimerais en savoir plus mais ils ne désirent pas m'en dire davantage. Je ne veux pas les forcer mais un jour, je saurais, je serais membre de cet ordre, même si pour cela, je dois traverser la terre entière..."

Jena ferme le manuscrit, c'est la dernière page. Elle clôt ainsi le récit de son père. Seule dans la clairière, elle écoute le chant mélodieux des oiseaux et du vent. Aujourd'hui, elle se sent triste mais libre. Il est temps pour elle d'accomplir sa promesse, le village n'a plus besoin d'elle, les enfants de Thomas et Rébecca sont prêts à reprendre son œuvre et elle se sent de plus en plus une étrangère. Sa mère est morte peu de temps après Marc et elle n'a plus aucune attache ici. Elle vérifie une dernière fois son bagage, ajuste son arc, glisse son poignard dans son fourreau, sangle sur son dos la lourde épée de son père et jette un dernier regard au journal qu'elle vient de déposer dans le creux d'un arbre. L'arbre devant lequel son père a défendu sa mère. Ses yeux sont brouillés de larmes : "Père, j'arrive..."

Au même moment, un homme sort des bois. Il porte des vêtements étranges et une lame analogue à celle de son père. Ses cheveux blonds ondoient dans le vent du soir et il arbore un large sourire.

"Chère enfant, je vous trouve enfin. Venez, il est temps, les invisibles ont besoin de vous..."

En vous s'incarnent la Rose et la Croix..."

Louis-Claude de Sillery pose la main sur l'épaule de Jena. Jena le laisse faire. Etrangement, elle se sent plus proche de cet homme que de n'importe quel autre membre de la tribu. D'un geste élégant, l'homme s'empare du journal. "Je sais où est sa vraie place ma chère..."

Tous les deux repartent vers le village où les attendent des hommes étranges vêtus de tabards bleus. Loïc est là lui aussi, il sourit quand il la voit : "nous allons faire un grand voyage Jena."

Sur la mer, un navire attend...

Kirkwall, An 1616.

Béatrice Desaix de Pau ferme le journal et le temps au Chevalier de Sillery. La jeune femme se tourne alors vers ses deux compagnons : "l'ordre n'est jamais mort, il s'est renforcé, il est temps qu'il reparaisse au grand jour..."

Sébastien Gourdon (Fils de Lugh)



Nota Bene.



Avant de rentrer dans la description des divers chamans PNJ en relation avec le thème de cet E-book, il convient de savoir que nous utilisons les aides de jeu de Géronimo (ma pomme ☺) *Métiers ; Entraînements ; Épées de Damoclès ; Combat de Masse ; Ecoles d'escrime et Système de répartition* téléchargeables sur le site du SDEN.

Modificatifs de PNJ existants

Bien entendu, toutes ces nouvelles règles entraînent des modifications chez pas mal de PNJ existants. En dessous du nom de chacun de ces PNJ, vous trouverez le supplément duquel il est issu.

Adara

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

Vœu (Apprenti) : Âme profonde 3 ; Âme acérée 3 ; Âme solide 3 ; Âme aimante 3 ; Âme ouverte 3.

Aindriu Mc Kenna

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

Vœu (Apprenti) : Âme profonde 2 ; Âme acérée 4 ; Âme solide 2 ; Âme aimante 2 ; Âme ouverte 2.

Amiral Enrique Onrduño

Castille

Grand Amour, avec Margarita Orduño (Apprenti) : Amour en danger 3, Ressenti 4, Partage 2.

Aristide Devereux

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

Vœu (Maître) : Âme profonde 5 ; Âme acérée 5 ; Âme solide 5 ; Âme aimante 5 ; Âme ouverte 5.

Benoît Jantot de Viltoille

Rilasciare : les Libres Penseurs

Pacte Secret, avec Nolan Chaucer et Gabriel Menendez de Altamira (Adeptes) : Frère en danger 4, Ressenti 4, Pacte des sénateurs 4, Partage 4.

Capitaine Allende

Castille

Frère de sang, avec Jeremiah Berek (Apprenti) : Frère en danger 3, Partage 2.

Homme de Volonté (Adeptes) : Imperturbable 4, Muet 5, Sans peur 5, Sûr de soi 4.

Don Andres Bejarano de Aldaña

Castille Los Vagos

Estafador (Adeptes) : Cascade 5, Diversion 5, Sens aux aguets 5, Solitaire 5.

Don Baldovino Montoya de Cardenas

Los Vagos

Estafador (Apprenti) : Cascade 3, Diversion 1, Sens aux aguets 2, Solitaire 3.

Don Cristián Acedo de Lopez de Torres

Los Vagos

Estafador (Apprenti) : Cascade 3, Diversion 2, Sens aux aguets 3, Solitaire 4.

Don Hector Ontiveros

Los Vagos

Estafador (Adeptes) : Cascade 4, Diversion 5, Sens aux aguets 5, Solitaire 4.

Elijah Vasquez

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

Vœu (Adeptes) : Âme profonde 4 ; Âme acérée 4 ; Âme solide 4 ; Âme aimante 4 ; Âme ouverte 4.

Fauner Konrad von Pösen

Eisen

Femme de volonté (Adeptes) : Imperturbable 5, Muet 5, Sans peur 5, Sûr de soi 5.

Gabriel Menendez de Altamira

Rilasciare : les Libres Penseurs

Pacte Secret, avec Nolan Chaucer et Benoît Jantot de Viltoille (Apprenti) : Frère en danger 4, Ressenti 4, Pacte des sénateurs 4, Partage 4.

Grand maître Kazi

Die Kreuzritter

Opah (Apprenti) : Façonnage 5, Lan 5, Nal 5.

Jeremiah Berek

Avalon

Frère de sang, avec le capitaine Allende (Apprenti) : Frère en danger 1, Ressenti 1, Partage 1.

Juliette

Vodacce

Nacosto Sorella, avec Valentina di Villanova (Apprentie) : Au nom de notre Nacosto Sorella 5, A plusieurs, nous sommes plus fortes 5, De cercles en cercles 5.

Jyrgal Timurbek

Ussura

Oyagun (adepte) : Autosuggestion 4, Dessin supérieur 4, Humanité 4, Survivance 4.

Lilia

Los Vagos

Grand Amour, avec Lucas Gallegos de Aldaña (Apprenti) : Amour en danger 3, Ressenti 3, Partage 3.

Lucas Gallegos de Aldaña

Die Kreuzritter

Grand Amour, avec Lilia (Apprenti) : Amour en danger 3, Ressenti 3, Partage 3.

Luis Rafael Dominguez de San Angel

Castille

Estafador (Adepte) : Cascade 5, Diversion 4, Sens aux aguets 5, Solitaire 5.

Magnus Brynjulffrsson af Larsfolk

Vendel-Vesten

Bearsark (Adepte) : Effroi 4, Solidité 5, Vitesse 5, Violence 5.

Maître Val Mokka

Vendel-Vesten

Grand Amour, avec Maîtresse Sela Cole (Apprenti) : Amour en danger 2, Ressenti 1, Partage 1.

Maîtresse Sela Cole

Vendel-Vesten

Grand Amour, avec Maître Val Mokka (Apprenti) : Amour en danger 3, Ressenti 2.

Marcos San Felipe

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

Vœu (Apprenti) : Âme profonde 1 ; Âme acérée 1 ; Âme solide 1 ; Âme aimante 1 ; Âme ouverte 1.

Margarita Onrduño

Castille

Grand Amour, avec l'amiral Enrique Orduño (Apprenti) : Amour en danger 4, Ressenti 3, Partage 3.

Maria Soledad Rivera de Aldaña

Los Vagos

Estafador (Apprentie) : Cascade 3, Diversion 4, Sens aux aguets 3, Solitaire 2.

Michel Oalroux de Martise

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

Vœu (Maître) : Âme profonde 5 ; Âme acérée 5 ; Âme solide 5 ; Âme aimante 5 ; Âme ouverte 5.

Montègue de Montaigne

Montaigne

Grand Amour, avec Dominique de Montaigne (Apprenti) : Amour en danger 2, Ressenti 1, Partage 4.

Mente (Apprenti) : Arcanes 3, Emotions 3, Espoirs 2, Pensées 3, Souvenirs 2.

Mirage (Apprenti) : Altération du reflet 1, Onirovision 1, Prévision 1, Reflet d'Âme 1, Rétrovision 1.

Nolan Chaucer

Rilasciare : les Libres Penseurs

Pacte Secret avec Benoît Jantot de Viltoille et Gabriel Menendez de Altamira (Adeptes) : Frère en danger 4, Ressenti 4, Pacte des sénateurs 4, Partage 4.

Nona Basulde

Ussura

Avantage Pizkaya en plus.

Piorgo Curara

Ussura

Avantage Pizkaya en plus.

Rachel Milligan

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

Vœu (Apprenti) : Âme profonde 2 ; Âme acérée 2 ; Âme solide 2 ; Âme aimante 2 ; Âme ouverte 2.

Reinaldo Nuñez de Torres

Los Vagos

Estafador (Apprenti) : Cascade 1, Diversion 2, Sens aux aguets 2, Solitaire 1.

Sprague

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

Vœu (Adeptes) : Âme profonde 4 ; Âme acérée 4 ; Âme solide 4 ; Âme aimante 4 ; Âme ouverte 4.

Valentina di Villanova

*Vodacce
Les Filles de Sophie*

Nacosto Sorella, avec Juliette (Apprentie) : Au nom de notre Nacosto Sorella 5, A plusieurs, nous sommes plus fortes 5, De cercles en cercles 5.

Anton Shervadze

Héros

Conseiller de Timurbek ;

Chef de guerre

Histoire



Les coutumes des Kosars sont foncièrement différentes de celles des autres peuples théans. Chez eux, le terme d'intrigue n'a qu'une durée limitée. Par "limitée", je veux dire que lorsqu'ils se sont enfin trouvés un chef, les rivaux se rangent tous sous sa bannière tant qu'il montre qu'il est le plus fort.

S'il mène la horde à sa perte, il en payera les conséquences mais s'il se montre efficace, les autres ne tenteront pas de le renverser. Au contraire, ils se montreront les plus acharnés et les plus fidèles des compagnons. C'est le cas d'Anton.

Il est né en 1632 dans une bande de Kosars des régions les plus septentrionales de l'Ussura. Coupés du monde, ceux-ci avaient adopté d'étranges mœurs et développer d'étonnants pouvoirs de divination. N'ayant pas d'autres choix que de se serrer les coudes, ils devinrent une redoutable horde de guerriers. Ils étaient aussi des pisteurs extraordinaires et des maîtres de la chasse et de la traque. Heureusement pour le reste du pays, ces hommes ne s'intéressaient pas aux conquêtes et préféraient se consacrer à l'élevage de leurs troupeaux et à la chasse. Il leur manquait un chef et Anton allait être celui-là.

Dès son plus jeune âge, il fit preuve de beaucoup de volonté pour prendre le dessus sur ses camarades de jeu. Il n'y avait rien à faire, il ne supportait pas de céder sa place à un autre. Son amour-propre et sa franchise auraient constitué des faiblesses rédhibitoires dans une société plus "civilisée" mais dans un clan Kosar, ils furent du pain béni. Anton gravit les échelons et devint le porte-étendard du clan, le chef légitime de la bande ; il avait 20 ans.

Ses parents ne cachèrent pas leur fierté mais s'inquiétèrent légèrement des conséquences d'une telle accession. Car Anton, contrairement à ses frères, possédait un esprit ouvert mais était aussi terriblement ambitieux. Il avait conscience du potentiel de puissance du peuple Kosar et comptait bien tout mettre en œuvre pour le développer. Il l'avait vu dans une de ses visions, il serait un chef de guerre unifiant les hordes de cavaliers des steppes pour leur donner leur indépendance vis à vis de l'Ussura.

C'est dans cet état d'esprit qu'il se rendit à son premier rassemblement des clans. Là, tous les chefs de village se retrouvaient chaque année pour échanger leurs points de vue sur l'avenir. Les précédents représentants de son village avaient toujours su rester discrets et ne s'étaient jamais mêler de ces affaires, se contentant d'assurer la sécurité des leurs.

Mais pas Anton ! Lui voulait devenir un personnage influent et incontournable de cette assemblée. Dès sa première apparition, en 1656, il se lança dans un discours vantant les mérites de son

peuple et la puissance qu'il pouvait représenter. Il fustigea l'immobilisme de ses collègues qui se laissaient endormir par les belles promesses du Gaius et de Matushka. Les Kosars n'avaient pas à se plier aux injonctions d'une vieille femme à peine humaine et ils devaient se venger des horreurs commises par les seigneurs de la Molhyna.

C'est à cette condition expresse qu'ils pourraient enfin acquérir leur indépendance. Anton moqua aussi les raids armés que menaient certains clans, ils ne servaient qu'à accroître la colère et la méfiance des usurpers et à faire mourir de vaillants guerriers. Anton, prônait l'offensive rapide et sanglante sur les rives du Lac Vigile. Il savait, comme tous ses collègues, que des horreurs se tapissaient au fond de ses eaux paisibles et voulait mettre fin à leur règne.

Mais, alors qu'il allait reprendre sa diatribe, un jeune homme à la barbe noire et au visage métissé prit à son tour la parole. *Jyrgal* Timurbek surenchérit sur les paroles d'Anton mais avec bien plus de fougue et de conviction que son rival. Le jeune chef de clan aux origines croissantines su faire preuve d'assez de conviction pour emporter l'opinion et être nommé chef de guerre du peuple Kosar.

Anton aurait pu être aigri par cette désillusion mais il n'en fut rien. Le jeune homme avait conscience de la force de Timurbek et ne se voyait pas ailleurs qu'à ses côtés. Il fut donc le premier à lui prêter allégeance, mettant ses redoutables frères au service d'une juste cause. Depuis, le clan d'Anton est le plus fidèle allié de celui de Jyrgal et le jeune chef fait partie du cercle très restreint de ceux que Jyrgal appelle "ami".

Pendant une dizaine d'années, ils préparèrent leur coup, multipliant les attaques sur les fermes isolées et réorganisant les kosars pour en faire une force apte à combattre l'armée usurane. Bien sûr, les méthodes des deux hommes diffèrent. Anton est posé et Jyrgal furieux, Anton fait de son mieux pour laisser la vie sauve aux civils tandis que Jyrgal se livre à des massacres. Et il faut reconnaître que c'est cette deuxième méthode qui est la plus prisée par les féroces Kosars.

Aujourd'hui, Anton est le conseiller de Jyrgal et de fait "Premier ministre" de la Kosara. Il était avec Jyrgal quand celui-ci a eu sa

vision. Et il sait qu'un jour, les Kosars seront libres. Ce jour-là, il sera au côté de son chef.

Interprétation

Anton est un jeune homme pragmatique et posé. Il a rapidement pris conscience que sa vision était erronée, il n'est pas le chef de la nation Kosar. Mais il peut faire beaucoup pour cette nation. Son passé de chasseur et de chef d'un village isolé lui a appris à rester calme dans quasiment toutes les circonstances et à réfléchir avant d'agir. En cela, il est la conscience de Timurbek, le seul capable d'apaiser le redoutable seigneur. Il pressent, quand il voit

les horreurs commises par son ami, que sans lui la Kosara ne serait qu'un ramassis de vilains et de tueurs.

Grâce à sa gestion rigoureuse, les Kosars peuvent devenir sédentaires et profiter à plein des bienfaits de la terre. Il est l'émissaire que l'on envoie négocier avec les nobles usurpers, la touche de moralité dans un monde de brutes. Un homme bon tout simplement.

Des joueurs le rencontrant seront frappés. Contrairement aux standards de son peuple, Anton est instruit, ouvert au dialogue et à la négociation et profondément convaincu du bien-fondé des revendications de son peuple.

Apparence

Anton est un homme au physique plutôt attrayant. Il a le charme sauvage des hommes vivant en communion avec la nature mais aussi cette férocité latente typique des Kosars. Il porte ses cheveux très longs et les laisse détachés.

Une moustache barre sa lèvre supérieure, lui donnant une maturité que dément son rire franc et direct. Ses yeux noirs brillent d'intelligence quand il argumente sur un sujet qui lui tient à cœur.

Il s'habille des vêtements classiques de son peuple et ne cède que très rarement à la coquetterie. Ce n'est ni dans ses habitudes ni dans celles des siens. Par contre, il a les poignets couverts de petites cicatrices, marques rituelles de sa pratique de l'Oyagun. C'est peut être le seul élément de son physique pouvant inquiéter un interlocuteur.

Secrets

Si Anton s'est rangé si facilement derrière Jyrgal, ce n'est pas que par bonté d'âme. Pour un homme aussi ambitieux que lui, cette défaite fut très difficile à avaler. La seule chose qui lui



permet de résister à l'envie et à la jalousie, c'est une image d'une très vieille femme l'enjoignant de protéger son peuple. Lui qui avait toujours vu Matushka comme un monstre dénué d'âme en fut bouleversé. Elle lui a montré qu'elle aimait son peuple autant que n'importe quels autres usuriers. Et depuis, Anton la sert et essaye de tempérer son ami.

Car il se pose de plus en plus de questions sur l'attitude de Jyrgal. Il n'est pas dans les habitudes des Kosars de remettre en cause l'autorité de leur chef mais il faut bien reconnaître que Timurbek s'est engagé sur une voie qui n'est pas la bonne. Si le massacre de soldats usuriers torturant son peuple parut une chose normale à Anton, ce que fait vivre Jyrgal aux milliers de réfugiés quittant les terres de la Kosara est purement horrible. Dernièrement, son ami lui a parlé de ses projets de construire un camp pour les opposants. L'utopie Kosar ne doit surtout pas devenir un cauchemar. Et les montagnais ne resteront pas éternellement, un jour, le Gaius décidera d'agir et si les Kosars font preuve de trop de cruauté, ils risquent d'en payer très lourdement les conséquences.

Anton a donc pris contact avec Ketheryna Fischler Dimitritova, l'Impératrice afin que celle-ci intervienne auprès de son époux. Depuis cette rencontre, il a remarqué que les animaux sont bien plus amicaux avec lui, que ses yeux ont verdi et surtout, qu'il parvient à communiquer avec les bêtes de la steppe.

Enfin, sa vision erronée lui a montré le trône de la Kosara. Sa prochaine vision, c'est lui et Ketheryna signant un traité de paix.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 4 Panache : 4 Réputation : +35

Arcane : Psychologue

Epées de Damoclès : Barbare (3 PP) : Anton est un Kosar, il est difficile pour lui de se faire passer pour autre chose qu'un barbare.

Vie sacrée (2 PP) : Anton respecte profondément la vie. C'est pourquoi il est horrifié quand il voit agir Jyrgal.

Langues : Accent Kosar ; Kosar, Teodoran (L/E), Ussuran (L/E).

Avantages : Accoutumance au froid ; Archer précis ; Baroudeur ; Dur à cuire ; Grand Buveur ; Grand maître (Survie) ; Relation : Ketheryna Dimitritova, Jyrgal Timurbek ; Résistant à la douleur ; Séduisant (Séduisant) ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Oyagun (Adeptes) : Autosuggestion 4 ; Dessein supérieur 5 ; Humanité 4 ; Survivance 5.

Pyeryem (Apprenti sang pur) : Humain 2 ; Parler 5 ; Glouton 1 ; Cheval 2.

Buslayevich (Maître) : Attaque de cavalerie 5 ; Tir d'adresse (Arc) 5 ; Tir d'instinct (Arc) 5 ; Tir en V 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Anton bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de tir à l'arc à cheval et ses jets pour contrôler une monture sans tenir les rênes. Il bénéficie de trois augmentations gratuites sur ses jets de *Voltige* et de *Dressage* et sur ses jets de poursuite à cheval. Gagne un rang en *Tir à l'arc monté*. Enfin, au début de chaque tour, il bénéficie de 3 dés d'héroïsme qu'il ne peut utiliser que quand il est à cheval ou qu'il a un arc dans les mains.

Métiers

Bonne aventure : Chiromancie 2 ; Eloquence 4 ; Comportementalisme 4 ; Marchandage 4 ; Sincérité 4 ; Occultisme 4 ; Osselet 5.

Bûcheron : Connaissance des herbes 4 ; Escalade 3 (ND 30, 6g3) ; Signes de pistes 4 ; Déplacement silencieux 4 ; Sauter 4 (ND 32, 7g3) ; Survie 6.

Chasseur : Observation 5 ; Piéger 5 ; Tanner 5 ; Dressage 5 ; Guet-apens 4 ; Pister 5.

Eclaireur : Sens de l'orientation 4 ; Cartographie 3 ; Endurance 5 (ND 35, 8g3) ; Perception du temps 4 ; Qui-vive 4.

Homme médecine : Diagnostic 4 ; Flore 4 ; Premiers secours 4 ; Composées 4 ; Narrer 3 ; Théologie 4.

Veneur : Etiquette 1 ; Soins des animaux 4.

Entraînements

Arc : Attaque 5 ; Tir à l'arc monté 6 ; Facteur d'arc 5 ; Tir réflexe 5.

Athlétisme : Jeu de jambes 4 (ND27, 7g3) ; Vitesse 4 (ND 32) ; Lancer 3 ; Acrobatie 4 (ND 32) ; Nager 4 (ND 32).

Cavalier : Equitation 5 (ND 35, 8g3) ; Voltige 5 ; Sauter en selle 5 ; Soins des chevaux 5.

Couteau : Attaque 5 ; Parade 4 (ND 32, 7g3)

Lance légère : Attaque 4 ; Lancer 4 ; Parade 4 (ND 32, 7g3) ; Réception de charge 3.

Pugilat : Attaque 3 ; Direct 3 ; Uppercut 3 ; Claque sur l'oreille 2.

Précisions importantes

Pyeryem

Anton possède des dons de Pyeryem mais il est totalement incapable de les utiliser. A part la compétence *Parler* qui est instinctive chez lui. La récompense de Matushka.

Relations

Je ne l'ai pas mis dans les avantages mais il faut considérer que Anton possède l'avantage *Protecteur* : *Matushka* pour symboliser le lien qui l'unit à la Mère hiver.

Vision

La dernière vision d'Anton le montre en train de signer un accord de paix. En terme de jeu, il jouit donc des bonus de l'Oyagun.

Arakasi

Notes : Ce personnage est directement inspiré de l'œuvre de Raymond E. Feist et Janny Wurts : *La trilogie de l'Empire*. Une excellente épopée de Fantasy se déroulant dans un univers asiatique et que je conseille à tous.

Héros

Maître espion de la famille Yang ;

Chaman chefs Shu

Histoire



ans le jeu complexe et meurtrier auquel se livrent les familles nobles du Cathay, une bonne connaissance des ses adversaires est primordiale. Les cathayans accordent encore plus d'importance que les vodacci à l'espionnage. Peut-être parce que leur honneur est différent et qu'ils ne désirent agir que lorsqu'ils sont sûrs de la faiblesse d'un adversaire. Un bon réseau est donc primordial et peut faire la différence. Mais pour ça, il faut que le chef de réseau soit un homme intelligent et audacieux sur qui on peut toujours compter. Si la Dame Yang Chen a pu rétablir si vite la position de sa famille, c'est parce qu'elle pouvait compter sur un tel agent : le Maître Espion Arakasi.

Arakasi, nul ne connaît son véritable nom, est né voilà une quarantaine d'années dans les steppes du Xian Beï. Comme il reste toujours très évasif sur le sujet, on ne sait rien sur sa petite enfance et son adolescence. Seulement que ses parents étaient des éleveurs de chevaux originaires d'une petite communauté du nord de la province. Mais si vous allez en Xian Beï et que vous demandez des nouvelles d'Arakasi, personne ne saura vous répondre. On se souvient de son village pour la qualité de leurs chevaux mais surtout pour leur philosophie de vie très particulière, à la limite de l'ascétisme. Par contre, tout le monde pourra vous raconter l'arrivée d'Arakasi dans la ville de Sukhbataar. Il avait douze ans et se fit très vite remarquer.

Au début, il était victime des quolibets en raison de sa tenue modeste mais aussi de son calme que tout le monde assimilait à de la lâcheté. Si les "ermites du Nord" étaient tous comme lui, on comprenait sans mal pourquoi ils vivaient en reclus. Mais Arakasi se définit vite de cette réputation. Un jour, alors qu'il était une nouvelle fois victime d'injures, il répondit de manière très grossière. Voulant lui faire rentrer ses mots dans la gorge, les quatre ivrognes se jetèrent sur lui. Il fit alors la preuve de ses dons. Après quelques manœuvres vives comme l'éclair, les agresseurs gisaient au sol, assommés. Et on n'avait pas eu l'impression que le garçon ait bougé. Simplement, il avait su frapper au bon endroit au bon moment. De ce jour, plus personne ne l'importuna à Sukhbataar et il pu tranquillement se livrer à son passe-temps favori, la collecte d'informations.

Car Arakasi n'avait pas quitté son village sur un coup de tête. Il n'en pouvait plus de son quotidien d'ascète imposé par sa

communauté, il voulait découvrir le monde. Naturellement doué pour l'observation et la débrouille, il ne tarda pas à se tisser un réseau d'informateurs fiables qui lui permit de tout savoir sur les intrigues du Xian Beï. Il ne faisait rien de ces informations mais les gardaient précieusement en attendant de rencontrer la bonne personne à qui les confier.

Une fois son réseau installé, il quitta le Xian Beï et partit d'abord au Tiakhar puis dans la province d'Han hua et enfin au Khimal. Cette quête dura 6 ans et quand il ressortit du Khimal, il était certainement la personne la mieux informée du Cathay mais son réseau ne servait personne d'autre que lui. Pourtant, il s'agissait d'un travail d'orfèvre, un parfait exercice de cloisonnement à plusieurs étages ; fait de chantages et de relations.

C'est alors qu'il rencontra la vieille Nacoya.

Courtisane habile, elle était chef du service d'espionnage de la famille Yang. Lors d'une banale vérification, elle découvrit que son propre réseau était gangrené. Remontant la piste, elle ne parvint pas à découvrir son adversaire. Intriguée, elle vérifia chez ses rivaux et dû admettre l'impossible. Faisant preuve d'une habileté sans précédent, quelqu'un était parvenu à infiltrer l'intégralité des services d'espionnage du Cathay. Elle s'entêta mais ne parvint jamais à trouver le commanditaire.

Au contraire, c'est lui qui vint à elle. Un soir, Arakasi se présenta devant la vieille femme ébahie de se retrouver face à un gamin d'à peine vingt ans. Il alla droit au but. Puisqu'elle avait été la plus proche de le trouver, il acceptait de travailler pour elle mais à une seule condition, qu'elle lui trouve un moyen de franchir le mur de Feu. Nacoya refusa dans un premier temps et le jeune homme s'apprêta à repartir.

Une funeste nouvelle arriva alors des terres impériales. Les Yang venaient d'être éradiqués et il ne restait qu'un seul survivant, une jeune fille de dix-sept ans prénommée Chen qui n'avait aucune expérience du pouvoir. Nacoya réalisa toute l'importance que revêtait Arakasi et accepta son offre. La famille ne pouvait se permettre de passer à côté d'un tel talent.

Quand il arriva sur les terres Yang, Arakasi tomba littéralement sous le charme de la Dame Yang. Oubliant sa morgue et ses projets, il se mit à son service sans aucune hésitation, il avait enfin découvert la personne pour qui il voulait se battre et mourir. Pendant vingt ans, les deux jeunes gens agirent de concert et redressèrent la maison des Yang. Il ne se passa jamais rien entre eux car l'espion ne voulait pas trahir sa maîtresse et pensait que son amour impossible pour elle était la plus sûre des garanties de fidélité.

Mais en 1663, Chen disparut en se rendant au Tiakhar. Fou de douleur, Arakasi la chercha désespérément mais, malgré l'excellence de son réseau, se heurta à l'opacité et la ruse de Sayari Razak. Il fouilla alors dans les papiers de sa Dame et mit la main sur des parchemins écrits dans une langue étrange.

Décodant les messages, il découvrit le secret de sa maîtresse, elle appartenait à une société dont les ramifications s'étendaient jusque de l'autre côté du mur. Visiblement, seules ces mystérieuses "Filles de Sophie" pouvaient l'aider dans sa quête.



Rassemblant ses affaires, il entreprit le difficile voyage vers le nord, emportant avec lui le talisman que lui avait confié Nacoya et dont il ne s'était jamais servi.

Il réussit à franchir le mur et se retrouva dans une contrée étrange prénommée Ussura où son teint de Xian Beï lui permit de passer inaperçu parmi les Kosars. Depuis, résolu à trouver ces fameuses filles, il arpente Théah. Pour l'instant, il n'a aucune information mais une longue discussion avec le dénommé Kosheï l'a mis sur une piste.

Il sait que l'Oracle se trouve en Vodacce et il a donc pénétré dans ce pays étrange si proche par certains côtés de son Cathay natal. Là, il se joint de temps en temps à la troupe dirigée par *Enzo Fratellini*. Au sein du carnaval des monstres, il se fait moins remarquer et explore Théah à la recherche de celles qui pourront sauver Dame Chen.

Quand il n'accompagne pas le cirque, il monte un nouveau réseau d'espionnage dont les ramifications commencent à s'étendre de Kirk à Dionna. Si une information doit filtrer, il sera au courant. En tout cas, il fait tout pour, la réussite de sa mission passe par-là. Et cela fait déjà 5 ans que la Dame a disparu.

Interprétation

Arakasi est un anachronisme au sein de la société théane. Ses valeurs sont totalement opposées à celles de ceux qu'il côtoie. Calme, pondéré, réfléchi, c'est un homme irritant par certains côtés car on a toujours la sensation qu'il se moque. C'est pourtant loin d'être le cas car Arakasi attache beaucoup de prix au respect de l'autre. Certes, en temps que maître espion, il est capable du pire mais il fait toujours en sorte de trouver une meilleure voie. Après tout, ses informateurs ne lui servent à rien s'ils sont morts.

Sa quête est bien plus importante que son amour propre mais il est de temps en temps amené à se faire respecter. Dans ces moments, il s'efforce de maîtriser ses adversaires sans leur infliger trop de dégâts. Revoyez la série *Kung Fu* (avec David Carradine) et vous y serez.

Une rencontre avec lui pourrait commencer par un grand moment de tension avant de devenir bien plus agréable quand les joueurs se rendront compte de ses véritables buts.

Et Arakasi a besoin d'alliés. La vie à Théah est dure pour un étranger. Surtout quand celui-ci ne parle pas bien la langue. Il fera donc tous les efforts possibles pour s'attirer l'amitié de héros compétents. Mais il a trop besoin d'aide pour se permettre de faire le difficile. Même un groupe de joueurs inexpérimentés peut suffire. Du moment qu'ils possèdent des informations.

Apparence

Le premier mot qui vient à l'esprit pour décrire Arakasi est quelconque. Il n'a aucune signe particulier et fait en sorte de ne jamais se faire remarquer. Maître du déguisement, il n'a jamais la même apparence et paraît crédible sous n'importe quels atours.

Sa discipline et sa maîtrise des arts martiaux lui ont pourtant sculpté un corps d'acier capable d'endurer les pires sévices et de réaliser les plus beaux exploits. Mais il ne fait rien pour le montrer car ce serait prendre un risque énorme avec sa mission. Au contraire Arakasi se montre sous un jour modeste, portant des vêtements de qualité très moyenne et cachant toujours ses talents.

Secrets

Arakasi a de nombreux secrets mais le plus gros concerne son enfance. En effet, alors qu'il avait à peine cinq ans, il fit une rencontre qui allait bouleverser sa vie. Accompagnant un troupeau de chevaux en compagnie de son père et de ses frères, il fut séparé du reste du groupe par un orage. Se réfugiant dans une caverne, il tomba sur un étrange homme aux yeux verts. Celui-ci n'avait pas l'air cathayan mais pourtant, il ne fit preuve d'aucune agressivité à son égard. Au contraire, il le nourrit et l'invita à s'asseoir avec lui près du feu. Il s'appelait Kosheï et parla longtemps avec le garçonnet. Quand ce dernier ressorti, il avait compris le but de son existence, l'ussuran l'avait convaincu. Il s'entraîna durement et développa ses dons.

Ce que Kosheï lui a révélé cette nuit ? Personne ne le sait.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 4

Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : -10/+15

Arcane : Observateur

Epées de Damoclès : **Amour perdu (3)** : Dame Chen.

Obnubilé (3) : Rencontrer l'Oracle des "filles de Sophie". Arakasi ne sait pas qui sont ces mystérieuses femmes mais il pense qu'elles sont les seules à pouvoir aider sa maîtresse.

Serment (3) : Protéger coûte que coûte la Dame Yang.

Langues : Accent cathayan du Xian Beï ; Khimal (L/E), Eisenor (N), Han Hua (L/E), Xian Beï (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Tikat-baraji (L/E), Tirala-baraji (L/E), Tiakhar (L/E), Ussuran (L/E), Vendelar (N).

Avantages : Charge : Maître espion ; Criminel de haut vol ; Enquêteur doué ; Gaucher ; Imitateur parfait ; Linguiste ; Œil de faucon ; Relations ; Sens de l'équilibre.

Notes : **Imitateur parfait (2PP)** : Il s'agit d'un nouvel avantage paru dans le fanzine *Cendres de Sphinx* qui permet au bénéficiaire de gagner deux augmentations gratuites sur ses jets de déguisement.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Huan Shu (Maître) : Annulation de gravité 5 ; Concentration de puissance 5 ; Réaction 5 ; Saut volant 5 ; Solitaire 5.

En tant que maître, Arakasi a les capacités suivantes :

- Garde tous les dés sur ses jets de compétences d'athlétisme ;
- Annulation de la gravité : Peut courir sur les murs ou au plafond. Lors de telles manœuvres, on remplace son score de

Vitesse ou d'Escalade par son score en Annulation de la gravité ;

- Concentration de puissance : En dépensant une action, il peut concentrer son qi sur un coup, lors de la prochaine attaque, il lancera 5 dés supplémentaires sur son jet de dommages (mais sans les garder) ;
- Réaction : Il bénéficie de 5 défenses actives en sus de son nombre d'action par round ;
- Saut volant : Peut effectuer des sauts gigantesques de (rang dans cette compétence) X 100 mètres pour se déplacer ;
- Solitaire : quand il combat des brutes, il peut attaquer 5 brutes supplémentaires sans subir de malus. Ca ne marche que s'il annonce qu'il ne les tuera pas ;

Métiers

Arnaqueur : Comédie 5 ; Comportementalisme 4 ; Discrétion 5 ; Jouer 4 ; Pique-assiette 4 ; Sens des affaires 4 ; Tricher 5.

Cambrioleur : Connaissance des pièges 4 ; Crochetage 5 ; Architecture 4 ; Serrurier 4.

Espion (Maître, +0g1 à tous ses jets de compétences) : Déplacement silencieux 5 ; Observation 5 ; Code secret 5 ; Corruption 4 ; Déguisement 5 ; Dissimulation 5 ; Falsification 5 ; Hypnotisme 4 ; Langages des signes 4 ; Lire sur les lèvres 4 ; Poison 5 ; Trait d'esprit 5 ; Séduction 3.

Fouineur (Maître, +0g1 à tous ses jets de compétences) : Interrogatoire 5 ; Fouille 5 ; Filature 5 ; Contact 5 ; Connaissance des bas-fonds 4 ; Intimidation 5 ; Qui-vive 5 ; Sincérité 5.

Guérillero : Guet-apens 4 ; Piéger 3 ; Survie 5 ; Equitation 3 (ND 17) ; Sens de l'orientation 4 ; Tactique 4.

Gwai Liao : Création littéraire 2 ; Eloquence 4 ; Etiquette 5 ; Mathématiques 4 ; Mode 3 ; Recherches 4 ; Comptabilité 3 ; Diplomatie 4 ; Droit 3 ; Intrigant 5 ; Politique 4.

Monte en l'air : Equilibre 4 (ND 20) ; Escalade 5 (ND 22) ; Acrobatie 5 (ND 22) ; Amortir une chute 4 ; Contorsion 4 ; Orientation citadine 5 ; Sauter 4 (ND 20).

Entraînements

Arts martiaux offensifs : Attaque (Arts martiaux offensifs) 5 ; Blocage (Arts martiaux offensifs) 5 (ND 22) ; Direct 5 ; Corps à Corps 4 ; Coup à la gorge 4 ; Coup de pied 5 ; Manchette 5.

Athlétisme : Jeu de jambes 5 (ND 17) ; Vitesse 5 (ND 22) ; Lancer 4 ; Roulé-boulé 5 (ND 22) ; Nager 3 (ND 17) ; Pas de côté 5.

Couteau : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 22).

Précisions importantes

Manchette : augmente le ND pour être touché de l'adversaire de 5 mais les dommages sont augmentés de 1g0.

Arsenio Lupino

Note : Ce personnage est inspiré du prince Kheldar, un des héros de la saga de **David Edding** : La Belgariade.

Scélérat

Marchand et assassin

Histoire



es membres des filles de Sophie ne sont pas tous des femmes. Il y a aussi des hommes au sein de la Société secrète. Ils se font appeler "*Fils de Lugh*" (^_^). Cette appellation englobe deux sortes d'agents. D'une part, il y a les véritables descendants de killer, le fils de la Dame du Lac et le frère de Sophie. Mi-homme mi-sidhe, ils opèrent à Bryn Bresail et on les voit rarement à Théah. D'autres hommes font également parti de la société. Des hommes décidés croyant dans les thèses de l'Ordre mais qui n'ont jamais vu la contrée du peuple féérique.

Comme leurs sœurs, ils possèdent souvent du sang sidhe et ont été repérés dès leur plus jeune âge par la société secrète. Ils font office de gardes du corps, d'assassins ou d'espions. Hélas, ils ne peuvent pas utiliser le Baume de Westmoreland pour accroître leur espérance de vie. La Dame du lac a cependant bien fait les choses car, s'ils ne possèdent pas l'art de mixtion de leurs sœurs, ce sont des combattants experts réalisant des prouesses physiques incroyables en usant d'une magie étrange, celle de l'homme parfait, "*Perfect Man*". Ils peuvent soumettre leur corps à des contraintes qui tueraient n'importe quel homme "normal".

