



# SANGUE L'IMPITOYABLE

## CHAPELET ULTÉRIEUR

**L**OIN DE L'EMPIRE, le chapelet de Sangue se compose de quatre terres qui se suivent en file indienne. Sangue, la plus grande, mesure une trentaine de lieues. Viennent ensuite Hélas, Tarsis et Martel, qui sont de plus en plus petites. Martel fait ainsi à peine deux lieues. Il n'y a jamais plus d'une cinquantaine de lieux entre chacune de ces terres.

Le chapelet est éclairé par trois cristaux synchrones avec le cristal de Gesvres. Le plus important, le Cristal Majeur, mesure un peu moins de vingt-trois kilomètres de haut. Il flotte immobile à une cinquantaine de lieues au-dessus de Sangue. Le Cristal Moyen tourne autour de lui. Le plus petit, le Cristal Mineur, mesure à peine trente mètres de haut et se trouve au cœur du gouffre de Martel.

### UN PAYSAGE DÉSERTIQUE

Le chapelet de Sangue n'est pas un endroit accueillant, et cela ne tient pas qu'à ses habitants. Pas la moindre végétation, pas la moindre trace d'eau non plus si l'on excepte le lac du Miroir. Le sol, aride, est constitué d'une roche rouge brique, la *rouille*, qui s'effrite sous les doigts, part en poussière et colle à la peau (Solidité 5).

Sur ces terres désolées, chacun fait sa loi et celui qui ne sait pas se défendre passe pour un faible. On passe son temps à se battre, pour tout, pour rien ou pour le plaisir. Pas un lopin de terre qui n'ait connu une bataille, plus ou moins célèbre, pas un coin de champ l'où on ne compte pas les morts par centaines.

Le principal danger vient des brusques rafales de vent, les *bourrasques* (Élan 12) qui se déclenchent à cinq mètres du sol. Il faut donc mieux éviter de flotter dans les airs pour éviter d'être entraîné au loin et jeté sur les rochers. Les Sanguins préviennent rarement les étrangers de ce phénomène (Secret sanguin). Assez curieusement, le phénomène ne se produit ni aux abords des châteaux des treize provinces ni aux abords du bourg de Camp qui semblent protégés des bourrasques par d'immenses colonnes d'air.

### LES TREIZE PROVINCES

Les trois plus grandes terres du chapelet sont divisées en treize provinces. Chacune est dirigée par un maître qui réside dans un des treize châteaux. Ces châteaux ont des allures d'oasis en plein désert, ce sont des lieux de vie, de commerce et d'échange, véritables paradis où poussent de riants jardins et jaillissent de claires fontaines.

Chaque maître réside avec ses chevaliers dans le donjon entouré par une cour intérieure. Les employés du maître, ou *serfs*, résident dans la cour extérieure. Le maître a tous les droits sur ses serfs et ses chevaliers. C'est lui qui fait la loi. C'est lui aussi qui désigne son successeur au terme d'un *tournoi*, brillante compétition qui voit s'affronter les meilleurs chevaliers du château et des châteaux alentour.

Les treize provinces et les treize châteaux n'ont pas de noms en propre. On parle de la première province et du Premier Château, de la Deuxième Province et du Deuxième Château, et ainsi de suite.

Seule la treizième province porte le nom de Province Maîtresse et le treizième château est le Haut Château. Son maître porte le titre envié de "*meilleur chevalier du monde*". Il a remporté ce titre à l'issue du Tournoi des Tournois, une compétition qui n'a lieu qu'une fois tous les treize hémicycles.

Les treize châteaux sont construits dans le même style et taillés dans la pierre de mélisane. Chacun arbore ses propres couleurs et se différencie des autres par de subtiles changements. Ainsi le Premier Château est plus élancé et plus pointu, le Deuxième Château est plus carré et plus trapu, le Troisième Château est tout en rondeur...

Au sommet du Mont aux Lymphes, le Haut Château est le plus haut de tous. Il culmine à plus de trois cents mètres de haut et ses tours sont tendues d'étendards bleus à motifs mauves, les couleurs du maître actuel. Les portes en bois d'herne ne se ferment jamais, de jour comme de nuit. Hautes de trente mètres, elles sont retenues par de lourdes chaînes.





## LE LAC DU MIROIR

Au pied du Haut Château, l'insolent Lac du Miroir s'étale sur près d'un quart de lieue. C'est l'unique étendue d'eau du chapelet, une eau figée pour l'éternité (Solidité 9). Ni la rouille ni la moindre éraflure ne semblent pouvoir la ternir (Allure 6). Ceux qui s'aventurent à sa surface sont toujours surpris de voir leur reflet se moquer d'eux en les imitant ridiculement. Les chevaliers, que cela n'amuse pas, évitent de traverser le lac et, s'ils y sont contraints, regardent toujours droit devant eux.

Si la surface du lac est solide, il est possible de la traverser en se dématérialisant. On dit sous l'eau se trouve le Palais Miroir, exacte réplique du Haut Château. Ce palais serait celui de Nénie, la Dame du Lac, et serait gardé par des vierges ondines. Dans ce palais à l'envers, on marche la tête en bas comme le font les ogres.

## LES VILLES CÔTIÈRES

Les villes côtières de Sangue, d'Hélas et de Tarsis donnent sur l'intervalle. La vie des *bordiers* y est très différente de la vie des chevaliers à l'intérieur des terres.

Les bordiers sont des fayts plutôt rustres qui supportent mal les autres espèces. On trouve très peu de gnomes et de bêtes parmi eux. Les faytes elles-mêmes sont souvent jugées inférieures. Les fayts portent habituellement la barbe ou la moustache et les cheveux courts. Les faytes, elles, remontent leurs cheveux en chignons compliqués. Les vêtements des deux sexes sont de couleur sombre et de coupe austère.

Les maisons des villes côtières sont en bois et n'ont qu'un étage pour ne pas dépasser les cinq mètres, au delà desquelles se lèvent les bourrasques. Peintes de couleurs vives, elles tranchent avec les rues couleur de rouille.

On ne trouve ni relais, ni imageries, ni tavernes ni auberges, seulement des *hôtels*. Dans le Chapelet de Sangue, le terme désigne aussi bien une maison de passe, une pension de famille ou un hôtel de ville qu'un véritable hôtel. La nourriture servie y est bien souvent médiocre et les boissons se limitent à la bière d'ordin et au *squale*, véritable tord-boyaux. On sert tout de même des boissons chaudes, comme la mêlebranche et le cafiat, plus corsé.

De la même façon, une *épicerie* désigne un magasin où l'on trouve de tout, aussi bien des pistolets que des boutons de manchette ou des sacs de grains.

Indépendantes les unes des autres, les villes côtières sont de petites villes qui ne comptent chacune pas plus de cinq mille habitants. Coupées des treize provinces, elles sont dirigées d'une main de fer par les *arquebusiers* élus par les notables. Il n'y a pas plus d'une dizaine de notables dans chaque ville. Ce sont des fayts qui jouissent d'une certaine notoriété, que ce soit en raison de

leur fonction, de leur fortune personnelle ou de leur poids dans la collectivité.

Cibles privilégiées des bandits, les arquebusiers font rarement de vieux os. Heureusement, ils peuvent désigner des adjoints qui les assistent dans leur tâche. On les reconnaît, comme les chefs arquebusiers, à leur insigne d'étincelle épinglée sur le revers de leur veste : deux arquebuses entrecroisées.

## LE BOURG DE CAMP

Le bourg de Camp est une ville un peu à part. Coincée sur la côte de Sangue, entre Délivrance et Rédemption, c'est la seule ville à être bâtie en pierre de silce. C'est aussi la seule à s'élever en hauteur, protégée des bourrasques par une immense colonne d'air.