Ils sont le bras armé de l'Ordre, ceux qui accomplissent la sale besogne en se sacrifiant pour protéger les femmes ou en exécutant les ennemis de la Société. Arsenio en fait partie mais a un peu dépassé son rôle initial.

Il est né dans une famille de marchands vodacci. Son père appartenait à la mouvance du Prince Vestini et sa mère était courtisane. Les caravanes de la famille sillonnaient la Vodacce pour livrer leurs étoffes à tous les princes. Très jeune, Arsenio a donc accompagné son père et sillonné Théah. De ces années, il a conservé une étonnante faculté d'adaptation à un nouvel environnement mais aussi un talent peu commun pour apprendre les langues. Le jeune garçon vivait donc une enfance heureuse en compagnie de nombreux frères et sœurs. Sa famille semblait à l'abri des turpitudes du Grand Jeu, étendant son influence par la qualité de leur travail et Arsenio se voyait déjà reprenant la fabrique de son père.

Bien sûr, il se posait quelques questions sur d'étranges rêves et sur sa toute petite enfance. Il se souvenait d'un incendie et d'une femme implorant ses assassins de ne pas la tuer. Il se remémorait aussi les décombres, le froid, les flammes et voyait une femme descendre de cheval et l'emporter loin du carnage.

Parfois, lorsqu'il se battait avec les enfants de son âge, il parvenait à réaliser d'étranges prouesses comme terrasser un adversaire deux fois plus grand que lui ou grimper à un mur

totalelement lisse. Chétif et malingre, il ne possédait pas le moindre don pour les activités physiques et ces moments de transe n'en étaient que plus étonnants. Mais ses parents le rassuraient et le chérissaient suffisamment pour qu'il oublie ses inquiétudes.

Hélas, le Grand Jeu est impitoyable. Même ceux qui refusent de s'y mêler finissent toujours par y entrer. Sa famille en fut victime. A la suite d'un conflit d'intérêt entre Vestini et Caligari, Vincenzo Caligari ordonna l'éradication de la famille Lupino pour faire un exemple. Une nuit, les assassins du prince attaquèrent le manoir. Les hommes furent tous massacrés et les femmes vendues comme esclaves à des pirates Croissantins. Seul Arsenio pu échapper à la purge en se cachant dans les combles. Curieusement, il avait anticipé l'attaque et avait juste eu le temps de se dissimuler. Agé d'à peine 12 ans, il jura de faire payer Vincenzo.

Quittant la Vodacce, il profita du réseau de connaissances de son père pour se rendre à Stein dans un premier temps puis à Charousse. C'est dans les rues et au milieu des malandrins qu'il acheva son éducation. Renforçant son corps, il s'entraîna avec acharnement pour finalement devenir une fine lame. Voleur, arnaqueur, détrousseur, il fraya avec la pègre et accomplissait des contrats pour les chefs de bande locaux. Mais il se sentait différent, même s'il tuait parfois un homme, il savait que son véritable destin n'était pas encore accompli.

Un jour, il fut contacté par une étrange femme. Elle avait besoin d'une protection pour se rendre à Carleon. Etonné que la noble Dame fasse confiance à un malandrin tel que lui, il mit un point d'honneur à s'acquitter parfaitement de sa mission. La belle Dame appartenait à une organisation étrange appelée "*Filles de Sophie*". A plusieurs reprises, elle discuta avec lui des objectifs de sa Société. Foncièrement indépendant, Arsenio y adhéra pourtant avec entrain. Au début, ce fut plus par reconnaissance envers celle qui l'avait sorti de sa vie misérable mais peu à peu, il se forgea ses propres convictions.

Quand il se senti prêt, il alla voir la Dame et demanda à intégrer l'Ordre. Il fut envoyé dans la forêt de Grumweald pour y suivre un entraînement poussé. C'est là qu'il pu développer ses talents. Ce qu'il prenait pour une anomalie était en fait dû au sang sidhe. Bien que vodacci, Arsenio possédait l'héritage du peuple

magnifique. Il devint un "homme parfait", redoutable sorcier de la société. Une fois que ses maîtres le jugèrent prêt, il repartit en Vodacce avec pour mission de protéger Valentina Villanova et les autres femmes oeuvrant dans cette contrée dangereuse.

Ses talents de marchand lui permirent d'amasser une petite fortune et de retrouver sa place dans la Guilde des marchands. Au grand dam des Caligari, les Lupino reprirent leur place dans le Grand Jeu. Mais avec Arsenio à leur tête, les tisserands s'impliquèrent plus dans les intrigues. Fidèle au prince Vestini, Arsenio devint la Némésis des Caligari, leurs agents furent démasqués grâce au travail de "*Silk*" (son patronyme d'espion) et on murmure que le prince a mis 5 000 Senators sur sa tête. Arsenio juge cela insuffisant et ne cesse de le provoquer. En 1668, cela fait 5 ans que ce petit jeu dure. Et le Prince Vestini s'en félicite car les Caligari ont perdu leur capacité de nuisance.

Interprétation

Arsenio est un agent des filles et n'est donc pas un héros dans le sens noble du terme. menteur, hâbleur, provocateur, il est capable de devenir froid et impitoyable pour le bienfait de l'ordre, ne se laissant plus émouvoir. Il est cependant rare de le voir dans de cette situation car pour les gens comme lui la première condition de survie est bien évidemment le secret.

En public, il se comporte donc comme le plus sympathique des commerçants. Discutant et négociant comme si sa vie en dépendait, c'est un pilier des tables de jeu du prince Vestini. Moqueur, il provoque sans cesse ses rivaux pour les faire sortir de leurs gonds et commettre une erreur. Il n'est pas membre de la Guilde des spadassins et s'entoure donc toujours de combattants aguerris. Après tout, il n'est qu'un avorton inoffensif !

Brillant négociant, il possède des contacts dans la plupart des ports théans et s'en sert sans vergogne pour contrecarrer les manœuvres de la Ligue de Vendel. Son prince s'est engagé dans une guerre commerciale intense contre les

hommes du nord et Arsenio s'y sent comme chez lui. Intrigue, machinations, chantages sont l'apanage des Vodacci et à ce jeu, Arsenio est parmi les meilleurs. Il a des informations sur chaque prince vodacci et chaque rival et n'hésite jamais à s'en servir même s'il préfère largement une bonne discussion autour d'une bouteille de Falisci à une opération agressive qui le priverait de ses contacts.



Des héros pourraient le rencontrer dans de nombreuses situations car il voyage beaucoup. Avec eux, il se comportera toujours en "honnête" marchand vodacci toujours prêt à rendre service en échange d'une rémunération ou d'une "petite" mission. Sympathique, il devrait rapidement devenir un ami de choix pour un groupe de joueurs.

Par contre, si ceux-ci venaient à découvrir sa véritable nature, il pourrait réagir assez brusquement. Sauf bien sûr s'ils lui ont prouvé qu'on pouvait compter sur eux.

Apparence

Arsenio est un homme de petite taille au visage avenant et à la langue bien pendue. Il semble être âgé d'une trentaine d'année mais s'exprime comme s'il avait dix ans de plus. Il a les cheveux noirs, de grands yeux verts et le teint mat caractéristique des Vodacci. Cependant, certains de ses gestes et le grain de sa peau rappellent ses origines sidhe. Si on lui pose la question, il dira que certains de ses ancêtres sont originaires des îles d'émeraude. Cette singularité lui donne un charisme étonnant. Lorsqu'il parle, on l'écoute, tout simplement. Et on a aussi envie de lui faire confiance car il ne semble absolument pas dangereux.

Il s'habille de vêtements sombres impeccablement coupés (après tout, il est "tailleur") et sait se mettre en valeur. Ses tenues ne sont ni trop extravagantes ni trop discrètes mais ne font jamais d'ombre aux hôtes prestigieux chez qui il a ses entrées. Elles dénotent quand même sa richesse et un sens aiguisé de la mode.

Il est un adepte du langage secret des voleurs, cette utilisation frénétique des mains commune à tous les malandrins théans. Alors qu'il discute du temps qu'il fait ou des coûts de fabrication de ses costumes, il donne parallèlement ses instructions ou ses renseignements à ceux qui parlent le même langage que lui. Il est très rare de trouver un noble connaissant ce code et il l'a enseigné au prince Vestini afin que celui-ci puisse toujours être mis au courant d'informations cruciales que Silk aura glané.

Secrets

Ses parents adoptifs appartenaient aux filles de Sophie et avaient été chargés par l'ordre de s'occuper de l'orphelin. Arsenio est le fils d'une noble avalonienne et d'un prince Sidhe, lui-même Fils de numaine. Les filles le récupérèrent suite à une attaque d'Agioteur qui coûta la vie à son père et fit disparaître sa mère. Décelant son potentiel, elle le protégèrent, l'emmenant en Vodacce pour qu'il reçoive une éducation adéquate. Entouré par une famille aimante et inconscient de sa véritable nature, il grandit sereinement et les filles ne le contactèrent que quand elle furent sûres qu'il était prêt. Arsenio paraît donc avoir à peine trente ans mais il est âgé de plus de quarante. Son sang sidhe masque sa maturité.

En protégeant la servante de Vodacce, il pense aussi avoir découvert l'existence d'une très dangereuse société regroupant les plus grands vilains de Théah. Leurs buts semblent voisins de ceux des Agioteurs et l'Oracle l'a chargé de les surveiller attentivement. Ayant découvert la nature d'Anne Laure Du Pertuis, il la fait discrètement surveiller par ses agents de Buc. Quand elle commettra une erreur, il sera là. Mais il a besoin

d'aide pour une telle mission et un groupe de héros crédules serait une bonne solution.

Enfin, il n'a pas oublié sa vengeance. Ses provocations incessantes servent à aiguillonner le prince Caligari mais aussi à lui faire baisser sa garde. Arsenio s'est déjà introduit deux fois sur Reinascienza et sait que Vincenzo cache des artefacts dans les sous-sols de son île. La prochaine fois, il essaiera de les neutraliser.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 5 Réputation : -50

Arcane : Exempleaire

Epées de Damoclès : Orphelin (3 PP) : Arsenio a perdu toute sa famille à cause d'une manœuvre du prince Caligari.

Vendetta (3 PP) : Envers Vincenzo Caligari.

Langues : Accent vodacci de la Mantua ; Avalonien (L/E), Cymrique (L/E), Eisenor, Montaginois (L/E), Ussuran, Vendelar (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenances : Filles de Sophie, Guilde des marchands vodacci (Tisserand) ; Cosmopolite ; Criminel de haut vol ; Gaucher ; Linguiste ; Magouilleur de première ; Petit ; Relation (Marco Edorado Vestini) ; Scarovese ; Sang Sidhe (Vieillesse ralentit et immunité aux maladies, Enfant de la terre) ; Scélérat ; Séduisant (Eblouissant) ; Sens du spectacle ; Sens de l'humour (Grand guignol) ; Troqueur.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Perfect Man (Adepte sang pur) : Agilité 5 ; Force 4 ; Perception 4 ; Rapidité 5 ; Résistance 5.

En tant qu'adepte, Silk est immunisé à toutes les maladies ainsi qu'à la noyade. Il devine instinctivement la nature d'un interlocuteur (Vilain, Scélérat, Héros). En outre, sur une jet de Gaillardise ND 30, il peut guérir une de ses blessures graves (et une seule). Enfin, il ajoute 5 à son ND pour être touché.

Boucher (Maître) : Coup puissant (Couteau) 5 ; Exploiter les faiblesses (Couteau) 5 ; Double Parade (Couteau) 5 ; Riposte (Couteau) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, il ajoute la phase actuelle à son initiative totale, n'a pas de pénalité de main non directrice avec un couteau dans chaque main, augmente le ND pour le parer de 10 et peut faire plusieurs attaques (pas la peine de décrire Boucher, vous la connaissez hein ? ^_^).

Vigilare (Maître) : Attaque en dégaine (Escrime) 5 ; Désarmer (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Tourbillon (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, il bénéficie d'une augmentation gratuite sur ses jets d'attaque et de défense quand il combat au moins trois adversaires simultanément, il peut dépenser (rang de finesse) dés d'action dans la même phase pour effectuer une attaque dévastatrice contre plusieurs adversaires (autant que le nombre de dés d'action). En cas de réussite, chacun d'eux encaisse une blessure grave. Ils ont tout de même droit à une défense active. Enfin, il gagne gratuitement +1 en Esprit.

Métiers

Arnaqueur : Comédie 4 ; Observation 5 ; Sincérité 5 ; Comportementalisme 4 ; Corruption 5 ; Déguisement 4 ; Discrétion 5 ; Jouer 5 ; Pique-assiette 4 ; Séduction 3 ; Tricher 5.

Courtisan : Mode 5 ; Danse 4 ; Héraldique 4 ; Trait d'esprit 5 ; Intrigant 4 ; Cancanier 5

Détrousseur : Attaque (AI) 4 ; Intimidation 3 ; Orientation citadine 5 ; Filature 4.

Diplomate : Diplomatie 4 ; Politique 4 ; Code secret (Jargon des voleurs) 5 ; Code secret (Filles de Sophie) 4. Code secret (Guilde des marchands Vodacci) 4.

Garde du corps : Interposition 5 ; Dissimulation 4 ; Fouille 4 ; Guet-apens 5 ; Qui-vive 5.

Malandrin : Contact 5 ; Débrouillardise 5 ; Marchandage 5 ; Sens des affaires 5.

Marchand : Tisserand 5 ; Tailleur 5 ; Orfèvre 3 ; Evaluation 5 ; Banquier 5 ; Comptabilité 4.

Monte en l'air : Escalade 4 (ND 40, 8g4) ; Déplacement silencieux 5 ; Equilibre 3 (ND 37, 7g4) ; Acrobatie 3 (ND 37, 7g4) ; Amortir une chute 4 ; Connaissance des bas-fonds 5 ; Langages des signes 5 ; Connaissance des pièges 4 ; Crochetage 4.

Veneur : Dressage 3 ; Equitation 3 (ND 37, 7g4) ; Etiquette 4 ; Vétérinaire 4 ; Piéger 4 ; Pister 4 ; Sens de l'orientation 4 ; Signes de piste 4.

Entraînements

Arbalète : Tirer 4 ; Recharger 4.

Athlétisme : Jeu de jambes 5 (ND 37, 9g4) ; Vitesse 4 (ND 40, 8g4) ; Lancer 4 ; Pas de côté 4.

Combat de rue : Attaque 4 ; Coup à la gorge 5 ; Coup de pied 5 ; Parade (AI) 4 (ND 40, 8g4).

Couteau : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 42, 9g4).

Escrime : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 42, 9g4).

Précisions importantes

L'avantage **Cosmopolite (1, 2 ou 5PP)** : A l'aise partout, vous êtes rarement surpris par les particularités d'une ville.

Lorsqu'il arrive dans une ville inconnue, il fait un jet d'Esprit contre un ND de 25 (-5 s'il s'est documenté, -5 s'il parle la langue), en cas de réussite :

- -1g0 aux malus sur les jets de contacts, d'étiquette, de Bas-fonds (1PP.) ;
- -2g0 aux malus (2PP.) ;
- Pas besoin de jet et jamais de malus (5PP.).

Le Chevalier inconnu

Héros

Gardien de Cabora

Extrait (*Les Chevaliers de la Rose et la Croix* page 32)

“A la frontière séparant la Vodacce de l'Empire du Croissant, devant un mur en ruine bâti à l'aube des temps, se tient un chevalier, les yeux tournés vers l'Est.

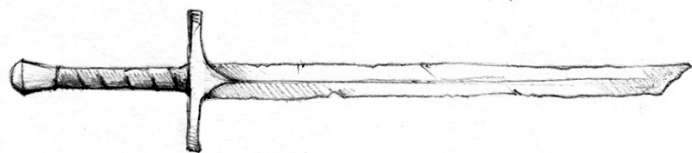
Il porte le tabard d'un pauvre chevalier, l'épée d'un pauvre chevalier et la moustache qu'arboraient jadis les pauvres chevaliers. Et de mémoire d'homme, il n'a jamais bougé d'un pouce.

Nul ne connaît son nom.

Nul ne sait depuis combien de temps il est là.

Tous ont peur de lui poser la question.

Mais une chose est sûre : il se tient debout, il observe et attend quelque chose. Ou peut être, comme l'ont suggéré certains, est-il une sorte de gardien, qui protège Théah d'une horreur inconnue en provenance de l'Ouest.”



Histoire



e qui est certains, c'est que ce chevalier existe vraiment. Si vous vous rendez sur la route de Jesalute, aux portes de l'Empire du Croissant et que vous vous enfoncez jusqu'aux portes du désert, vous aurez peut être une chance de tomber sur lui.

Enfin, si vous faites tout ça avant la fin de l'année 1668. Car après, vous ne trouverez plus personne. Le mur est toujours là, solide et immuable. Mais il n'y a plus personne. Certains prétendent avoir vu le chevalier arpenter Théah. On murmure qu'il s'est rendu à Numa et dans la Cité Vaticine. Les malandrins de Freiburg et les coupes jarrets de Charousse parlent avec effroi de ce géant de plus de deux mètres entièrement recouvert d'une armure de plaque qui les a empêché d'atteindre leur but. On prétend même qu'il ne s'attaque qu'aux sorciers et aux vilains. Mais comme le disent les nobles et les hommes d'églises : *“le jour où les dirigeant écouteront le peuple n'est pas encore arrivé.”*

En attendant, il faut bien reconnaître que cette situation est singulière. Les sociétés secrètes s'activent pour savoir qui il est et on prétend que les chevaliers de la Rose et la Croix recherchent un ancien “frère”. D'ailleurs Elijah Vasquez, maître de la Casa de Tarago s'est lancé sur les traces de celui qu'il avait abreuvé quand il n'était que Chevalier errant. Peut être que ce mystérieux combattant pourra aider l'ordre dans sa lutte contre l'Inquisition.

Benj

Apparence

Un homme de grande taille au visage grave et à la moustache totalement hors de mode. Il porte en permanence son armure de plaque et un tabard aux armes des pauvres chevaliers du Prophète. Bien sûr, depuis son réveil, il se montre nettement plus prudent et porte en sus un long manteau de couleur marron.

Son visage est celui de la foi, ses yeux sont très noirs et ses traits anguleux. Il porte souvent son heaume quand il combat.

Secrets

En fait, le chevalier inconnu est Wolfgang Steiner, ancien disciple de Rosenkreuz et une des dernières personnes à avoir entendu les vœux du père spirituel de l'Ordre. Wolfgang n'avait que dix ans quand Rosenkreuz mourut mais, orphelin, il avait été entièrement élevé au sein de l'ordre. Il vouait une admiration fanatique au vieil homme et jurât de poursuivre sa mission. Lorsque ce dernier prononça ses derniers mots, Wolfgang était là. Et Rosenkreuz se tourna vers lui :

- *Tu es l'avenir de l'Ordre. J'aimerais te demander quelque chose.*

- *Dites-moi Maître.*

- *Le message du prophète est clair. Nous devons favoriser l'affirmation de l'âme dorée. Mais de grands dangers vont menacer. Et j'ai besoin de quelqu'un pour veiller sur elle. Acceptes-tu ?*

- *Tout ce que vous voudrez Maître !*

- *Lorsque tu seras prêt, tu partiras pour le Croissant. Là bas se trouve un mur. Tu attendras et tu surveilleras. Une cité méphitique est recouverte par les flots mais elle ne doit pas revenir. Le Prophète m'a dit que nous devons l'empêcher. Tu vas veiller sur elle.*

A la suite de cet entretien, Wolfgang redoubla d'ardeur à l'entraînement et devint bientôt la plus fine lame de l'Ordre. Il était l'incarnation du chevalier : pieux, posé et combattant habile. Il partit pour le Croissant et trouva le mur. Une fois devant celui-ci, il attendit. C'était en 1055.

Et depuis, il n'a pas vieilli. En fait, ce mûr est chargé de sorcellerie Tempus Fugit et tant que Wolfgang restait à côté, il ne pouvait plus vieillir. C'est ce qui s'est produit. Mais c'est aussi pour ça qu'Elijah Vasquez le rejoignit si vite pour lui apporter à boire et que par la suite, il mit une semaine à s'en remettre.

Wolfgang a quitté son poste d'observation à l'apparition de Cabora. Depuis, il arpente Théah et cherche un moyen de contrecarrer les créatures de l'île. Il lutte également contre l'Inquisition car il sait d'où celle-ci tire son pouvoir. Enfin, c'est lui qui a fait disparaître le corps de Rosenkreuz car il veut se servir de la sorcellerie du mur pour faire ressusciter son mentor. Visiblement, ce mûr est un ancien artefact de la sorcellerie Tempus Fugit bien que Wolfgang ne soit pas lui-même un sorcier.

Interprétation

Le croisé. Il a été chargé d'une mission et il est temps pour lui d'agir. Cabora est sortie des flots et il doit donc trouver un moyen de la renvoyer d'où elle vient. Il s'est donc focalisé sur ce but et rien ni personne ne pourra l'empêcher de le réaliser. Totalement anachronique, absolument pas intéressé par le reste du monde, il poursuit sa quête avec ferveur, piété et efficacité.

Mais ce n'est pas pour autant un vilain. Au contraire, il attache énormément d'importance aux codes de la chevalerie et aidera toujours les nécessiteux. Des joueurs en difficulté pourraient le voir apparaître et mettre l'opposition en déroute avant de reprendre sa route, sans un mot....

Profil

Gaillardise : 6 Finesse : 6 Esprit : 3
Détermination : 5 Panache : 4 Réputation : 0

Arcane : Fanatique

Epées de Damoclès : Serment (4) : Le chevalier a fait le serment d'empêcher les choses dissimulées sur Cabora d'envahir Théah. Il l'a juré à Rosenkreuz.

Froideur de l'éternité (2) : Le chevalier inconnu a plus de 1000 ans.

Langues : Accent eisenor "moyenâgeux" ; Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), killer (L/E) ; Théan (L/E), Tikaret-baraji.

Avantages : Académie militaire ; Accent eisenor de la République ; Appartenance : Pauvres chevaliers du prophète (Rose et Croix) ; Dur à cuire ; Expression inquiétante (Inquiétant) ; Foi en Théus ; Grand ; Réflexes éclair ; Secret de la Rose et la Croix ; Trait légendaire (Gaillardise) ; Vétéran ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Drexel (Maître) : Coup de pommeau (Epée à deux mains) 5 ; Désarmer (Epée à deux mains) 5 ; Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 5 ; Fente en avant (Epée à deux mains) 5 ; Voir le style* 5.

Escuela Pater Noster (Maître) : Céder la place (Escrime) 5 ; Désarmer (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Vénération du Prophète (Escrime) 5 ; Voir le style* 5.

Pösen (Maître) : Charge (Lance de cavalerie) 5 ; Décoller (Lance de cavalerie) 5 ; Exploiter les faiblesses (Lance de cavalerie) 5 ; Lancer (Epée de guerre) 5 ; Voir le style* 5.

Rossini (Maître) : Coup puissant (Armes d'hast) 5 ; Désarmer (Arme d'hast) 5 ; Exploiter les faiblesses (Armes d'hast) 5 ; Emprisonner (Armes d'hast) 5 ; Voir le style* 5.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 2 ; Observation 4 ; Piéger 1 ; Tanner 2 ; Dressage 4 ; Guet-apens 4 ; Pister 2 ; Quivive 4 ; Signes de piste 3 ; Survie 4 ; Tirer (Arc) 4.

Courtisan : Etiquette 4 ; Mode 1 ; Danse 1 ; Héraldique 4 ; Observation 4 ; Eloquence 2 ; Sincérité 2 ; Diplomatie 2.

Ecuyer : Equitation 4 (ND 32) ; Marchandage 2 ; Premiers secours 4 ; Tâches domestiques 3 ; Cuisinier 3 ; Discrétion 1 ; Haubergier 3 ; Valet 2 ; Vétérinaire 4.

Erudit : Histoire 4 ; Mathématiques 4 ; Philosophie 4 ; Recherches 4 ; Droit 3 ; Théologie 4 ; Astronomie 3 ; Occultisme 2.

Pauvre Chevalier : Attaque (Escrime) 5 ; Etiquette 4 ; Premiers secours 4 ; Tâches domestiques 3 ; Amortir une chute 4 ; Débrouillardise 3 ; Forgeron 4.

Entraînements

Arme d'hast : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 35) ; Réception de charge 5.

Athlétisme : Course de vitesse 4 (ND 32) ; Jeu de jambes 4 (ND 27) ; Lancer 4 ; Pas de côté 5 ; Soulever 5.

Bouclier : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 35).

Epée à deux mains : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 35).

Escrime : Parade 5 (ND 35).

Fléau : Attaque 4 ; Parade 3 (ND 30)

Gant de combat : Attaque 4 ; Parade 5 (ND 35).

Lance de cavalerie : Attaque 5 ; Réception de charge 4.

Matraque : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 32).

Précisions importantes



Le chevalier inconnu est un combattant du Moyen âge, il n'a donc pas les mêmes mœurs que ses collègues de la renaissance. En particulier :

- Il ne souffre d'aucune pénalité avec son armure et agit comme si celle-ci était en Dracheneisen. Voir la précision suivante pour plus de détail sur l'armure.
- Il est habitué à manipuler des armes à deux mains et peut donc frapper à chaque phase. Il n'a pas besoin d'une phase pour réarmer son coup.

• Il n'est pas au fait des us et coutumes de Théah. En particulier, on bénéficie de 4 augmentations gratuites quand on tente de lui mentir.

• Il ne peut utiliser la compétence Voir le style car il ne connaît pas assez d'écoles. Par ailleurs, sa compétence Exploiter les faiblesses ne s'applique qu'aux armes "moyenâgeuses".

En tant que guerrier saint, il ne peut pas être sonné.

Son armure est équivalente à 24 points de Dracheneisen, ce qui force l'adversaire à garder deux dés de moins sur ses jets de dommages. Par contre, elle n'a pas la légèreté du fabuleux métal, ne lui octroie donc pas de bonus au ND et augmente les ND de tous ses jets de "mouvement" de 10.

Derwyddon

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmare* pages 59 à 62.

Héros

Druide Ollamdh ; Prophète d'Avalon

Histoire



erwyddon est très probablement la figure la plus énigmatique d'Avalon. Ceux qui cherchent des informations sur les Sidhe peuvent consulter le livre de Lady Mary Katherine mais aucun ouvrage de ce type, même douteux, n'existe sur Derwyddon, et les gens craignent toujours ce qu'ils ne comprennent pas.

Bien qu'il n'oublie rien, il est souvent confus, s'arrêtant de parler ou tournant brusquement son regard vers un autre interlocuteur. Il a pour habitude de s'absenter de la cour pendant des mois, revenant de façon totalement inopinée, échangeant quelques paroles avec quelqu'un avant de disparaître à nouveau. Il est donc facile pour les courtisans d'Avalon d'en faire un vieux fou débitant des énigmes sans rimes ni raison, et certains d'entre eux ne se gênent pas pour le dire.

Mais toujours, il finit par dire quelque chose de particulièrement brillant, et si mordant dans sa vérité crue, qu'il effraie les personnes à qui il s'adresse. Il sort généralement de telles saillies au milieu de la cour, lors des dîners d'état ou pendant les déplacements de la reine ou à n'importe quel moment où ses réparties auraient été particulièrement grossières, si elles ne s'avéraient pas vraies. Il est alors activement évité par les courtisans qui craignent que ces remarques ne les touchent à leur tour et ce jusqu'à ce que ces gens oublient la crainte qu'il leur inspire et reprennent leurs vilains commérages. Et alors, Derwyddon envoie un nouveau pique, et le cycle recommence...

Les âmes les plus courageuses, se rendant compte de l'immensité des pouvoirs de Derwyddon, tente occasionnellement de lui arracher des conseils. On prétend en effet qu'il peut observer le passé et le futur proche, et ceux qui sont assez désespérés pour vouloir connaître leur destin essaie d'avoir recours à la sagesse du vieux druide. Il refuse systématiquement, en dépit de leurs sollicitations larmoyantes, puis finit parfois par céder, leur livrant la vérité nue, qui est rarement celle qu'ils veulent entendre. Il est capable de grandes prouesses magiques, bien qu'il doive ensuite se reposer pendant une période prolongée. On dit qu'il n'a jamais échoué dans le lancement d'un sortilège.

Apparence

Derwyddon a un œil rouge opaque (y compris le blanc) et un œil bleu (plus ou moins normal). On dit que l'un d'eux voit le passé et l'autre le futur. Personne n'est certain de cela, et Derwyddon lui-même n'a jamais confirmé ou infirmé de tels contes. Il marche penché en avant, un peu comme un bossu et ses cheveux ne sont jamais attachés. D'allure maigre et loqueteuse, il donne cependant l'impression déstabilisante d'une grande résistance physique. Spirituellement, il est vide. Une aura froide l'entoure ; certains disent qu'il s'agit de l'aura de la mort. Il marche de façon chaloupée, se taillant un chemin parmi les courtisans apeurés par la seule force de sa volonté. Pourquoi Elaine tolère sa présence continue d'être un mystère pour la cour.

Secrets

Les histoires populaires disent vraies, Derwyddon est réellement âgé de milliers d'années. Plus entièrement humain, il n'est pas un sidhe non plus. Certains pensent qu'il y a bien longtemps, il était un chevalier mortel. Alors qu'il chevauchait, il fit boire son cheval aux eaux peu profondes du lac de Westmoreland, où il rencontra la plus belle femme qu'il ne vit jamais. Il en tomba immédiatement amoureux, et ce fut réciproque. Elle était la Dame du Lac et il fut par la suite le père de Lugh (The Horned King) et de Sophie (le premier Oracle des Filles de Sophie).

Quand les Sidhe quittèrent Avalon et forcèrent les amoureux à se séparer, il resta sur son île pour élever sa fille, Sophie. Il détenait alors le Baume d'Immortalité de la Dame et en faisait un usage quotidien. Malheureusement, peu de temps après la majorité de Sophie, un événement terrible se produisit.

Lors de l'une des nombreuses guerres qui frappa Avalon, le chevalier fut blessé. Le coup fut violent et le toucha à la tête, détruisant son œil gauche et lui volant la majeure partie de sa mémoire. Il parvint à se souvenir de la formule du breuvage magique qu'il devait prendre quotidiennement pour rester en vie, mais de très peu d'autres choses.

Il erra à travers Avalon jusqu'à ce qu'il rencontre un groupe de druides. Il trouva dans leur façon de vivre un nouveau but à sa vie et devint par la suite le plus grand d'entre eux. Il maîtrisa ensuite de nombreux autres arts magiques, y compris la capacité à prévoir le futur. Il prit le nom de Derwyddon, car il ne se rappelait pas le sien et était heureux de sa nouvelle vie.

Lorsqu'Elaine vint au monde, la Dame du Lac vint à lui dans une vision afin de lui demander de l'aide, car elle cherchait des alliés mortels. Ni l'un, ni l'autre ne se reconnurent, tellement l'époque où ils étaient amoureux était lointaine. La Dame lui dit beaucoup de chose à propos d'Elaine et lui confia la tâche de veiller sur elle. Derwyddon décida alors de risquer sa vie immortelle pour cette cause.

Elaine connaît sa mission, et le garde auprès d'elle autant pour sa sécurité que parce qu'il utilise ses pouvoirs en son nom et qu'il est l'un de ses conseillers les plus dignes de confiance.

Il cultive délibérément son aura mystérieuse et alimente lui-même les rumeurs qui l'accompagnent. Son œil rouge, par exemple, est physiologiquement inutile, bien qu'il soit à l'abri de la putréfaction grâce au Baume d'immortalité, mais il continue de l'utiliser. En effet, il feint parfois de regarder les gens par cet œil car il sait qu'il est très déstabilisant pour ses interlocuteurs. Plus d'un homme courageux s'est répandu en confession immédiate sur la simple crainte de sa légende. Ce mythe est utile, aussi l'entretient-il.

Contrairement à ce que prétendent les légendes, il n'est pas capable de tout savoir sur le futur. C'est une autre partie du mythe qu'il entretient soigneusement. Il peut voir beaucoup de choses, mais pas tout.

Il déteste Sir Bors et l'évite autant que possible. Derwyddon propage des histoires affirmant que Bors ne suit pas les vieilles traditions, et les gens pensent que c'est pour cela qu'il est si méfiant avec le sévère highlander. En réalité, Derwyddon sait que Bors est l'homme le plus malin de la cour d'Elaine (après lui, naturellement) et est le plus à même de percer ses secrets. Il évite donc ce chevalier afin de ne pas lui donner l'occasion de tourner son esprit vif dans sa direction.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 7
Détermination : 7 Panache : 5 Réputation : -13

Arcane : Arrogant

Epées de Damoclès : Amnésique (3 PP) (voir son histoire) ;

Froideur de l'éternité (4 PP) (cf. *Accident magique* : *Eternité*).

Langues : Accent d'Avalon ; Toutes les langues (L/E).

Avantages : Expression inquiétante (Inquiétant) ; Traits légendaires (Esprit et Détermination).

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Druide (Grand Maître) : Printemps 5, Été 5, Automne 5, Hiver 5, Lune 5, Prophéties 5.

Métiers

Courtisan : Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 1, Héraldique 1, Intrigant 5, Observation 4, Politique 3, Trait d'Esprit 6.

Chasseur : Déplacement silencieux 4, Dressage 4, Guet-apens 4, Langage des signes A, Observation 4, Piéger 4, Pister 4, Qui-vive 4, Signes de piste 4, Survie (forêt) 4.

Barde : Chant, Connaissance des herbes 5, Connaissance des Sidhe 5, Diplomatie 3, Eloquence 4, Enigmes 5, Etiquette 1, Héraldique 1, Histoire 5, Trait d'esprit 6.

Entraînements

Bâton : Attaque (bâton) 5, Fauchage 5, Parade (bâton) 5 (ND : 30).

Précisions importantes

En tant que chef des druides d'Avalon, Derwyddon bénéficie de certains pouvoirs qui sont au-delà des capacités des druides normaux. Il possède la compétence Prophétie qui est ascendante à la nouvelle lune. Il peut avoir un nombre illimité de gessa mineures ou majeures en même temps, bien qu'il ne puisse en avoir plus d'une sur un même individu. En outre, il peut délivrer une prophétie concernant n'importe quelle personne qu'il peut observer. Cette prophétie sera toujours vraie, bien que ce ne soit pas forcément ce que cette personne attende.

Il est également immunisé aux poisons et aux maladies et ne peut encaisser plus d'une blessure grave à la fois. En outre, il peut demander aux arbres et aux plantes de se déplacer, il peut modifier le temps qu'il fait à son envie et peut causer des désastres importants tels que des incendies, des raz-de-marée ou des tremblements de terre.

Il peut soigner les blessures par simple contact (jusqu'à 3g3 blessures légères ou une blessure grave par personne/animal et par jour), causer la souffrance par simple touché (3g3 blessures légères par contact par personne/animal et par jour) et voir des événements qui se passent à de grandes distances de là.

En tant que magicien de la cour de la Reine Elaine, il est capable d'exploits magiques incroyables comme disparaître dans un nuage de fumée, faire rouiller une armure rien qu'en la regardant, renvoyer la foudre d'un sorcier chefs et engloutir ses ennemis dans les flammes. S'il y a une limite à sa puissance, personne ne la connaît.

Don Francisco García del Torres

Héros

Chevalier de la Rose et de la Croix

Maître de la maison de San Cristobal

Obnubilé par le livre de M.

Histoire



Le maître de la maison de San Cristobal mène un pas de deux très dangereux avec l'Inquisition. Son chapitre possède une magnifique collection de livres comprenant certains ouvrages que l'Eglise considère actuellement comme hérétiques, tel que le *livre de M.* qui détaille les techniques médicales de pointe de l'Empire du Croissant. L'Inquisition a essayé à plusieurs reprises de pénétrer dans la maison mais à chaque fois, elle a du faire demi-tour. Toutefois, la dernière tentative consistant à envoyer des mercenaires incendier le chapitre a presque réussie.

Et ils y seraient arrivés sans l'intervention opportune du Caballero Juan de Hirojosa y Torres, un homme qui semble être un ami proche de don Francisco Garcia del Torres. Depuis cette date, le spadassin castillien et doyen de l'école Hirojosa hante les couloirs de la bibliothèque de la maison. Le maître de l'école semble approuvé ce fait malgré le fait que Juan n'est pas membre de la Rose et de la Croix, sans doute en raison de son aide.

En dehors de ce récent événement, don Francisco Garcia del Torres a toujours su parfaitement mené sa maison en louvoyant entre l'Inquisition et l'armée castillienne qui cherche des poux à ceux qu'elle prend pour des espions à la solde des montagnais. Grâce à ses relations au sein du clergé et de la noblesse, il a toujours réussi à museler toute les oppositions un peu trop musclées, mais cette guerre d'usure commence à le marquer physiquement. Des cernes sous les yeux et des cheveux blancs dans ses cheveux noirs de jais ont fait leur apparitions...

De son passé avant les chevaliers de la Rose et de la Croix, Francisco n'a gardé que peu de contacts, il était le cadet d'une pieuse famille de neuf enfants dont un bon tiers est déjà mort sur le front montagnino-castillien et le reste le pendrait facilement pour hérésie en raison de son engagement dans la cause de la Rose et de la Croix...

Ses chevaliers font leur possible pour le soutenir mais il semble que depuis le début du conflit montagnino-castillien le poids de ses responsabilités l'écrase de plus en plus...

Apparence

Sec et longiligne, Francisco arbore une magnifique barbe et des cheveux dans le vent. Une tenue toujours parfaitement repassée et entretenue, un chapeau avec deux magnifiques plumes de paon posé sur un foulard blanc et une épée si bien entretenue et huilée qu'il glisse hors de son fourreau sans un bruit permet de se faire une idée du soin que le maître de la maison de San Cristobal attache à son apparence. Borgne, il a perdu un œil lors d'un duel dans sa jeunesse. Seulement, depuis quelques temps, des cernes noires et des cheveux blancs ont également fait leur apparition...