Le bourg lui-même est bâti autour d'une imposante bâtisse de mélisane, le Saint-Sépulcre, école où sont formés les chevaliers. Les frais d'inscription s'élèvent à 30 ♂ par jour. Exclusivement tenu par des chevaliers, le Saint-Sépulcre n'ouvre qu'aux mâles fayts. Toute nouvelle recrue s'y engage pour cinq hémicycles et observe la Règle Perpétuelle. On lui remet alors une lame et une armure de bataille dont il est responsable et on lui assigne une place comme écuyer auprès d'un chevalier.

Un chevalier peut avoir jusqu'à dix écuyers en même temps. Ils le servent et en retour il les entraîne. Au terme de cette probation, un écuyer est soumis à une ultime épreuve, le Baptême des Armes. Ceux qui y survivent sont dignes de devenir chevaliers à leur tour. Ils reçoivent alors leur nouvelle lame et leur nouvelle armure et sont affectés à l'un des treize châteaux. Là, ils suivent l'une des douze voies enseignées.

Avec le temps, de nombreux Instituts Guerriers ont ouvert autour du Saint-Sépulcre. Tous sont bâtis sur le même modèle, mais aucun n'est aussi grand. Les guerriers, comme les chevaliers, sont formés sur le tas. On ne les appelle pas *écuyers* ou *chevaliers*, mais *servants* et *frères d'armes*. La qualité de l'enseignement et le confort des instituts sont très variables, de même que les frais d'inscription. Certains instituts n'ouvrent qu'aux fayts, d'autres ouvrent aux fayts et aux faytes, d'autres ouvrent aux gnomes et même aux bêtes.

Chaque institut a sa propre spécialité et se bat avec ses propres armes. À Sangue, il est en effet interdit quand on n'est pas chevalier de tenir une lame sous peine de mort définitive. Les instituts les plus réputés sont ceux de la Flèche, de la Chaîne, des Trois Lames, du Grand Pavois, de la Faux et des Deux Flingues.

Les frères d'armes de l'Institut des Trois Lames se battent avec des lames de poing que les chevaliers ne considèrent pas comme de vraies lames. Ils tiennent une lame dans chaque main et attachent la troisième au bout de leurs cheveux tressés.



Les frères d'armes du Grand Pavois se battent avec deux boucliers à la fois qu'ils utilisent pour se défendre et pour frapper.

Les frères d'armes des Deux Flingues se battent avec des pistolets d'un modèle particulier conçus par le gnome qui a fondé cet institut, Flingue le Borgne. C'est aujourd'hui un autre Flingue, Flingue l'Entêté, qui est à la tête de l'institut.

Des nombreuses rencontres, les *joutes*, ont lieu entre les frères des différents instituts. Les servants y ferraillent avec les frères en batailles rangées. C'est après les joutes qu'on remet aux futurs frères d'armes leur diplôme. La cérémonie a lieu sur la place d'Armes devant le Saint-Sépulcre. Elle commence toujours de façon solennelle, mais finit le plus souvent en foire d'empoigne.

## MARTEL

Si Sangue, Hélas et Tarsis sont assez semblables, Martel est très différente. En effet, la plus petite des terres du chapelet abrite une communauté de gnomes spécialisés dans la façon des armes et des armures.