El Khan



Secrets

Don Francisco Garcia del Torres a plusieurs secrets. Tout d'abord, pour s'assurer le soutien de l'Eglise à l'encontre de l'Inquisition, il a donné une dizaine d'ouvrages parmi les plus précieux de la bibliothèque à l'Eglise du Vaticane, dont le fameux *Livre de M.* ...

Ensuite, le Caballero Juan de Hirojosa y Torres est son cousin mais également un membre du Collège Invisible. En échange de son aide ostentatoire, il a, lui aussi, réclamé l'autorisation de consulter librement la bibliothèque de la maison... Et bien entendu, Francisco n'a pu le lui refuser... Malheureusement, pour corser l'affaire, il ne cesse de demander où se trouve le *Livre de M.* ...

Et pour corser le tout, le mois dernier, le cardinal Verdugo en personne l'a sommé de lui remettre ce fameux livre... Il est à bout et ne sait comment s'en sortir...

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 2
Détermination : 3 Panache : 4 Réputation : +68

Arcane : Inspiré

Epées de Damoclès : Obligation (2 PP) : en raison de l'aide qu'il lui a apporté, Francisco a autorisé le Caballero Juan de Hirojosa y Torres à consulter librement la bibliothèque de son chapitre ; **Obnubilé (2 PP)** : récupérer le *Livre de M.*

Langues : Accent de Torres ; Castillan (L/E), Montagninois (L/E), Tikaret-baraji, Vodacci.

Avantages : Appartenance (Chevaliers de la Rose et de la Croix) ; Appartenance (Gilde des Spadassins) ; Réflexes de Combat, Relations (importantes et haut placées dans l'Eglise et la Noblesse de Castille) ; Secret.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Vœu (Adept) : Âme profonde 4 ; Âme acérée 4 ; Âme solide 4 ; Âme aimante 4 ; Âme ouverte 4.

Desaix (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Fente en avant (Escrime) 5, Voir le style 5.

Hirojosa (Apprenti) : Coup puissant (Escrime) 2, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 2, Voir le style 5.

Métiers

Pauvre Chevalier : Attaque (escrime) 5, Course de vitesse 3 (ND : 27), Etiquette 4, Jeu de jambes 4 (ND : 25), Observation 4, Premiers secours 3, Qui-vive 4, Sauter 3 (ND : 27), Tâches domestiques 2.

Courtisan : Danse 2, Diplomatie 3, Eloquence 4, Etiquette 4, Héraldique 2, Lire sur les lèvres 1, Mode 3, Observation 4, Politique 4, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.

Erudit : Calcul 2, Droit 2, Eloquence 4, Héraldique 2, Histoire 2, Philosophie 3, Recherches 2, Théologie 3.

Espion : Code secret 2, Déguisement 1, Déplacement silencieux 2, Filature 2, Fouille 2, Lire sur les lèvres 1, Observation 4, Qui-vive 4, Sincérité 3.

Entraînements

Escrime : Attaque 5 ; Parade 5 (ND : 35).

Athlétisme : Course de vitesse 3 (ND : 27), Escalade 3 (ND : 27), Jeu de jambes 4 (ND : 25), Lancer 2, Pas de côté 2, Sauter 3 (ND : 27).

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Parade (Couteau) 4 (ND : 30).

Amorce d'aventure

L'un des membres importants des chevaliers de la Rose et de la Croix charge les héros de récupérer le livre de M. à la maison de San Cristobal afin de le soustraire à la convoitise de l'Inquisition. Ils doivent donc se rendre au chapitre de don Francisco. Ils devront alors le récupérer puis le convoyer soit vers la chambre des neufs clefs de Pau, soit à la bibliothèque de Kirkwall. Mais, même une fois qu'ils l'auront récupéré, se verront-ils confiés par le maître de la maison de San Cristobal le véritable exemplaire ? Ou serviront-ils de diversion pour l'Inquisition, pour l'Eglise et pour le doyen de l'école Hirojosa ? Ou Don Francisco remplira-t-il sa part du marché en laissant le caballero prendre connaissance du contenu du livre de M. ? En bref, il y a de quoi remplir une aventure très mouvementée...

Douglas O'Callaghan

Héros

Omladh de Cardican ;

Barde Ciardha

Histoire



L'âme dorée diffère de la sorcellerie car elle trouve sa source au sein même de l'être humain. Nul besoin d'héritage génétique pour accéder au chamanisme. Tout est question de volonté et d'illumination. Cela oblige à une grosse abnégation mais lorsque l'on est sur la voie, tout devient plus facile. Les pratiquants de cet art sont souvent des hommes sages et pondérés (sauf bien sûr les bearsarks Vestens) car elle nécessite une grande introspection.

Les Druides avaloniens et les bardes inish sont un bon exemple. Dans un pays dominé par la magie des Sidhe, ils ont su se rendre indispensables par leurs capacités singulières. En effet, que serait le Glamour sans légende ? Il est assez facile de réaliser un exploit mais nettement plus ardu de se faire connaître comme l'auteur de cette prouesse. C'est là que les bardes interviennent en chantant les exploits du héros ou en fustigeant les actes du vilain. Ils permettent à la légende de prendre forme et au Glamour de se développer. Les bardes sont pour la plupart originaire d'Inismore mais, il arrive que certains soient nés en Avalon. C'est le cas de Douglas.

Douglas O'Callaghan est né en 1628 à Cardican, sur les terres de Camlann. En raison de son passé tourmenté, la cité a toujours abrité une population hétérogène, en particulier une forte communauté inish. Celle dont Douglas est originaire. Son père était un barde réputé, si connu qu'il fut pendant de longues années professeurs à la prestigieuse école Gates : la célèbre Académie des arts.

Quant à sa mère, elle appartenait à l'ordre des druides d'Avalon. Le jeune Douglas fut donc initié dans ces deux voies. Il jouait du même instrument que son père, le luth, et passait du temps à consulter les augures en compagnie de sa mère. Enfant solitaire, il se consacrait à l'illumination plutôt qu'à l'amusement. Mais il appréciait aussi de passer du temps en compagnie des jeunes nobles de Cardican.

Arrivé à sa majorité, il décida de poursuivre dans la voie de son père. Il voyagea donc beaucoup pour accroître ses connaissances. Du Nord des Marches jusqu'à la maudite cité de Canguine, le jeune homme parcourut les îles d'émeraude dans toute leur longueur, rencontrant divers pratiquant du Ciardha et appréhendant les légendes de ces contrées.

Bientôt, il dépassait son père. Quand Douglas jouait, le temps se figeait et on s'arrêtait pour l'écouter. A plusieurs reprises, c'est son intervention qui permit de calmer un conflit ou provoquer une réaction. Il passa de longues années en Inismore, se liant avec les Fiannas et reproduisant le lien entre la créatrice de son ordre et les gardes du corps de O'Bannon. Mais sous le règne de

Margaret, le Glamour avait perdu de sa puissance et il ne pu aller aussi loin qu'il l'aurait voulu. En particulier, il ne parvenait pas à développer les légendes, l'Avalon semblait enfermée sous une chape de plomb et Douglas fut bientôt recherché comme hérétique par les agents de la Reine de fer. L'Inismore subissait de plein fouet l'influence vaticine de l'Avalon et durant cette longue période de répression, Douglas combattit aux côtés de ses frères de sang pour sauvegarder leur héritage.

C'est durant cette période troublée qu'il développa ses talents martiaux. Si sa mission principale était d'instiller le courage dans le cœur des guérilleros dépenaillés, il n'hésitait jamais à venir leur prêter main forte. Répugnant à tuer, il se servait de son bâton pour neutraliser ses adversaires.

En 1656, Meg de fer mourut enfin et Jack O'Bannon revint en Inismore tandis que l'Avalon était secouée par une guerre civile. Douglas revint sur son île natale et se rangea au côté de la reine Elaine. Il participa à toute la campagne de reconquête aux côtés de héros légendaires comme Jérémiah Berek ou Lawrence Lugh. C'est durant cette période qu'il atteint enfin le summum de son art. Avec le retour d'Elaine, le Glamour étendait à nouveau son emprise sur l'Avalon et les légendes reprenaient corps. Par ses chants et ses histoires, le barde fit beaucoup pour la réputation de Berek et des autres chevaliers d'Elaine. Au contact de Derwyddon, il apprit également à développer des pouvoirs druidiques. Si bien qu'il finit par devenir une célébrité lui-même. Touché par cette ironie, comment un barde censé encenser les héros pouvait t'il être plus célèbre que les héros eux même ? Douglas se résolut à se mettre en retrait et à rentrer chez lui. Modeste, il ne voulait pas se voir ainsi mis en avant car il estimait que ce n'était pas son rôle. Malgré les supplications de la reine, de Berek, Derwyddon et des autres chevaliers, le barde rentra donc à Cardican.

En ville, tout le monde pensait qu'il allait prendre la place laissée vacante par son père ou qu'il entrerait au conseil des nobles. Mais il préféra prendre possession de la petite maison de ses parents, au cœur des bois de la colline des nobles et s'enfermait dans la méditation. A 30 ans, il considérait sa mission comme terminée et désirait se consacrer pleinement aux études et à la nature.

Sa porte était cependant toujours ouverte. Il refusait de laisser l'oisiveté l'envahir et comptait bien veiller sur sa ville. De plus en plus, les nobles vinrent le consulter. En particulier Paul Crawford, le bourgmestre. Paul était le héros de Cardican depuis qu'il avait repoussé à lui tout seul les attaques de pirates vestens. Les deux hommes devinrent bientôt ami et passaient de longues heures en tête-à-tête dans la petite cabane de Douglas. Paul lui confiait ses soucis de gestion et Douglas le rassurait et le conseillait. Tant et si bien que sans jamais participer à la direction de la ville, son avis devint bientôt prépondérant. Il tenta aussi d'aider Paul à développer lui-même son âme dorée. Hélas, le sang sidhe de son ami lui interdisait de réussir. Le peuple magnifique avait visiblement pris ses précautions car il était impossible de concilier leur essence avec le chamanisme. Paul en fut déçu mais Douglas en conçut une grande amertume. Comment se faisait t'il que cette force ne puisse atteindre tous les hommes ?

Doutant de son art, il commença à perdre ses talents de musicien et de conteur. Bientôt, il fut borduré par ses concitoyens. Au conseil, on commençait à se poser des questions sur sa position de druide tutélaire de la ville et de la province. Seule l'influence de Paul Crawford parvint à lui éviter l'infamie d'une mise à pied. Mais son ami s'inquiétait, comment rendre à Douglas sa volonté et son envie.

Deux événements se produisirent alors. D'une part, c'est Derwyddon qui rendit visite au barde. On était en 1664 et Douglas se comportait de plus en plus comme un ermite grincheux. Le grand druide passa une nuit complète

en sa compagnie. Nul ne sait ce qui fut dit mais quand Derwyddon repartit, Douglas était différent. On avait retrouvé le barde enjoué et il s'impliqua alors plus dans la politique de la ville. D'autre part, il reçut une lettre de Jérémie Berek. Celui-ci avait besoin d'un acolyte pour une curieuse mission : recréer la marine de son pays. Douglas s'embarqua donc sur l'Aube Noire et commença à chanter les louanges des nouveaux « chiens de mer ». Avec l'aide de la magicienne Célédoine, il permit au bateau de devenir une légende des sept mers. Grâce à ses chants, Jérémie Berek devenait même une légende Glamour. Ceci acheva de convaincre Douglas de sa valeur.

En 1666, il revint à Cardican et prit place au sein du conseil de la ville et intégra même le cercle des Omladh d'Avalon.

Désormais, Douglas approche de la cinquantaine, il ne cherche plus à éprouver les limites de son art mais au contraire, il se contente de ce qu'il a. De temps en temps, il se rend dans la province de Gaavane afin d'assister aux réunions de l'Ordre. Au cours de ces séjours, il discute avec Derwyddon et

partage l'inquiétude du druide sur la relation entre Elaine et Lugh mais aussi sur les événements du continent. En particulier ce qui se passe en Montaigne.

Le reste du temps, il vit à Cardican, on le voit souvent sur le pas de sa cabane, jouant du luth ou contemplant les nuages. Sa porte est toujours ouverte et il est toujours heureux d'aider ses concitoyens.

Interprétation

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

Douglas est un homme calme et serein. Il a vécu plusieurs vies et n'aspire qu'à deux choses : la quiétude et le repos. C'est un homme fascinant car on sent son expérience dans chacun de ses propos. En cela, il est l'incarnation même du maître chaman. Il a progressé, douté et est finalement parvenu à la quintessence de son art. Il a conscience d'être un exemple pour les autres pratiquants de l'âme dorée mais ne s'en vante pas. Après tout, le chamanisme est l'émanation de la volonté personnelle de chacun. Il ne sert à rien de parler pour ne rien dire. 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.

Apparence

C'est un homme de grande taille à la musculature imposante

qui se déplace toujours avec un lourd bâton de frêne et son luth sur l'épaule. Profondément dévoué à sa charge, il porte de longues robes de couleur blanche ou un costume vert. Selon ce qu'il doit faire, il est soit druide soit barde.



A bientôt cinquante ans, il commence lentement à glisser sur les pentes de la vieillesse. Ses cheveux châtain se teintent légèrement de blanc et les premières rides apparaissent à la commissure de ses lèvres et de ses yeux gris.

Secrets

En raison de son existence mouvementée, de sa position sociale et de ses relations, Douglas a quelques secrets embarrassants.

D'une part, il est au courant des machinations de Sean Blairwitch, le garant des légendes de Cardican. L'homme est un vilain de la pire espèce qui a passé des pactes impies avec des créatures monstrueuses. Mais Douglas n'en a encore parlé à personne. Après tout, Sean est un mage glamour qui s'est acoquiné avec les ombres. C'est aux sidhe de s'occuper de cette affaire. Lui se contente de parodier Blairwitch afin d'encourager les habitants de Cardican à se méfier de lui. Mais vu son talent de barde, ces pamphlets ont un effet dramatique sur la réputation du noble et celui-ci compte bientôt se débarrasser de Douglas.

Par ailleurs, il a vu certaines choses quand Derwyddon est venu le voir cette fameuse nuit de 1664. Le vieux druide lui a montré l'avenir. En particulier la trahison de la Reine des Sidhe et sa future disparition. Le vieux druide lui a demandé de devenir son successeur. C'est à ça que Douglas pense quand il observe le ciel. Sera-t-il à la hauteur ? Pour l'instant, Derwyddon est toujours là mais l'échéance approche. Et Douglas s'inquiète car malgré sa place de choix au sein du conseil Omladh ; il n'est qu'apprenti dans la magie druidique. Seul Derwyddon est au courant et Douglas se demande si les autres druides auront l'indulgence du vieux conseiller de la Reine. Les dernières discussions du conseil lui ont prouvé le contraire.

Enfin, Douglas a eu vent de quelques nouvelles inquiétantes en provenance d'Inismore. Le Roi Jack serait en danger. Les O'Toole semblent avoir accélérer leurs machinations et bientôt, ils pourront passer à l'action. Douglas a prévenu Jack mais celui-ci semble ne pas s'en préoccuper. Douglas compte bientôt se rendre en Inismore pour convaincre le Roy. Mais il ignore s'il arrivera à temps.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 5
Détermination : 4 Panache : 5 Réputation : +65

Arcane : Perspicace

Epées de Damoclès : Assassin (3 PP) : Sean Blairwitch veut se débarrasser de lui et a fait engager un assassin pour ça.

Langues : Accent de Wandesborro ; Avalonien(L/E), Cymrique (L/E), Théan (L/E).

Avantages : Appartenance : Chiens de mer ; Enfant de la balle ; Grand ; Orateur ; Oreille musicale ; Os sensibles ; Relations : Paul Crawford, Derwyddon, Jérémie Berek ; Sens du spectacle ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Ciardha (Maître) : Aliénation 2 ; Animation 5 ; Charme 5 ; Illusion 5 ; Motivation 5 ; Portée 5.

Druidisme (Apprenti) : Lune 3 ; Printemps 3 ; Été 3 ; Automne 3 ; Hiver 3.

Caldwell (Compagnon) : Désarmer (Bâton) 4 ; Exploiter les faiblesses (Bâton) 4 ; Feinte (Bâton) 4 ; Retourner les attaques (Bâton) 5 ; Voir le style 4.

En tant que compagnon Douglas bénéficie d'un bonus de +9 à son ND pour être touché quand il utilise un bâton. En outre sur un jet réussi d'Attaque (Bâton) avec trois augmentations, il peut assommer directement un adversaire à moins que celui-ci ne réussisse un jet de Gaillardise ND 25+5 par augmentation au-delà des trois premières.

Retourner les attaques : Cette compétence est utilisée comme défense active avec un ND majoré de 10. Elle ne peut pas être employée lors d'une interruption. En cas de succès, son adversaire effectue les dommages contre lui-même en gardant les dés qui l'arrangent.

Métiers

Artiste : Composition 5 ; Musique 5 ; Chant 5.

Barde : Eloquence 5 ; Etiquette 4 ; Histoire 5 ; Connaissance des herbes 4 ; Connaissance des Sidhe 5 ; Galvaniser 5 ; Diplomatie 5 ; Enigmes 5 ; Trait d'esprit 4 ; Séduction 4.

Bateleux : Danse 3 ; Comédie 4 ; Mémoire 5 ; Narrer 5.

Chasseur : Déplacement silencieux 4 ; Observation 4 ; Piéger 3 ; Tanner 4 ; Pister 3.

Guérillero : Guet-apens 4 ; Survie 4 ; Equitation 1 (ND 25, 6g5) ; Langages de signes 3 ; Qui-vive 4 ; Tactique 4.

Herboriste : Cuisinier 3 ; Flore 4 ; Composée 4 ; Poison 3.

Marin : Escalade 2 (ND 27, 7g5) ; Equilibre 1 (ND 25, 6g5) ; Gréer 2 ; Connaissance des nœuds 4 ; Nager 3 (ND 30, 8g5) ; Connaissance de la mer 4.

Médecin : Premiers soins 4 ; Diagnostic 4 ; Chirurgie 4 ; Vétérinaire 5 ; Hypnotisme 5.

Entraînements

Arc : Tirer 3 ; Facteur d'arc 2.

Athlétisme : Jeu de jambes 3 (ND 25, 8g5) ; Lancer 3 ; Pas de côté 2.

Bâton : Attaque 4 ; Parade 4 (ND 41, 9g5).

Pugilat : Attaque 3 ; Direct 2

Précisions importantes

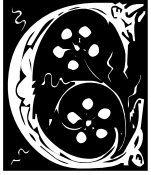
Douglas est mûr, ce qui signifie qu'il garde un dé de moins sur ses compétences physiques et un de plus sur ses compétences mentales.

Enzo Fratellini

Héros

“Monsieur Loyal” du carnaval des monstres ;
Cirese

Histoire



omme décrit dans la magie Cirese, le Carnaval des monstres est une troupe connue sur tout le continent. Cette bande d'errants cymbres se produit dans les plus grandes villes théanes et sert de refuge aux malheureux difformes et rejetés par leurs concitoyens. Jouant sur le rire et l'horreur, les membres de la troupe parviennent à retrouver leur honneur en moquant à leur insu celui des plus grands. Mais pour diriger une telle troupe, il faut un chef, un “Monsieur Loyal” capable de désamorcer les conflits mais aussi de donner la touche d'honorabilité indispensable à la troupe. Enzo est celui-là.

Il est né à la fin des années 1630 dans un petit village de la province Vestini. Ses parents étaient des cymbres sédentaires et l'élevèrent donc dans le respect des croyances de leur peuple. Mais très vite, Enzo fit preuve d'une témérité qui le poussait à provoquer les autres enfants de son âge, y compris les vodacci. A cause de lui, le village fut bientôt la cible des sbires du gouverneur local, bien décidés à pousser ces maudits bohémiens à quitter les terres. Pour éviter un drame, les parents d'Enzo le placèrent chez un de leurs nombreux cousins, membre d'une troupe de comédiens ambulants. Enzo avait huit ans.

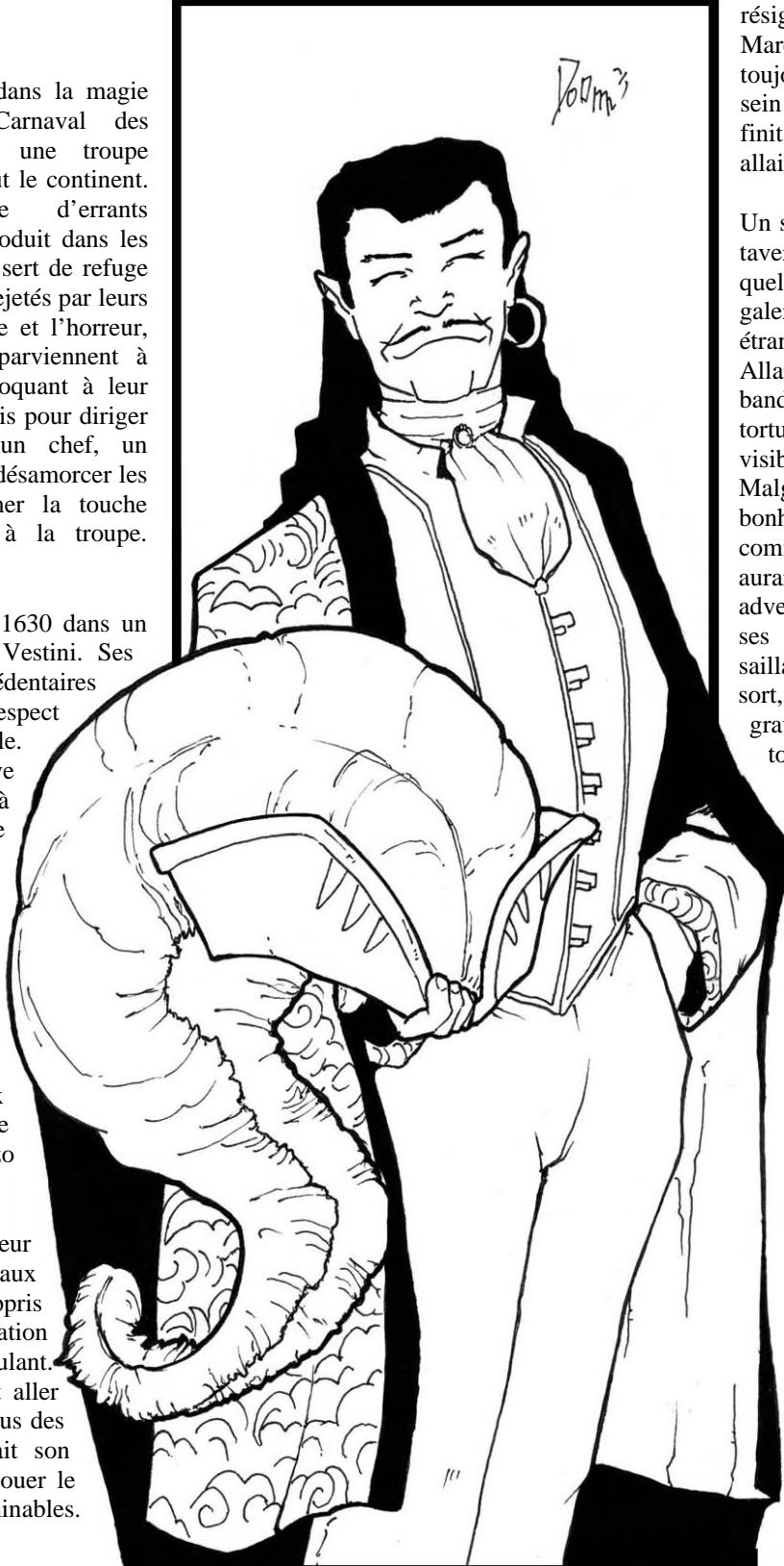
Enzo passa huit ans en leur compagnie. Il se forma aux métiers du spectacle et apprit comment gérer l'organisation complexe d'un théâtre ambulant. Mais le jeune homme voulait aller plus loin. Il ne se contentait plus des numéros frileux que proposait son oncle et enrageait de devoir jouer le faire-valoir dans des pièces minables.

A la première occasion, il quittait donc les comédiens et commençait à arpenter la Vodacce.

Il se produisit comme mime ou acrobate de rue dans les diverses cités de la péninsule mais aussi et surtout sur la magnifique île d'Anissa. Dans ce monde d'apparence et de spectacle, il aiguisa aussi bien ses talents de bretteur que d'orateur. C'est aussi sur cette petite île qu'il fit la connaissance du jeune Marco Edorado Vestini. Entre les deux, le courant passa rapidement. Quand il se résigna à repartir sur les routes, Marco lui promit qu'il y aurait toujours une place pour lui au sein de ses hommes. Mais Enzo finit par faire une rencontre qui allait bouleverser sa vie.

Un soir, alors qu'il sortait d'une taverne où il avait gagné quelques pièces à amuser la galerie, il entendit des bruits étranges venant d'une ruelle. Allant voir, il tomba sur une bande de jeunes malandrins qui torturaient un pauvre hère visiblement mort de peur. Malgré sa taille gigantesque, le bonhomme semblait doux comme un agneau et, alors qu'il aurait pu briser les reins de ses adversaires d'un seul coup de ses bras énormes aux muscles saillants, il se lamentait sur son sort, demandant d'une voix grave mais timide à ses tourmenteurs d'arrêter. Dans une action d'une folle audace, Enzo se jeta dans la mêlée et à force de manœuvres plus folles les unes que les autres, finit par mettre les voyous en déroute. Puis, s'approchant du monstre, il commença à lui parler d'une voix calme et attentive. La créature releva la tête et Enzo pu constater que malgré sa difformité, il s'agissait d'un humain.

Profondément ému, Enzo décida de prendre le malheureux avec lui. Ce dernier s'appelait Piotr et une amitié indéfectible venait de naître. Enzo et “Piotr la bête” voyagèrent de ville en ville, proposant des numéros de duettistes impressionnant.



Il semblait que Enzo avait enfin trouvé sa voie.

Hélas, les voyous qu'il avait mis en déroute appartenaient à une famille noble. En effet, il était les fils et neveux de Gespucci di Bernouilli. Traqués, les deux compagnons furent sauvés par l'intervention des membres du carnaval des monstres. N'ayant pas d'autre choix, Enzo et son ami monstrueux intégrèrent donc la troupe. Au sein de la parade, Piotr ne dépareille pas parmi les autres monstres. Et Enzo pu commencer à mettre en place les numéros dont il avait toujours rêvé. Etudiant attentif, il développa très rapidement ses dons pour le chamanisme Cirese et parvint même à en apprendre quelques rudiments à Piotr. Son influence grandit au sein de la troupe car il était le seul être "normal" à véritablement apprécier les monstres. C'est donc tout naturellement qu'il devint le maître de cérémonie de la parade lorsque le précédent chef mourut.

Depuis, Enzo est le "Monsieur Loyal" du Carnaval des monstres. Il a toujours su faire preuve de compréhension à l'égard de ses horribles employés et peut se targuer d'avoir des relations excellentes avec la plupart des princes. Bien sûr, il évite au maximum la province Bernouilli.

Interprétation

Enzo est avant tout un homme de spectacle. Il considère le carnaval comme sa raison de vivre et la vie comme une immense scène où chacun joue la comédie. Expert du grand jeu, il peut se montrer froid et calculateur tout autant qu'enjoué et téméraire.

D'ailleurs, c'est ce dernier qualificatif qui le décrit le mieux. Enzo est un jouisseur. Il profite de la vie et ne s'intéresse pas aux conséquences. C'est pourquoi il est un artiste si brillant. Prêt à prendre tous les risques pour donner du plaisir à ses spectateurs, il élabore des numéros toujours plus complexes et dangereux.

Mais il est aussi capable de devenir un redoutable assassin. Il lui est arrivé de remplir quelques "contrats" pour son vieil ami Marco. Même s'il l'a toujours regretté par la suite, il a du mal à se passer de la montée d'adrénaline que cela lui provoque.

Une rencontre avec Enzo doit être un moment de détente. Lui et ses acolytes feront tout pour mettre les joueurs à l'aise. Certes, ils leur déroberont quelques bourses ou autres objets de valeur, mais ils tiennent à garder une certaine réputation d'hospitalité.

La seule situation où Enzo peut devenir dangereux, c'est si quelqu'un vient à faire du mal à ses amis monstrueux. Enzo deviendra alors incontrôlable.

Apparence

Enzo est un homme d'une trentaine d'années aux magnifiques cheveux bruns et aux grands yeux noirs. C'est du moins l'apparence sous laquelle il est le plus "naturel". En effet, en tant que directeur du carnaval des monstres, il est souvent grîmé et masqué jusqu'à en devenir méconnaissable. Il porte alors de splendides vêtements de couleur vive et un chapeau à large bord surmonté d'une longue plume blanche. Personne ne sait où il a

obtenu cette plume mais il faut bien reconnaître qu'elle lui donne une sacré allure.

Secrets

Hormis les secrets de la monstrueuse parade, Enzo n'a guère de mystères. Il ne cache pas sa relation privilégiée avec le prince Vestini et aime se rendre en Ussura de temps en temps pour y rencontrer la vieille Nona Basulde. Entre les chefs de deux plus importants groupes d'errants de Théah, il y a de nombreux sujets de discussion. Piotr en est un, car Enzo soupçonne Matushka d'être à l'origine de la situation.

Il s'inquiète aussi beaucoup des risques encourus par sa troupe à cause du nombre croissant de fugitifs qui la rejoignent. Foncièrement bon, il veut à tout prix protéger les malheureux qui l'ont rejoint à cause de leur difformité. Si les princes apprenaient que de plus en plus de sorcières renégates et de sorciers Mente composent sa troupe et se servent d'elle pour quitter la Vodacce, il pressent que le carnaval des monstres jouera sa dernière représentation. Mais pour l'instant, il attend de voir.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 4
Détermination : 4 Panache : 4 Réputation : +35/-25

Arcane : Téméraire

Epées de Damoclès : Pourchassé (3 PP) : Par les fils de Gespucci Bernouilli.

Langues : Accent Cymbre ; Eisenor (L/E), Fidheli, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Ussuran, Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Carnaval des monstres ; Enfant de la balle ; Orateur ; Relation Cymbre ; Relations : Marco Edorado Vestini, Nona Basulde ; Scarovese ; Scélérat ; Sens de l'équilibre ; Troqueur.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Cirese (Adepte) : Exploits 4 ; Apparence 4 ; Monstre mon frère 4 ; L'Art de la tromperie 4.

Frères de sang (Apprenti) : Frère en danger 3 ; Ressenti 3 ; Partage 3. Enzo est lié avec Piotr l'homme fort.

Scola Carnavale (Maître) : Double Parade (Arme improvisée/Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Marquer (Escrime) 5 ; Poignée de poudre 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Enzo a les capacités suivantes :

- Il possède une Relation au rang 4 avec le prince Marco Edorado Vestini ;

- Ses adversaires ont -1g1 sur leurs défenses actives ;
- A chaque fois qu'il réussit une attaque, il gagne un dé d'action qu'il doit dépenser lors de la phase suivante.

Métiers

Acrobate : Equilibre 4 (ND 35, 8g4) ; Jeu de jambes 4 (ND 30, 8g4) ; Acrobatie 5 (ND 37, 9g4, *Compétence bonifiée par Cirese*) ; Contorsion 4 (*Compétence bonifiée par Cirese*) ; Jonglerie 5 (*Compétence bonifiée par Cirese*) ; Tour de force 5 (*Compétence bonifiée par Cirese*) ; Amortir une chute 5 ; Roulé-boulé 4 (ND 35, 8g4) ; Sauter 4 (ND 35, 8g4).

Arnaqueur : Comédie 5 ; Observation 5 ; Sincérité 5 ; Comportementalisme 5 ; Déguisement 5 ; Discrétion 4 ; Séduction 4 ; Sens des affaires 4 ; tricher 4.

Bateleur : Danse 4 ; Eloquence 5 ; Chant 4 ; Narrer 5 ; Spectacle de rue 4 ; Dressage 4 ; Compère 5 ; Prestidigitation 5.

Courtisan : Etiquette 5 ; Héraldique 4 ; Mode 4 ; Pique-assiette 4 ; Politique 4 ; Jouer 3.

Gitan : Conduite d'attelage 4 ; Sens de l'orientation 4 ; Charlatanisme 5 ; Débrouillardise 4 ; Intimidation 4 ; Pickpocket 5.

Hors la loi : Guet-apens 4 ; Piéger 4 ; Déplacement silencieux 4 ; Facteur d'arcs 4 ; Fouille 4 ; Pister 4 ; Qui-vive 4 ; Signes de piste 4 ; Tirer (Arc) 3.

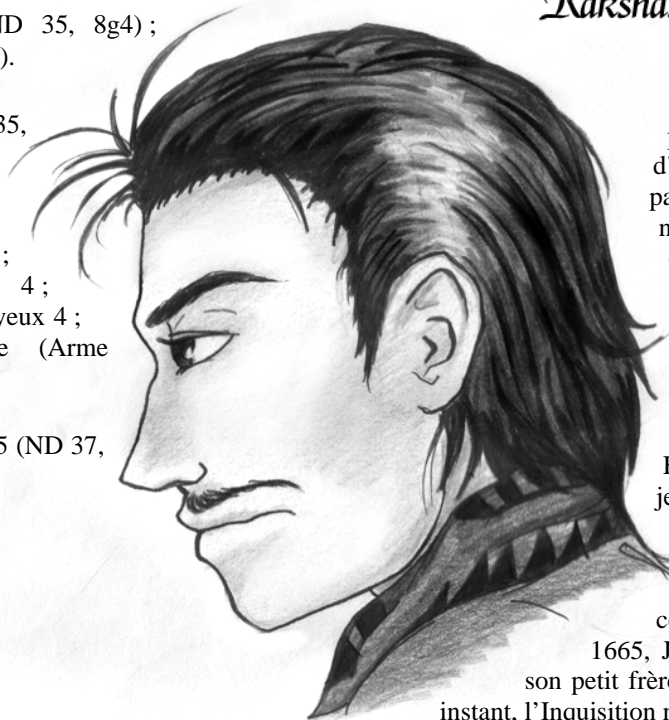
Entraînements

Athlétisme : Escalade 4 (ND 35, 8g4) ; Lancer 4 ; Nager 3 (ND 32, 7g4).

Cavalier : Equitation 4 (ND 35, 8g4) ; Voltige 4 ; Sauter en selle 4.

Combat de rue : Attaque 4 ; Attaque (Arme improvisée) 4 ; Coup à la gorge 3 ; Coup aux yeux 4 ; Coup de pied 4 ; Parade (Arme improvisée) 4 (ND 35, 8g4).

Escrime : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 37, 9g4).



Esteban Luis Gonzalez Blanco de Figueroas

Héros

Etudiant et Vagos

Histoire



Depuis la disparition du prince Javier, l'Inquisition a mis la Castille sous un joug de fer. Les libertés individuelles sont de plus en plus conditionnées aux décisions du grand Inquisiteur et on ne compte plus le nombre de jeunes gens arrêtés et emprisonnés pour avoir proféré des paroles insultantes à l'égard des hommes en rouge. Mais la révolte gronde. Sous l'impulsion d'El Vago, de plus en plus de castillans résistent aux hommes de Verdugo. La chape de plomb s'est renforcée mais cela ne fait qu'accroître la volonté d'émancipation des Vagos. Esteban est chef d'une cabale de la Cité du vaticine. Si son groupe n'est pas officiellement affilié à El Corazon, son histoire est typique de Los Vagos.

Fils d'une branche mineure des Figueroas, Esteban profita des connexions de sa famille pour obtenir une place à la prestigieuse université de la Cienca. Le jeune homme rêvait de s'instruire dans les lieux qui avaient vu passer le Prince Javier et ses compagnons. Il avait de l'université une image très flatteuse et ne se voyait pas autrement que professeur d'histoire médiévale.

Né en 1653 dans une Hacienda du Rancho Aldaña, Esteban fut un enfant tout à fait normal quoique très souvent plongé dans les

Rakshasi

livres. Particulièrement agile, il dédaignait pourtant fréquemment les jeux de son âge pour se plonger dans l'étude d'un poussiéreux ouvrage d'histoire ou de littérature. Passionné par le savoir, il se retrouva vite affublé d'une réputation de couard et de mollasson par ses camarades de jeu. Pourtant, il n'avait rien à leur envier puisqu'il prenait déjà des cours d'escrime et d'équitation où il s'avérait un élève brillant.

Il arriva dans la Cité Vaticine en 1662, alors que le vieux Roi Sandoval était déjà malade et que tout le monde louait les mérites de son fils aîné Javier. Esteban faisait parti des admirateurs du jeune prince. Il aimait particulièrement son indépendance d'esprit et son audace.

Au début de ses études, il suivit donc avec passion la carrière politique de celui qui allait devenir son roi. Hélas, en

1665, Javier disparu mystérieusement et ce fut son petit frère qui monta sur le trône. A partir de cet instant, l'Inquisition ne se cacha plus.

Esteban avait été relativement protégé des méfaits de Verdugo et de ses sbires car il était originaire d'une province plutôt isolée. Mais à partir de cet instant, il assista aux interventions des "Robes rouges" et en fut choqué. Pourtant, il préférait ne pas voir les bûchés, les arrestations arbitraires et les autodafés commandités par Verdugo. Il vivait tranquillement sa vie d'étudiant, s'absorbant dans les cours et ne prêtant pas attention aux événements extérieurs.