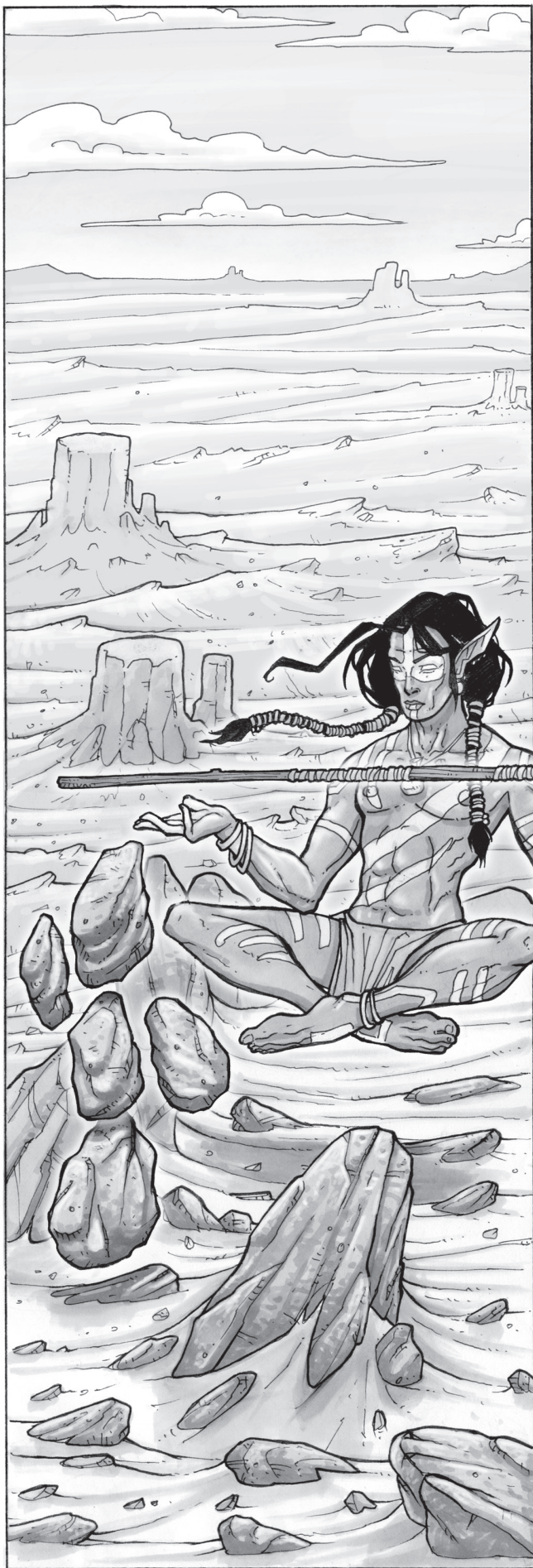
Terre franche, Martel ne fait pas partie des treize provinces et n'abrite aucune des villes côtières. D'une largeur de cinq kilomètres, c'est une ville à elle seule reliée à Tarsis par un vieux pont de pierre de près de huit kilomètres de long.

Construite le long des parois abruptes d'un gouffre, Martel ne dépasse pas du sol, mais s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Les parois sont littéralement tapissées de maisons, de fabriques et de boutiques. Au centre de la ville, en suspension dans les airs flotte le Cristal Mineur qui éclaire la ville.

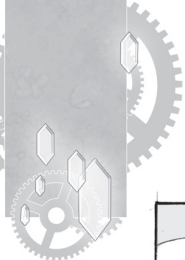
Un demi-millier d'automates vivent là. Coupé du monde, ils n'ont rien à faire des enseignements de Métal. Les plus anciens étaient là bien avant l'arrivée de ce faux prophète et les petits nouveaux suivent leur exemple. La plupart de ces automates travaillent comme ouvriers pour les gnomes. Quelques *affranchis*, comme on les appelle, se sont mis à leur propre compte.

La ville, anarchique, n'est soumise à aucune autorité. Pour les Martellais, la vie n'est pas bien dangereuse. Bien sûr, les plafonds, à la taille des gnomes, ne sont pas très hauts, mais il n'y a pas beaucoup de voleurs et de criminels. Leur compte est vite réglé : la mort définitive les attend.

Seuls les gnomes et les automates sont admis à Martel. Les autres espèces sont gentiment priées d'attendre aux portes de la ville à l'Hôtel des Voyageurs. L'hôtel en question est un établissement rustique aux plafonds surélevés. Il est tenu par un vieux fayt, Damerage des Sangles. En cas de coup dur, plusieurs automates, des habitués, peuvent lui prêter main forte.







## LA VISION D'AGRAVAIN

Les origines de Sangue remontent à un lointain passé. On raconte qu'il y a de cela bien des éons, un enchanteur du nom d'Agravain l'Enscellé trouva sur ces terres un peuple de guerriers fiers et qu'auprès d'eux il aurait eu cette vision : un jour, les Armées de Rouille s'abattraient sur Sangue et ce serait la fin du monde.

On dit que cette vision frappa le peuple assemblé et qu'il fit d'Agravain son guide. Ce dernier édifia le Haut Château et façonna la Table Ronde. Il divisa le chapelet de Sangue en treize provinces et institua l'Ordre Perpétuel donnant à ses guerriers le but le plus noble qui soit : empêcher la fin du monde.

Si cette vision a fait du chapelet de Sangue ce qu'il est aujourd'hui, tout le monde ne partage pas cette façon de voir les choses. Pour certains, c'est un pieux mensonge, un façon de faire d'un ramassis de bons à rien et de traîne-savates, un ordre noble et prestigieux. Pour d'autres, Agravain aurait constitué cet ordre à des fins personnelles. Quelles fins ? On est bien en peine de vous répondre. Ce qu'on sait c'est que les chevaliers forment en effet un ordre si puissant qu'il a su résister à la Domination Nantie, à la Ligue des Hérons Pâles et à l'actuel Empire Léthargique.

Aujourd'hui Agravain a depuis longtemps disparu. Les uns prétendent qu'il serait tombé éperdument amoureux de la Dame du Lac et l'aurait suivie dans son Palais Miroir, les autres se plient à la version officielle. Sa dépouille reposerait dans le somptueux tombeau de mélisane bâti au cœur du Saint-Sépulcre.

## DES EXCLUS

Ceux qui se nomment eux-mêmes les *coureurs des plaines* sont de farouches guerriers à la peau tachée de rouille. Sur la côte, on les appelle familièrement les *peaux rouges* et eux-mêmes appellent les autres fayts les *visages pâles*. Certains affirment que ce peuple nomade descendrait de ceux qui ont refusé la Vision d'Agravain, d'autres que le prophète lui-même les a exclus. On se méfie d'ailleurs de ces fayts à demi-nus qui refusent de laver la rouille qui tache leur corps. Et si c'était eux l'avant-garde de l'Armée de Rouille ? Cette croyance est ridicule puisque les chevaliers eux-mêmes descendent de ce peuple nomade, mais les croyances populaires ont la vie dure.

Les coutumes des coureurs des plaines sont singulières. Ces fayts ne portent le plus souvent qu'un pagne et se battent à l'aide d'un simple bâton. En revanche, ils portent un soin particulier à leurs cheveux qu'ils tressent de façon compliquée en y mêlant toutes sortes de colifichets. Autour de leur cou, ils portent une bourse plate qui contiendrait leur âme. Ils la déposent avant



d'aller au combat et la laissent à leur chef en mourant. Un coureur des plaines peut aller très loin pour récupérer l'âme qu'on lui a volée, que ce soit la sienne ou une des âmes de son peuple.

Les coureurs des plaines ne tuent jamais ni ne blessent leurs adversaires. Ils se contentent de leur donner des coups pour ne pas courir le risque de les tuer. Les chevaliers considèrent cela comme une preuve de lâcheté, une manière d'humilier son adversaire. On comprend pourquoi les deux peuples font tout pour s'éviter.

Les coureurs des plaines dorment à même le sol. Ils n'ont pas de maisons et se regroupent en tribus sous la conduite de la fayte la plus âgée de la tribu, qu'ils appellent la *gardeuse d'âmes*. Elle seule dort sur un tapis tissé avec les cheveux des morts. Elle y reste assise en permanence et, pour se déplacer, vole sur ce tapis. Les gardeuses d'âmes s'appellent elles-mêmes *fileuses de tempêtes*. On dit qu'elles tissent les âmes invisibles de leur peuple et observent en silence les motifs que cela crée en se mêlant au vent.

Comme les adeptes, les coureurs des plaines aiment chevaucher les vents, mais ils le font "*à l'arrache*", c'est-à-dire sans chercher à les maîtriser et se font parfois jeter sur les rochers, ils suivent la Voie du Vent. Ils n'ont d'ailleurs aucun lien avec les adeptes qui ont toujours eu du mal à s'implanter dans le Chapelet. Beaucoup se demandent d'ailleurs si les bourrasques ne sont pas provoquées par les fileuses de tempêtes.