Pourtant, en 1667, il fut mêlé sans le vouloir à une sale affaire. Esteban, et ses compagnons aimaient venir prendre leurs repas chez Luis Aragones, un petit aubergiste bedonnant originaire de la province de Gallegos. Luis était un homme de lettre et les étudiants aimaient beaucoup passer du temps en sa compagnie à refaire le monde. Un midi, alors qu'ils se rendaient chez lui, ils trouvèrent sa porte enfoncée et entendirent des cris à l'intérieur. Se précipitant, ils tombèrent nez à nez avec une patrouille d'inquisiteurs menés par un géant vêtu d'une robe rouge et portant un inquiétant masque de couleur noire. Celui-ci annonçait d'une voix fanatique. Il accusait Luis de sorcellerie et d'hérésie tandis que le vieil homme était attaché à une chaise, le visage déformé par les coups.

Quelque chose se déclencha alors en Esteban, il s'avança face au chevalier et commença à lui demander des comptes. L'homme le toisa longuement et fit signe à ses sbires d'emporter Luis. Malgré les protestations d'Esteban et ses amis, il fut décidé que l'aubergiste serait brûlé en place publique le lendemain. Ne s'occupant absolument pas des jeunes gens, l'inquisiteur sortit à la suite de son escorte. Bouillant de rage, Esteban voulut les poursuivre et était prêt à tirer son épée si un de ses compagnons ne l'avait pas arrêté.

Pendant le reste de la journée, Esteban rumina sa vengeance et le soir, sa décision était prise. Il quitta sa chambre vêtu d'un costume noir et portant un masque de couleur blanche. Ce soir, la prison de l'Inquisition reçut la visite d'El Vago. Les talents de bretteur et de cambrioleur d'Esteban lui permirent de se glisser rapidement dans les lieux et de libérer son vieil ami sans coup férir. Le lendemain, il était devenu un héros et recommença chaque soir. Ne pouvant cacher plus longtemps sa double vie à ses amis, il monta une cabale en plein cœur de la Cité vaticine.

Depuis, ils ont été contactés par El Corazon, le cercle intérieur, et continuent à narguer l'Inquisition. Entre temps, Esteban a progressé et désormais, il est parfaitement apte à endosser le costume.

Interprétation

Le meilleur terme pour désigner Esteban c'est "Héros malgré lui" car c'est suite à un malentendu qu'il est devenu membre d'une cabale. Mais depuis qu'il a endossé le masque blanc pour la première fois, il s'est transformé. Le timide étudiant est devenu un homme aguerri qui n'hésite plus à intervenir pour mettre fin à une injustice.

Le panache est sa raison de vivre et il en met dans tout ce qu'il fait. Selon lui, aucune action ne mérite d'être accomplie si ce n'est pas avec panache. Chacune de ses interventions est marquée du sceau de la classe et il prend un malin plaisir à contrecarrer les actions de l'Inquisition. Bien sûr, il a conscience

du danger dans lequel il se met mais il préfère mourir en combattant les tortionnaires de la Castille que vivre en fermant les yeux.

C'est donc un épicurien qui prend la vie au jour le jour. Il ne sait pas ce que sera le lendemain et préfère donc profiter de l'instant. On le voit souvent à la terrasse d'une auberge en train de siroter une boisson alcoolisée en compagnie d'une ravissante jeune femme. Comme tous les étudiants, il passe le moins de temps possible en amphithéâtre et préfère se consacrer à des choses bien plus importantes.

Des joueurs le rencontrant pour la première fois seront certainement sidérés par sa candeur et son attitude flegmatique. Rien n'est plus faux, Esteban est un foyer dissimulé. En lui s'écoule la fougue de la Castille, il suffit de le pousser un peu.

Apparence

Esteban est un magnifique garçon qui approche de ses vingt-cinq ans. Avec ses cheveux noirs et son teint olivâtre, il incarne parfaitement l'hidalgo castillan qu'il n'est pas. Son visage fin marqué d'une fossette au menton est considérablement mis en valeur par une fine moustache et des yeux d'un bleu électrique. Il s'habille de façon convenue et ne cède jamais à la mode ambiante. Après tout, il n'est qu'un simple étudiant de la Cité vaticine et n'a donc pas les moyens de se payer les plus beaux vêtements.

Secrets

Esteban n'a aucun secret particulier, c'est juste un jeune homme de bonne famille révoltée par les exactions de l'Inquisition et qui a décidé d'agir. A part ça, il n'y a rien à dire de plus si ce n'est qu'il a retrouvé le nom du Chevalier Inquisiteur au masque noir : l'Evêque Gonzalo Ibarra.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 5 Réputation : +12

Arcane : Altruiste

Epées de Damoclès : El Vago (3) : Luis a déjà endossé à de nombreuses reprises le costume d'El Vago. Dans la cité vaticine, il est donc un des personnages les plus recherchés par l'Inquisition.

Langues : Accent castillan d'Aldaña ; Castillan (L/E), Montaginois (L/E), Théan (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Los Vagos ; Beauté du diable ; Connaissance des environs (Cité Vaticine) ; Criminel de haut vol ; Education castillane ; Grande Famille ; Petite Noblesse ; Réflexes de combat ; Sens de l'équilibre ; Université.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Estafador (Adepte) : Cascade 4 ; Diversion 4 ; Sens aux aguets 4 ; Solitaire 4.

En tant qu'adepte, Esteban a les capacités suivantes :

- Arcane maquillé en *Couard*. Les jets d'observation pour juger de son comportement se voient affublés d'un malus de 4 augmentations ;
- 4 augmentations à tous ses jets de Guet-apens et de Piéger ;
- **Cascade** : Bénéficie de 4 augmentations gratuites à tous ses jets d'*Athlétisme* ;
- **Diversión** : Sur un jet de *Esprit* + *Diversión* contre un jet de qui-vive, peut disparaître de la vue d'un adversaire ;
- **Sens aux aguets** : 4 augmentations gratuites sur ses jets de perception ;
- **Solitaire** : quand il combat des brutes, il peut attaquer 4 brutes supplémentaires sans subir de malus. Ça ne marche que s'il annonce qu'il ne les tuera pas.

Rojando (Compagnon) : Ballestra (Escrime) 4 ; Esquive acrobatique (Escrime) 4 (ND 35) ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Fente en avant (Escrime) 4 ; Voir le style 4.

En tant que compagnon, Esteban a les capacités suivantes :

- Il peut, pour deux dés d'action avec un seul de la phase actuelle, effectuer une "attaque acrobatique" en effectuant une fente en avant "classique". En cas de succès, il ajoute un nombre de dés lancés égal à son rang dans la compétence *Saut* à son jet de dommages ;
- Peut dépenser autant de dés d'héroïsme qu'il le souhaite pour gagner autant d'actions supplémentaires dans un round de combat.

Métiers

Arnaqueur : Comédie 4 ; Observation 4 ; Sincérité 4 ; Comportementalisme 4 ; Corruption 2 ; Déguisement 4 ; Discrétion 4 ; Jouer ; Pique-assiette 3 ; Séduction 4 ; Tricher 3.

Etudiant : Calcul 3 ; Contact 4 ; Débrouillardise 3 ; Orientation citadine 4 ; Astronomie 2 ; Droit 3 ; Héraldique 2 ; Histoire 2 ; Numismatique 3 ; Occultisme 2 ; Philosophie 3 ; Recherches 2 ; Théologie 3.

Guérillero : Déplacement silencieux 4 ; Guet-apens 4 ; Piéger 3 ; Survie 3 ; Equitation 3 (ND 25) ; Langages des signes 2 ; Qui-vive 4 ; Sens de l'orientation 2 ; Tactique 2 ; Tirer (Mousquet) 3.

Monte en l'air : Equilibre 3 (ND 25) ; Escalade 4 (ND 27) ; Fouille 4 ; Acrobatie 4 (ND 27) ; Amortir une chute 3 ; Connaissance des bas-fonds 2 ; Connaissance des pièges 3 ; Contorsion 3 ; Sauter 4.

Veneur : Dressage 3 ; Etiquette 4 ; Vétérinaire 3 ; Signes de piste 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 4 (ND 22) ; Lancer 3 ; Roulé boulé 3 (ND 25) ; Pas de côté 4.

Cavalier : Sauter en selle 2 ; Voltige 3.

Couteau : Attaque 3 ; Parade 3 (ND 25) ; Lancer 2.

Escrime : Attaque 5 ; Parade 4 (ND 27)

Feldherr Seiffrid von Gottlieb

Vilain

Rücken de Reinhardt von Wische

Homme de volonté sur la route de la vendetta

Histoire



é en 1631, Seiffrid passa une jeunesse relativement heureuse dans la ville de Siegsburg. Enfant adoré de sa mère, il ne connut jamais son père, qui semble être mort au combat aux débuts de la Guerre de la Croix. La province de la Wische ayant été relativement épargnée par la cette guerre civile, il pu grandir relativement à l'abri des horreurs de la guerre.



C'était un gentil garçon, serviable et prêt à aider les personnes qui en avaient besoin. C'est ainsi qu'en 1646, il fut remarqué par les gardiens du guet de Siegsburg après qu'il se soit interposé entre deux racketteurs et leur victime, une vieille vendeuse de fruits sur le marché. Il intégra avec joie cette unité où il fit la rencontre de Pierre Bourdin, un montagnais pour qui rien ne semblait impossible et qui menait toujours ses missions à bien. Patrouillant à ses côtés, le jeune Seiffrid

raffermit sa volonté et appris à garder ses objectifs toujours en tête.

Tout aurait pu continuer ainsi et Seiffrid aurait sans doute finit par rejoindre les Kreuzritter. Mais quelque chose le brisa en 1651. Il quitta les gardiens du guet et s'embaucha dans les Drachens Rugissants. Son caractère avait changé, il était maintenant plus sombre. Qu'à-t-il bien pu se passer en cette fameuse nuit du 17 secundus 1651 où sa mère trouva la mort dans l'incendie de la maison familiale ?

En 1657, Seiffrid von Gottlieb est le commandant des Drachens Rugissants depuis sept années. Porte fanion du commandant précédent, il a su s'imposer comme dirigeant sur le champ de bataille alors que son chef mourrait d'un coup de mousquet. L'herzog von Wische officialisa cette prise de fonction intuitive lors du retour au calme.

Ayant gravi les échelons hiérarchiques par un bond promotionnel, Seiffrid est un jeune commandant de vingt-six ans. Enfin, pour finir d'asseoir sa carrière, il est devenu le rücken de l'herzog von Wische après la mort accidentelle de son

prédécesseur lors d'une malencontreuse chute dans un escalier où Seiffrid n'a pas réussi à le retenir. Certains insinuent parfois qu'il l'aurait poussé, mais jamais en sa présence...

Interprétation

Seiffrid est un homme froid. On sent dès le premier regard qu'il vaut mieux ne pas être son ennemi. Et être son ami semble être également dangereux quand on regarde tous ceux qui sont morts autour de lui. Quoi qu'il en soit, il semble prendre son travail de rücken très à cœur et protège du mieux qu'il peut Reinhard von Wische. Tout le monde doit subir son regard inquisiteur dès que l'on s'approche de son maître, même sa femme et ses enfants.

On peut parfois remarquer des regards discrets en direction de la famille de Reinhard, sans pour autant parvenir à interpréter celui-ci.

Une rencontre avec Seiffrid devrait être insipide et froide. Il fait son travail, un point c'est tout. Pas de sentiment, s'ils font du mal à l'eisenfürst, ils le regretteront, voilà tout.

Mais parfois, lorsqu'il n'est plus en service (ce qui est très rare...), il se laisse aller à boire et à manger à s'en faire éclater la panse. S'en est presque maladif...

Apparence

Grand, baraqué, Seiffrid est le portrait type d'un rücken intimidant. Ajoutez quelques pièces d'armure en dracheneisen et pas mal de cicatrices et vous comprendrez que ces interlocuteurs s'adressent à lui respectueusement. Son visage accuse par contre quelques-uns de ses vices : la bonne chaire (un double menton...) et la boisson alcoolisée (un nez couperosé...). Sinon, il n'est pas gros, mais plutôt musclé même si ses joues sont bien remplies. Lorsqu'il sourit, des fossettes apparaissent au milieu de ces dernières. Il porte ses cheveux noirs, qui ressemblent à de la paille, en les rabattant vers l'arrière, à des pattes touffues juste devant ses oreilles afin d'en cacher les poils qui en sortent et entretient les quelques poils qu'il a autour de la bouche comme s'il s'agissait d'un beau bouc...

Secrets

Tout se passait bien pour Seiffrid jusqu'à ce fameux 17 secundus 1651 où il bascula Vilain. Ce jour-là, sa mère va lui apprendre qu'il est en réalité le

bâtard de Reinhard von Wische. Accusant le coup, Seiffrid s'enfuit alors en pleurs de la maison. Sa mère, atterrée, lui laisse un mot, avant de se pendre. Lorsque Seiffrid revient et voit le macabre spectacle, quelque chose se brise en lui. Après avoir emporté le mot de sa mère, il met le feu à la maison de son enfance et jure de venger sa mère. Et la vengeance d'un Homme de volonté peut être terrible car rien ne le fera dévier de sa route...

Pour cela, il a, tout d'abord, quitté les gardiens du guet et intégré les Drachens Rugissants.

Il a ensuite fait en sorte que son commandant d'unité se retrouve sans protection en première ligne et a pris immédiatement les commandes en utilisant les moyens de communication comme si le commandant était toujours en vie. Ses supérieurs immédiats se sont ainsi vus court-circuités...

Ensuite, la mort du rücken de l'herzog von Wische n'est en rien accidentelle, Seiffrid l'a poussé et comme il n'était pas tout à fait mort, il lui a fracassé le crâne sur les dernières marches. Le

Benj



scandale qui a également frappé Gisela Hilda von Inselhoffer l'année précédente est aussi son œuvre. En effet, il trouvait que cette dernière commençait à prendre trop d'importance à ses dépens.

Concernant l'avenir, Seiffrid envisage d'éliminer les uns après les autres les membres de la famille von Wische afin de plonger son père biologique dans l'horreur, de se venger de ce qu'il a fait subir à sa mère et de s'emparer de la couronne de l'herzog en devenant son homme de confiance et en éliminant tous ceux qui pourraient lui apporter son appui.

Et il pourrait bien réussir, d'autant qu'il a récemment rencontré un homme qui prétend pouvoir ramener les morts de leur sommeil éternel...

N.B. C'est lui qui est sera à l'origine des morts en série de la famille Von Wische et de l'apparition des goules dans la ville de Siegsburg. Son plan pour s'emparer du trône de la Wische n'échouera qu'à un cheveu grâce à un petit groupe d'aventuriers venu en aide à Gisela Hilda von Inselhoffer...

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 4

Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : +65/-30

Arcane : Trompeur

Epées de Damoclès : Vendetta (contre Reinhard von Wische) (4 PP)

Langues : Accent eisenor du nord ; Eisenor (L/E), Théan (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Académie militaire ; Appartenance – drachens rugissants ; Charges – commandant des drachens rugissants, rücken de l'herzog von Wische ; Dracheneisen (1 cuirasse, 2 jambières) ; Expression inquiétante (Sombre) ; Grand ; Grand buveur ; Noble (chevalier ou Feldherr) ; Relation (Herzog Reinhard-Dieter von Wische) ; Vétéran.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Homme de volonté (Apprenti) : Imperturbable 1, Muet 2, Sans peur 3, Sûr de soi 5.

Blitzen (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Corps à corps (Escrime) 5, Double parade (Escrime/Pistolet) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Riposte (escrime) 5.

Winckler (Maître) : Corps à corps (Matraque) 5, Désarmer (Matraque) 5, Fente en avant (Matraque) 5, Exploiter les faiblesses (Matraque) 5, Voir le style 5.

Métiers

Arnaqueur : Comédie 3, Comportementalisme 3, Corruption 2, Déguisement 2, Discrétion 2, Observation 4, Pique-assiette 3, Séduction 2, Sincérité 5.

Assassin : Attaque (Couteau) 3, Attaque (Escrime) 5, Comportementalisme 3, Déguisement 2, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 3, Escalade 4 (ND : 35), Filature 3, Guet-apens 5, Observation 4, Parade (Couteau) 3 (ND : 32), Parade (Escrime) 5 (ND : 37), Piéger 4, Poison 5, Qui-vive 4, Tirer (Arbalète) 2.

Commandement : Artillerie 2, Cartographie 2, Commander 2, Diplomatie 1, Galvaniser 2, Guet-apens 5, Intimidation 4, Observation 4, Qui-vive 4, Stratégie 1, Tactique 3.

Courtisan : Danse 2, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 3, Intrigant 4, Mode 3, Observation 4, Pique-assiette 3, Politique 3, Séduction 2, Sincérité 5, Trait d'esprit 4.

Garde du corps : Attaque (Combat de rue) 3, Comportementalisme 3, Discrétion 2, Dissimulation 3, Fouille 2, Guet-apens 5, Interposition 2, Intimidation 4, Observation 4, Orientation citadine (Siegsburg) 2, Qui-vive 4.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Fouille 2, Observation 4, Orientation citadine (Siegsburg) 2.

Mercenaire : Attaque (Armes d'hast) 3, Course d'endurance 3, Intimidation 4, Jeu de jambes 4 (ND : 30), Marchandage 3, Observation 4, Parade (armes d'hast) 4 (ND : 35), Premiers secours 4, Qui-vive 4, Tactique 3.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 2 (ND : 30), Course d'endurance 3, Course de vitesse 3 (ND : 32), Escalade 4 (ND : 35), Jeu de jambes 4 (ND : 30), Lancer 3, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2 (ND : 30), Sauter 3 (ND : 32), Soulever 3.

Cavalier : Equitation 3 (ND : 32), Soins des chevaux 2.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 5 (ND : 37).

Matraque : Assommer 4, Attaque (Matraque) 5, Parade (Matraque) 4 (ND : 35).

Pistolet : Recharger (Pistolet) 5, Tirer (Pistolet) 5.

Pugilat : Attaque (Pugilat) 4, Claque sur l'oreille 3, Direct 4, Jeu de jambes 4 (ND : 30), Uppercut 3.

Evariste Clemencier d'Halleine

Héros

Mathématicien, séducteur, duelliste

Histoire



u sein du Collège invisible, on trouve toute sorte de savants. Certains sont de brillants professeurs d'université, d'autres sont des ecclésiastiques ou des autodidactes de génie. Tous ont un point commun, la volonté de développer le savoir même sous les foudres de l'Inquisition. Et puis il y a ceux qui sont le savoir. Même s'ils l'avaient voulu, ils n'auraient pu éviter les foudres des hommes en rouge. Tout simplement parce que leurs théories sont bien trop dangereuses pour Verdugo et ses sbires. C'est le cas d'Evariste Clemencier d'Halleine.

A l'instar de Goskelen Leman, Evariste est un génie. Né à Pau en 1643, c'est le fils d'un couple de nobles de faible envergure. A 4 ans, il savait déjà lire et écrire le montagnois et baragouinait quelques mots de Théan. A huit, il résolvait ses premières équations et lisait des ouvrages mathématiques destinés aux étudiants de Pau. Et à 10 ans, il avait commencé à formuler sa propre théorie des nombres. Devant de tels dons, ses parents furent d'abord apeurés puis impressionnés et enfin convaincu de tenir là celui qui allait rendre ses lettres de gloire à la famille.

A 13 ans, Evariste rentrait à l'Université de Charousse, profitant d'une dérogation octroyée par le doyen, lui aussi sidéré par ses dons. Et en trois ans, il obtint son diplôme au milieu d'une promotion dont le plus jeune avait dix ans de plus. Mais il lui en fallait plus. Sa théorie des nombres était bouclée et le jeune homme voulait aller plus loin. Il avait entendu parler des savants croissantins en se documentant dans les bibliothèques et il ne rêvait que d'une chose, les imiter. Son père satisfait sa demande en l'envoyant à Porto Spatia. De là, il devrait se débrouiller pour pénétrer dans un pays dont tous les accès étaient fermés.

C'est ainsi qu'à l'âge de dix-sept ans, Evariste posait le pied sur le quai de Porto Spatia. Dans cette ville de lucre et de machinations, son esprit acéré lui permit de se faire rapidement une place. Grâce à ses capacités mathématiques, il se fit remarquer par le gouverneur et finit par obtenir une entrevue avec le prince Gespucci Bernouilli. Impressionné par une telle érudition, ce dernier lui proposa une place au sein de son université mais Evariste refusa. Il ne rêvait que d'une chose : se frotter aux mathématiques croissantines.

Gespucci finit par céder et lui octroya un laissez-passer pour l'Empire du Croissant. A dix-neuf ans, Evariste pénétrait enfin dans le pays qui l'avait toujours fait rêver. Il passa trois ans dans la province de Ruzgar' hala, dialoguant avec les plus grands érudits de l'Empire et s'initiant aux arcanes des mathématiques fondamentales. Une fois encore, il fit preuve d'une habileté remarquable et suscita l'admiration de ses maîtres. Il passa

également de longs moments en compagnie des sages de la tribu, s'initiant aux croyances de ces dernières et trouvant un véritable sens à sa vie.

Quand il revint en Montaigne, il était différent. Il avait vingt-deux ans et se considérait comme un homme libre. Ses anciens professeurs ne reconnurent pas le jeune homme qui se présenta à eux pour briguer un poste de maître de conférence. Le tranquille étudiant s'était métamorphosé en un jeune homme fougueux et terriblement séduisant. Il soutint une thèse devant un parterre d'experts médusés qui n'eurent d'autre choix que de le nommer à un poste important.

La carrière universitaire d'Evariste était lancée. Il publia un premier livre et commença à traîner à la cour de Charousse. Là, son audace et son esprit lui permirent de se faire rapidement une place au sein des redoutables courtisans. Comme il suscitait jalousie et envie, il se mit à pratiquer l'escrime et, comme pour tout, finit par y exceller.

Il passe également beaucoup de temps dans les maisons closes de Charousse ou de Pau. Plus qu'une équation mathématiques, le corps d'une femme est selon lui la plus belle chose que l'on puisse imaginer. Dans l'Empire du Croissant, il a appris à respecter les femmes et à les aimer. Il a vécu des expériences inoubliables avec les plus belles courtisanes ou filles de tribu. Il connaît milles manières de séduire une femme et veut toutes les essayer avant de mourir. Bien sûr, cela lui vaut l'inimitié des maris cocus ou des nobles éconduits mais il préfère ça à l'oisiveté et à la routine.

Bientôt, il fut contacté par le collège invisible. Impressionnés par son érudition, les membres de la société lui proposèrent une place parmi eux. Toujours prêt pour de nouvelles expériences, il accepta et devint un des plus jeunes membres du Collège. Ses théories ne plurent pas à tous ses collègues mais son agilité mathématique en particulier dans le domaine de l'algèbre et de la cryptographie furent très utiles.

Aujourd'hui, il est une des sommités de l'Université. Sa liberté de ton, son indépendance d'esprit et son indéniable succès auprès des femmes lui valent rivalité et moqueries mais il n'en a cure, il profite de la vie comme la lui ont apprise les sages du Croissant. Le temps est comme le vent, il file très vite, le tout est de ne pas le rater quand il passe près de vous.

Interprétation

Hédonisme, audace et libertinage, tels sont les trois mots qui qualifient le mieux Evariste. Car avant d'être un professeur émérite ou un épéiste de talent, c'est surtout un jouisseur invétéré. Son éducation singulière et ses expériences à l'étranger l'ont convaincu que la vie était quelque chose de fragile et ténue. Et pour cela, il a décidé de la dévorer à pleine dent. Evariste ne refuse jamais un bon repas, un combat flamboyant ou une nuit avec une jolie femme. Pour lui, le lendemain n'a aucune importance, seul compte l'instant présent. Il ne fait aucun projet, aucune machination et agit en fonction de ses impulsions plus que de ses réflexions.



D'ailleurs cela se ressent dans tout ce qu'il entreprend. Lorsqu'il combat, c'est avec fougue et panache, il ne laisse que très peu d'ouverture à son adversaire et abuse avec talent des traits d'esprits caractéristiques de l'école Valroux. Devant ses étudiants, c'est une tornade, il parle avec ferveur de choses extrêmement difficiles qui paraissent aisées lorsqu'il les explique mais qui s'avèrent incompréhensibles pour le profane. Enfin, il s'efforce de ne jamais passer la nuit seul. Il arpente les bals de Charousse ou ses bas quartiers, en quête d'une maîtresse qu'il n'a pas encore conquise. Aucune femme n'est taboue selon ses principes et il ne se prive pas de le démontrer.

Cette attitude lui vaut les foudres des plus traditionalistes de ses collègues. A la cour, il subit souvent les attaques de courtisans plus conservateurs mais il parvient toujours à s'en tirer par une boutade ou une saillie. Et si les mots ne règlent pas le problème, on se retrouve sur-le-champ le lendemain matin.

Evariste doit paraître tout de suite sympathique à un groupe de joueurs. Il est beau, audacieux et sans complexes. Cependant, son attitude finira par lui valoir leur jalousie ou leur méfiance. Car à force de ne se préoccuper de rien, Evariste va finir par se mettre dans une situation inextricable. Et un héros digne de ce nom doit être capable de mesure. Ce qui est loin d'être le cas du professeur.

Apparence

Evariste est beau à couper le souffle. Son visage légèrement basané et son délicieux accent ont un effet dévastateur sur le cœur des jeunes femmes. Et il est donc en permanence escorté par un groupe d'étudiantes ou de jeunes nobles qui n'espèrent qu'une chose : le conquérir. Avec ses cheveux blonds coiffés en bataille, ses magnifiques yeux bleus et son corps fin et élancé, il est vrai qu'il jouit d'un charme indéniable sur la gente féminine. D'ailleurs, il ne fait rien pour l'infirmier, s'habillant toujours avec le plus grand soin et s'efforçant toujours de se mettre en valeur par des modes totalement originales ou des parfums inédits. Et au sein de l'Université de Charousse, il faut reconnaître que son attitude fait grincer quelques dents.

Secrets

Lors de son voyage dans l'Empire du Croissant, Evariste a appris plus que les formules de maths des savants croissantins. En effet, il a passé du temps en compagnie des chamans Ruzgar' canli et a pu apprendre à développer son âme dorée. C'est pour cette raison que ses duels ont souvent lieu par temps de pluie ou tout du moins par grand vent.

Au sein du collège invisible, Evariste ne fait pas partie de la chaîne du savoir. En effet, son caractère de chien fou et sa propension au libertinage lui valent la méfiance de ses collègues. De plus, ses théories mathématiques, si elles sont brillantes, n'en demeurent pas moins apocryphes pour l'époque. Et puis, il n'est jamais agréable de se faire damner le pion par un jeune homme d'à peine vingt-cinq ans.

Récemment, Evariste a rencontré Alvaro Arciniega. Toujours à l'affût de nouvelles sensations, le jeune savant s'est intéressé aux travaux du castillan. Il a désormais son propre petit laboratoire où il travaille sur le sang des mages Glamour et de ses concitoyens Porté. Bien sûr, il n'a absolument aucune idée des choses horribles qui se cachent derrière ces pratiques mais il est toujours heureux quand Arciniega lui ramène une nouvelle dose de sang.

Enfin, la rivalité entre Evariste et Remy de Montaigne est en train de se cristalliser autour d'une jeune jenny de Charousse. Maîtresse quasi officielle du garde du corps de Léon, la jeune femme a succombé aux charmes du mathématicien. Remy a pris ça pour un affront personnel et tout le monde sait qu'il n'est pas homme à laisser une offense impunie.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 5

Détermination : 2 Panache : 5 Réputation : +32 / -25

Arcane : Libertain

Epées de Damoclès : Amour perdu (3) : Evariste a abandonné tant de maîtresse qu'il ne compte plus le nombre de ses ennemis féminins.

Rivalité (3) : Que ce soit à l'université ou au sein des cercles d'épéistes, Evariste s'est fait de nombreux rivaux. L'un d'eux et non des moindres est Remy de Montaigne. Leur rivalité ne cesse de grandir et un jour, il se pourrait que le jeune professeur regrette son outrecuidance à l'égard du garde du corps de l'Empereur.

Langues : Accent montagnois de Pau ; Castillan (L/E), Eisenor, Montagnais (L/E), Ruzgar-baraji, Théan (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Alchimiste ; Appartenance : Collège invisible ; Guilde des spadassins ; Beauté du diable ; Emérite (Mathématiques) ; Gaucher ; Grand Buveur ; Petite Noblesse ; Publié ; Réflexes de combat ; Rythme de sommeil régulier ; Sens de l'humour (Humour noir) ; Titulaire (Université de Charousse) ; Université.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Ruzgar'canli (Apprenti) : Puissance du vent 3 ; Questionner le vent 3 ; Vent messager 4.

Valroux (Maître) : Double Parade (Couteau / Escrime) 5 ; Marquer (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Evariste bénéficie d'une augmentation gratuite sur ses parades au couteau et ne subit pas de pénalité de main non directrice avec un couteau. En outre, quand il touche un adversaire en utilisant des augmentations, ce dernier est obligé durant sa prochaine attaque contre lui d'en mettre autant pour le toucher. Enfin, il gagne un rang de plus en panache.

Bonita (Compagnon) : Désarmer (Escrime) 4 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Emprisonner (Escrime) 4 ; Mur d'acier (Escrime) 4 ; Voir le style 5.

En tant que compagnon, il gagne une augmentation gratuite quand il pare avec une arme d'escrime. De plus, quand il retient une action, il augmente le dé gardé d'une phase pour le calcul de l'initiative. En outre, il bénéficie d'une augmentation gratuite sur toute poursuite. Enfin, il peut ajouter son rang en **Mur d'acier** à tous ses jets de **Parade (Escrime)**.

Métiers

Acrobate : Equilibre 4 (ND 37) ; Jeu de jambes 4 (ND 32) ; Acrobatie 4 (ND 37) ; Amortir une chute 3 ; Jonglerie 2 ; Sauter 4 (ND 37).

Courtisan : Etiquette 4 ; Mode 4 ; Héraldique 4 ; Observation 5 ; Danse 4 ; Eloquence 4 ; Trait d'esprit 4 ; Politique 2 ; Jouer 4 ; Sincérité 4 ; Séduction 5 ; Cancanier 3.

Erudit : Histoire 2 ; Mathématiques 6 ; Philosophie 4 ; Recherches 5 ; Astronomie 4 ; Droit 2 ; Mathématiques fondamentales 5 ; Sciences de la nature 4.

Etudiant : Calcul 5 ; Contact 4 ; Orientation citadine (Charousse, Pau, Porto Spatia) 4 ; Débrouillardise 4.

Espion : Déplacement silencieux 3, Filature 2 ; Fouille 2 ; Code secret 5 ; Corruption 2.

Guide : Contact 4 ; Orientation citadine (Charousse, Pau, Porto Spatia) 4 ; Observation 5 ; Séduction 5 ; Cartographie 4 ; Comportementalisme 4 ; Déplacement silencieux 3 ; Guet-apens 2 ; Marchandage 4 ; Qui-vive 2 ; Sens de l'orientation 4.

Professeur : Création littéraire 4 ; Philosophie 4 ; Recherches 5 ; Eloquence 4 ; Entraîner 3.

Entraînements

Athlétisme : Escalade 3 (ND 35) ; Lancer 3 ; Pas de côté 5 ; Nager 3 (ND 35).

Cavalier : Equitation 4 (ND 37) ; Dressage 2 ; Sauter en selle 3 ; Voltige 2.

Couteau : Attaque 4 ; Parade 5 (ND 40).

Escrime : Attaque 5 ; Parade 3 (ND 35)

Précisions importantes

Evariste est un génie, il bénéficie d'une augmentation gratuite supplémentaire sur tous ses jets en rapport avec les mathématiques (Calcul, Mathématique, Astronomie, Comptabilité, etc.)

En tant qu'Alchimiste, Evariste possède trois doses de sang Porté et deux de Glamour.

Général Albrecht Rahn

Traduit de *Knights and Musketeers* pages 85,86 et 90.

Vilain

Die Schwartzritter ; le chevalier noir

Histoire

“Si Rahn ne devient pas Eisenfürst, il défiera Légion lui-même pour prendre sa place aux Abysses.” Général Eduardo Santiago

Une pratique unique des mercenaires eisenors s'appelle le heiligen. Un soldat porte souvent une chaîne avec l'effigie d'un célèbre général eisenor. Ils croient que ce général interviendra au près de Theus et empêchera le malheur de les frapper sur le champ de bataille. Ces guerriers légendaires apprécient les figures telles que le général Stauss, Riefenstahl ou Gottschalk. Demandez à n'importe quel soldat ayant servi dans une compagnie de mercenaires pendant la guerre castillo-montaginoise et il vous donnera immédiatement le nom de l'homme qu'il convient d'honorer après toutes ces batailles. Il s'agit de l'homme connu sous le nom de Die Schwartzritter par ses ennemis en raison de l'armure noire qu'il portait sur le champ de bataille. Ses alliés et ses hommes l'appellent Albrecht Rahn.

On sait très peu de chose sur l'enfance de Rahn. Si on le lui demande directement, tout ce qu'il vous répondra, c'est qu'il a appris à se battre. Il commença à se faire remarquer lors de la Guerre de la Croix en tant que guerrier particulièrement courageux. Sa réputation grandit tellement qu'il prit la tête d'une compagnie de mercenaires peu avant que la guerre entre la Castille et la Montaigne ne débute. Il se mit alors à porter son armure noire comme signe de reconnaissance et afin de se distinguer sur le champ de bataille pour s'attirer de nouveaux contrats. Les généraux montagnais et castillians se moquèrent d'une telle pratique jusqu'à ce qu'ils se retrouvent en contact avec ses troupes.

Rahn a prouvé à de multiples reprises que la couleur de son cœur était en harmonie avec celle de son armure. Il n'hésita pas à marcher au combat derrière des lignes d'otages femmes et enfants, il s'attaqua aux hôpitaux de campagne pendant la nuit et se glissait dans les tentes des chefs militaires adverses pour les égorger dans leur sommeil. Il était capable de changer de camp en plein milieu d'une bataille si on lui offrait plus d'argent de l'autre côté, massacrant alors les soldats aux côtés desquels il avait combattu pendant des semaines. Rahn ne respecte aucune des règles modernes et honorables des guerres dites “civilisées”.

A l'inverse, il peut se montrer très instruit. Ses tactiques militaires sont celles d'un homme ayant étudié dans les plus grandes académies militaires eisenores. Il était prêt à s'emparer d'El Morro lorsque la guerre prit fin. Après cette guerre, il

revendit son plan d'attaque aux castillians qui s'employèrent à combler les lacunes de leurs défenses. C'est un spadassin Eisenfaust particulièrement mortel qui sait garder son calme au milieu des explosions et de la fureur des batailles. Certains de ses hommes affirment que Rahn n'a jamais été blessé. Il ne soutient pas ces affirmations, mais les laisse se répandre dans les tavernes de soldats. Plus son nom sera connu, plus on voudra l'engager.

L'ambition de Rahn est de revenir chez lui. Tandis que ses multiples batailles l'ont rendu immensément riche, nombreux sont ceux qui pensent qu'il veut se tailler une place à la table des Eisenfürst. Des hommes portant ses couleurs ont été aperçus dans les endroits où le sol est suspecté de contenir du dracheneisen. La découverte d'une nouvelle veine de ce métal est en effet la façon la plus simple de devenir Eisenfürst. Mais ce n'est pas son seul plan. Certains affirment qu'il préparait une attaque éclair contre l'un des Eisenfürst les plus affaiblis. Ceux qui soutiennent cette histoire parlent surtout de Freiburg ou Sieger comme cibles les plus probables. S'il était assez “culotté” pour tenter une telle manœuvre, il pourrait bien réussir dans la situation instable actuelle de l'Eisen.

Apparence

Rahn est un homme grand avec des cheveux noirs coupés courts et une cicatrice sur le visage. Si on lui pose des questions sur celle-ci, il répond toujours que c'était “sa première leçon”. Son armure noire n'est pas en dracheneisen. Seul son panzerhand semble être fait de ce métal. C'est un homme très sérieux mais qui est capable d'avoir recours à un humour particulièrement noir. Il a un rire de gorge tonitruant que l'on entend généralement sur le champ de bataille après qu'il ait donné ses ordres.

Secrets

En plus d'être un chef impitoyable et totalement amoral, Rahn a un passe-temps bien étrange. Il collectionne le dracheneisen. A chaque fois qu'il affronte d'autres eisenors dans ses batailles, il envoie un peloton spécial récupérer dans la nuit tous les objets faits de ce métal. Ainsi, il porte chaque semaine un panzerhand différent issu de sa collection personnelle. Les eisenors qui s'en sont rendus compte et ont été assez courageux pour le défier dans un duel d'honneur n'ont jusqu'à présent jamais survécues.

En fait, s'il ne parvient pas à découvrir une veine de dracheneisen pour atteindre le rang d'eisenfürst, il envisage de faire fondre tous les items en dracheneisen qu'il a accumulé pour les couler ensuite dans une crevasse et faire croire qu'il a découvert une nouvelle veine. Son plan est parfait, seulement voila, il n'est pas parvenu à faire fondre ce métal, même avec l'aide des meilleurs forgerons castillians ou montagnais, aussi recherche-t-il maintenant un Nibelung pour l'enlever et le forcer à travailler pour lui (NdT : peut-être sera-ce Gunther Friedrich ?).

Profil

Gaillardise : 4 Finesse : 3 Esprit : 2
Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -30

Arcane : Victorieux

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent eisenor de Hainzl ; Castillian, Eisenor (L/E), Haut Eisenor (L/E), Montaginois, Théan (L/E).

Avantages : Charge : capitaine ; Dracheneisen (Panzerhand) ; Dur à cuire ; Vétéran.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Homme de Volonté (Adeptes) : Imperturbable 5, Muet 5, Sans peur 5, Sûr de soi 5.

Eisenfaust (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5, Désarmer (Gant de combat) 5, Exploiter les faiblesses (Gant de combat) 5, Emprisonner (Gant de combat) 5, Voir le style 5.

Steil (Adeptes) : Déchaîner 4, Exploiter les faiblesses (Epée à deux mains) 4, Feinte (Epée à deux mains) 4, Pressentir 4, Voir le style 4.

Métiers

Commandement : Artillerie 3, Commander 3, Diplomatie 2, Galvaniser 3, Guet-apens 5, Intimidation 5, Logistique 2, Observation 5, Qui-vive 5, Stratégie 4, Tactique 5.

Mercenaire (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Attaque (Epée à deux mains) 5, Course d'endurance 5, Intimidation 5, Jeu de jambes 5 (ND : 27), Marchandage 5, Observation 5, Parade (Epée à deux mains) 5 (ND : 32), Premiers secours 5, Qui-vive 5, Tactique 5.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 1, Course d'endurance 5, Course de vitesse 3 (ND : 27), Escalade 3 (ND : 27), Jeu de jambes 5 (ND : 27), Lancer 1, Pas de côté 3, Sauter 3 (ND : 27), Soulever 1.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 5, Attaque (Combat de rue) 5, Coup aux yeux 2, Lancer (Armes improvisées) A, Parade (Armes improvisées) 5 (ND : 32).

Epée à deux mains : Attaque (Epée à deux mains) 5, Parade (Epée à deux mains) (ND : 32) 5.

Gant de combat : Attaque (gant de combat) 3, Parade (gant de combat) 2 (ND : 25), Uppercut 3.

Pistolet : Tirer (Pistolet) 2.

Gérard Dubert

Traduit du site d'AEG, création de Martin Hall.

Alias Michel de Pau, alias Auguste-Antoine Valroux de Martise, alias etc.

Héros

Un petit homme silencieux ;

Veilleur des Kreuzritter

Histoire



On ne sait peu sur la vie de Gérard avant qu'il ne rejoigne les Kreuzritter. Il est de cette trempe d'homme qui peu laisser son passé derrière lui sans regrets ; à tel point qu'il sert même d'exemple pour ses camarades. Il a été Gardien du Guet dans les villes de Göttkirchen et d'Altamira et Veilleur dans les étendues sauvages d'Ussura, dans l'Archipel de Minuit et dans les montagnes vodaccis.

Quand il fut recruté, Gérard habitait Göttkirchen et se faisait appelé Michel de Pau. Il attira l'attention de l'ordre après une série d'actes de bravoure qui l'amènèrent à chasser et massacrer un groupe de jeunes nobles qui torturaient et tuaient des paysans pour le plaisir et se cachaient derrière leurs titres de noblesse pour échapper à la justice. Le jeune Michel sauta sur l'occasion de rejoindre un groupe qui rendait la justice à l'encontre de tels scélérats. Il sourit froidement lorsque son contact lui fit cette offre, organisa sa propre "mort" et dit "il n'est pas très difficile de tuer un homme dont tout le monde souhaiterait se débarrasser de toute façon." En renaissant sous le nom de "Gérard Dubert", il demanda l'autorisation de pouvoir alterner les missions de Gardien du Guet dans les grandes villes et de Veilleurs dans les zones isolées de Théah.

Gérard a créé sa propre niche professionnelle dans l'Ordre en s'avérant le plus apte à aider les nouvelles recrues à mettre "fin" à leur vie précédente. Pour aider ses frères et sœurs à "passer" dans leur nouvelle vie, il incendie leur demeure après y avoir installé des cadavres, en "pend" certains, en poignarde d'autres, en noie beaucoup, en tue par balles devant témoins et même en décapite sur le Coiffeur (la guillotine). Ses méthodes créatrices et réalistes pour faire "décéder" les nouvelles recrues permettent à ces dernières de rejoindre l'Ordre avec un minimum de soupçons. Quand une potentielle recrue de haut rang est approchée, c'est généralement Gérard qui est chargé de la faire mourir.

Il y a deux ans, l'Ordre a proposé à Gérard de recevoir le Gant Noir mais il refusa, estimant qu'il était de son honneur de poursuivre ses activités actuelles qui sont, pour lui, les plus à même de servir l'Ordre. Après la mort du hiérophante, le hochmeister a demandé à Gérard si l'Ordre pouvait récompenser son dévouement d'une quelconque manière, ce à quoi l'homme

silencieux répondit qu'il aimerait être affecté dans sa ville natale de Charousse.

C'est ainsi qu'en nonus 1668 Gérard fut affecté comme Veilleur de la salle étoilée dans la Petite Charousse. Cette affectation discrète lui permit ainsi d'observer la vie des personnes qu'il connaissait avant de rejoindre l'Ordre. Son poste dans les égouts de la capitale montagnoise le mit en première ligne lors de la révolution. Deux fois Gérard risqua d'être découvert, la première en sauvant des révolutionnaires paysans des mousquets de la Garde du Soleil, la seconde en sauvant une famille noble d'une exécution sommaire par la milice révolutionnaire. Comme le nouveau gouvernement gagnait en pouvoir, Gérard fut très occupé à sauver des réfugiés en les abritant dans les égouts. De plus, certains nobles montagnois au courant de l'existence de la salle étoilée voulaient piller celle-ci pour utiliser les armes potentielles qu'elle renferme afin de récupérer leurs terres et titres. Ainsi, entre réfugiés et pillards, Gérard fut vraiment très occupé.

Il y a trois mois, Gérard a été confronté à une nouvelle difficulté. Alors qu'il affrontait un groupe de pillards dans les égouts, Gérard reçu l'aide inopinée de deux jeunes nobles qui avaient trouvés refuge dans les égouts. Après la bataille, ils reconnurent Gérard et, une fois la joie des retrouvailles passées, insistèrent pour se joindre à lui en attendant qu'une contre-révolution leur permette de revenir en odeur de sainteté à la surface. Débordé par ses multiples tâches dans les égouts, Gérard accepta à reculons leur aide. D'une, il est content d'avoir une aide compétente, de deux, chaque jour qui passe lui rend plus difficile le devoir de son Ordre qui le pousse à occire ces témoins.

Apparence

Gérard est un petit homme avec de longs cheveux gris souris filasses. Ses yeux sont deux fentes qui laissent entrapercevoir des prunelles grises qui scrutent le monde qui l'entoure. Ses sourcils sont constamment froncés et son visage ascétique ne laisse que très rarement apparaître la joie ou toute autre forme de sentiment.

Son choix de vie, son adhésion au Kreuzritter, l'a physiquement changé, autrefois grand et enrobé, il s'est voûté et est maintenant presque maigre. De plus, Gérard n'aime pas l'inactivité, ainsi quand il est au repos, il a tendance à tourner en rond comme une bête en cage et a agité ses mains pour faire activer ceux qui l'entourent – ou bien, il se saisira d'une arme et s'entraînera au combat.

Secrets

Gérard Dubert est le nom qu'il porte depuis qu'il a rejoint les Kreuzritter. Toutefois, Michel de Pau en a été un autre. Cet intelligent montagnois a vécu une vie de mensonges sous de multiples identités. Quand il était encore un jeune garçon, ses parents s'enfuirent de Charousse sous de faux noms en raison de leur appartenance à la famille Valroux de Martise et des actes déshonorants qui auraient pu rejaillir sur leur famille. Gérard a changé au moins une fois de nom après son départ de Charousse et deux fois avant de quitter Göttkirchen. C'est toujours pour des raisons d'honneur qu'il changea d'identité. Le passage à Michel de Pau, par exemple, est venu de ses difficultés à répondre aux exigences rigoureuses d'un membre des chevaliers de la Rose et de la Croix. Il prit d'autres noms également lorsqu'il devait disparaître après avoir pris la défense des plus faibles et afin d'échapper aux nobles et fonctionnaires corrompus.

Le devoir classique du Veilleur de la Petite Charousse s'est vu compliqué par des problèmes complémentaires. La récente révolution a forcé beaucoup de gens à



trouver refuge dans les égouts pour se mettre à l'abri du gouvernement. Jusqu'ici, il a toujours réussi à conduire ces réfugiés loin de la salle étoilée. En plus, le nouveau gouvernement a commencé à envoyer des troupes dans les égouts afin d'établir une carte précise de son réseau. Gérard se rend bien compte qu'il ne peut tuer tout ces gens parce qu'il attirerait trop l'attention. Il compte actuellement sur les factions royalistes pour tenir à l'égard de son secteur ces hommes trop curieux.

Enfin, Gérard a un gros cas de conscience avec ses deux nobles qui sont des amis et des honnêtes hommes. Tous les deux ont fait des choses héroïques et risquées pour protéger sa famille et restaurer le monarchie traditionnelle montagnaise. Gérard sait que s'il le leur demandait, tous les deux prêteraient serment de ne jamais dévoiler qu'il est encore en vie, mais cela mettrait aussi les Kreuzritter en danger, pas seulement sa personne. Et malheureusement, aucun de ces deux hommes n'a le profil pour rejoindre les Kreuzritter. Ce que redoute Gérard, c'est d'être forcé à assassiner ses amis. Il fait tout son possible pour retarder l'inévitable décision aussi longtemps qu'il pourra se convaincre qu'une autre solution existe peut être. Il sait qu'il lui reste deux mois avant de laisser la place à son remplaçant et, d'ici-là, il va devoir agir...

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 3 Esprit : 3
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : +7

Arcane : Mystérieux

Epées de Damoclès : **Identité secrète (2PP)** : Auguste-Antoine Valroux de Martise ; **Obligation (1 PP)** : protéger la salle étoilée.

Langues : Accent du Sud ; Castillan, Eisenor (L/E), Montagnais (L/E), Vodacci.

Avantages : Appartenance : Die Kreuzritter ; Expression inquiétante : Sombre ; Petit.

Sorcelleries et Ecoles d'escrime

Homme de volonté (Compagnon) : Imperturbable 4, Muet 5, Sans peur 5, Sûr de soi 4.

Léon des Gueux (Compagnon) : Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Fente en avant (Escrime) 5, Harceler 5, Maintenir à distance (Escrime) 4, Voir le style 4.

Métiers

Acolyte : Attaque (Couteau) 3, Déplacement silencieux 3, Equitation 2 (ND : 22), Guet-apens 4, Observation 5, Poison 4, Premiers secours 2, Qui-vive 4, Tâches domestiques 4.

Artificier : Calcul 1, Forgeron 1, Mèches 3, Poison 4, Sciences de la nature 4, Tonnelier 2.

Cambrioleur : Connaissance des bas-fonds 2, Connaissance des pièges 5, Crochetage 1, Déplacement silencieux 3, Fouille 3, Observation 5, Qui-vive 4.

Domestique : Cancanier 1, Discrétion 5, Etiquette 2, Marchandage 2, Mode 1, Observation 5, Tâches domestiques 4.

Escamoteur : Connaissance des bas-fonds 2, Course de vitesse 1 (ND : 20), Discrétion 5, Dissimulation 3, Filature 4, Observation 5, Orientation citadine (Charousse / Göttkirchen / Altamira) 4/2/2, Pickpocket 3, Qui-vive 4.

Guérillero : Déplacement silencieux 3, Equitation 2 (ND : 22), Guet-apens 4, Observation 5, Piéger 5, Qui-vive 4, Sens de l'orientation 3, Survie 3, Tactique 2, Tirer (Arbalète) 2.

Incendiaire : Architecture 2, Calcul 1, Dissimulation 3, Observation 5, Orientation citadine (Charousse / Göttkirchen / Altamira) 4/2/2, Sciences de la nature 4.

Guide : Contact 3, Déplacement silencieux 3, Escalade 2 (ND : 22), Filature 4 ; Guet-apens 4, Marchandage 2, Observation 5, Orientation citadine (Charousse / Göttkirchen / Altamira) 4/2/2, Pister 2, Qui-vive 4, Séduction 1, Sens de l'orientation 3.

Médecin : Chirurgie 1, Diagnostic 2, Examiner 3, Observation, Premiers secours 2.

Pilote fluvial : Connaissance des nœuds 3, Diplomatie 1, Equilibre 2 (ND : 22), Gréer 3, Guet-apens 4, Nager 2 (ND : 22), Observation 5, Perception du temps 2, Piloter 1, Potamologie 1, Qui-vive 4.

Entraînements

Arc : Facteur d'arcs 4, Tir réflexe 2, Tirer (Arc) 3.

Athlétisme : Course de vitesse 1 (ND : 20), Escalade 2 (ND : 22), Jeu de jambes 4 (ND : 22), Lancer 2, Nager 2 (ND : 22), Sauter 3 (ND : 25).

Couteau : Attaque (Couteau) 3, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 4 (ND : 27).

Escrime : Attaque 4 ; Parade 4 (ND : 27).

Lutte : Casser un membre 2, Coup de tête 2, Prise 3, Se dégager 3.

Pistolet : Tirer (Pistolet) 4.

Gobernador Maria Simone Erego de Suarez

Traduit de *Islands of Gold, the Midnight Arcipelago* pages 42 et 47.

Héros

Gouverneur de Marcina

Guérisseuse Erego

Histoire



Maria est le gouverneur le plus populaire de toute l'histoire de Marcina. Sa gouvernance est marquée par de nombreuses réformes et des améliorations sans précédent des relations entre les émigrés castillians et les autochtones eregos. Personne ne fut toutefois surpris d'un tel succès – elle a Marcina dans le sang. Elle est également le premier gouverneur originaire de l'île.

En tant que fille d'un contremaître de mines et d'une femme-médecine erego, Maria a vécu dans les remous de la politique de Marcina depuis sa naissance. Ayant l'esprit d'équipe et charmante, Maria ne supporte pas les imbéciles et les despotes. Elle apprécie de leur faire goûter l'acidité de son intelligence. Toutefois, elle garde également toujours un sourire amical ou une petite tape sur l'épaule pour ses amis les plus proches comme pour les étrangers. Le chevalier-inquisiteur Pablo Guzman de Gallegos la déteste déjà profondément.

Maria est devenue le gouverneur de l'île après s'être rendu en Castille pour parler en faveur des autochtones de l'île et contre son prédécesseur. Elle mis K.O. la bande de brute affectée à sa "protection" – à mains nues – bluffant le capitaine du galion qui l'emmenait à San Cristobal, et aidant les marins lors d'une attaque de pirates (deux Sea Dogs en portent encore les cicatrices), charmant par là même son assistance, parmi laquelle se trouvait l'ancien roi Salvador. Malgré son scepticisme, Son Altesse accepta d'envoyer Don Francisco d'Aldaña à Marcina pour vérifier ses réclamations. Le vieux Don attendait avec intérêt un voyage vers "la petite Elysium", et cette enquête était une aubaine, des vacances bienvenues.

Cela pris à Maria deux jours pour le convaincre. Pour faire simple, le Gobernador Pedro del Avila s'est retrouvé exilé à Santa Valeria, et Maria (à son propre étonnement) hérita de cette position "jusqu'à ce que Sa Majesté lui choisissent un remplaçant". Quelques mois plus tard, une lettre arriva de Castille en annonçant que le Rex Castillium lui avait trouvé son remplaçant permanent – Maria. Depuis, elle travaille avec enthousiasme à défaire les machinations de d'Avila et refaisant de Marcina le paradis qu'il aurait du toujours être.

L'arrivée de l'Inquisition et du señor Gallegos prouve toutefois la difficulté qu'elle a à garder le contrôle. Ils n'ont pas encore assez de défenseurs de la foi pour causer de véritables problèmes, mais Gallegos a déjà demandé des renforts à la cité du Vaticine. En attendant, il assène des sermons agressifs contre les démons d'Ortheun, et certains castillians l'écoutent. Leur nombre est

faible, mais Maria sait qu'une démonstration de force peut raviver les flammes du fanatisme. Naturellement, cette démonstration doit être un succès. Maria a eut plusieurs fois affaire avec des hommes comme Avila ou Gallegos, et elle est confiante dans ses capacités à les manipuler.

Apparence

Maria est le type de femme qui prouve que l'on peut être grande ET belle. Grande, musculeuse et large d'épaules, elle porte le plus souvent une blouse typique d'Erego et une chemise castilliane, laissant ses longs cheveux noirs en liberté. Ses intenses yeux gris retenaient toujours l'attention de ses interlocuteurs, et même aujourd'hui, malgré son handicap (elle est borgne), on l'écoute. Si quelqu'un demandait à l'une des personnes à qui elle parlait de la décrire, il aurait du mal à se souvenir de la couleur de ses cheveux tellement son regard est hypnotisant.

Secrets

Maria ne laisse jamais voir ses craintes, ainsi personne ne réalise combien l'inquisiteur l'effraie. Pas pour elle-même, mais pour Marcina : elle a entendu parler de ce que Verdugo a fait sur le continent. Le gouverneur a donc commencé à chercher soigneusement et discrètement des alliés. Elle a également entendu parlé du grimaçant El Vago, qui a tenu en échec Verdugo plusieurs fois, et elle ne serait pas opposé à ce qu'il vienne l'aider dans son petit coin de Castille.

Elle a un autre secret, elle a appris la médecine Erego et peut faire appel à ses pouvoirs quand elle le veut, sa mère les lui a enseigné lorsqu'elle était petite. Si l'Inquisition pouvait le prouver, ils iraient l'arrêter.

Plus probablement, cela entraînerait une guerre civile.

Rakshasi



Profil

Gaillardise : 5 Finesse : 2 Esprit : 4
Détermination : 4 Panache : 2 Réputation : +47

Arcane : Amicale

Epées de Damoclès : -

Langues : Accent Erego ; Castillian (L/E), Erego, Théan (L/E), Urub.

Avantages : Charge : gouverneur ; Connaissance des environs (Marcina) ; Grand ; Grand buveur ; Séduisant : séduisante ; Sens de l'humour : le bon mot ; Université ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Guérisseur Erego (Adeptes) : Ancêtre Oroï 5, Oroï animal 5, Oroï curatif 5, Le Voile 5.

Femme de volonté (Apprentie) : Imperturbable 3, Muet 3, Sans peur 3, Sûr de soi 3.

Métiers

Courtisan : Cancanier 3, Danse 2, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 3, Héraldique 1, Intrigant 3, Mode 1, Observation 4, Politique 4, Séduction 2, Sincérité 4, Trait d'esprit 2.

Eclaireur : Cartographie A, Déplacement silencieux 2, Escalade 2 (ND : 15), Guet-apens 1, Langage des signes 2, Observation 4, Pister 2, Qui-vive 2, Sens de l'orientation 2, Survie (Jungle) 3.

Erudit : Calcul 1, Droit 4, Eloquence 4, Héraldique 2, Histoire 2, Occultisme 1, Philosophie 3, Recherches 1, Sciences de la nature 1, Théologie 3.

Guide : Comportementalisme 5, Contact 2, Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 2, Escalade 2 (ND : 15), Guet-apens 1, Observation 4, Orientation citadine (Puerto Grande) 1, Qui-vive 2, Séduction 2, Sens de l'orientation 2, Sincérité 4.

Herboriste : Composés 3, Connaissance des herbes 3, Cuisinier 1, Diagnostic 1, Premiers secours 2.

Homme médecine : Composés 3, Connaissance des herbes 3, Diagnostic 1, Narrer 1, Observation 4, Premiers secours 2, Théologie 3.

Entraînements

Athlétisme : Course de vitesse 1 (ND : 12), Escalade 2 (ND : 15), Jeu de jambes 2 (ND :), Lancer 3, Nager 3 (ND :), Soulever 3.

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 4, Coup de pied 2, Lancer (Armes improvisées) 1, Parade (Armes improvisées) 3 (ND : 17).

Couteau : Attaque (Couteau) 2, Lancer (Couteau) 3, Parade (Couteau) 3 (ND : 17).

Lutte : Etreinte 1, Prise 3.

Jacques Donnadiou du Bisset

Note : Ce personnage est un hommage à l'inoubliable **Jack Sparrow** de la Trilogie **Pirates des Caraïbes**. Je tiens à remercier **Johnny Depp**, grâce à son interprétation, j'ai enfin compris ce qu'était un scélérat magnifique.

Scélérat

Ancien officier de la marine montagnaise ;
Capitaine Pirate ; Chaman Taramonde

Histoire



Jacques est né avec la piraterie dans le sang. Mais aussi avec une fâcheuse tendance à se mettre dans des situations inextricables et tendues. Son histoire est une succession de coups du sort mais aussi d'actes héroïques et désespérés qui lui ont jusqu'ici permis de se relancer à chaque fois.

Il est né en 1628 dans la belle ville d'Arisan. Ses parents étaient de petits nobles montagnais plus portés sur le "barguinage" que sur l'éducation à donner à un fils. Ainsi, son apprentissage, Jacques le fit dans les rues d'Arisan en compagnie des enfants de la rotture et de la petite bourgeoisie. Il devint une sorte de petit voyou au sang bleu. Il était téméraire et arrogant sachant que la position sociale de sa famille lui permettait tous les excès. Ses parents ne pouvaient laisser leur fils unique se faire importuner par les "sous classes" et son père fit donc jouer son influence à chaque fois que son chenapan de fils commettait un acte répréhensible.

Dans une ville entièrement tournée vers la mer, Jacques ne tarda pas à s'embarquer sur les petites chaloupes qu'utilisaient les contrebandiers pour tromper la milice locale. Il pénétra également sans vergogne dans les chambres des jeunes filles de la ville et se lia d'amitié avec les pires canailles du port. Bientôt, le bourgmestre d'Arisan envoyait une lettre inquiète au père de Jacques. Il ne pouvait plus cacher les actes du jeune homme. Celui-ci s'engageait chaque fois plus loin sur le chemin de l'illégalité et, si le vieux baron n'y prenait pas garde, le déshonneur ne tarderait pas à toucher l'intégralité de la famille Donnadiou du Bisset.

Profondément contrarié par ce qu'il considérait comme une trahison, le père de Jacques fit mander son fils et lui passa une soufflante comme Jacques n'en avait jamais reçu. Rouge de colère, le Baron mit son fils devant le fait accompli. Puisqu'il refusait de se plier aux injonctions familiales, Jacques allait goûter les joies de l'armée. Peut être que la marine montagnaise saurait mettre dans sa tête le plomb que ses parents n'avaient pas réussi à lui inculquer. Jacques était désormais lieutenant sur un navire assurant la sécurité de la ligne entre Arisan et l'Archipel de minuit. Jacques n'avait pas le choix, son acte d'engagement datait de la veille et s'il tentait de s'y soustraire, il encourait la prison comme déserteur. Bien sûr, si malgré tout le jeune homme refusait d'accomplir sa mission, son père le déshériterait et Jacques serait entièrement livré à lui-même.

N'ayant pas d'autre choix, Jacques Donnadiou du Bisset s'embarqua donc sur *La Mouette Rieuse*, Caravelle lourdement armée en partance pour les îles occidentales. Mais contrairement à ce que pensait son père, il ne fut pas brisé par la discipline de fer de la marine. Il parvint même à se faire une place de choix au sein de l'équipage et à s'attirer les bonnes grâces de tous ces hommes rudes et directs constituant l'équipage du navire. Et un jour, il prit le commandement de la Mouette. Profitant d'une énième bévue de son capitaine, il mena une mutinerie rapide et parvint à s'emparer du navire. Désormais, il était le Capitaine Jacques "Visage d'ange" et il commençât à écumer les mers du Sud.

On était en 1650 et pendant 5 ans, Jacques explora l'archipel de minuit, il découvrit des îles totalement inconnues, explora des cavernes et des jungles où l'homme civilisé n'avait jamais mis les pieds et finit par se trouver un repère dans une des minuscules îles de l'Archipel. Il était connu dans tous les ports et les filles attendaient pantelantes chacune de ses visites. Mais son hédonisme finit par lui jouer des tours. En effet, bien qu'excellent capitaine et formidable meneur d'hommes, Jacques n'avait pas assez d'ambition pour certains de ses lieutenants. Plutôt que de mener de lucratives chasses aux navires marchands vendelard ou vodacci, il préférait se consacrer à un mystérieux "trésor" dont il avait appris l'existence sur l'île de Kanuba. Son compas était sensé lui indiquer la bonne direction mais les hommes ne voyaient toujours rien venir.

Lassés de ses atermoiements et de ses mensonges, les membres de son équipage finirent par lui réserver le même sort qu'à son ancien capitaine. Trahi par ses officiers, il fut abandonné sur une île hostile : Sange Tara. Il n'avait avec lui qu'un baril d'eau douce, un pistolet chargé d'une seule balle, son sabre et son vieux compas. Mais Jacques est un homme de ressources ! Plutôt que se laisser au désespoir, il explora l'île et se lia d'amitié avec les indigènes.

Lorsque les montagnais débarquèrent sur Sange Tara, Jacques était là, oublié de tous mais ami personnel des principaux chefs de tribu. Bien sûr, il ne cherchait qu'à s'enfuir. Mais les chamans Taramonde l'en empêchaient. En effet, lors de son exploration, Jacques avait pénétré dans une mystérieuse caverne située au flanc du Mont Fumée. Dans cette grotte se trouvait l'âme du Baron Sange, le plus redoutable dieu tutélaire de Taramonde. Ne sachant pas si le Baron avait réussi à posséder le pirate, les chamans ne prirent aucun risque. Jacques resta prisonnier de l'île pendant 5 ans. Même la nature semblait l'empêcher de fuir. A plusieurs reprises, ses embarcations furent détruites par de soudaines tempêtes et quand un navire faisait escale à Sange Tara, Jacques ne parvenait jamais à entrer en contact avec l'équipage.

Mais avec l'occupation de l'île, de nouvelles opportunités se présentaient pour le capitaine. Il manœuvra pour se faire capturer par les soldats et fut conduit devant le gouverneur Eugène Flaubert de Douard et le chef des missionnaires Richard Valouse. Grâce à ses discours subtils et bien menés, il parvint à convaincre le noble de la puissance du Baron Sange. Au lieu de l'extrader tout de suite, Flaubert de Douard passa de longues heures en sa compagnie et finit par devenir lui aussi un pratiquant de Taramonde. Et un réceptacle parfait pour le Baron

Sange ! Malgré la méfiance de Valouse, Jacques pu à nouveau se déplacer librement et s'enfuir de l'île.

Depuis, il erre sur les mers, allant de port en port et cherchant un équipage pour s'embarquer à nouveau vers l'Ouest. Il veut retrouver son navire et reprendre possession de son île et pour ça, il a besoin d'hommes décidés et courageux. Il a noué quelques contacts avec Red l'aventurière mais celle-ci se méfie de lui. Pourtant, Jacques le sait, en suivant la direction de son compas, il trouvera un trésor dépassant toutes ses espérances.

Interprétation

Jacques est avant tout un gredin mais un gredin au grand cœur. Même s'il s'en défend, ses actes ne sont jamais motivés par la cruauté mais plutôt par la rancune ou le désir de s'enrichir. Car Jacques n'a qu'une obsession : sa personne. Comme tous les scélérats, il est foncièrement égoïste même s'il se laisse fréquemment aller à des élans de générosité qui peuvent surprendre, lui le premier !!!

Hâbleur, truqueur, menteur, Jacques est un homme dont on se méfie toujours au premier abord. Et il en joue ! Il cherche toujours à amadouer ses interlocuteurs en profitant de la première occasion pour les tromper. Par contre, il met un point d'honneur à ne commettre aucune violence.

Mais en toute circonstance, il sait garder la dignité d'un véritable capitaine. Malgré les coups durs, il ne s'avoue jamais vaincu.

Des joueurs rencontrant Jacques pour la première fois seront d'abord amusés par son bagout puis agacés par sa désinvolture avant d'être impressionnés par son courage. Car s'il est une chose que Jacques respecte par-dessus tout, c'est bien la conviction et le panache. Pour un scélérat tel que lui, l'héroïsme est une vertu rare et respectable.

Apparence

Jacques est un bel homme d'une quarantaine d'années aux longs cheveux noirs et au visage tanné par le sel, le soleil et les embruns. Ses yeux noirs comme le jais brillent d'une lueur à la fois espiègle et calculatrice. Quand il parle, c'est d'une voix grave et grandiloquente.

Vêtu comme un nécessiteux, il porte une chemise de soie blanche qui n'a plus été lavée depuis longtemps, des guêtres en cuir noir et racorni, un long pardessus et un tricorne recouvrant les nattes de sa chevelure. Il porte un sabre rouillé et ébréché et un pistolet chargé d'une seule balle. "Celle-ci est réservée au traître qui m'a volé mon bateau." Dit t'il d'une voix féroce à ceux qui lui posent la question de son utilité.

Secrets

Jacques a de nombreux secrets. En particulier concernant son compas. Avant d'être abandonné sur Sange Tara, lui et son équipage ont longuement exploré l'archipel de minuit. Dans l'épave d'un mystérieux navire, il a découvert un étrange

compas. Mais à chaque fois qu'il en suivait la direction, il se heurtait à une mystérieuse barrière. En fait, le trésor indiqué par le compas se trouve sur le continent situé de l'autre côté de la barrière. Avec la chute de Cabora, il n'y a plus de barrière et les Nal du compas peuvent mener Jacques à la découverte du nouveau monde.

Jacques a bien été possédé par le Baron Sange mais il a réussi à duper tout le monde en initiant le gouverneur Flaubert de Douard. Depuis, c'est ce dernier qui est le réceptacle de Sange. Il fait régner la terreur sur l'île, ce qui a poussé Valouse à en appeler au Cardinal Durkheim.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 5 Réputation : -42 / +54

Arcane : Hédoniste

Epées de Damoclès : Recherché (3 PP) : En Montaigne. En tant que double déserteur (de la marine montagnaise et du bagne de Sange Tara, Jacques est "légèrement" recherché par la marine montagnaise.

Défait (2 PP) : Trahi par son ancien équipage, Jacques a du mal à s'en remettre.

Langues : Accent montagnais de l'Ouest ; Castillan (L/E), Montagnais (L/E), Taran, Vendelar (L/E).

Avantages : Académie militaire ; Beauté du diable ; Charge (Lieutenant) ; Grand Buveur ; Île cachée (Archipel de minuit) ; Loup de mer ; Petite Noblesse (Chevalier) ; Réflexes de combat ; Séduisant (Séduisant) ; Sens de l'équilibre.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Bricoleur Syrneath (Compagnon) : Domae 4 ; Drachen 4 ; Setine 5 ; Tesseran 4 ; Thalusaï 5.

Taramonde (Apprenti) : Kinso 3 ; Brito 4 ; Viso 3.

Estafador (Apprenti) : Cascade 4 ; Diversion 5 ; Sens aux aguets 2.

Opah (Apprenti) : Façonnage 4 ; Lan 3 ; Nal 3.

Bouffe doublon (Apprenti) : Coup de pommeau (Pistolet) 4 ; Coup d'épaule (Pistolet) 2 ; Tir d'adresse (Pistolet) 3 ; Tir d'instinct (Pistolet) 2 ; Voir le style 4.

En tant qu'apprenti Bouffe doublon, il gagne une augmentation gratuite en Tirer (Pistolet) quand la cible est à portée de mêlée (c'est à dire capable de frapper avec son épée).

Rogers (Compagnon) : Corps à corps (Combat de rue) 4 ; Désarmer (Escrime) 4 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 4 ; Emprisonner (Escrime) 4 ; Voir le style 4.

En tant que compagnon Rogers, il peut utiliser Equilibre à la place de n'importe quelle compétence de défense et gagne +5 à son ND pour être touché lorsqu'il se trouve sur le pont d'un navire (à moins bien sûr d'être surpris). Enfin, il connaît deux feintes de pirate qui sont **Sabre au poing** et **Deux mains droites**.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 4 ; Observation 4 ; Piéger 3 ; Tanner 2 ; Guet-apens 3 ; Pister 3 ; Qui-vive 4 ; Signes de piste 2 ; Survie 4.

Courtisan : Etiquette 4 ; Mode 2 ; Danse 4 ; Héraldique 3 ; Jouer 4 ; Politique 2 ; Séduction 5 ; Sincérité 5.

Capitaine de Navire : Stratégie 4 ; Tactique 3 ; Artillerie navale 4 ; Cartographie 3 ; Corruption 4 ; Commander 2 ; Galvaniser 4 ; Logistique 2.

Forban : Equilibre 4 (ND 30, 35 sur un bateau) ; Gréer 4 ; Sauter 4 (ND 30, 35) ; Connaissance de la mer 4 ; Connaissance des nœuds 4 ; Fouille 2 ; Intimidation 3 ; Nager 4 (ND 30) ; Navigation 4.

Malandrin : Contact 4 ; Orientation citadine (Tortuga, Entour, Crieux, Kirk, Arisan) 4 ; Parier 2 ; Marchandage 2 ; Sens des affaires 1 ; Connaissance des bas-fonds 4.

Marchand : Horloger 3 ; Tailleur 4 ; Evaluation 4 ; Comptabilité 1.

Marin : Escalade 4 (ND 30, 35) ; Perception du temps 2 ; Piloter 4 ; Sens de l'orientation 3 ; Canotage 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 4 (ND 25, 30) ; Course de vitesse 3 (ND 22, 27) ; Lancer 3 ; Acrobatie 3 (ND 22, 27) ; Pas de côté 2 ; Amortir une chute 4.

Combat de rue : Attaque 4 ; Attaque (Arme improvisée) 4 ; Coup aux yeux 3 ; Coup de pied 2 ; Parade (Armes improvisée) 4 (ND 30,35).

Couteau : Attaque 3 ; Parade 3 (ND 22, 27).

Escrime : Attaque 4 ; Parade 5 (ND 32, 37)

Pistolet : Tirer 4 ; Recharger 5.

Précisions importantes

Jacques a deux objets chargées de Lan :

- Son sabre : 150 Lan et 50 Nal ;
- Son compas : 100 Lan et 200 Nal.

Feintes de pirates :

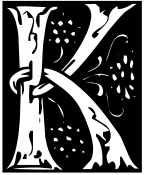
- **Deux mains droites** : Pas de pénalité de main non directrice quand il utilise un pistolet ;
- **Sabre au poing** : Peut ramasser une épée et attaquer dans la même action.

Kiallaker Skjoldebrandsson

Vilain

Bearsark enragé ; Père vengeur

Histoire



Kiallaker est né sur l'île d'Eskjö. Ses parents étaient des carls et ils auraient dû, comme de nombreux autres carls, rejoindre la Ligue de Vendel. Seulement voilà, leur patriotisme était tel et leur respect des Justes Voies si profond qu'ils préférèrent rester

sur leur île à gratter leur lopin de terre pour fournir la nourriture nécessaire aux jarls pour effectuer leurs expéditions guerrières.

Puis les vendelars rachetèrent les fermes côtières disposant des plus belles vues. Parfois certains vestens refusaient de vendre, on entendait alors parler de raids de drakkars vestens venus de Grimstaad.

Et puis un jour, les vendelars vinrent chez les parents de Kiallaker. Alors un jeune homme, il les attendit de pied ferme, une cognée à la main, à la droite de son père. Ces hommes lui annoncèrent qu'ils venaient de la ville de Kirk. Son père les reprit en leur disant que cette cité s'appelle Kirkjubæjarklauster en mémoire de l'un des premiers jarls nommé par Gunnef Cheveux de Jais et que sa ferme n'était pas à vendre.

Les vendelars lui dirent alors qu'ils avaient consulté leur astrologue, et que la ville de Kirk seraient aujourd'hui propriétaire de sa ferme qui leur permettrait de construire un port pour accueillir les navires vendelars et leurs vacanciers. Pour la seconde fois, son père s'opposa à eux, jamais des rafiots vendelars n'accosteraient sur ses terres. Les envoyés, en colère, firent alors demi-tour.

Heureux d'avoir repoussé ces incultes, Skjoldebrand, le père de Kiallaker, embrassa son père et

retourna travailler dans ses champs. Et puis la journée toucha à sa fin, la famille de Kiallaker alla se coucher. Et dans la nuit, Kiallaker fut réveillé par une odeur de fumée. Leur chaumière était en flammes ! Il se précipita dans la chambre de ses parents où il découvrit des hommes portant d'énormes armures métalliques en train d'égorger son père et sa mère. Furieux, Kiallaker se précipita sur eux pour leur faire payer, mais fut rapidement mis KO par un violent coup de hache à la tête qui lui scalpa la partie gauche du cuir chevelu. Les eisenors, puisqu'il s'agissait d'eux quittèrent la chaumière en flammes en se gargarisant de leur victoire facile et en affirmant que "Kirk serait contente".

Un peu après que les eisenors eurent quitté la chambre de ses parents, la grande armoire qui y trônait s'écroula sur Kiallaker,



l'emprisonnant sous de vieux draps rêches et l'empêchant de poursuivre les incendiaires. Quelques heures plus tard, alors qu'il pleurait comme un enfant, jurant de se venger, l'armoire se souleva et les visages de ses voisins apparurent. Sortant de sa prison, le crâne douloureux, il fit le tour de la ferme familiale pour se rendre compte qu'elle avait été totalement détruite.

C'est alors que les envoyés de Kirk et leur sourire commercial apparurent au bout du chemin qui menait à la ferme. Kiallakr s'empara alors de sa cognée et se précipita à leur rencontre, sans que ses voisins ne puissent le retenir. Voyant cet homme avec une partie du visage en sang et les vêtements brûlés, les vendelars tentèrent de s'enfuir, mais Kiallakr entra dans une telle rage qu'il les poursuivit et les extermina jusqu'au dernier.

Une fois les cinq cadavres empilés et sur les conseils de ses amis, Kiallakr embarqua sur un drakkar et partie pour Grimstaad où, paraît-il, se trouvait des vestens qui résistaient aux envahisseurs vendelars.

Une fois sur place, il se rendit compte qu'effectivement, les *Faucons Vestens* faisaient payer aux vendelars le prix de leurs mensonges. Il se joignit alors à eux et leur fit payer le prix de leur trahison. Il y apprit les techniques nécessaires pour devenir un bon guerrier vesten, un dangereux bearsark.

Puis un jour, il fit un raid sur un village vendelar proche de Västerås. Il se joignit à la curée et s'attaqua à cette ferme où un père et son fils tentaient de défendre leur bien, la cognée à la main... Frappé par cette image qui lui rappela sa propre enfance, il s'interposa entre ses frères et les vendelars, leur enjoignant de ne pas tuer ces gens innocents, que c'était la Ligue et ses perversions qu'il fallait détruire, pas les pauvres gens qu'elle exploite. Ses frères, des bearsarks, furent impossibles à raisonner. Et déjà les deux hommes de cette ferme étaient morts, il prit alors les deux femmes de la maisonnée sous sa protection et gagna la forêt où il se cachèrent ensemble sous les frondaisons des sapins. Il parvint ainsi à les sauver.