## LES CHEVALIERS PERPÉTUELS

Tous membres de l'Ordre Perpétuel, les chevaliers ont un sens aigu de l'honneur. De l'extérieur, leurs coutumes paraissent aussi étranges que celles des coureurs des plaines.

Jamais ils ne mentent, ne trichent ou ne volent, mais ils se battent pour un rien. La moindre parole de travers, le moindre geste déplacé et c'est l'affrontement. Paradoxalement, on peut se moquer d'un chevalier sans l'insulter. Tout dépend de l'heure. Ce sont d'ailleurs les premiers mots de la Règle Perpétuelle :

*Il est une heure pour chaque chose.  
Quand tu dances, danse et, quand tu bois, bois.*

Un chevalier n'est donc jamais lui-même, mais toujours à ce qu'il fait. Il peut très bien s'attabler avec ses compagnons pour boire dans une auberge et se mettre à insulter tout le monde. À l'inverse, il peut s'asseoir à jouer de la cithare ou de la flûte braise et tuer le premier qui le dérangera.

Il suffit, dit-on, d'observer un moment un chevalier et de se mettre au diapason. S'il boit et chante à une table, on peut très bien s'asseoir avec lui pour boire et chanter des chansons paillardes. S'il boit seul en silence, il vaut

mieux ne pas le déranger. De la même façon, s'il joue de la flûte braise à l'écart, c'est qu'il ne veut pas qu'on le dérange, mais s'il joue face aux autres, c'est qu'on peut se joindre à lui.

Il est fréquent qu'un chevalier provoque quelqu'un en duel et le tue. C'est une façon pour lui de montrer qu'on lui a manqué de respect. Il ne dit rien, mais se contente de sortir sa lame et de frapper. La meilleure façon de se faire pardonner n'est pas de bredouiller des excuses, cela ne fait que décupler la colère du chevalier. Si l'on a manqué de respect à un chevalier et qu'il sort sa lame du fourreau, mieux vaut alors sortir la sienne et la poser sur son cou comme si on s'apprêtait à se trancher la gorge. Il faut faire cela en regardant le chevalier droit dans les yeux.

Dans tous les cas, mieux vaut éviter de s'adresser à un chevalier qui a "*la lame nouée*", c'est-à-dire qui a noué un ruban avec autour de son arme. Cela signifie qu'il est en quête. Dans ce cas, lui adresser la parole, le regarder dans les yeux ou même se mettre en travers de sa route est une injure : cela revient à vouloir le détourner de la voie qu'il s'est tracée. S'il a besoin d'adresser la parole à quelqu'un, il le fait, mais il faut alors se contenter de répondre à sa question sans le questionner en retour.

Si l'on juge les chevaliers impossibles à comprendre, il est pourtant facile de les prendre à leur propre jeu. Un chevalier se doit toujours d'assister les faibles. Si vous vous jetez aux pieds d'un chevalier en implorant son aide, il ne peut pas vous la refuser. D'autre part, un chevalier se comporte toujours avec vous comme vous devriez vous comporter avec lui. Il ne vous posera jamais de questions embarrassantes quoi que vous soyez en train de faire et, s'il le fait, vous avez le droit de vous sentir insulté et de le tuer. Si vous sortez alors votre arme, il se peut même qu'il sorte la sienne pour la mettre en travers de sa gorge.

Cet attachement aveugle à la Règle Perpétuelle a très souvent posé de sérieux cas de conscience aux chevaliers. Imaginez par exemple qu'un chevalier assiste à un massacre, mais que l'on refuse son aide, il ne peut rien faire. Imaginez, à l'inverse, qu'un chevalier assiste une personne dont les intentions s'avèrent mauvaises, le chevalier se doit pourtant de continuer à l'aider. Pour résoudre ce dilemme, il arrive que des chevaliers se donnent volontairement la mort.

Curieusement, il n'y a pas de hiérarchie au sein des chevaliers. Un chevalier n'obéit à son maître que tant qu'il le juge plus valeureux que lui. Il peut très bien se sentir insulté par une personne d'un Rang supérieur et chercher à la tuer. C'est le respect absolu de la Règle Perpétuelle qui permet d'éviter les pénalités dues à la différence de Rang. Un chevalier qui frappe en public une personne d'un Rang supérieur au sien le fait sans avoir besoin de mettre en jeu des gemmes supplémentaires.