Une fois que le raid fut terminé, il ressortit de son abri forestier avec ses protégées. Elles étaient en pleurs. Il leur jura alors de les aider à reconstruire leur ferme. Il tint parole et passa deux mois à abattre des arbres pour fabriquer une maison décente. Et petit à petit, il se rapprocha de Dagmar, la fille de la veuve. Et ce qui devait arriver arriva, il finit par en tomber amoureux, décida de l'épouser et s'installa à la ferme pour revenir au travail de la terre de son enfance.

Il passa alors seize années très heureuses, à labourer ces terres fertiles et en laissant son épouse vendre leurs produits pour leur permettre de vivre décemment. Ils eurent un fils nommé Skjoldebrand en l'honneur de son défunt père. Et puis ce fils décida de quitter sa famille pour Kirk, afin d'y faire fortune. Son père trouva un matin son lit vide et un mot glissé sous l'oreiller où il expliquait qu'il ne voulait pas donner son sang pour fertiliser les épis de blés qui le nourriraient et qu'il préférerait partir pour Kirk et y tenter sa chance.

Kiallakr accepta cette décision, après tout il était plus jeune que son fils lorsqu'il fut obligé de quitter Eskjö. Mais trois ans plus tard, lorsqu'on lui apprit que son fils était mort, quelque chose se

brisa définitivement dans le cœur de Kiallakr. Il se rendit à Kirk afin de découvrir ce qui s'était réellement passé. Son fils s'était bien rendu à Kirk, il s'était mis au service du maître de la guilde des mineurs, un certain Ceelken Dezeeuw. Il le prit à son service, où le jeune Skjoldebrand apprit des techniques peu reluisantes pour s'enrichir. Croyant avoir maîtrisé toutes ces techniques rapidement, il tenta à son tour de monter un complot contre son propre maître ! Et bien entendu, ce qui devait arriver arriva. On ne peut s'en prendre à un maître des intrigues tel que le chef d'une guilde vendelare impunément et Skjoldebrand fut pris et écartelé en place publique.

Kiallakr bascula alors dans la folie. C'était Kirk, Kirk lui a tout pris, ses parents, sa vie, son fils. Kirk, toujours Kirk. Elle allait maintenant payer ! C'était il y a sept ans et son plan est maintenant prêt. Kirk va être détruite et le maître de la guilde des mineurs avec lui !

Interprétation

Kiallakr n'a qu'un objectif : détruire la ville de Kirk et ses perversions. Il fera tout pour cela. Physiquement intimidant, il l'est tout autant lorsqu'il se met à parler.

Une rencontre avec lui devrait rapidement faire comprendre aux personnages qui le rencontre qu'il vaudrait mieux éviter de l'énervé si l'on ne veut pas se retrouver avec une hache entre les deux yeux ! Et éviter de trop le regarder également ! Et prendre ses jambes à son cou, ce serait mieux...

Apparence

Grand (plus de 2 mètres de haut), musculeux, Kiallakr est un véritable ours avec une barbe brune et folle. Tatoué sur une grande partie du corps, il les arbore fièrement torse nu lors des combats. Les cheveux bruns, une partie de son bras gauche arraché par un coup de hache, il tente de maîtriser ses tifs sauvages en enfonçant un casque sur son crâne. Des yeux où couvent la folie et un rictus sardonique sont en permanence figés sur son visage.

Secrets

Kiallakr a passé sept années à élaborer un plan pour détruire Kirk. Il va empoisonner les eaux potables de la ville le jour de la cérémonie d'indépendance afin qu'un maximum de ses habitants y trouve la mort et de souiller cette cérémonie. Voilà une vengeance digne de la rune de la Haine ! Et mieux vaut que personne ne s'interpose entre lui et sa vengeance...

Profil

Gaillardise : 6	Finesse : 3	Esprit : 3
Détermination : 6	Panache : 4	Réputation : -47

Arcane : Revanchard

Epées de Damoclès : Vendetta (la ville de Kirk dans son ensemble !) 4 PP

Langues : Accent vesten de Lars ; Avalonien, Vendelar.

Avantages : Accoutumance au froid ; Grand ; Jarl ; Loup de mer ; Résistance à la douleur.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Bearsark (Adeptes) : Effroi 5, Solidité 5, Vitesse 5, Violence 5.

Skollvfesson (Maître) : Coup puissant 5, Corps à corps 5, Exploiter les faiblesses : Hache à deux mains 5, Fente en avant 5, Voir le style 5.

Métiers

Baleinier : Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 32), Lancer (Lance légère) 4, Nager 3 (ND : 30), Observation 4, Perception du temps 2, Poison 4, Sauter 5 (ND : 35).

Commandement : Cartographie 2, Commander 5, Galvaniser 4, Guet-apens 4, Intimidation 5, Logistique 3, Observation 4, Qui-vive 2, Stratégie 4, Tactique 5.

Espion : Corruption 2, Déguisement 2, Déplacement silencieux 3, Dissimulation 1, Filature 2, Fouille 2, Interrogatoire 4, Langage des signes 2, Observation 4, Poison 4, Qui-vive 2.

Marin : Canotage 3, Cartographie 2, Connaissance de la mer 3, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 32), Escalade 4 (ND : 32), Gréer 3, Nager 3 (ND : 30), Navigation 4, Perception du temps 2, Piloter 3, Sauter 5 (ND : 35), Sens de l'orientation 3.

Marine : Attaque (Arme lourde) 5, Canotage 3, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 4 (ND : 32), Escalade 4 (ND : 32), Fouille 2, Nager 3 (ND : 30), Observation 4, Sauter 5 (ND : 35).

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 2 (ND : 27), Amortir une chute 2, Course d'endurance 4, Course de vitesse 2 (ND : 27), Escalade 4 (ND : 32), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 2, Nager 3 (ND : 30), Pas de côté 2, Roulé-boulé 4 (ND : 32), Sauter 5 (ND : 35), Soulever 3.

Cavalier : Dressage 2, Equitation 3 (ND : 30).

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 2, Attaque (Combat de rue) 4, Coup de pied 2, Parade (Armes improvisées) 2 (ND : 27).

Hache à deux mains : Attaque 5, Parade 5 (ND : 35).

Kunchen Choden

Traduit de *Cathay Jewel of the East* pages 61 et 62.

Héros

**Grand Lama de Khimal ;
Le vieux chaman**

Histoire



es territoires montagneux de Khimal ont toujours été un mystère. C'est une grande nation que Khimal, ses habitants vivent sur le toit du monde, au-dessus des nuages où personne ne semblerait capable de survivre à de telles altitudes en dehors des yacks. Leurs manières sont simples, en raison de leur milieu hostile mais aussi à cause de leurs pratiques religieuses. Leur chef spirituel est le Grand Lama qui vit dans le magnifique palais de Potala, leur capitale.

Être Grand Lama est une chose illustre. Le premier Grand Lama fut l'incarnation de la compassion et de la générosité qui choisit de rester sur terre pour aider son peuple en enseignant les principes d'une vie entièrement tournée vers la religion. Les habitants de Khimal pensent que l'âme du premier Grand Lama passe à ses successeurs.

L'une des fonctions du Grand Lama est de laisser des instructions écrites afin de faciliter la recherche de son successeur. Naturellement, le processus lui-même n'est pas des plus simples. Un petit groupe de moines garde une boîte laquée sacrée contenant un grand nombre d'objets parmi lesquels un seul a appartenu au défunt Lama. Après qu'il est quitté ce monde, ces moines recherchent parmi les jeunes garçons de Khimal son successeur qui sera celui qui choisira l'objet ayant appartenu au chef décédé. Combiné avec les instructions du Grand Lama précédent, cela permet d'identifier son successeur. Ils utilisent cette méthode depuis des temps immémoriaux. Jusqu'ici, tous les Grands Lamas ont fait preuve d'une grande bonté et d'une immense sagesse.

Le Grand Lama actuel est Kunchen Choden, un vieux chaman dont le nom signifie "le saint qui sait tout". Lama Choden est un homme d'une grande intelligence avec un esprit vif et un délicieux sens de l'humour. Il a appris à tirer de la joie de toutes les circonstances de la vie. Il adore les enfants et apprécie chaque moment qu'il passe en leur compagnie à participer à des jeux sans fins. En toutes choses, il est l'incarnation vivante des Quatre Portes : Joie, Compassion, Bonté et Equanimité.

Apparence

Lama Choden est un homme très âgé avec de longs cheveux blancs et des moustaches de la même teinte. Il porte les robes rouges safrans traditionnelles de son titre.



Secrets

Est-ce que Kunchen Choden est bien un homme, ou est-il devenu immortel en utilisant de grandes puissances magiques, sans modifier son apparence ? Les habitants de Khimal vivent bien plus vieux que les autres, bien au-delà de ce que rêverait n'importe quel théan. Ont-ils découvert un élixir d'éternel jeunesse ? Ont-ils une version Khimali du Baume de Westmoreland ?

Dans ses salles privées, Lama Choden écrit beaucoup sur le sujet. Il est un érudit sans égal dans la Théah occidentale, mais à la différence de nombre d'entre eux, il n'a pas laissé ses connaissances étouffer ses perceptions.

Voici ce qu'il dit sur l'âge : "sommes-nous immortels ? Ce concept est romantique mais pas réaliste. Les raisons de notre longue vie sont nombreuses, mais elles tourment toutes autour de l'hygiène corporelle et mentale, ainsi qu'à cause du fait que nous vivons dans les neiges depuis si longtemps. Mourrons-nous ? Naturellement, car nous sommes des créatures de chairs et de sang. La mort finit toujours par venir et nous prendre avec compassion dans ses bras."

Il est au courant de beaucoup de choses sur ce qui se passe au-delà des Sept Royaumes et son cœur est lourd. "Des hommes épris de guerre risquent-ils un jour de mettre à mal notre monde si beau et harmonieux ? Si ce jour vient, est-ce que les montagnes résisteront assez longtemps pour que la paix revienne ?"

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 2 Esprit : 5
Détermination : 5 Panache : 2 Réputation : 84

Arcane : Inspiré

Epées de Damoclès : Rêves du dragon (3 PP) ;

Froideur de l'éternité (3 PP) (cf. *Accident magique : Eternité*).

Langues : Accent cathayan de Khimal ; Han Hua (L/E), Khimal (L/E), Koryo (L/E), Lanna (L/E), Tashil (L/E), Teodoran (L/E), Tiakhar (L/E), Xian Bei (L/E).

Avantages : Âge et sagesse (Vieux) ; Foi ; Linguiste ; Ordonné.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Baofong Xue Wudao (Maître) : Acclimatation anaérobie 5, Armure de glace 5, Course sur la neige 5, Repos du mantra 5.

Wu Tsain (Maître) : Exploiter les faiblesses (Arts martiaux défensifs) 5, Marquer (Mains nues) 5, Sauter 5, Se dégager 5, Voir le style 5.

Métiers

Artiste : Création littéraire 5, Dessin 5.

Cao Yao : Acupuncture 4, Composés 3, Diagnostic 4, Masseur 2, Premiers secours 3.

Bonne Aventure : Augures 5, Chiromancie 2, Comportementalisme 5, Eloquence 5, Observation 5, Occultisme 5.

Domestique : Comptabilité 2, Discrétion 5, Etiquette 5, Mode 2, Observation 5, Sincérité 5, Tâches domestiques 5.

Erudit : Astronomie 5, Calcul 4, Droit 4, Eloquence 5, Histoire 5, Occultisme 5, Philosophie 5, Recherches 5, Théologie 5.

Feng Shu Shi : Aménagement d'intérieur 2, Astronomie 5, Cartographie 4, Chant tonal 5, Eloquence 5, Géomancie 3, Jardinier 4, Méditation 5, Occultisme 5, Philosophie 5, Théologie 5.

Gwai Liao : Calcul 4, Comptabilité 2, Création littéraire 5, Diplomatie 5, Droit 4, Eloquence 5, Etiquette 5, Mode 2, Politique 2, Sincérité 5.

Rahib (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Calligraphie 5, Chant tonal 5, Création littéraire 5, Débrouillardise 5, Diplomatie 5, Discrétion 5, Eloquence 5, Histoire 5, Narrer 5, Observation 5, Occultisme 5, Philosophie 5, Recherches 5, Tâches domestiques 5, Théologie 5.

Entraînements

Arts martiaux défensifs : Amortir une chute 2, Blocage (arts martiaux défensifs) 2, Désarmer (Mains nues) 3, Equilibre 1 (ND : 30), Esquive 6, Jeu de Jambes 3 (ND : 30), Méditation 5, Prise 1, Sauter 5 (ND : 40), Se dégager 5.

Cavalier : Equitation 3 (ND : 35).

Précisions importantes

Epée de Damoclès : Rêves du Dragon

Dans vos rêves, vous avez senti le sheng chi, le souffle céleste d'un dragon qui est venu vous transmettre un message prophétique, dont vous ne vous rappelez pas la nature durant vos heures éveillées. Plus de points vous placez dans cette Epée de Damoclès, plus important est le message et plus les rêves vous dérangent.

Louis-Claude de Sillery

Repris des suppléments *Les Chevaliers de la Rose et la Croix* pages 54 et 55 et *Les filles de Sophie* pages 76, 77 et 121.

Alias Liam Saint-Claire de Luthon, alias...

Héros

Espion et assassin ;

Invisible Rose et Croix

Histoire



L'homme connu sous le nom de Louis-Claude de Sillery (parmi au moins sept autres noms) est un membre de la Rose et la Croix, un fervent partisan du code de la chevalerie et, malheureusement, un descendant de la Dame du Lac – fait que les Filles de Sophie découvrirent, à leur plus grand chagrin, bien trop tard. On a découvert sa couverture par deux fois, et il espère bien que cela n'arrivera plus jamais.

Louis-Claude prétend avoir plus de trois cents ans. Bien qu'il ne pense pas être véritablement immortel, il est vrai qu'il ne vieillit pas très rapidement. Louis-Claude ne sait pas ce qui lui confère cette forme limitée d'immortalité mais cela n'est pas sans rapport avec une charmante jeune femme qu'il rencontra à l'âge de dix-sept ans. Il la rencontra dans une taverne, tous deux s'enivrèrent et il la ramena dans sa chambre.

La femme possédait une flasque remplie de quelque boisson et elle proposa de porter un toast. Louis-Claude but une gorgée et – à la plus grande et manifeste surprise de la jeune femme – ne mourut pas sur le coup. La fille, soudainement redevenue sobre, s'excusa en toute hâte avant de prendre la poudre d'escampette. Depuis, il ne l'a jamais revue.

La jeune femme, qui recevait ses ordres de la Servante d'Avalon il y a de cela plus de trois cents ans, fit l'une des plus importantes découvertes de l'histoire des Filles de Sophie. La potion connue sous le nom de Baume de Westmoreland allonge l'espérance de vie des femmes et se révèle mortelle pour les hommes. Les Filles s'en servent parfois pour éliminer un rival politique dont elles ne peuvent se débarrasser autrement. Cependant, Louis-Claude (alors connu sous le nom de Liam Saint-Claire de Luthon) en but une gorgée et resta mystérieusement en vie. Son pseudo assassin – la Servante d'Avalon – paniqua et prit la fuite.

Trois cent ans plus tard, Louis-Claude a toujours l'air d'un jeune homme et demeure convaincu que son accidentelle bienfaitrice l'est également. Et bien, il a raison ! La Servante qui permit un tel cafouillage quitta sa charge et resta en vie grâce au même baume qui conféra à Louis-Claude son extraordinaire longévité. Son objectif est aujourd'hui de le suivre et d'achever le travail qu'elle a commencé. Toutefois, elle a deux soucis. Premièrement, Louis-Claude a récemment intégré l'Ordre de la Rose et de la Croix (l'an 1599 n'est pas si loin pour des êtres aussi âgés que nos deux protagonistes) jusqu'à devenir chevalier errant pendant trois ans. A la fin de cette période, les invisibles l'abordèrent et l'invitèrent à rejoindre leurs rangs. C'était en

1610, cinquante-huit ans plus tard, il sert toujours l'Ordre... quoiqu'avec un peu plus de discrétion que d'habitude. Quant aux Filles, elles perdirent sa trace quand il rejoignit les chevaliers. Il leur fallut vingt ans pour le retrouver et, entre-temps, il s'était fort bien établi au sein de l'Ordre. D'ailleurs, il sert toujours la Rose et la Croix et ne manifeste aucun désir de quitter les chevaliers. S'il disparaissait ou mourait dans des circonstances mystérieuses, cela ouvrirait certainement une enquête et les Filles n'ont guère besoin de se mettre la Rose et la Croix à dos.

La deuxième raison est encore plus compliquée. La disparition soudaine qu'il exécuta en rejoignant les chevaliers n'a rien de nouveau. Louis-Claude change régulièrement d'apparence, de vêtements, et même d'accent, abandonne son ancienne existence et en recommence une nouvelle sous un pseudonyme différent. Naturellement, il dispose tout juste de ce qu'il faut de *Mixtio* pour se dissimuler aux yeux des Filles – bien qu'il ne sache rien de ce pouvoir. Il le protège de toute tentative de scrutation, sauf de l'observation physique directe.

La femme qui tenta de l'assassiner il y a si longtemps de cela est toujours à ses trousses, notant dans son journal ses moindres faits et gestes. Cependant, alors qu'au fil du temps elle enregistrerait tous ses déplacements et se préparait à lui porter le coup fatal, elle en tomba amoureuse sans même le réaliser. C'est un bel homme au charme sans limites et doté du bon goût d'un dandy. Sa tenue flamboyante et son talent d'escrimeur ont touché une corde sensible. Elle a manqué plusieurs occasions de le tuer, prétendant à chaque reprise que son plan avait un défaut.

Néanmoins, l'Oracle veut maintenant des résultats. Après trois cents ans, il est temps de se débarrasser de cet insignifiant personnage. Ainsi, pour mettre un terme à sa mission, elle a conçu un plan très complexe. En effet, elle s'est mise en tête de séduire Louis-Claude. Se faisant appeler Seara, elle lui a envoyé une série de lettres d'amour. Par ce biais, ils ont planifiés plusieurs rendez-vous discrets, chacun plus enflammé que le précédent. Après trois années d'errance entre différentes dames et elle, Louis est toujours revenu – et la dernière fois, il avait dans son escarcelle une proposition de mariage.

Leur union est prévue pour le printemps, dans un coin paisible de l'Inismore. Seara a promis à ses supérieures qu'elle se chargera de le tuer peu après. Elle compte l'épouser au sommet des hautes falaises qui surplombent la mer. Lorsque le prêtre aura prononcé les vœux de mariage, Seara ceinturera son époux, basculera par-dessus le parapet et mettra ainsi un terme à leurs deux existences.

Les Filles connaissent parfaitement le parcours de Louis-Claude. Au fil des siècles, il fut conseiller, magicien de cour, alchimiste et espion. Mais il a également beaucoup voyagé et s'est même rendu dans l'Empire interdit du Croissant ainsi que dans les mystérieuses terres du Cathay. Il a participé à d'innombrables guerres, passé vingt en Eisen au titre de moine, chevauché avec les farouches kosars d'Ussura et prétend même avoir vu un nouveau continent aux confins des mers occidentales (cf. nouvelle *Ce que l'homme veut...*). Il fut également l'amant secret de tellement de reines et de dames qu'il ne saurait en préciser le nombre. Toutes ces occupations lui ont offert un aperçu unique des intrigues de Théah qu'il partage avec l'ordre de la Rose et de la Croix.

Honnêtement, les Filles se moquent de tout ce qu'il a pu voir. C'est un individu dangereux et quiconque apprend comment il est devenu immortel risque fort d'être la cible d'une tentative d'assassinat.



Interprétation

Louis-Claude semble être une sorte de dandy à la douce voix de ténor qui résonne dans les couloirs. Toutefois, c'est également un spadassin meurtrier et un fin tireur.

Il a survécu à vingt duels et s'en vante dès que possible. Louis-Claude ne joue pas les dandys... c'est un dandy. Simplement un dandy qui sait prendre soin de lui-même, dieu merci.

Apparence

Louis-Claude paraît avoir environ vingt-cinq ans. Il n'est pas particulièrement beau mais il y a dans ses yeux et dans son sourire une malicieuse sagesse qui séduit les dames.

Il se pare toujours des plus élégants atours et bijoux et n'ingurgite que les meilleurs mets et vins. Il possède bien heureusement les ressources nécessaires pourvoyant ces menus plaisirs.

Secrets

Louis-Claude commence à se douter que les Filles cherchent à le cerner et il s'est tourné vers les chevaliers de la Rose et de la Croix pour obtenir de l'aide. Si les filles tentent de l'assassiner, elles risquent fortement de se mettre à dos plus qu'une simple poignée des frères d'armes de l'immortel dandy.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 4 Esprit : 6
Détermination : 6 Panache : 3 Réputation : +102

Arcane : Libertin

Epées de Damoclès : Pourchassé (3 PP) : par les Filles de Sophie ;

Froideur de l'éternité (3 PP) (cf. *Accident magique : Eternité*).

Véritable identité (3 PP) : Il s'appelle en réalité Liam Saint-Claire de Luthon et est né il y a plus de trois cents ans.

Langues : Accent montagnois du sud ; Avalonien (L/E), Castillien (L/E), Han hua (L/E), Khimal (L/E), Kosar, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Tikat-baraji (L/E), Ussuran (L/E).

Avantages : Appartenance : Guilde des spadassins, Ordre de la Rose et la Croix (Invisible) ; Grand buveur ; Linguiste ; Noble ; Sang sidhe : Beauté du diable, Vieillesse ralentie et immunité aux maladies ; Secret de la Rose et la Croix.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Homme de volonté (Adeptes) : Imperturbable 5, Muet 5, Sans peur 5, Sûr de soi 5.

Vœux de la Rose et la Croix (Maître) : Âme profonde (Méditation) 5 ; Âme acérée (Combat) 5 ; Âme solide (Volonté) 5 ; Âme aimante (Charisme) 5 ; Âme ouverte (Nature) 5.

Desaix (Maître) : Double Parade (Couteau/Escrime) 5 ; Fente en avant (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

Valroux (Maître) : Double parade (Couteau/Escrime) 5, Exploiter les faiblesses (Escrime) 5, Feinte (Escrime) 5, Marquer (Escrime) 5, Voir le style 5.

Métiers

Assassin : Attaque (Couteau) 5, Attaque (Escrime) 5, Comportementalisme 3, Déguisement 4, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 4, Escalade 3 (ND : 37), Filature 4, Guet-apens 3, Observation 5, Parade (Couteau) 5 (ND : 42), Parade (Escrime) 4 (ND : 40), Piéger 2, Poison 2, Qui-vive 5.

Courtisan : Danse 3, Diplomatie 3, Eloquence 3, Etiquette 5, Héraldique 4, Intrigant 4, Lire sur les lèvres 4, Mode 4, Observation 5, Politique 4, Séduction 5, Sincérité 5, Trait d'esprit 5.

Erudit : Calcul 3, Eloquence 3, Héraldique 3, Histoire 4, Philosophie 3, Recherches 2, Théologie 2.

Espion : Code secret 2, Corruption 3, Déguisement 4, Déplacement silencieux 5, Dissimulation 4, Filature 4, Fouille 3, Interrogatoire 2, Lire sur les lèvres 4, Observation 5, Poison 2, Qui-vive 5, Séduction 5, Sincérité 5, Trait d'esprit 5.

Fauconnier : Dressage A, Equitation A (ND :), Etiquette A, Observation, Pister A, Qui-vive A, Sens de l'orientation A, Signes de piste A, Soins des oiseaux.

Moine : Calligraphie 2, Chant 3, Composés 2, Création littéraire 3, Forgeron 2, Philosophie 3, Premiers secours 3, Recherches 2, Tâches domestiques 2, Théologie 2.

Pauvre Chevalier : Attaque (escrime) 5, Cordonnier 2, Course de vitesse 4 (ND : 40), Débrouillardise 5, Etiquette 5, Forgeron 2, Jeu de jambes 4 (ND : 35), Observation 5, Premiers secours 3, Qui-vive 5, Sauter 4 (ND : 40), Séduction 5, Tâches domestiques 2, Tailleur 2.

Shirbaz : Comédie 5, Comportementalisme 3, Éloquence 3, Etiquette 5, Mode 4, Observation 5, Pickpocket 3, Prestidigitation 2, Qui-vive 5, Sincérité 5.

Entraînements

Athlétisme : Acrobatie 3 (ND : 37), Course de vitesse 4 (ND : 40), Escalade 3 (ND : 37), Jeu de jambes 4 (ND : 35), Lancer 3, Sauter 4 (ND : 40).

Pistolet : Recharger (Pistolet) 4, Tirer (Pistolet) 5.

Cavalier : Dressage 2, Equitation 4 (ND : 40), Harmonie 4, Sauter en selle 3, Soins des chevaux 4, Voltige 4.

Couteau : Attaque (Couteau) 5, Parade (Couteau) 5 (ND : 42).

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4 (ND : 40).

Luc Stenson

Alias Maître Jan Val, Alexandre Tassin, ou Enrico Galfiano

Héros

Espion et assassin ; Invisible Rose et Croix

Histoire



u sein de l'Ordre de la Rose et la Croix, on ne trouve pas que des héros emplis de panache et prêts à tout pour sauver veuve et orphelin. Les objectifs de l'Organisation sont complexes et, pour éveiller l'Âme dorée de l'humanité, il faut savoir parfois se salir les mains. C'est pourquoi les invisibles existent.

Ces hommes et femmes servent la société depuis ses premières heures, quand elle portait encore le nom d'Ordre des Pauvres chevaliers du prophète. Lors des purges orchestrées par le Hiérophante et le Roy de Montaigne, la face publique fut décimée mais des agents résistèrent et continuèrent la mission en attendant que l'Ordre renaisse. On les appelle les invisibles et on compte dans leurs rangs certains des plus grands héros de Théah. Louis-Claude Sillery en est un, Luc Stenson en est un autre.

Ils sont onze au sein de la Rose et la Croix et aucun ne connaît le nom de ses collègues. Seul Michel Valroux de Martise, le doyen de l'Ordre, sait qui sont ces onze héros. Les invisibles existent depuis deux mille ans, ils sont la face cachée des chevaliers et agissent à la fois pour le bien de la société mais aussi pour des objectifs plus obscurs. Tous ont une histoire particulière et singulière et des capacités exceptionnelles. On ne les appelle qu'en cas d'urgence mais ils doivent aussi être aptes à se débrouiller seul dans un milieu hostile.

Luc est le fruit d'une union inhabituelle. En effet, bien qu'il soit vendelar, du sang vodacci coule dans ses veines. Son père était skærjen sur un drakkar vesten écumant les mers du Sud, en

particulier les eaux de la Vodacce. Lors d'un raid, lui et ses hommes attaquèrent l'île de Chiarisa. Là, ils firent main basse sur un groupe de femmes vodacci et les emmenèrent sur leurs terres pour en faire leurs esclaves. Hélas (ou heureusement) pour lui, Sten le skærjen tomba amoureux d'une des prisonnières, une délicate jeune femme portant un fin voile noir et prénommée Lucia. Et cet amour était réciproque.

Sourd aux mises en garde de ses frères, il l'épousa. De leur amour naquit un magnifique enfant : Luc. Mais la vie ne fut jamais facile pour Lucia et son fils. Les compatriotes de Sten eurent du mal à accepter qu'un de leurs plus éminents membres préfère convoler avec une étrangère qu'avec une fille du pays. Selon eux, il galvaudait l'esprit des runes vivantes. Luc et sa mère furent donc victimes des pires brimades de la part des femmes et des enfants du village quand les hommes étaient en mer.

Pourtant, malgré la situation difficile, jamais la stragha ne se rebella ou n'utilisa ses pouvoirs pour punir les insolentes. Au contraire, elle enjoignait son fils à faire preuve de prudence et à

toujours préférer la ruse à la force. Luc l'écoutait attentivement et gravait ces paroles dans sa mémoire. Il lisait également beaucoup en particulier les livres de sa mère. On y parlait de politique, de machinations et de Grand Jeu.

Un jour, le drakkar revint mais Sten n'était pas à bord. Le skærjen avait été tué par la marine montaginoise. Luc avait 10 ans et vit sa mère s'évanouir de chagrin sous le regard froid des autres habitants du village. A partir de là, la vie devint plus dure encore pour le garçon. Il subissait sans cesse les insultes des autres qui le traitaient de bâtard et de sang-mêlé tandis que sa mère plongeait chaque jour un peu plus dans la mélancolie et la dépression. Il continuait pourtant de suivre les conseils de la sorcière.

Cette période l'endurcit énormément. Solitaire et sombre, il jura non pas de se venger mais d'empêcher que ce genre d'injustice se reproduise. Il deviendrait le défenseur des faibles et des opprimés. Il protégerait la veuve et l'orphelin des avanies qu'ils pourraient subir. Il serait un héros et marcherait sur les traces de son père. Deux ans plus tard, Lucia rejoignait Sten. Luc quitta le village. Il n'avait plus rien à y faire, ne voulait plus subir les brimades car il avait peur de craquer sans la présence apaisante de sa mère et surtout désirait mener à bien son grand projet.



C'est un adolescent décidé qui entra dans Kirk quelques semaines plus tard. Au contraire de beaucoup de vestens, il ne fut ni émerveillé, ni horrifié par l'apparence tentaculaire de la ville. Il se débrouilla pour entrer au sein d'une bande gosses des rues et commença à écumer le quartier. Ses talents de voleur mais aussi sa maîtrise des relations humaines le menèrent bientôt à la tête d'une petite bande très bien organisée qui écumait un des bas quartiers de la cité.

Pendant trois ans, lui et ses "hommes" se forgèrent un solide réputation. Une réputation telle que certains des caïds locaux les engagèrent fréquemment pour des coups de main ponctuels. C'est au cours de l'un d'entre eux que Luc fut remarqué par un chevalier de la Rose et la Croix.

Lors d'un hold-up particulièrement audacieux, la bande de Luc eu maille à partir avec la milice de Kirk. Rapidement, il sembla que l'affaire tournait au vinaigre. Les galopins furent bientôt aculés dans une ruelle par une bande de soudards menés par un homme de grande taille portant un tabard de couleur bleu. Le chevalier s'appelait Jean Baptiste Gravel de Beauchamp et il avait été mandaté par les dirigeants de Kirk pour contrecarrer les actions d'un redoutable gang. Celui-là même qui avait embauché Luc et sa bande. Voyant ses compagnons assiégés et ne voulant pas s'enfuir sans tenter une dernière action, le jeune homme sauta de toit en toit pour retomber sur le chevalier. Il espérait qu'en neutralisant leur chef, les miliciens se débarrasseraient et que la bande pourrait fuir. Il espérait aussi parvenir à filer en douce.

Au prix d'une manœuvre d'une incroyable audace Luc tomba sur l'homme au tabard ce qui provoqua la diversion escomptée et permit à sa bande de fuir. Mais la deuxième partie du plan ne se déroula pas comme prévue. Alors que Luc allait prendre ses jambes à son cou, il sentit une main l'attraper à la nuque. Se retournant, il constata que le chevalier n'avait pas du tout souffert de son attaque. Au contraire, l'homme le tenait fermement en souriant. D'une voix grave, il dit :

- Et bien mon garçon ! Où vas-tu comme ça ?
- Lâchez-moi, ces pourceaux allaient assassiner mes amis.
- Tu attaches plus d'importance à tes amis qu'à toi-même, voilà qui est louable mais un peu inconscient si tu veux mon avis. Mais va ! C'est bon pour cette fois.

Sur ces dernières paroles, le chevalier lâcha Luc qui partit en courant dans les ruelles. Mais il avait été touché par la mansuétude du chevalier. L'homme l'avait libéré et Luc n'était pas habitué à une telle marque de respect. Il n'avait fréquenté jusqu'ici que des malandrins et autres détrousseurs et venait de rencontrer un véritable héros pour la première fois. Après une longue réflexion, il retourna voir Jean-Baptiste et lui demanda de lui expliquer son action. Le chevalier et lui discutèrent toute une nuit et le lendemain, Luc Stenson et son nouveau mentor quittaient Kirk pour Crieux et la Montaigne.

Pendant les dix années suivantes, Luc subit l'entraînement rigoureux des chevaliers de la Rose et la Croix. Il devint bientôt une très fine lame et s'imprégna de la philosophie de la société. Les buts de celle-ci lui convenaient parfaitement car il était en adéquation totale avec le serment de son enfance. Jean-Baptiste l'emmenait quelquefois avec lui pour de biens étranges missions. Le vieil homme aidait Luc à développer ses Vœux mais Luc se posait beaucoup de question. En particulier, il demandait pourquoi son maître n'était ni chevalier sergent, ni Doyen ou

Maître de chapitre. Beauchamp répondait par un sourire énigmatique en lui disant qu'un jour, il comprendrait.

Et un jour de 1652, Jean-Baptiste ne revint pas d'une mission à Kirk. Luc perdait un père pour la deuxième fois. Bien qu'à vingt-cinq ans, il soit plus apte à surmonter le chagrin, il eut du mal à s'en remettre et c'est un homme brisé qui fut convoqué par le doyen de l'Ordre : *Michel Valroux de Martise*.

Celui-ci expliqua beaucoup de chose à Luc, il ne comptait pas en faire un chevalier sergent. Jean-Baptiste appartenait à la Rose et la Croix mais y occupait un rôle primordial. Il appartenait à la branche des *Invisibles*, les plus secrets des membres de l'organisation. Et Luc était son successeur, c'est pour ça que Beauchamp l'avait emmené avec lui. Luc possédait toutes les qualités pour rejoindre ce groupe mais il devrait renoncer à certains privilèges. Par respect pour son maître, il accepta et devint donc un des espions de l'Ordre.

Désormais, Luc Stenson n'existe plus réellement. Il est Maître Jan Val de la Guilde des tailleurs, Alexandre Tassin honnête marchand montagnois ou Enrico Galliano, poète et chroniqueur de Casigula Rosa. Il est tout le monde et personne à la fois. Il circule au sein de toutes les classes de la société théanes et accomplit les basses besognes de l'Ordre. Et ça lui convient. Il aime faire le sale boulot pour que ses frères brillent de mille feux. Même s'il est parfaitement capable lui aussi de se comporter en héros de légende.

Interprétation

Luc est un héros. A ce titre, il fait toujours preuve d'honorabilité. Il est un des bretteurs les plus habiles de Théah mais il ne s'en vante jamais, il est capable d'arnaquer le plus retors des marchands vendelars ou de tromper la plus mutines des courtisanes vodacci mais il n'en abuse jamais. Car il a des principes. Sa vie est guidée par le code de la chevalerie et il accorde une importance énorme à des mots tels que : Justice, Modestie, Courage, Tempérance, Générosité et Miséricorde. Toutes ses actions sont guidées par une de ces six notions.

Mais Luc est aussi un invisible et il a juré de remplir sa mission pour le bien de l'Ordre. Il peut donc devenir froid et calculateur quand les circonstances l'exigent. Bien sûr, se livrer à de tels actes n'est pas ce qui lui fait le plus plaisir mais comme le dit Louis-Claude de Sillery, il faut bien que quelqu'un le fasse. Et Luc le fait parfaitement.

Une rencontre avec lui doit être une leçon d'héroïsme. N'hésitez jamais à le faire se livrer à des actes totalement fous mais magnifiques. Devant un public, Luc se libère de sa frustration en se lançant dans des manœuvres totalement folles mais calculées. Après tout, il faut bien révéler aux hommes de quoi ils sont capables.

Apparence

Selon l'époque à laquelle vous jouez, Luc a entre trente-cinq et quarante ans. C'est un homme agréable à regarder qui, sans être véritablement beau, jouit d'un charisme assez impressionnant. Son sang mêlé lui a donné de longs cheveux bruns et un teint mat typiquement vodacci mais aussi deux magnifiques yeux verts et une solide carrure qui sont l'apanage des vestens. Son visage juvénile n'est pas souvent souriant mais il sait se montrer

enjôleur et utilise à merveille les fossettes qui ornent ses joues. Grand et bien bâti, il porte toujours des vêtements fonctionnels et une magnifique rapière au côté.

Secrets

En tant qu'Invisible, Luc a eu accès à de nombreux secrets. Mais il en possède lui-même quelques-uns.

D'abord, il jouit d'une aura très dérangeante pour les sorcières de la destinée. Que ce soit en raison de son sang mêlé de Sorte et de Lærdom ou bien à cause de sa volonté de fer, il est totalement immunisé aux manipulations de filaments ce qui, il faut bien le reconnaître, présente de nombreux avantages quand on est amené à rencontrer des sorcières. Mais qui peut aussi avoir quelques inconvénients si les mauvaises personnes l'apprennent.

Ensuite, il a appris récemment la véritable identité de Maître Vel. Il sait donc que la rune Velstand siège au conseil de la Ligue et que c'est elle qui est responsable de ce qui se passe dans les îles actuellement. Pour l'instant, il en est encore à réfléchir sur la meilleure attitude à adopter.

Enfin, il a reçu une mission de la plus haute importance. Il doit remettre la main sur le corps de Rosenkreuz. Martise lui a montré le caveau vide et lui a demandé, comme aux autres invisibles, de mener des recherches poussées sur le sujet. Il pense tenir un début de piste. Mais une piste qui part en Cathay. Il a récemment envoyé un message codé au doyen et cherche un moyen de pénétrer en Ussura. Mais vu l'attitude de Matushka à l'égard des membres de son ordre, il subodore que ce ne sera pas facile.

Profil

Gaillardise : 3 Finesse : 5 Esprit : 4
Détermination : 3 Panache : 5 Réputation : +75

Arcane : Amical

Épées de Damoclès : Véritable Identité (3 PP) : En tant qu'invisible, il a endossé une foule d'identités différentes.

Langues : Accent vendelard ; Avalonien (L/E), Eisenor (L/E), Montagninois (L/E), Théan (L/E) ; Vendelard (L/E), Vodacci (L/E).

Avantages : Appartenance : Guilde des marchands, Guilde des spadassins, Ordre de la Rose et la Croix (Invisible) ; Criminel de haut vol ; Double nationalité ; Gaucher ; Grand ; Intrépide ; Linguiste ; Magouilleur de première ; Non lié ; Réflexes de combat ; Séduisant (éblouissant) ; Siège à la Ligue de Vendel ; Secret de la Rose et Croix ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Vœux de la Rose et la Croix (Maître) : Âme profonde (Méditation) 5 ; Âme acérée (Combat) 5 ; Âme solide (Volonté) 5 ; Âme aimante (Charisme) 5 ; Âme ouverte (Nature) 5.

Desaix (Maître) : Double Parade (Couteau/Escrime) 5 ; Fente en avant (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Luc ne souffre pas de pénalité de main non directrice avec sa main gauche, bénéficiant même d'une augmentation gratuite sur ses jets de parade. En outre, pour un dé d'action, il peut effectuer deux attaques sur le

même individu (une avec la rapière une avec le couteau) mais sur chaque attaque, il lance deux dés de moins. Enfin, une fois par tour, il peut dépenser une action pour effectuer une défense active via une interruption.

Rochefort (Maître) : Désarmer (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Riposte (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Luc bénéficie de deux augmentations gratuites sur ses jets de *Voir le style*. Il lance et garde un dé supplémentaire quand il effectue une défense active contre un membre d'une école affiliée à la Guilde des spadassins. Enfin, il peut appliquer sa compétence *Exploiter les faiblesses* à toutes les armes.

Snedig (Maître) : Coup puissant (Escrime) 5 ; Exploiter les faiblesses (Escrime) 5 ; Feinte (Escrime) 5 ; Fente en avant (Escrime) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Luc garde un dé de dommage supplémentaire par dé d'action mis en réserve. Peut mettre un dé d'action de côté pour bénéficier d'un dé lancé et gardé sur ses défenses actives. En outre, il peut utiliser *Exploiter les faiblesses* contre les membres de l'école Leegstra. Enfin, quand son adversaire rate un jet de blessures, il encaisse une blessure grave par tranche de 10 sur la marge d'échec.

Métiers

Arnaqueur : Comédie 4 ; Observation 5 ; Sincérité 5 ; Comportementalisme 3 ; Déguisement 5 ; Discrétion 5 ; Pique-assiette 2 ; Séduction 4 ; Sens des affaires 4.

Assassin : Déplacement silencieux 5 ; Guet-apens 5 ; Poison 2 ; Piéger 4 ; Dissimulation 2 ; Escalade 3 (ND 32) ; Filature 4 ; Qui-vive 4.

Courtisan : Etiquette 5 ; Mode 3 ; Danse 3 ; Héraldique 3 ; Cancanier 3 ; Intrigant 2 ; Politique 3 ; Jouer 4 ; Trait d'esprit 5 ; Eloquence 5.

Espion : Falsification 4 ; Code secret (Invisible) 5 ; Interrogatoire 4 ; Corruption 3.

Fouineur : Fouille 4 ; Connaissance des bas-fonds (Kirk) 3 ; Contact 5 ; Orientation citadine (Kirk, Charousse, Freiburg) 4 ; Droit 3 ; Intimidation 4.

Marchand : Calligraphie 4 ; Comptabilité 5 ; Marchandage 4 ; Banquier 5 ; Evaluation 4.

Médecin : Diagnostic 4 ; Chirurgie 2 ; Examiner 4.

Pauvre chevalier : Premiers secours 4 ; Tâches domestiques 4 ; Amortir une chute 3 ; Vitesse 4 (ND 35) ; Débrouillardise 3 ; Tailleur 5 ; Tonnelier 4 ; Vétérinaire 4.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 4 (ND 30) ; Lancer 2 ; Acrobatie 3 (ND 32) ; Sauter 5 (ND 37) ; Nager 3 (ND 32) ; Roulé-boulé 2 (ND 30) ; Pas de côté 5.

Cavalier : Equitation 5 (ND 37) ; Sauter en selle 4 ; Voltige 3.

Couteau : Attaque 4 ; Parade 5 (ND 37).

Escrime : Attaque 5 ; Parade 5 (ND 37).

Lutte : Prise 2 ; Etreinte 3 ; Se dégager 2 ; Coup de tête 3.



Natividad Alkorta / Nasimah Al'Khawani

Héros

Jolie palefrenière ; Chaman Khêl-kalb

Histoire



Nasimah Al'Khawani est née dans les plaines Altar'Vahir, protégée du vent froid et mordant par la chaleur du ventre d'une jument. Sans doute, était-elle prédestinée pour cela, mais elle va passer toute sa vie auprès des chevaux.

Elle eut une enfance des plus heureuses constituées de courses de chevaux à travers la plaine, de naissances de beaux poulains et pour finir de quelques joutes amoureuses se terminant dans la paille des stalles des chevaux.

Comme nombre des membres de sa tribu, elle se sentait très proche des chevaux, mais rien ne l'avait préparé au coup de foudre qu'elle eut pour un magnifique hongre alezan nommé Shukal que son père venait d'acheter à un autre clan. Ne pouvant rien refuser à sa fille, il accepta avec joie de le lui offrir, en particulier lorsqu'il se rendit compte que le lien qui unissait les deux êtres semblait plus fort qu'un simple caprice de jeune fille.

Il lui enseigna alors toutes les subtilités du lien qui peut unir un homme (ou une femme) avec sa monture, comment ne faire qu'un dans le galop et la bataille, enfin bref, tout ce qui fait des altar'vahir, certains des meilleurs cavaliers du monde.

Mais voilà, la vie étant ce qu'elle est, un malheur finit toujours par arriver. C'est ainsi que le père de Nasimah mourut. Pas violemment, pas d'une chute de cheval, ni du cimetière d'un voleur de bétail, simplement de la vieillesse, dans son lit... une mort bien triste pour un tel cavalier.

Et puis, le destin s'acharna, Nasimah du aller habiter chez son oncle Kassim ibn Hanif-Mohammad al Edirne. Elle dut se résoudre à abandonner sa vie de nomade pour une vie sédentaire. Toutefois, toujours souriante, elle vit le bon côté des choses : son oncle était un vendeur de chevaux réputé, ce qui lui permettrait de continuer à vivre à proximité de ces amis à quatre pattes.

Mais voilà, même si l'on dit que la foudre ne frappe que rarement deux fois au même endroit et jamais trois fois, c'est bien ce qui frappa Nasimah. Un étranger venu de la lointaine Castille se présenta chez son oncle pour acheter un grand nombre de chevaux pour son haras. Ce don Miguel de Gallegos avait vraiment l'œil pour les chevaux et acheta, certes à un prix très élevé, les trente meilleures montures du cheptel. Puis, il aperçut Shukal et fit une offre d'un montant si vertigineux pour acquérir son cheval que son oncle finit par accepter.

Lorsque Nasimah eut l'outrecuidance de s'opposer à la vente de son alter ego, elle reçut une violente gifle qui la jeta au sol. Le castillien s'interposa alors entre son oncle et elle. Nasimah prit alors la fuite en direction des écuries.

Sa décision était prise, elle allait s'enfuir avec Shukal dans la nuit. C'est alors que le castillien vint lui parler. Il lui apprit que son haras "Las Joyas de Castillo" était l'un des plus beaux de toute la Castille et qu'il gérait ce domaine avec son épouse Ximena qu'il semblait aimer tendrement. Il lui expliqua également qu'il savait quel lien peut unir un cavalier et sa monture, aussi lui proposa-t-il de l'accompagner. Il pourrait lui trouver une place de palefrenier dans son haras et elle pourrait s'occuper de Shukal tout en le laissant effectuer son travail de reproducteur. Ainsi, tous les deux auraient une vie calme et sereine.

Rakshasi



D'abord réticente (il n'est pas facile de se décider à parti pour un pays barbare, même si les liens qui ont uni ce peuple et le sien ont été si fort par le passé que Nasimah a appris cette langue dans son enfance), elle finit par accepter. Ainsi Nasimah gagna-t-elle la Castille, en particulier la province de Gallegos et les haras de son nouveau maître. Là, elle fit la connaissance d'une Grande Dame (avec un grand G et un grand D), une cavalière et une amie des chevaux que son père aurait apprécié, l'épouse de don Miguel : Ximena.

Entre les deux femmes, l'amitié fut presque immédiate. Elle partageait l'amour des chevaux et appréciait les plaisirs simples d'une vie à côtoyer ces animaux. Ximena poursuivit donc la formation de Nasimah. Elle apprit tout ce qu'il convenait de savoir sur l'élevage et le soin des chevaux, mais également les techniques castillienes de monte.

De son côté Shukal avait une vie de pacha : presque tous les jours on lui présentait une nouvelle pouliche. En bref, les deux jeunes expatriés vivaient heureux.

Et ce fut la guerre. Une autre nation de barbares venus d'un pays appelé Montaigne envahit la Castille. Les militaires se présentèrent en nombre aux haras et réquisitionnèrent de nombreux chevaux. Pas assez toutefois pour mettre le meilleur haras en faillite, mais tout de même.

Et puis, la foudre frappa une quatrième fois. Un religieux habillé de rouge se présenta chez sa maîtresse afin d'acquérir une monture digne de son rang. Il souhaitait un cheval extraordinaire afin de faire impression sur un jeune homme (Nasimah apprendra plus tard que cet homme parlait du jeune roi Sandoval).

Connaissant bien Ximena, Nasimah se rendit compte que son amie semblait inquiète, mais elle accepta de faire faire le tour du propriétaire à ce cardinal Verdugo. Il resta de marbre devant tous les chevaux que la doña lui présenta. Et puis, alors qu'il allait quitter le haras, il aperçut Shukal et lui annonça qu'il prenait celui-là. Ebahie, Ximena lui répondit qu'il n'était pas à vendre. Faisant semblant de ne pas comprendre, le cardinal lui dit alors qu'il la remerciait d'un tel cadeau et que l'Inquisition ne l'oublierait pas.

Obligée d'obtempérer, et apercevant Nasimah, Ximena se reprit et lui dit que, toutefois, il devrait également prendre avec lui la seule palefrenière dont le grand cheval acceptait les soins. Ximena lui présenta alors Natividad Alkorta, la fille d'un jeune paysan du voisinage (il s'agissait bien entendu de Nasimah).

Et c'est ainsi que Nasimah quitta de nouveau un foyer accueillant pour un nouvel environnement inhospitalier. Femme, croissantine, pratiquante de la Pathika, elle est aujourd'hui la palefrenière attitrée de *El Espiritu Brillante*, le cheval du cardinal Verdugo (en réalité, son Shukal). Elle sait qu'elle n'a pas droit à l'erreur, elle a vu ce que son nouveau maître faisait aux "infidèles" et aux "adeptes de Légion". Elle guette juste le moment où elle pourra enfin galoper sur son ami, sur Shukal, en direction des plaines de l'Altar'vahir...

Interprétation

Discrète, les héros ne devraient même pas la remarquer, sauf si l'un d'entre eux est portée sur les jolies écuyères. Auquel cas, cette jolie fille à la peau bronzée par le soleil devrait l'intéresser. Mais son approche sera difficile, Verdugo ne voyant pas d'un bon œil sa meilleure palefrenière le quitter. En privée, c'est une jeune fille qui mord la vie à pleine dent et cherche un moyen de s'échapper du guépier dans lequel la vie la mise. Et un beau jeune homme attentionné et entreprenant pourrait devenir son héros et l'emmener au loin sur le dos de Shukal...

Apparence

Nasimah est une jeune femme de vingt-cinq ans à la peau olivâtre et aux yeux bruns, presque dorés. Elle a des cheveux noirs très longs qu'elle natte et ramène en un chignon sévère lorsque Verdugo est dans les parages ou laisse libre lorsqu'il n'est pas là. Athlétique, les journées qu'elle passe aux écuries à bouchonner et à entretenir les chevaux du cardinal et de ses proches la maintienne dans une forme olympique.

Secrets

Doña Ximena est la *patrona* de Los Vagos et fournit à cette société secrète les montures qui lui permet de résister à l'Inquisition. Depuis que Nasimah vit maintenant à proximité de Verdugo, elle envisage de lui demander de jouer les espionnes pour El Vago, mais elle hésite encore. Elle sait les risques que courrait sa protégée et ne veut pas la mettre en danger. Toutefois,

si un jour elle se décide, c'est avec joie que Nasimah aidera le filou au masque blanc, "ce magnifique cavalier qui surgit au fond de la nuit..."^^ Là je digresse...

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 3 Panache : 3 Réputation : +05

Arcane : Impulsive

Epées de Damoclès : Véritable identité (3 PP) : voir son histoire un peu plus haut.

Langues : Accent Altar'vahir des plaines ; Atlar-baraji (L/E), Castillian (L/E), Kurta-baraji, Tikaret-Baraji (L/E).

Avantages : Coursier du vent (Shukal) ; Intrépide ; Petite ; Protecteur : Doña Ximena de Gallegos ; Relation : cardinal Esteban Verdugo ; Séduisante : Séduisante ; Sens de l'équilibre ; Volonté indomptable.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Khêl-kalb (Apprentie) : Communication 4 ; Connexion 5 ; Encaissement 3.

Gustavo (Apprentie) : Attaque de cavalerie 3, Charge (Escrime) 3, Exploiter les faiblesses (Escrime) 3, Feinte (Escrime) 3, Voir le style 3.

Métiers

Eclaireur : Déplacement silencieux 2, Equitation 5 (ND : 25), Escalade 2 (ND : 17), Guet-apens 2, Langage des signes 2, Observation 3, Perception du temps 2, Pister 2, Qui-vive 3, Sens de l'orientation 3, Signes de piste 2, Survie (plaines) 3.

Espion : Déguisement 2, Déplacement silencieux 2, Dissimulation 1, Filature 2, Fouille 2, Langage des signes 2, Observation 3, Qui-vive 3, Séduction 2, Sincérité 3.

Malandrin : Connaissance des bas-fonds 2, Contact 2, Débrouillardise 4, Fouille 2, Observation 3, Orientation citadine (Edirne/cité vaticine) 2/1.

Palefrenier : Attaque (fouet) 2, Conduite d'attelage 4, Déplacement silencieux 2, Discretion 4, Dressage 5, Forgeron 4, Observation 3, Sellier 4, Soins des chevaux 5, Tâches domestiques 3.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 20), Escalade 2 (ND : 17), Jeu de jambes 2 (ND : 12), Lancer 2, Pas de côté 2, Roulé-boulé 2 (ND : 17), Sauter 3 (ND : 20).

Cavalier : Dressage 5, Equitation 5 (ND : 25), Harmonie 5, Sauter en selle 5, Soins des chevaux 5, Voltige 5.

Escrime : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 3 (ND : 20).

Fouet : Attaque (fouet) 2, Saisir un objet 1, Se balancer 2.



Piotr "La Bête"

Héros

Homme fort du carnaval des monstres

Histoire



Une vieille mère Hiver est peut être bienveillante à l'égard de son peuple mais il lui arrive de faire preuve de la plus grande sévérité lorsque ses "enfants" se détournent du droit chemin. On pense ici bien entendu à Saska Tomiech, emprisonnée dans une gangue de glace pour avoir refusé de combattre aux côtés de Matushka mais il s'agit là d'un cas extrême. Le plus souvent Matushka laisse une chance à ceux qui la trahissent ou lui désobéissent. A eux de remonter dans son estime s'ils veulent retrouver leur dignité.

Piotr Novak Maksarov était un jeune et fougueux Boïar de la Veche doublé d'un puissant mage Pyeryem. Il était aussi un seigneur de guerre à la cruauté incontrôlable qui avait de multiples meurtres sur la conscience. En particulier, il avait fait exécuter toute une caravane de fidèles qui avaient eu l'outrecuidance de stationner sur ses terres. Homme, femmes et enfants avaient été passés au fil de l'épée et leurs corps laissés aux charognards.

Devant cette cruauté sans borne, Matushka décida d'agir. Elle le maudit, en faisant un être difforme et totalement dépourvu de parole et de sensibilité. A cheval entre l'humain et l'ours (son animal de prédilection). Du fauve, il a la carrure impressionnante et de l'homme une certaine dose d'émotivité.

On était en 1658 et Piotr fut banni d'Ussura. Il se retrouva donc en Vodacce, en butte aux moqueries et aux traques de jeunes nobles imbéciles. Heureusement, il fut sauvé par Enzo Fratellini et les deux hommes sympathisèrent tant que Piotr commença à retrouver le sens de la parole mais aussi ses anciennes compétences. Par contre, il ne pouvait pas changer d'apparence et le cirque monstrueux était la seule solution.

Depuis, les deux amis animent avec enthousiasme le cirque. Ils se complètent parfaitement et Enzo espère bien réussir à rendre à Piotr sa véritable forme. Mais pour ça, il faut l'accord de Matushka.

Interprétation

Piotr se comporte comme un attardé mental doublé d'un colosse. Monstrueusement fort mais incroyablement tendre. Une sorte de très grand enfant. En le transformant, Matushka a complètement modifié son esprit et a supprimé toute agressivité.

Avec le temps, il est revenu sur ses erreurs passées et compte bien se racheter. Il se comporte donc toujours comme s'il avait quelque chose à se reprocher.

Apparence

Un géant roux de plus de deux mètres à la pilosité surdéveloppée et avec une petite tête ridicule.. Il se déplace pourtant avec grâce mais son visage comme ses longs bras simiesques lui donnent l'apparence d'un gigantesque gorille. Mais un gorille aux magnifiques yeux verts.

Secrets

Piotr était un Boïar de la Veche et un des maîtres et inventeurs de l'école de La Gouge. S'il venait à retrouver une forme humaine, il pourrait à nouveau prétendre à son trône et s'avèrerait un adversaire de poids pour son ancien compagnon de jeu : Fveryot Valaamzhensky Staverov v'Vladomirovich.

Enzo et Piotr ont développé un lien quasi mystique. Ils sont "frères de sang". Par ailleurs, Enzo a commencé à enseigner à Piotr quelques rudiments de Chamanisme Cirese mais pour l'instant, les résultats ne sont guère concluants. Evidemment, s'il redevenait "humain", il devrait choisir entre ces pouvoirs et sa sorcellerie Pyeryem.

Profil

Gaillardise : 7 (4) Finesse : 2 (4) Esprit : 1 (3)

Détermination : 6 Panache : 2 (3) Réputation : -35 / +10

Arcane : Couard (Entier)

Epées de Damoclès : Maudit (4 PP) : Par Matushka (Voir son histoire)

Langues : Accent ussuran de la Veche ; Ussuran, Teodoran, Vodacci.

Avantages : Dur à cuire ; Expression inquiétante (Inquiétant) ; Grand ; Petite Noblesse (*) ; Poigne ferme ; Résistant à la douleur ; Séduisant (Intimidant) (*) ; Volonté indomptable (*).

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Pyeryem (Maître sang pur) (*) : Homme 5 ; Parler 5 ; Martre 5 ; Ours Kodiak 5 ; Vautour 5.

Frère de Sang (Apprenti) : Frère en danger 3 ; Ressenti 3 ; Partage 3.

La Gouge (Grand Maître) (*) : Coup puissant (Pugilat) 5 ; Coup bas 5 ; Défigurer 5 ; Exploiter les faiblesses (Pugilat) 5 ; Voir le style 5.

En tant que maître, Piotr a les capacités suivantes :

- Il ignore les 10 premières blessures légères qu'il encaisse à chaque fois qu'il retombe à 0 ;

Derrière le Voile

• Garde +0g1 sur ses dommages à mains nues et son niveau de peur augmente de 2 ;

• +1 en Détermination, +2 Niveau de peur.

Métiers

Acrobate : Equilibre 2 (ND 24) ; Jeu de jambes 5 (ND 25) ; Acrobatie 2 (ND 20) ; Homme fort 5 ; Spectacle de rue 4 ; Soulever 5 ; Amortir une chute 2.

Bateleur : Eloquence 1 ; Danse 1 ; Chant 1 ; Comédie 1 ; Compère 4.

Chasseur : Déplacement silencieux 2 (4) ; Observation 1 (4) ; Piéger 2 (4) ; Tanner 2 (4) ; Guet-apens 2 (5) ; Pister 1 (5) ; Qui-vive 3 ; Survie 4.

Garde du corps : Discretion 2 ; Interposition 5 ; Intimidation 5, Orientation citadine 1.

Entraînements

Athlétisme : Escalade 4 (ND 27) ; Lancer 4 ; Roulé-boulé 2 (ND 22)

Combat de rue : Attaque 4 ; Attaque (AI) 4 ; Coup à la gorge 5 ; Coup aux yeux 4 ; Coup de pied 3.

Lutte : Prise 4 ; Se dégager 4 ; Casser un membre 3 ; Coup de tête 4 ; Etreinte 4.

Pugilat : Attaque 4 ; Direct 4 ; Uppercut 3.

Précisions importantes

• Les avantages et sorcellerie marqués d'un (*) ne lui seront accessibles que s'il retrouve sa véritable forme.

• Quand il pratique le style de la Gouge, il ne fait aucun coup bas ou tentative de défigurer.

• S'il retrouve sa forme, il gagnera l'école Bogatyr au rang de compagnon et les

métiers et entraînements suivants : Commandement, Maître d'arme, Bûcheron, Explorateur, Courtisan, Fauconnier, Cavalier, Hache à deux mains, Gant de combat.

• Enfin, il retrouvera les caractéristiques entre parenthèses pour son profil et son métier de chasseur.



Sheikh Yacine ben Pervej-Sajjad

Héros

Ambassadeur croissantin en Avalon et Vendel ;
Takim'aldiz

Histoire



Yacine est né à Alexia, dans l'Empire du Croissant. Sa mère l'éleva seul dans le culte d'un père absent. Ce dernier semblait avoir été rappelé par son propre père dans un pays très lointain appelé Vendel. Il semblait que ce grand-père haï lui est volé son père.

Toutefois, malgré la situation dégradante de sa mère, il ne manqua de rien. Personne n'osait leur faire remarquer leur situation en raison de leurs liens de famille avec l'actuel sultan.

Aussi bénéficia-t-il d'une enfance relativement protégée. Sa mère lui enseigna, en plus de la mélancolie, les techniques qui lui permirent de devenir rapidement un très bon Takim'aldiz. D'ailleurs, personne n'en attendait moins de l'un des cousins du sultan.

Au sortir de l'adolescence, il intégra une université afin d'y apprendre plusieurs des langues barbares pour pouvoir un jour parler à son père. Car il était décidé, il se prendrait l'un des navires en partance pour l'ouest et retrouverait son père. Il l'arracherait à son grand-père et l'aiderait à rentrer auprès de sa mère.

Aussi, en plus des langues, il prit des cours d'escrime, de combat à mains nues et d'équitation auprès des maîtres les plus prestigieux. Ses professeurs disaient de lui qu'il était une éponge, qu'il se gorgeait des connaissances comme cette anémone de mer.

C'est ainsi que Yacine devint un homme fait. Bel homme, instruit, sachant se défendre et grand linguiste, c'est tout naturellement que son oncle demanda à le rencontrer. Une invitation du sultan ne se refuse pas et c'est donc avec un plaisir non dissimulé qu'il rencontra cet homme.

Et là, il y eut comme un déclic entre les deux hommes épris de connaissances et des mystères de l'ouest. Il passèrent toute la journée ensemble et le sultan réitéra son invitation une fois par mois pendant près d'une année.

Sa mère était en joie qu'une telle chance s'ouvre à son fils... Quand son père saurait ça... Voilà ces mots.

Deux jours plus tard, elle décédait dans son lit. Certain diront de chagrin, d'autres d'une trop longue attente, les mauvaises langues d'un manque d'amour physique...

Quoi qu'il en soit, Yacine voyait les dernières paroles de sa mère lui repasser en boucle dans son esprit : "Quand il saurait ça...". Il était enfin décider, il allait partir pour l'ouest de Théah. Il fouilla la chambre de sa mère et y découvrit un portrait : un homme blond aux yeux bleus. Il en déduisit que son géniteur venait sans doute d'Avalon, d'Inismore, des Marches des Highlands ou des îles vesten. Il allait commencer par la première.

Grâce à l'argent de son héritage, il arma un navire et engagea des matelots expérimentés. Toutefois, une semaine avant d'embarquer, il reçut un message du sultan qui souhaitait lui parler. Les deux hommes discutèrent longtemps et Yacine quitta le palais avec des lettres d'ambassade, un gros pécule et des cadeaux somptueux. Mais personne ne su ce que les deux hommes se dirent...

Il se rendit tout d'abord en Avalon où il offrit un magnifique coursier du vent à la reine Elaine. Le pays des sidhe l'émerveilla, mais il ne parvint pas à découvrir un quelconque renseignement sur son géniteur. Personne dans la classe marchande n'avait vu un tel homme ni entendu parler d'un marchand avalonien marchand de tapis et commerçant avec l'Empire du Croissant...

Après une année passée en Avalon, il embarqua alors pour l'Inismore. A la surprise de tous, il fut bien accueilli par Jack et il apprit du peuple inish la musique et le chant. Il aima cette terre simple et franche mais ne découvrit pas plus une trace de son père. A Mad Jack, il offrit de magnifiques cimenterres ouvragés par les meilleurs artisans d'Iskandar.

Puis, il repartit. Cette fois, il gagna Kirkwall et les marches des Highlands. Il parcourut les landes et les collines de ces terres sans jamais découvrir une trace de son paternel. Par contre, il fit forte impression à la cour où Jack McDuff apprécia l'Ajedrez. Ce fin tacticien pensait voir dans les tactiques de ce jeu, celles qu'il pouvait appliquer sur un champ de bataille. Aussi, avant de quitter les clans des hautes terres, lui laissa-t-il un magnifique jeu d'Ajedrez en onyx et en albâtre.

Et il arriva en Vendel, à Kirk. Cette cité dont le nom était finalement si proche de sa destination précédente, mais dont c'était le seul point commun. La première est sombre, grise et malgré son université prestigieuse plutôt arriérée alors que la seconde... brille de mille feux, des ruelles illuminées la nuit, des feux de la connaissance, des feux de la richesse, des feux des forges et du travail... En bref, il aima immédiatement cette cité et se dit que son sultan l'aurait appréciée également...

Bien entendu, comme lors de ses escales précédentes, il offrit de magnifiques présents aux chefs du conseil de la Ligue. Ces hommes, habitués aux largesses, furent tout de même impressionnés par la qualité des cadeaux qu'ils reçurent. Et cela

permet à Yacine d'être invité dans les soirées les plus sélects de la ville.

Il reprit alors sont enquête sur son père. Et il finit par tomber sur un indice intéressant. Maître Red, le chef de la guilde des banquiers, lui apprit qu'un dénommé Maître Jon Van Ryke avait autrefois été un grand revendeur de tapis croissantins avant que son affaire ne périclité.

A l'aide de ces nouveaux renseignements, Yacine se mit en chasse dans Kirk. Et il finit par retrouver ce Jon van Ryke dans l'un des quartiers les plus mal famé de Kirk : la petite vesten. C'est le cœur battant qu'il l'aborda et lui raconta son histoire et ses soupçons. Quelle ne fut pas sa surprise lorsque l'homme éclata de rire et lui annonça qu'il n'était pas son père, mais l'horrible grand-père.

En colère, Yacine faillit devenir violent et frappé le vieil homme mais se retint juste à temps. Celui-ci, effrayé, lui expliqua alors qu'il n'avait jamais voulu que son fils rentre, bien au contraire, il était un intermédiaire parfait avec les négociants croissantins et lui envoyait de magnifiques tapis qu'il pouvait revendre très cher de ce côté ci de la mer du Miroir. Si Stevin, puisque c'était son nom, avait quitté l'Empire du Croissant, c'était pour ne pas se retrouver avec un boulet et son chiard qui l'empêcheraient d'accéder aux plus hauts sommets...

D'ailleurs, lui-même était allé voir son fils récemment qui l'avait mis à la porte comme le dernier des mendiants. Alors, Yacine se rendit compte que son père n'était pas le gentil commerçant que lui avait décrit sa mère mais un marchand sans scrupules prêts à tout pour s'enrichir...

Nous sommes à présent en 1668, Yacine s'apprête à frapper à la porte de la maison de son père, Stevin van Ryke. Son cœur bat mais sa résolution est ferme...

Interprétation

Yacine est un homme calme. Il sait attendre, cela fait trente ans qu'il veut rencontrer son père, il peut bien attendre deux jours de plus... Et il en est de même pour le reste, il a mis une année à être bien en cour auprès de la reine Elaine, bien plus longtemps auprès de Jack O'Bannon ou le roi Jack McDuff. L'attente, la patience, il semble que ce soit une vertu qui manque aux occidentaux, il leur faut tout tout de suite. Mais Yacine n'est pas pressé, il sait attendre, et la vengeance est un plat qui se mange froid... voire glacial.

Si des personnages venaient à le rencontrer, ils seront surpris. Il parle leur langue sans accent, connaît parfaitement leurs us et coutumes et sans sa tenue, il pourrait parfaitement passé pour un castillian ou un vodacci. Amical, il semble prendre son temps pour connaître une personne avant de lui accorder sa confiance. Mais si l'on y parvient, on pourra ensuite compter sur lui.

Apparence

Yacine est un métis. Hors, généralement, on dit que les métis tirent soit le meilleur des deux races, soit le pire... Et bien, lui est dans le premier cas, il est grand, bien plus grand que la plupart des croissantins, à la peau mâte et bronzée, des cheveux noirs et des yeux bleu perçants. Il porte les vêtements à la mode à la cour de l'Empire du Croissant mais on peut remarquer quelques effets qui viennent de ces escales précédentes, comme cette ceinture à nœuds inish, cette chèche aux couleurs des tartans highlanders ou encore ces magnifiques bottes sidhe qui lui furent offertes par la reine Elaine. Sa démarche est toujours assurée et il s'exprime sans accents dans la plupart des langues nordiques.

Secrets

Yacine a deux secrets d'importance. Tout d'abord, le sultan de l'Empire du Croissant lui a confié une mission essentielle. Il doit ouvrir des relations diplomatiques et commerciales avec les nations du nord qui ne sont plus affiliées à l'Eglise du Vaticine afin d'essayer de contrer l'Inquisition et de permettre le développement de leur nation. Tous les pays où il s'est rendu se sont montrés intéressés mais pas dans l'immédiat, ils avaient des choses plus importantes à traiter. Par contre, la Ligue de Vendel s'est montrée vraiment très intéressée,... presque trop. Yacine a rendez-vous avec Maître Val Mokka, le chef de la guilde des marchands... Et comme le dit le sultan, il convient d'attendre et de voir...

Son deuxième secret est qu'il a décidé de se venger de son père. Et pour cela, il dispose de l'aide de son grand-père. Ainsi, Jon van Ryke et Yacine Pervej-Sajjad ont décidé de tendre un piège à Stevin. Ils n'en ont pas encore défini les détails, mais elle sera longue et lente, douloureuse et humiliante... Une vengeance à la croissantine...

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 4
Détermination : 5 Panache : 3 Réputation : +25

Arcane : Observateur

Epées de Damoclès : Barbare (1 PP) : cela n'est valable qu'aux premiers abords, une fois qu'il commence à s'exprimer, ces à-prioris s'écroulent ;

Vendetta (3 PP) : envers Stevin Van Ryke, et avec l'aide de Jon Van Ryke (voir ses secrets).

Langues : Accent Altar'vahir des plaines ; Aldiz-baraji (L/E), Atlar-biraji (L/E), Avalonien (L/E), Castillian (L/E), Jadur-baraji (L/E), Han hua (L/E), Ruzgar-baraji (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Tikat-baraji (L/E), Tirala-baraji (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (LE), Yilan-baraji (L/E).

Avantages : Apprentissage rapide ; Armateur ; Arme en acier damasquiné (ciméterre) ; Beauté du diable ; Double nationalité (vendelar/croissantin) ; Grand ; Linguiste ; Maître Ajedrez ; Noble : Sheikh ; Réflexes de combat ; Relations : Sultan Timur



al'Aslan Cihangir, Queen Elaine, Mad "Jack" O'Bannon, King Jacques McDuff ; Troqueur ; Université.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Takim'aldiz (Adepte) : Connaissance du destin, Etoiles guides, Horoscope, Signe du zodiaque.

Daphan (Compagnon) : Coup de pommeau (Escrime) 4, Coup puissant (Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Fente en avant (Escrime) 4, Voir le style 4.

Métiers

Diplomate : Code secret 3, Comportementalisme 4, Corruption 2, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 5, Histoire 3, Intrigant 2, Observation 4, Politique 4, Sincérité 3, Trait d'esprit 2.

Estudiant : Astronomie 5, Calcul 4, Contact 3, Débrouillardise 2, Histoire 2, Jouer 3, Occultisme 4, Orientation citadine (Alexia/Iskandar/Kirk) 4/2/1, Philosophie 2, Recherches 2, Théologie 2.

Navigateur : Astronomie 5, Cartographie 4, Connaissance de la mer 2, Equilibre 3 (ND : 27), Escalade 3 (ND : 27), Nager 3 (ND : 27), Navigation 5, Observation 4, Perception du temps 4, Piloter 2, Sens de l'orientation 5.

Shirbaz : Comédie 3, Comportementalisme 4, Éloquence 4, Etiquette 5, Mode 3, Observation 4, Pickpocket 3, Prestidigitation 2, Qui-vive 3, Sincérité 3.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course de vitesse 3 (ND : 27), Escalade 3 (ND : 27), Jeu de jambes 3 (ND : 22), Lancer 2, Nager 3 (ND : 27), Roulé-boulé 3 (ND : 27), Sauter 3 (ND : 27), Soulever 2.

Cavalier : Dressage 4, Equitation 5 (ND : 32), Harmonie 3, Sauter en selle 4, Soins des chevaux 4, Voltige 3.

Escrime : Attaque (Escrime) 5, Parade (Escrime) 4 (ND : 30).

Fronde : Tir réflexe 3, Tirer (fronde) 3.

Lutte : Casser un membre 2, Coup de tête 2, Etreinte 3, Prise 4, Se dégager 3.

Stevin Van Ryke

Scélérat

Inventeur de l'astrologie vendelare ;

Eminence grise de Wulf

Histoire



Stevin est le fils d'un membre de la Guilde des marchands qui s'était spécialisé dans



l'importation de tapis en provenance de l'Empire du Croissant. Se jouant des embargos de l'Inquisition et des navires de la famille Bernouilli, il se procurait des tapis parmi les plus magnifiques de l'Empire et les revendait dans les états occidentaux de Théah comme la Montaigne ou l'Avalon où le goût pour ce type d'articles était élevé (et donc les prix élevés...). Son commerce se développant de plus en plus, il ne parvenait pas à se procurer assez de marchandises pour satisfaire ses clients. Aussi demanda-t-il à son jeune fils de dix-sept ans, Stevin, d'ouvrir un comptoir à Alexia, dans l'Empire du Croissant, et de négocier en son nom les articles qui assuraient leur richesse. Etudiant à l'université de Kirk, Stevin ne l'entendait pas de la même oreille et voulait poursuivre ses études d'astronomie. Il était en effet persuadé que les étoiles renfermaient les clés de la connaissance humaine.

Tout sourire, son père lui expliqua alors que les érudits de l'Empire du Croissant ont développé leurs science de l'astronomie bien au-delà des connaissances des autres théans. D'abord réticent, puis intrigué, Stevin finit par accepter le poste que voulait lui confier son père à la condition de bénéficier de deux jours par semaine pour poursuivre ses études des astres.

Stevin embarque alors pour l'Empire du Croissant. Et là, c'est un véritable choc culturel pour lui. Ceux qu'on lui a toujours décrits comme des barbares ont une culture d'une infinie finesse et font preuve d'un grand raffinement dans tous les actes de la vie. Il tombe amoureux de ce pays. Il en apprend la langue, fréquente les écoles, joue à l'Ajedrez, apprend l'une de leur école d'escrime et s'achète même deux lames en acier damasquiné.

Respectant sa parole, Stevin, parfaitement intégré, permet à son père de gagner des fortunes en acquérant des tapis d'une grande qualité qu'il peut revendre aux plus élevés représentants de chaque pays. Bien entendu, il poursuit ses études de l'astronomie et finit par rencontrer des Takim'aldiz, les astrologues croissantins, en particulier une certaine Neferhetetepes Pervej-Sajjad. Cette dame est son professeur d'astrologie, mais également l'une des nièces du sultan du Croissant.

Etudiant toujours brillant, il apprécie aussi bien cette matière que sa belle enseignante. Finalement, il se décide à l'inviter à prendre un thé à la menthe. Les deux jeunes gens se fréquentent alors de plus en plus régulièrement. Stavin apprécie le physique de son amie, mais n'éprouve pas de sentiments à son égard, il n'agit ainsi que pour lui soutirer des informations sur l'astrologie. De son côté, la jeune croissantine, qui n'est pas habituée à tant de démonstrations, succombe aux charmes de ce beau blond scandinave et lui apprend tout ce qu'il veut savoir. Cette histoire dura ainsi deux bonnes années.

Puis, pour une raison inconnue, il quitta précipitamment l'Empire du Croissant.

Une fois de retour à Kirk, il du subir les foudres paternelles. En effet, en raison des agissements de son fils, il lui était maintenant interdit de commercer avec l'Empire du Croissant. Jeté à la rue, il du alors trouver le moyen de survivre. C'est alors qu'il eut une idée qui lui parut géniale : faire en Vendel ce que les Takim'albiz font dans l'Empire du Croissant, utiliser les étoiles pour prédire l'avenir de ses clients.

Il ouvrit donc une échoppe dans l'une des rues donnant sur la place Hanns-Carsten. Il pensait faire fortune très rapidement... Et il se trompait. Les vendelars avaient toujours recours aux tirages des runes des skærjen et l'idée que les étoiles puissent influencer leur vie ne leur paraissaient pas possible.