## LE REPOS DU GUERRIER

Autour du chapelet de Sangue, le monde astral et le monde spectral ont été transfigurés par les chevaliers et les coureurs des plaines. Ils en ont fait deux mondes surnaturels distincts, d'un côté l'Île des Bienheureux, délicieux séjour des chevaliers morts au combat, et de l'autre les éternelles Terres de Chasse où de vertes prairies accueillent les coureurs des plaines après le trépas. Impossible à toute personne de s'y rendre sans y être invitée : elle serait immédiatement refoulée par les fervents chevaliers d'Argent ou par les esprits de la chasse.

Chez les chevaliers, on raconte que celui qui meurt est accueilli aux portes des Murailles d'Argent par les chevaliers d'Argent. Le chevalier est sommé de donner son nom et de réciter ses faits d'armes. Les portes s'ouvrent alors devant lui sur l'Océan des Âmes qui entoure l'Île des Bienheureux et qui s'étend à perte de vue. Libre au chevalier d'avancer. Un passeur infatigable l'attend pour l'aider à traverser, mais malheur à lui si son âme est lourde de péchés, car la barque chavirerait et il se noierait à jamais dans l'Océan des Âmes. Toutefois, si son âme, sans être assez pure pour se maintenir sur la barque, réussissait à flotter à la surface des eaux, le chevalier serait secouru par les chevaliers d'Argent. À charge pour lui de protéger les murailles jusqu'à ce que son âme puisse à nouveau s'aventurer sur l'Océan des Âmes et gagner l'Île des Bienheureux pour y goûter la perpétuelle félicité.

Chez les coureurs des plaines, on raconte que celui qui meurt se réveille sur le Tertre des Âmes. Là, le Grand Esprit lui demande de dénouer le fil de son âme avant de courir sur les Terres de Chasse. Si son âme n'est plus aux mains de son peuple, il attend là seul pendant un hémicycle entier. À la fin de l'hémicycle, le Grand Esprit revient le voir et lui pose à nouveau la même ques-

tion. Il reviendra ainsi le voir, une fois par hémicycle à la date anniversaire de sa mort jusqu'à ce qu'il puisse l'accompagner et devenir un esprit de la chasse. Ces esprits, comme le Grand Esprit, sont fayts jusqu'à la taille, mais leurs pattes sont celles d'un cerf ou d'une biche et des bois ornent leur front. Les Terres de Chasse ressemblent à Sangue, mais l'herbe y pousse à perte de vue et le vent n'y souffle pas. Les esprits sont les seuls à y vivre et s'amuse à se chasser entre eux.

## UNE SOURDE MENACE

Il y a bien longtemps que le Troisième Château est tombé sous la coupe des hérons pâles et que son maître est devenu un des leurs. Pourtant les chevaliers des autres châteaux n'en savent rien et les écuyers qu'on continue d'envoyer au Troisième Château sont promis à une mort certaine.

Officiellement, le maître s'est progressivement retiré du monde. En réalité, les hérons pâles ont pris le pouvoir en dissimulant leur identité derrière un masque d'illusion. Les faits remontent au mariage du dernier maître avec son innocente épouse, Dame Jonquille l'Effacée, une étrangère, fayte languide à la peau laiteuse. C'est cette créature malemorte, à la solde du Roi des Pierres, qui a progressivement corrompu le maître et a fait de lui un seigneur décharné. Lui-même ignore tout de son état et de celui de ses chevaliers que les illusions des hérons pâles entretiennent dans leur splendeur d'antan. Pourtant les légions livides ne cessent de grossir comme les chevaliers morts au combat sont ramenés au château.

Dans quel sombre dessein Dame Jonquille assemble-t-elle ses guerriers sous ses ordres ? Travaille-t-elle à son compte ou œuvre-t-elle en secret pour le trompeur Roi des Pierres ?