Il fit alors la deuxième rencontre qui devait marquer sa vie. Son premier client depuis plus de deux mois passa la porte de sa boutique pour lui demander son avis. Il se nommait Stefano Wulf et était membre de la guilde des apothicaires. Il avait besoin de conseils sur son avenir. Stevin définit alors son horoscope et lui annonça que non seulement il prendrait la tête de la guilde des apothicaires, mais il deviendrait l'une des personnes les plus importantes de Théah. Une lumière s'alluma alors dans le regard de son interlocuteur. Toutefois, Wulf lui expliqua que ses techniques étaient trop compliquées pour les vendelars, qu'il fallait qu'il les simplifie pour les adapter aux goûts de ses clients.

A partir de ce jour là, il vint le consulter une fois par semaine. Et il devint effectivement le chef de la guilde des apothicaires. Alors, les clients se firent plus nombreux, à la fois par les recommandations de Wulf et par la simplification de ses méthodes d'astrologie. Et au fur et à mesure que ses affirmations se révélaient vraies, ses habitués lui apportaient de nouveau clients. Et la fortune, enfin, vint à lui.

Riche, de nombreuses jeunes vendelares lui firent alors ouvertement la cour. Il en profita de manière éhontée sans jamais en épouser une. Et puis, un jour, c'est son père qui passa le pas de sa porte. Vêtu de vêtements fatigués, l'œil hagard, il semblait visiblement ne pas avoir mangé depuis longtemps... Il était venu pour demander de l'aide à son fils. Celui-ci lui répondit alors qu'il pouvait reprendre la porte dans l'autre sens car jamais il ne lèverait le petit doigt pour lui. C'est la dernière fois qu'il vit son géniteur.

Dans l'année qui suivit, il ouvrit une école à Kirk où il enseignait ses techniques de prédiction de l'avenir : la Haute Ecole d'Astrologie de Kirk. Ainsi, en 1630, il forma la première promotion d'astrologues vendelars. Cette formation était gratuite, ils devaient seulement, une fois installé, lui verser 10% de leurs

revenus et ne pas s'installer dans le quartier Hanns-Carsten. Son but était que les astrologues soient assez nombreux pour former une guilde et qu'il puisse en prendre la tête.

Et toujours, Wulf venait le consulter avant de prendre la moindre décision. C'est ainsi qu'en 1636, il vint le voir avec une mystérieuse lettre venue d'Eisen lui demandant de venir en aide aux protestataires eisenors contre les réponses à ses questions. Voyant l'occasion d'augmenter sa "clientèle", Stevin confirma à Stefano que les astres lui étaient favorables et qu'il devait se rendre en Eisen. D'ailleurs, il allait l'y accompagner avec quelques-uns de ses meilleurs élèves.

Il teint parole. Et Stefano partit pour l'Eisen à la tête de son armée. Une fois sur place, Stevin se rendit rapidement compte que l'Eisen était une nation perdue et que jamais ses astrologues ne pourraient y gagner assez d'argent. Il décida donc de rentrer à Kirk. Seulement, Stefano refusa qu'il le quitte. Il devait continuer de l'aider en interprétant les étoiles, sinon...

Stevin savait très bien ce qui se cachait derrière ce "sinon...". Et il l'accompagna pendant les quinze années suivantes, assistant à des horreurs sans noms au nom de la religion. Aujourd'hui encore, il se demande comment il a réussi à survivre au milieu de tous ces massacres, mais ses deux lames croissantine et ses techniques d'escrimeurs y sont pour beaucoup.

Et en 1650, il eut une idée... Stefano ne parvenait pas à mettre la main sur l'auteur de sa fameuse lettre, aussi lui proposa-t-il de passer dans la clandestinité pour le surprendre à l'improviste. Il avait un plan, il suffisait qu'il se fasse tuer et change ensuite d'identité afin de le démasquer plus facilement. Et c'est ainsi que Stefano Wulf se fit "tuer" par un paysan vaticin et que Stevin pu reprendre son indépendance. Il s'empressa de regagner Kirk afin de reprendre la place qui lui était due.

Arrivé sur place, il fut heureux de constater que son art avait essaimer et que maintenant, même le conseil de la Ligue demandait l'avis d'un astrologue avant de prendre une décision. Il se rendit alors à la Haute Ecole d'Astrologie afin de reprendre sa place, mais là, il lui fut répondu qu'il faisait partie du passé, que l'astrologie avait été poussée plus loin qu'à son époque et que si on lui devait la paternité de cet art, il ne pouvait prétendre en détenir toutes les clefs... C'est ainsi que la guilde des astrologues avait voté l'annulation de la dîme qu'il touchait sur tous les membres de leur confrérie.

Alors qu'il se croyait à la tête d'une véritable fortune et qu'il allait enfin pouvoir jouir de ses bénéfices, il se retrouvait dépossédé... Après quelques temps et ses derniers guilders dépensés, il rouvrit son échoppe. Mais les clients n'étaient plus aussi nombreux, la concurrence féroce... et tout le monde se souvenait qu'il avait été l'astrologue de Stefano Wulf, et qu'il l'avait conduit à ses terribles extrémités.

Depuis, il vivote, mais enrage. Il en veut à Wulf, s'il n'était pas parti en Eisen, il serait aujourd'hui à la tête de la guilde des astrologues... Mais rien n'est perdu, il s'est toujours relevé, il arrivera à reprendre le contrôle de la guilde... D'ailleurs, récemment, un jeune ambassadeur croissantin aurait réclamé ses talents... Sans doute l'occasion de remonter la pente. Il n'est jamais trop tard...

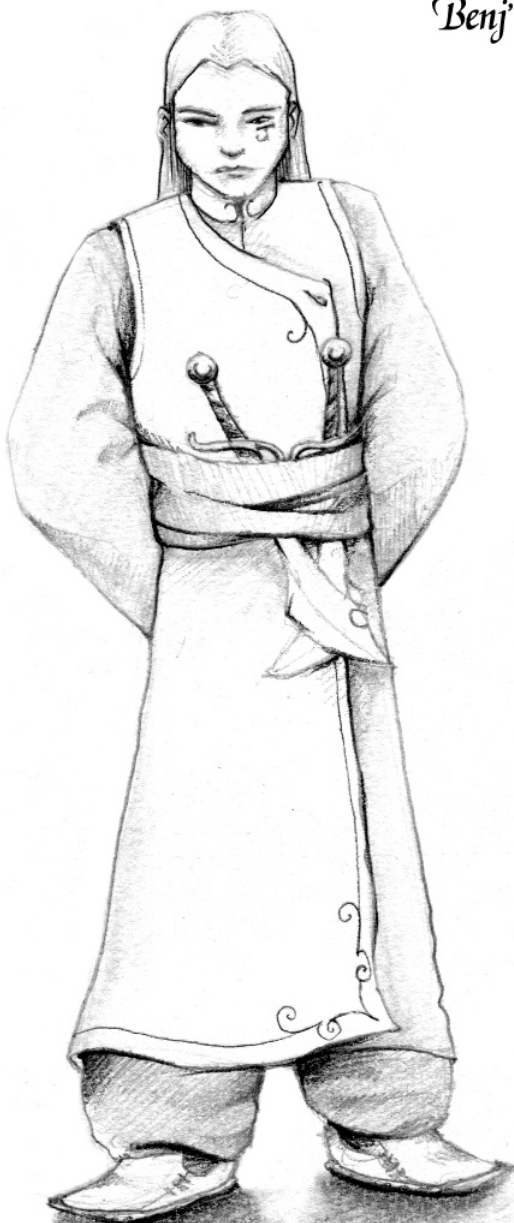


Interprétation

Stevin est un manipulateur, il sait utiliser les autres pour son profit personnel. Il a toujours agi ainsi et cela lui a réussi jusqu'à cette année 1636. Enfin, bref, il agira ainsi s'il vient à rencontrer les héros. La seule question qu'il se posera sera : "Que peuvent-ils me rapporter ?". Il pourra avoir alors deux comportements différents : s'ils sont intéressants, il sera mielleux, collant, et fera tout pour tirer profit des héros. A l'inverse, s'ils ne peuvent rien lui apporter, il sera condescendant, voire insultant.

C'est un être individualiste qui ne pense qu'à lui, qu'à son confort, qu'à la satisfaction de ses envies. Demandez à Neferhetepes, demandez à son père, demandez à toutes les personnes dont il a tiré profit...

Benj'



Apparence

Stevin est un grand blond aux yeux verts. Il a un visage allongé, les traits tirés, et des lèvres serrées. Il parle avec parcimonie mais ses paroles font toujours mouche. Il a de très beaux cheveux et les entretient très bien. Il sait que c'est l'un de ses atouts maîtres à l'encontre du sexe faible. Il est toujours rasé de près, porte des étoffes soyeuses venant de l'Empire du Croissant et des parfums musqués. A sa ceinture pendent deux lames qu'il a ramenées de l'Empire du Croissant et appelées shamshir. Autant dire qu'on le remarque facilement dans les rues de Kirk...

Secrets

En réalité, Stevin n'a pas appris ses techniques dans l'Empire du Croissant, il les a volé. Et puis, il a abandonné celle qui lui a tout appris. En effet, il l'a mise enceinte. Courageux, il lui annonça que son père refusait qu'il l'épouse et lui ordonnait de rentrer en Vendel. En pleur, elle lui fit ses adieux sur le port alors qu'il lui avait affirmé qu'il reviendrait bientôt. Mais jamais il ne revint. L'enfant grandit et devint un très bel homme. Aujourd'hui, ce jeune homme est à Kirk, et il a décidé de rencontrer son père... il s'agit du jeune ambassadeur croissantin qui lui a demandé d'exercer ses talents sur sa personne.

Ensuite, Stevin a rencontré Alvaro Arciniega avant Wulf. C'est lui qui lui a demandé de soutenir sa version et de faire en sorte qu'il se rende en Eisen. Il lui a expliqué qu'il en tirerait de vastes bénéfices. Et malheureusement pour lui, il y a cru...

Stevin sait très bien que Stefano Wulf est toujours en vie. Et il le rend responsable de sa déchéance actuelle. Il a oublié que c'est grâce à lui que ses talents d'astrologue lui ont permis de vivre et il ne cherche qu'un moyen de le faire payer.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 4

Détermination : 4 Panache : 3 Réputation : -25

Arcane : Charismatique

Epées de Damoclès : Dépossédé (3 PP) : la guilde des astrologues refuse de lui payer les 10% qui lui sont dus, aussi n'a-t-il pas assez d'argent pour vivre convenablement.

Ennemi intime : Stefano Wulf (3 PP) : il veut lui faire payer sa déchéance de la guilde des astrologues.

Langues : Accent vendelar ; Atlar-Baraji (L/E), Avalonien, Eisenor (L/E), Montaginois, Théan (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Vendelar (L/E).

Avantages : Armes achetées (shamshirs en acier damasquinée) ; Emérite (comportementalisme) ; Grand ; Relations (il lui en reste quelques unes au sein de la Ligue de Vendel...) ; Scélérat ; Séduisant (Eblouissant) ; Sens du spectacle.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Astrologue (Apprenti) : Maison 4, Signe lunaire 4, Signe solaire 4.

Yael (Compagnon) : Désarmement (Escrime) 4, Double parade (Escrime/Escrime) 4, Exploiter les faiblesses (Escrime) 4, Feinte (Escrime) 4, Voir le style 4.

Métiers

Arnaqueur (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Comédie 5, Comportementalisme 6, Corruption 5, Déguisement 5, Discrétion 5, Jouer 5, Observation 5, Pique-assiette 5, Séduction 5, Sens des affaires 5, Sincérité 5, Tricher 5.

Bonne aventure : Chiromancie 2, Comportementalisme 6, Marchandage 5, Observation 5, Occultisme 5, Sincérité 5.

Diplomate : Comportementalisme 6, Corruption 5, Diplomatie 4, Eloquence 4, Etiquette 4, Histoire 2, Intrigant 4, Observation 5, Politique 4, Sincérité 5, Trait d'esprit 2.

Estudiant : Astronomie 5, Calcul 4, Contact 3, Débrouillardise 4, Histoire 2, Jouer 5, Occultisme 5, Orientation citadine (Kirk/Alexia) 4/2, Philosophie 2, Théologie 2.

Marchand : Banquier 2, Evaluation 3, Fabricant de tapis 2, Marchandage 5, Observation 5, Sens des affaires 5, Service 3, Teinturier 2, Tisserand 3.

Shirbaz : Comédie 5, Comportementalisme 6, Éloquence 4, Etiquette 4, Mode 4, Observation 5, Pickpocket 3, Prestidigitation 3, Qui-vive 3, Sincérité 5.

Entraînements

Cavalier : Equitation 4 (ND : 30), Soins des chevaux 3, Voltige 4.

Escrime : Attaque (Escrime) 4, Parade (Escrime) 5 (ND : 32).

Fronde : Tir réflexe 2, Tirer (fronde) 4.

Précisions importantes

Stevin est mûr, ce qui signifie qu'il garde un dé de moins sur ses compétences physiques et un de plus sur ses compétences mentales.



Sybel al Muzzik Yilan-bazlik

Héros

Prostituée, Esclave

Histoire



La tribu des Yilan-bazlik cultive son mystère. Cachés au cœur des sables du désert croissant, ces nomades cultivent leurs différences avec le reste de leurs concitoyens. C'est parmi eux que l'on trouve le plus de développements du chamanisme. La vie dans le désert est difficile et un homme doit savoir rapidement s'en sortir par lui-même. Pour ces raisons, les membres de la tribu apprennent à manipuler le sable et l'eau afin d'aider leurs frères au mieux. Sybel est une de ces pratiquantes mais actuellement, elle n'est d'aucune utilité à sa tribu. Et pour cause, elle est prisonnière d'un bordel de Porto Spatia suite à son enlèvement par un des fils de Gespucci Bernouilli.

Sybel est née dans un des nombreux clans nomades constituant l'essentiel des Yilan-bazlik. Entourée de ses deux parents et de son frère aîné Otmane, la fillette grandit un sein d'une cellule familiale paisible et aimante. Mais, alors qu'elle n'avait que deux ans, sa famille subit un rude coup. En effet, le Qatihl'I fit irruption dans le campement et enleva Otmane. Le garçonnet avait été choisi. Terrassés par le chagrin, ses parents n'eurent pas d'autres enfants et reportèrent toute leur attention sur Sybel. Celle-ci ignorait tout de la disparition de son frère. Elle n'avait que de vagues souvenirs de lui et on ne répondait jamais à ses questions. Elle s'enferma donc dans la solitude.

En grandissant, elle devint une très belle femme et de nombreux prétendants commencèrent à se bousculer dans la tente de son père. Mais rien n'y fit. Sybel restait farouchement opposée à tout mariage et ses parents ne lui imposèrent jamais rien. Au contraire, elle jouissait d'une grande liberté. Elle arpentait le désert et faisait office d'éclaireur pour la tribu. Absolument pas concernée par les enseignements traditionnels des jeunes filles du Croissant, Sybel développa des dons étranges. Elle ne craignait pas les tempêtes de sable et mieux arrivait même à leur commander. Par ailleurs, elle jouissait d'une affinité particulière avec l'eau et l'avoir comme guide était la garantie d'un voyage sans risque. Sa réputation finit par la précéder et à 18 ans, elle fut convier à Iskandar. Le sultan avait besoin d'elle pour son armée.

Sybel arriva donc dans la capitale avec l'envie farouche de ne pas se laisser dominer par les hommes. Elle voulait garder sa liberté coûte que coûte mais, pour le bien de la tribu, elle acceptait de se plier aux injonctions du souverain. Iskandar fut une révélation pour elle. Avec ses hauts murs blancs, ses nombreuses mosquées et son port cosmopolite, la capitale constituait un bouleversement sans précédent dans la vie de Sybel. Après le désert, elle aima cette ville et s'y perdit dans de longues errances solitaires et nocturnes. Ses talents martiaux alliés à ses dons occultes lui permirent de gagner le respect de certains des hommes les plus durs de l'Empire. Mais sa naïveté avait des effets pervers. Et elle ne tarda pas à s'en rendre compte. Pour une femme non préparée, Iskandar peut devenir le pire des pièges.

C'est ce qui arriva en 1663. Sybel avait 21 ans et elle vivait depuis trois ans dans la capitale. Farouchement indépendante, elle n'avait jamais pris le temps d'apprendre les pièges de la cité. Elle jouissait du respect du sultan et de ses officiers, mener les troupes impériales dans le désert et profitait de la vie. Mais elle rencontra bientôt celui qui allait devenir sa Némésis : Augustin Bernouilli.

De passage à Iskandar, le fils du prince vodacci rencontra Sybel dans une auberge de la capitale. Charmé par la beauté et la candeur de la jeune femme, il se mit en devoir de la séduire. Face à l'expérience d'un tel homme, Sybel n'avait aucune chance. Naïve et ingénue, elle ne tarda pas à tomber dans les filets de ce redoutable bourreau des cœurs. La nuit qui suivit fut torride mais le réveil fut pire encore. Sonnée, Sybel se retrouva enchaînée au fond de la cale du navire d'Augustin, en compagnie d'une vingtaine d'autres malheureuses. En discutant avec ses compagnes d'infortune, elle pu apprendre qu'elle était désormais la prisonnière de la famille Bernouilli et que le navire revenait à Porto Spatia, repère du fils aîné du prince. Refusant de se laisser faire, Sybel protesta, hurla mais dû bientôt s'avouer vaincue. Il fallait se rendre à l'évidence, elle n'avait aucune chance.

Arrivée à Porto Spatia, elle fut vendue comme prostituée à un des plus grands bordels de la ville. Drogée, désarmée, la fière jeune femme n'était plus qu'une loque et depuis trois ans, elle assouvait les plaisirs pervers de son maître et de ses sbires. Parfois, elle tutoie l'envie de s'enfuir. Mais une bonne dose de drogue suffit à la rendre docile. Nul doute que si le sultan du Croissant ou n'importe quel héros digne de ce nom apprenait le destin de l'ancien capitaine des éclaireurs d'Iskandar, une expédition punitive serait lancée. Mais pour l'instant, rien n'a filtré.

Interprétation

De la jeune femme décidée et impétueuse qui commandait aux éclaireurs du sultan, il ne reste quasiment rien qu'une épave docile. Totalement dépendante de la drogue, Sybel se contente d'obéir à ses maîtres et de se plier à leurs caprices.

Si par hasard des héros parvenaient à la libérer et à la sevrer, elle redeviendrait alors la femme enjouée, audacieuse et magnifique qui suscita le désir dans le cœur des plus grands de l'Empire du Croissant.

Apparence

Sybel est de petite taille. Elle a des cheveux très sombres, un visage fin et de grands yeux verts brillant de candeur. Son corps entraîné par de nombreuses séances de danse possède un galbe et une souplesse exceptionnels.

Mais depuis qu'elle est sous l'emprise de la drogue, ce n'est plus qu'une épave. Bien sûr, quelques semaines suffiraient à lui

rendre sa beauté et son dynamisme mais pour l'instant, elle ressemble plus à une prostituée usée qu'à une des seules pratiquantes du chamanisme Rimâal.

En regardant attentivement, on peut tout de même remarquer certains signes de sa noblesse et de son pouvoir.

Secrets

Sybel est la sœur de Marco Imagnoli, alias Otmane, le billet du seigneur Bernouilli. Ce dernier appartient désormais corps et âme à la secte du Qatilh'i mais il a récemment revu sa petite sœur. Et il pense à elle.

Par ailleurs, la jeune femme est de plus en plus immunisée à la drogue et elle retrouve par moments des périodes de lucidité où elle se souvient de son passé aventureux. Pour l'instant, ce n'est pas

suffisant pour la pousser à une évasion mais si des héros bien intentionnés parvenaient à parler avec elle, nul doute qu'elle les suivrait.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 4 Esprit : 3
Détermination : 3 (1) Panache : 3 Réputation : 0

Arcane : Bénie des dieux



Epées de Damoclès : Compulsion (3) : Sybel est complètement possédé par son besoin de drogue.

Langues : Accent Yilan-bazlik de Kulkadir ; Théan (N), Tikaret-baraji (L/E), Tirala-baraji (L/E), Ussuran (N), Vodacci, Yilan-baraji (L/E).

Avantages : Baroudeur ; Beauté du Diable ; Petite ; Réflexes de combat ; Sens Aiguisé : Vue ; Sens du spectacle.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Rimaâl (Adeptes) : Armure de Sable 4 ; Course sur le sable 4 ; Sable mouvant 4 ; Tempête de sable 4.

Sulimaq (Apprentie) : Route vers l'oasis 4 ; Sourcier 5 ; Tempête 3.

Zar'houni (Apprentie) : Coup puissant (Lance légère) 4 ; Exploiter les faiblesses (Lance légère) 3 ; Feinte (Lance légère) 2 ; Fente en avant (Lance légère) 4 ; Voir le style 4.

Métiers

Chasseur : Déplacement silencieux 4 ; Observation 5 ; Piéger 3 ; Tanner 4 ; Guet-apens 4 ; Langages des signes 2 ; Pister 5 ; Qui-vive 3 ; Signes de piste 4 ; Survie 4 ; Tirer (Arc) 4.

Commandement : Stratégie 2 ; Tactique 2 ; Observation 5 ; Qui-vive 3 ; Guet-apens 4 ; Commander 3 ; Galvaniser 3.

Eclaireur : Déplacement silencieux 4 ; Observation 5 ; Pister 5 ; Sens de l'orientation 4 ; Cartographie 4 ; Course d'endurance 4 (ND 22) ; Equitation 2 (ND 17) ; Escalade 3 (ND 20) ; Guet-apens 4 ; Perception du temps 4 ; Qui-vive 3 ; Signes de piste 4 ; Survie 4.

Jenny : Cancanier 2 ; Discretion 3 ; Jenny 4 ; Séduction 4 ; Comportementalisme 1 ; Connaissance des bas-fonds 2 ; Danse 5 ; Dissimulation 2 ; Fouille 3.

Entraînements

Athlétisme : Jeu de jambes 4 (ND17) ; Vitesse 3 (ND 20) ; Lancer 3 ; Acrobatie 3 (ND 20) ; Nager 3 (ND 20).

Cavalier : Equitation 2 (ND 17) ; Sauter en selle 3 ; Voltige 4.

Couteau : Attaque 3 ; Parade 3 (ND 20).

Lance légère : Attaque 4 ; Parade 4 (ND22) ; Lancer 4 ; Réception de charge 4.

Précisions importantes

Tant qu'elle est sous l'emprise de la drogue, Sybel a un score de 1 en Détermination et ne peut se servir de ses pouvoirs chamaniques. Le traitement est simple : le sevrage ou une guérison magique.

Tearlaidh Partholan

Traduit de *The Sidhe Book of Nightmares* pages 83 et 86.

Héros

Le Druide errant de Théah

Histoire



"J'ai fait le tour du monde... plus de cent fois."

Tearlaidh Partholan est en vie depuis plus d'années qu'il ne peut s'en rappeler. Il a appris il a bien longtemps que les gens passent plus d'années à dissenter sur les années qui passent que sur le monde merveilleux qui les entourent. Les gens sont obsédés par le passage des jours plutôt que d'observer les changements des saisons. Pour quelqu'un qui a vécu aussi longtemps que lui, il aurait été facile d'être dépit, de devenir égoïste, sanguinaire ou cruel et de s'emparer des rênes d'une nation. Mais plutôt que de considérer les mortels comme des idiots ou des simples d'esprit, Partholan pense qu'ils sont le plus grand mystère de la nature.

Le lien entre le vieux druide et Avalon est très fort. Il a passé beaucoup de temps à errer dans les forêts de ce pays, au point qu'il les considère aujourd'hui comme sa maison. Il y a longtemps, il s'est retrouvé à proximité d'un champ de bataille où de grandes puissances s'opposèrent pour le contrôle d'Avalon. Au coucher du soleil, il vit l'armée du jeune Athrwys détruite par l'envahisseur Henri de Montaigne. Il su alors que les humains faisaient partie du cycle normal de la nature, comme les sidhe, les syneth et toutes les créatures de l'univers, grandes ou petites mais il ne parvenait pas à comprendre comment un seul jour pouvait transformer le destin en tragédie. Il partit alors à la recherche du grand Derwyddon dans l'espoir qu'il l'aide à comprendre.

Le vieil homme le fixa de son œil et lui dit : "tu ne mourras pas, jeune druide, tant que tu n'auras pas compris." Dit-il. Partholan prit alors son bâton de marche, monta sur le premier bateau en partance pour la Montaigne, et commença à étudier les humains de plus près.

Il a vu beaucoup de chose depuis. Il assista à la pendaison de la reine Eléonore. Il assista à la mort de Jacques de Muguet sur le bûcher et à celles des Kreuzritter à la bataille de Tannen. Il vit partir et revenir les sidhe. Il était présent aux côtés du chevalier Andare lors de l'extermination des Bianco. Plus récemment, il était aux côtés de Jeremiah Berek lors de la défaite de l'invincible armada castilliane. Il était aux portes du palais royal lorsque l'Inquisition vint pour Léon. Il était à la cour du bon Roi Sandoval quand El Vago fit sa première apparition pour sauver la vie du jeune monarque. Il était parmi les spectateurs qui assistèrent au suicide de Trägue depuis le haut de la tour de



Freiburg. Il n'est pas encore allé à Cabora, mais il serait intéressé si on lui proposait d'effectuer le trajet. Il a également entendu parler des terres qui se trouvent au delà du mur de feu et envisage d'aller rendre visite à la céleste impératrice. Le vieux druide a été le témoin d'une grande quantité des événements les plus marquants de Théah et sera encore là pour de nombreux autres.

Interprétation et Apparence

Tearlaidh Partholan est un vieil homme à l'âge indéterminable. Il est complètement chauve sous le capuchon de sa longue robe et l'âge des montagnes se reflète dans ses yeux. Il voyage toujours vêtu de robes brunes longues et simples, et n'est armé que d'un simple bâton de bois. S'il parle de tout, ses mots sont prononcés de manière douce mais cryptée. Il joue de la harpe de manière magnifique, sait parfaitement se défendre avec son bâton mais essaie toujours d'éviter le combat autant que faire se peut. Il arrive souvent avant que quelque chose d'important ne soit sur le point de se produire, puis repart aussitôt après. Personne n'a jamais cherché à écouter réellement ce qu'il avait à dire, mais si quelqu'un essayait, il pourrait sans doute devenir son disciple.

Secrets

Derwyddon a placé un puissant gesa sur Partholan à la bataille des trois routes. Il ne peut pas mourir tant qu'il n'aura pas compris l'âme humaine. Peu importe ce que l'on peut lui faire, il réapparaîtra toujours. Les circonstances semblent toujours le mettre hors de danger. Si quelqu'un essaie de lui faire du mal, quelque chose ou quelqu'un s'interposera et encaissera les dommages à sa place. Partholan ne semble jamais se perdre, même dans un endroit où il ne s'est jamais rendu. Bien qu'il ne passe pas beaucoup de temps à s'observer dans le miroir, le druide se rend compte de son état semi immortel et est curieux dans connaître les limites exactes.

Enfin, un groupe de chevaliers inquisiteurs fanatiques (c'est un pléonasme là, non ?) a remarqué le vieil homme. Ils pensent qu'il pourrait s'agir du quatrième prophète. Les signes de son retour – la chute de la Montaigne ou l'émergence de Cabora – sont clairs. Même s'ils parvenaient à connaître son véritable destin, ils pourraient toujours essayer de l'utiliser comme prête-nom pour leurs propres objectifs.

Profil

Gaillardise : 2 Finesse : 3 Esprit : 5
Détermination : 5 Panache : 2 Réputation : 0 (aujourd'hui)

Arcane : aucune

Epées de Damoclès : Froideur de l'éternité (4 PP) (cf. Accident magique : Eternité).

Langues : Accent d'Avalon ; Avalonien (L/E), Théan (L/E)

Avantages : Baroudeur ; Dur à cuire ; Emérite (Observation) ; Expression inquiétante : Sombre ; Gesa majeur ; Petit ; Poigne ferme ; Réflexes éclairs.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Druide (Maître) : Printemps 5, Eté 5, Automne 5, Hiver 5, Prophétie 2.

Caldwell (Compagnon) : Désarmer (Bâton) 4, Exploiter les faiblesses (Bâton) 4, Feinte (Bâton) 4, Retourner les attaques (Bâton) 4, Voir le style 4.

Peecke (Compagnon) : Corps à corps (Bâton) 4, Coup puissant (Bâton) 4, Exploiter les faiblesses (Bâton) 4, Feinte (Bâton) 4, Voir le style 4.

Métiers

Barde : Chant 2, Connaissance des herbes 4, Connaissance des Sidhe 5, Diplomatie 3, Eloquence 4, Enigmes 5, Etiquette 3, Histoire 5, Trait d'esprit 3.

Chasseur : Déplacement silencieux 3, Guet-apens 4, Observation 6, Piéger 2, Pister 4, Qui-vive 5, Signes de piste 2, Survie (forêt) 5, Tanner 3, Tirer (Arc) 3.

Eclaireur : Déplacement silencieux 3, Equitation 3 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 30), Guet-apens 4, Observation 6, Perception du temps 2, Pister 4, Qui-vive 5, Sens de l'orientation 5, Signes de piste 2, Survie (forêt) 5.

Herboriste : Composés 4, Connaissance des herbes 4, Cuisinier 3, Diagnostic 4, Poison 4, Premiers secours 5.

Médecin : Chirurgie 4, Dentiste 1, Diagnostic 4, Examiner 3, Observation 6, Premiers secours 5, Vétérinaire 4.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 3, Course de vitesse 3 (ND : 30), Escalade 3 (ND : 30), Jeu de jambes 4 (ND : 27), Lancer 4, Sauter 3 (ND : 30).

Bâton : Attaque (bâton) 4, Fauchage 4, Parade (bâton) 5 (ND : 35).

Combat de rue : Attaque (Armes improvisées) 5, Attaque (Combat de rue) 3, Parade (Armes improvisées) 5 (ND : 35).

Vincent Bernadore

Traduit de *Explorer's Society* pages 57 et 58.

Héros

Directeur de la Société des Explorateurs

Histoire



Bernadore est le cinquième fils d'un aristocrate montaginois. Ses parents moururent alors qu'il n'avait que quinze ans et son frère aîné lui fit connaître le "barguinage" (voir encadré, page 65 du Guide du Maître) lorsqu'il en eut dix-sept, le poussant ainsi à quitter la demeure familiale. Il se reconvertit en pique-assiette pendant un peu plus de trois ans au sein de diverses cours montagnoises. À vingt ans, il se prit d'amitié pour une jeune vendelare de passage, nommé Vera Hugsen.

Bernadore espérait que la femme serait assez riche pour l'entretenir un temps durant. En fait, elle se révéla être une exploratrice et il se retrouva bientôt à l'accompagner dans de très périlleuses expéditions au sein des tunnels des îles de Vodacce. Après avoir manqué de se noyer, de se faire tuer lors d'un effondrement et de périr aux mains de vodacci courroucés de la famille Caligari, Bernadore comprit qu'il ne pouvait mener nulle autre existence. Il s'en retourna, en compagnie de la jeune femme, à la maison de Vendel de la Société des explorateurs.

Ayant rejoint la Société, Bernadore fit promptement une nouvelle utilisation des avoirs qui lui avaient permis de se maintenir à flot dans les cours de Montaigne (à savoir ses charmes, sa juteote et son penchant pour l'improvisation, combinés à une profonde irrévérence pour le danger). Pendant ce temps là, sa relation avec Vera Hugsen resta platonique. Il s'éleva rapidement au sein de la hiérarchie de la Société des explorateurs. En 1645, il prit part à des fouilles en Eisen, dans les collines de Vodacce et à la frontière de l'Empire du Croissant, fouilles qu'il dirigea bientôt. Bien qu'il nie avoir jamais franchi cette frontière, Bernadore disparut sept jours durant lors de cette expédition et ses camarades le crurent perdu jusqu'à ce qu'il revint des collines sans fournir la moindre explication. L'année suivante, Vera et Vincent se mariaient.

En 1656, alors âgé de trente-neuf ans, Bernadore devint directeur de la Société des explorateurs, lorsque son prédécesseur prit une retraite bien méritée. Il réside aujourd'hui au siège d'Avalon, d'où il préside le conseil d'administration et poursuit ses recherches. Plutôt que son âge, ce sont les fonctions de Bernadore qui l'ont écarté du terrain ces dernières années. Le directeur fait plus jeune que son âge et semble plus qu'à même de fouiller des ruines symeth. Il compense son cloisonnement au sein de la maison d'Avalon en passant énormément de temps avec les jeunes membres de la Société. D'ailleurs, l'une de ses plus proches élèves, Hermione Deneuve, choqua récemment sa famille (pour autant qu'une famille montaginoise puisse être

choquée) en détournant sa dot pour fonder la première maison de la Société des explorateurs en Montaigne.

La Société soutient grandement Bernadore. Son charme et son esprit, combinés à sa sincère ardeur pour l'exploration, font de lui un homme qu'on peut difficilement ne pas apprécier. Et qui plus est, son existence passée de courtisan fait de lui le diplomate idéal pour traiter avec les autres nations, et plus important encore, avec l'Église. D'ailleurs, si la société se porte aussi bien aujourd'hui, elle le doit en grande partie à son directeur.

Bernadore est aujourd'hui l'heureux père de trois enfants, mais trouve toujours assez de temps pour diriger la société, présider l'université, coordonner les travaux des chefs de départements, et guider personnellement les étudiants les plus prometteurs. Le directeur accompagne encore parfois certaines expéditions mais ses fonctions le retiennent souvent en Avalon.

Bernadore et son épouse adorée parlent depuis quelques temps d'une "dernière grande aventure" qui nécessiterait certainement la nomination d'un remplaçant.

Secrets

Bernadore est un homme qui a peu de secrets. Comme la plupart des explorateurs, il croit fermement en l'honneur, bien qu'il fasse tout ce qu'il faut pour protéger la société. Le problème avec l'Empire du Croissant en est un exemple précis ; il aurait pu en parler avec ses collègues, mais l'incident impliqua un Veilleur des Kreuzritter et il savait que s'il partageait son secret, c'est toute la société qui deviendrait une cible. En effet, aujourd'hui, le directeur connaît un grand nombre des secrets des Kreuzritter et c'est sans doute la raison principale pour laquelle la société des explorateurs se défend si bien contre eux.

Son plus grand secret personnel est le destin qui a frappé sa famille pendant la révolution montaginoise. Bien que l'aîné de sa famille, son frère Eugène, ait été tué lors du soulèvement initial, la plupart des autres est parvenu à s'enfuir grâce à l'aide d'une nouvelle société secrète appelée la Lyre de Seigle (reportez-vous aux supplément Révolution montaginoise pour plus d'informations sur cette organisation), et ils lui ont demandé de ne rien dire sur leurs sauveurs. La Lyre de Seigle peut faire plus en restant discrète que la société des explorateurs sous le feu des projecteurs, aussi Bernadore a-t-il respecté leur souhait et s'est tu.

Profil

Gaillardise : 2	Finesse : 3	Esprit : 5
Détermination : 5	Panache : 3	Réputation : 104

Arcane : Amical

Epées de Damoclès : -



Langues : Accent montagnois du nord ; Avalonien (L/E), Castillien, Eisenor, Montagnois (L/E), Théan (L/E), Tikaret-baraji (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci.

Avantages : Appartenance : Société des Explorateurs (Conseil de la Septième Mer) ; Linguiste ; Relations (très nombreuses) ; Séduisant : Séduisant ; Université.

Sorcelleries & Ecoles d'escrime

Homme de volonté (Adepté) : Imperturbable 4, Muet 4, Sans peur 5, Sûr de soi 5.

Grand Amour, avec Vera Hugsen son épouse (Apprenti) : Amour en danger 5, Ressenti 4, Partage 4.

Bricoleur Syrneath (Maître) : Domae 5, Drachen 5, Setine 5, Tesseran 5, Thalusiai 5.

Métiers

Archéologue (Maître, +0g1 à tous les jets de compétence de cette spécialisation) : Connaissance des pièges 5, Connaissance des Syrneath 5, Examen d'artefact 5, Fouille 5, Observation 5, Occultisme 5, Qui-vive 5, Recherches 5.

Courtisan : Cançanier 4, Danse 4, Diplomatie 5, Eloquence 2, Etiquette 5, Héraldique 2, Intrigant 3, Jouer 2, Lire sur les lèvres 3, Mémoire 4, Mode 3, Observation 5, Pique-assiette 5, Politique 5, Séduction 2, Sincérité 5, Trait d'esprit 3.

Erudit : Astronomie 4, Calcul 3, Droit 3, Eloquence 2, Héraldique 2, Histoire 3, Occultisme 5, Philosophie 3, Recherches 5, Sciences de la nature 4.

Intendant : Commander 3, Comptabilité 1, Corruption 2, Diplomatie 5, Droit 3, Etiquette 5, Evaluation 3, Logistique 3, Observation 5, Politique 5, Régisseur 5, Sens des affaires 3.

Marin : Cartographie 2, Connaissance de la mer 1, Connaissance des nœuds 2, Equilibre 2 (ND :), Escalade 3 (ND : 20), Gréer 2, Nager 2 (ND : 17), Navigation 2, Sauter 2 (ND : 17), Sens de l'orientation 2.

Entraînements

Athlétisme : Amortir une chute 2, Course d'endurance 2, Course de vitesse 4 (ND : 22), Escalade 3 (ND : 20), Jeu de jambes 5 (ND : 20), Lancer 3, Nager 2 (ND : 17), Pas de côté 2, Roulé-boulé 4 (ND : 22), Sauter 2 (ND : 17), Soulever 1.

Cavalier : Equitation 2 (ND : 17), Soins des chevaux 1.

Escrime : Attaque (Escrime) 3, Parade (Escrime) 3 (ND : 20).

Pistolet : Recharger (Pistolet) 1, Tirer (Pistolet) 3.

